



UNIVERSIDAD ESPECIALIZADA DE LAS AMÉRICAS

**Facultad de Educación Especial y Pedagogía
Escuela de Educación Especial**

**Trabajo de Grado para optar por el título de Licenciado (a)
en
Licenciatura en Educación Especial**

**Modalidad
Tesis Cualitativa**

**Actividades lúdicas efectivas para mejorar la socialización.
Estudiantes con autismo en la Escuela de Alanje**

Presentado por:
Morales Chavarría, Cindy Paola 4-818-1790
Asesor:
Tenaura Aguilar

Panamá
2026

DEDICATORIA

A mis padres Nivardo Morales y Aracely Chavarría, quienes han sido mi primer refugio, mi mayor ejemplo de amor incondicional y por su inquebrantable apoyo, gracias por cada esfuerzo y sacrificio que han hecho por mí, por enseñarme a caminar firme incluso cuando el camino era incierto, este logro también les pertenece a ustedes.

A mi querido abuelo Felipe Chavarría que partió, pero nunca se fue y que cuya luz me sigue guiando porque vive en mi corazón y en cada uno de mis logros. Gracias por ser mi ángel, por responder cada una de mis oraciones en forma de fuerza.

Este trabajo no solo representa un aprendizaje si no un recuerdo y agradecimiento profundo, es el compromiso de continuar y honrar cada esfuerzo que hicieron para que hoy yo esté aquí.

“En el centro de cada logro mío hay un latido que no es solo mío, es el eco del esfuerzo, los sueños y los sacrificios de mi familia.”

(Cindy Morales)

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por ser mi luz, mi guía, por haberme bendecido con la perseverancia de haber culminado este importante capítulo.

A mis queridos padres Nivardo Morales y Aracely Chavarría les expreso mi más profundo agradecimiento por su incansable trabajo, consejo, enseñanza y esfuerzo que han hecho por mi educación, son el motivo de inspiración detrás de este esfuerzo. Su apoyo incondicional, su fe en mí me impulsaron a no rendirme.

(Cindy Morales)

RESUMEN

Esta investigación trata sobre Actividades lúdicas efectivas para mejorar socialización. Estudiantes con autismo en la Escuela de Alanje. Tiene como objetivo comprobar qué efectividad tienen las actividades lúdicas para mejorar la socialización en estudiantes con autismo de la Escuela de Alanje. Como objetivos específicos determinar cuáles son las dificultades que presentan los estudiantes con autismo en la socialización, describir qué tipo de actividades lúdicas son eficaces para mejorar socialización en estos estudiantes, verificar cuáles son los resultados que presentan los estudiantes en la socialización luego de aplicar las actividades lúdicas. La metodología tiene un diseño de investigación acción y observacional. El enfoque es cualitativo. El alcance es descriptivo. La población participante son veintiún estudiantes, cuya muestra fue de cuatro estudiantes. Como instrumento de recolección de datos se utilizó la observación de campo. Como resultado se conoció que los estudiantes con autismo presentan dificultades en la comunicación e integración social, así como comportamientos o intereses restringidos y repetitivos, se evidencia que las actividades lúdicas son un medio eficaz.

Palabras Claves: Actividades lúdicas, autismo, educación especial, juego, socialización, TEA.

ABSTRACT

This research is about effective recreational activities to improve socialization. Students with autism at the Alanje school. Its objective is to verify the effectiveness of recreational activities in improving socialization in students with autism at the Alanje School. As specific objectives, determine what difficulties students with autism present in socialization, describe what type of recreational activities. The methodology has an action and observational research design. The approach is qualitative. The scope is descriptive. The participating population was twenty one students whose sample was four students. Field observation was used as a data collection instrument. As a result it was known that students with autism present difficulties in communication and social integration, as well as restricted and repetitive behaviors or interests, it is evident that recreational activities are an effective means.

Keywords: Playful activities, autism, special education, play socialization, ASD.

CONTENIDO GENERAL

INTRODUCCIÓN

CAPÍTULO I: ASPECTOS GENERALES DE LA INVESTIACIÓN.....	11
1.1 Planteamiento del problema.....	11
1.1.1 El problema de investigación.....	20
1.2 Justificación.....	21
1.3 Objetivos.....	25
1.4 Diseño y/o tipo de investigación.....	26
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO.....	29
2.1 Trastorno del Espectro Autista y sus generalidades.....	29
2.1.2 Causas del autismo.....	30
2.1.2.1 Causas genéticas del autismo.....	31
2.1.2.3 Factores genéticos.....	31
2.1.2.4 Causas neurofisiológicas.....	31
2.1.2.5 Causas prenatales.....	31
2.1.2.6 Causas perinatales.....	32
2.1.3 Diagnóstico.....	32
2.1.4 Clasificación del autismo.....	33
2.1.5 Atención pedagógica.....	38
2.1.6 Intervención.....	39
2.1.7 Pronosticó.....	39
2.1.8 Características	40
2.2 Actividades lúdicas.....	41
2.2.1 Concepto.....	43
2.2.2 La importancia del juego.....	44
2.2.3El juego como estrategia didáctica.....	44
2.2.4 Función social y emocional del juego.....	47
2.3 Tipo de actividades lúdicas para mejorar socialización.....	48
2.3.1 Actividades que los maestros pueden desarrollar con los estudiantes.....	48
2.4 Socialización.....	50

2.4.1 Inclusión	52
2.5 Dificultades que presentan los estudiantes con autismo en la socialización.....	53
2.5.1 Trastorno del aprendizaje no verbal.....	53
2.5.2 Habilidades sociales.....	53
2.5.3 Disforia sensible.....	53
2.5.4 Empatía.....	56
2.6 Resultados que presentan los estudiantes en la socialización luego de aplicar las actividades lúdicas.....	56
CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO.....	58
3.1 Fase I: Selección y descripción del escenario, poblaciones participantes como fueron elegidos.....	59
3.2 Fase II: Descripción de las variables a evaluar.....	61
3.3 Fase III: Descripción de los instrumentos y o técnicas de recolección de datos.....	62
3.4 VI: Procedimiento.....	63
CAPÍTULO VI: ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....	65
4.1 Datos generales de la muestra o población seleccionada.....	66
4.2 Determinar cuáles son las dificultades que presentan los estudiantes con autismo.....	66
4.3 Describir qué tipo de actividades lúdicas son eficaces para mejorar socialización en estos estudiantes.....	70
4.4 Verificar cuáles son los resultados que presentan los estudiantes en la socialización luego de aplicar las actividades lúdicas.....	78
CONCLUSIONES.....	
RECOMENDACIONES Y LIMITACIONES.....	
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	
ANEXOS	
ÍNDICE DE CUADROS	
ÍNDICE DE GRÁFICAS	

INTRODUCCIÓN

Este trabajo aborda las dificultades de la socialización que experimentan los estudiantes con Trastorno del Espectro Autista en la Escuela de Alanje. Dada la relevancia de estas dificultades, la búsqueda de métodos efectivos para promover la interacción social, que mejore la integración de los estudiantes con TEA en el entorno educativo se ha intensificado en los últimos años. Se ha evidenciado que las actividades lúdicas constituyen un medio eficaz para que los niños adquieran y practiquen nuevas habilidades, destrezas y conocimientos, favoreciendo su desarrollo equilibrado.

Las actividades lúdicas buscan mejorar la socialización, empleando juegos de mesa sensoriales, dramatizaciones, imitación, rompecabezas en equipo, cuentacuentos y rondas para ellos. La socialización se analiza por las dificultades de conversación, juegos en grupo, contacto, visual y los resultados mejoran en habilidades y conductas que presentan los estudiantes con autismo. Es un proceso fundamental para internalizar normas y comportamientos sociales. Ambas se evalúan con hojas de observación de campo en el pretest y pos-test usando criterios como: mucha dificultad y mucha mejora.

El documento se encuentra estructurado en cuatro capítulos detallados de la siguiente manera: El primer capítulo, cuyo nombre es Aspectos Generales de la Investigación contiene planteamiento del problema, el problema de investigación, justificación, objetivos y diseño o tipo de investigación.

El capítulo II, Marco Teórico de esta tesis se dedica a establecer los pilares conceptuales del estudio, abordando en profundidad el Trastorno del Espectro Autista y sus características, como las dificultades en la interacción social y la comunicación junto con comportamientos repetitivos. También explora la importancia de las actividades lúdicas como una herramienta pedagógica eficaz para fomentar la adquisición de habilidades y el desarrollo emocional, destacando como el juego puede ser un vínculo para mejorar la socialización en estudiantes con TEA. Además, se define la socialización como un proceso fundamental para

internalizar normas y comportamientos sociales que impacta el bienestar general y se analizan los resultados positivos que pueden surgir de la aplicación de estas actividades lúdicas en términos de mejora de la interacción y el aprendizaje.

En el capítulo III: el Marco Metodológico detalla el enfoque de la investigación, describiendo un diseño cualitativo que integra la investigación acción y la observación, aborda la selección y las características de los participantes del estudio de la Escuela de Alanje; además, se presenta la identificación y operacionalización de las variables, que son las actividades y la socialización. Finalmente se describen los instrumentos de recolección de datos utilizados, específicamente las hojas de observación de campo para las evaluaciones pretest y pos-test, también se explican los pasos del procedimiento seguida a lo largo de la investigación.

El capítulo IV tiene como nombre Análisis y Discusión de Resultados, se presentan los datos generales de la muestra o población seleccionada, permitiendo describir los resultados alcanzados en relación con los objetivos específicos, estos resultados se plasman en una hoja de cotejo al culminar esta investigación, se muestran las conclusiones, recomendaciones y limitaciones, referencias bibliográficas, anexos, hoja de observación de campo, cuadro de operacionalización de las variables, planificaciones, evidencias de la recolección de datos, índice de cuadros e índice de gráficas.

CAPÍTULO I

CAPÍTULO I: ASPECTOS GENERALES DE LA INVESTIGACIÓN

1.1 Planteamiento del problema

- **Antecedentes**

El Trastorno del Espectro Autista es una condición que plantea retos importantes en términos de socialización, especialmente en niños que tienen problemas para formar relaciones interpersonales, lo que afecta su desarrollo emocional, social y académico. Debido a estas dificultades se ha intensificado la búsqueda de métodos efectivos para promover la interacción social y que mejore la integración de estos estudiantes en el entorno educativo en los últimos años.

El estudio reveló un crecimiento importante en el nivel de conocimientos tras la implementación del programa en niños con autismo, con una alta significación estadística. Asimismo, se encontró una diferencia notable en el comportamiento de retraimiento social total antes y después de la aplicación del programa, junto con una fuerte correlación entre la puntuación total de conocimientos sobre actividades recreativas y las puntuaciones totales de retraimiento social. (Ghada 2023).

Los efectos de las intervenciones pueden diferir, ya que numerosos programas han logrado fortalecer las habilidades sociales en estos niños. En particular, destacan aquellos que involucran a las familias en las sesiones y emplean nuevas tecnologías, como computadoras, robots, obteniendo resultados significativos. (Miguez 2018).

Los hallazgos evidenciaron que, por medio del juego, la función comunicativa favorece el desarrollo de las funciones mediadoras y reguladoras del lenguaje dentro de un entorno de educación inclusiva. También el juego como estrategia contribuye al fortalecimiento de comportamientos prosociales y altruistas. (Gonzales 2018).

El estudio reveló mejoras notables en los comportamientos comunicativos dentro del grupo SPARK, lo que indica su eficacia para fortalecer la interacción social. Aunque tanto SPARK como FMS contribuyeron al desarrollo de habilidades sociales, el impacto del SPARK en la comunicación fue más efectivo. (Amhad 2023).

Los resultados fueron codificados, donde se consideraron aspectos como la referencia, el tipo de intervención, el tamaño y la edad promedio de la muestra, la cantidad y la duración de las sesiones, los instrumentos de evaluación empleados y los principales hallazgos obtenidos. Entre las distintas intervenciones dirigidas a mejorar las habilidades sociales en personas con trastornos del espectro autista, se incluyen el uso del robot humanoide Noa, la aplicación de realidad aumentada para crear entornos virtuales de socialización, el modelo a través de videos, los entretenimientos grupales de habilidades sociales mediante instrucciones, la participación de grupos de iguales, maestros y padres, así como realización de actividades con juegos de construcción. (Castillo 2023).

Los hallazgos resaltaron la relevancia de la cooperación entre la escuela, la familia y los profesionales, enfatizando la importancia de adaptar las intervenciones a las características individuales de cada niño. Si bien algunos estudiantes evidenciaron mejoras en sus habilidades sociales, persistentes desafíos considerables, especialmente en la educación de las estrategias pedagógicas para responder a sus necesidades particulares. (Zamora 2024).

A partir de los resultados obtenidos, se recopila la información más relevante sobre los niños con autismo, incluyendo en el impacto su desarrollo social y las estrategias para fortalecer y mejorar las áreas afectadas. Esta información se integra en la guía propuesta por el establecimiento, con el objetivo de enriquecer las actividades, estrategias y recursos que se emplean en la actualidad. (Arenas 2023).

Los resultados de esta investigación señalaron que el modelo conductual ABA es uno de los enfoques más efectivos y ampliamente utilizados en este proceso. Además, se destacó la eficacia de modelos modernos y menos conocidos, como el uso de las TIC en la comunicación y la inclusión. También se identificó el papel fundamental de la familia en el apoyo a este proceso y, por último, las limitaciones en la preparación metodológica y práctica de los docentes que trabajan con niños con autismo. (Rivera 2021).

Los hallazgos sugieren que el uso de indicaciones en video puede ser una estrategia efectiva para fomentar una participación adecuada en actividades de ocio. No obstante, los hallazgos sobre su eficacia para enseñar la iniciación social son variables. Este estudio contribuye a la investigación previa al seleccionar de manera sistemática una actividad de ocio para la enseñanza e incorporar un componente social. (Armedáriz 2019).

Los resultados del estudio revelan que los estudiantes con autismo presentan dificultades comunes en la socialización. Se encontró que las actividades teatrales pueden ser una estrategia efectiva para fomentar la interacción social entre ellos, y que el módulo de teatro creativo podría servir como una herramienta útil para mejorar sus habilidades sociales. (Cerbo 2019).

Se realizó una propuesta educativa mediante una cartilla llamada Fortaleciendo las habilidades sociales de un estudiante con TEA a través de las actividades lúdicas. Este instrumento tiene como objetivo enseñar a los docentes a promover la inclusión en el aula, fomentando la participación activa de todos los estudiantes, esto busca promover la socialización de los niños con autismo lo que mejora su calidad de vida. (Gómez 2016).

Las entrevistas evidenciaron la necesidad de adaptar las actividades escolares y deportivas a los alumnos con TEA para que ellos puedan participar activamente. El programa propuesto se examina para la posible inclusión educativa de los alumnos. Este instrumento es esencial para fomentar la interacción social, las

habilidades motoras y la integración sensorial con potencial de ser aplicada en otros contextos educativos. (Aparicio 2025).

Se resalta la importancia de adaptar las intervenciones a las necesidades específicas de cada niño para lograr su inclusión en ambientes sociales y educativos, se observaron mejoras que muestran la efectividad de estas metodologías, recomendaron que pueden replicarse en otros contextos educativos para niños con TEA, también el estudio subraya la necesidad de continuar investigando las estrategias, aumentar los beneficios e integrarlos en distintos ámbitos. (Caicedo 2025).

En un ambiente de juego y seguridad, los niños pueden practicar sus habilidades sociales. Los maestros tienen la capacidad de adaptar estrategias a las necesidades de cada alumno ofreciéndoles un apoyo personalizado para el desarrollo socioemocional, es necesario que estas actividades se ejecuten con regularidad y asegurar un progreso constante en las habilidades sociales de los niños con Autismo. (Herrera 2024).

Los hallazgos revelan que los maestros enfrentan dificultades para fomentar la socialización de los estudiantes con autismo en escuelas inclusivas, la preparación de los docentes para esta tarea depende de su grado académico, su experiencia en entornos inclusivos y su área de especialización, esta información es clave para diseñar las estrategias y planes de acción que mejoren las competencias teóricas y prácticas de los maestros durante su formación, como en su labor diaria. (Faria 2021).

Diversos estudios sugieren que la psicomotricidad relacionada es una estrategia muy útil para abordar las dificultades de comunicación y socialización en niños con TEA. Esta herramienta crea un entorno lúdico que permite a los alumnos mejorar sus habilidades sociales, de esta manera a seguir reglas sociales, a interactuar de forma más afectiva con los demás. (Santaren 2023).

El estudio reveló que jugar es una manera muy efectiva de ayudar a los alumnos a socializar. En los niños con autismo el tipo específico de juego se utiliza en un factor determinante para su desarrollo social. El juego no solo ayuda, sino la forma en que se implementa es importante para el progreso de los alumnos. (Mohamed 2022).

Los resultados que se mostraron tras la participación del estudiante con TEA ampliaron la continuidad de sus inicios sociales cuando inician una interacción y de sus respuestas sociales cuando responden a la interacción de otros, También la investigación tuvo validez social, lo que quiere decir que los integrantes y sus familiares observaron que los resultados y objetivos del programa son importantes y significativos para la vida real. (Lee 2018).

El presente trabajo se propone una estrategia educativa dirigida a niños con TEA de entre cinco y siete años, su objetivo es facilitar el desarrollo de las habilidades que les permitan interpretar diversas expresiones faciales relacionados con los estados emocionales. Por esto se implementarán intervenciones basadas en la metodología TEACCH, se consideran los intereses individuales de cada alumno y fomenta la creación de entornos seguros y confortables para su aprendizaje. (Diez 2023).

En la revisión de la literatura se han clasificado los resultados de las intervenciones según su diseño y enfoque, el primer grupo se enfoca en el uso de gestos y signos como herramientas para mejorar la comunicación en los niños. El segundo grupo analiza las dinámicas en la que los niños interactúan en el suelo junto al terapeuta fomentando un aprendizaje más práctico, el tercer grupo se basa en el contexto del juego, lo que permite que se observe la interacción social, en el cuarto se destaca la importancia de incluir compañeros de desarrollo típico en el proceso terapéutico, enriqueciendo la experiencia de aprendizaje y en el quinto abarca programas virtuales que recrean actividades de juego simbólico ofreciendo nuevas formas de interacción y aprendizaje. (Pérez 2016).

Los hallazgos subrayan que la implementación de actividades físicas adaptadas y enfoques lúdicos contribuyen a mejorar la atención y la coordinación motora en niños con TEA, las intervenciones muestran beneficios significativos en las interacciones sociales lo que resalta un papel crucial en el desarrollo de habilidades sociales y cognitivas en esta población infantil. (Silva 2024).

Los resultados es que las canciones infantiles son una herramienta valiosa y efectiva para fomentar la integración social y la comunicación en los estudiantes con TEA, la integración de las melodías facilita un entorno favorable que apoye el desarrollo general de niños con autismo. (Acero 2024).

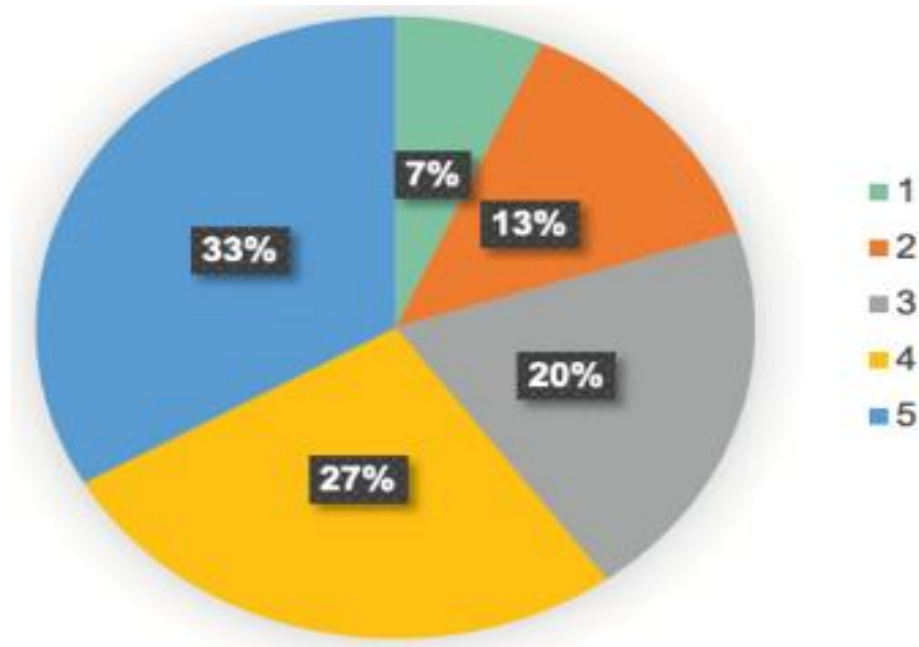
Los estudios evidencian una controversia en torno a las actividades que los niños con TEA deben llevar a cabo para mejorar sus habilidades sociales, los artículos destacan que desde una edad temprana es importante implementar procesos de intervención y realizar actividades tanto grupales como individuales, que preparan a los niños para enfrentar desafíos futuros y fomentar relaciones sociales más efectivas, les ayuda a aprender a gestionar su comportamiento en diversas situaciones. (Vega 2024).

Los resultados indicaron la presencia de las dificultades en la interacción, la resolución de conflictos y la relación con los adultos, también se observan fortalezas en aspectos como las habilidades sociales fundamentales y la respuesta emocional, a partir de los hallazgos se desarrolló un programa lúdico pedagógico donde se ajustaron las características particulares de cada caso. (Vera 2025).

- Situación Actual

Una vez indagado todos los antecedentes del problema se desarrolla en este apartado la situación actual del problema planteado, visto desde la perspectiva estadística al nivel internacional y al nivel nacional. Para ilustrar esta información se puede demostrar que en España existieron datos numéricos reflejados a través de la siguiente gráfica sobre el autismo.

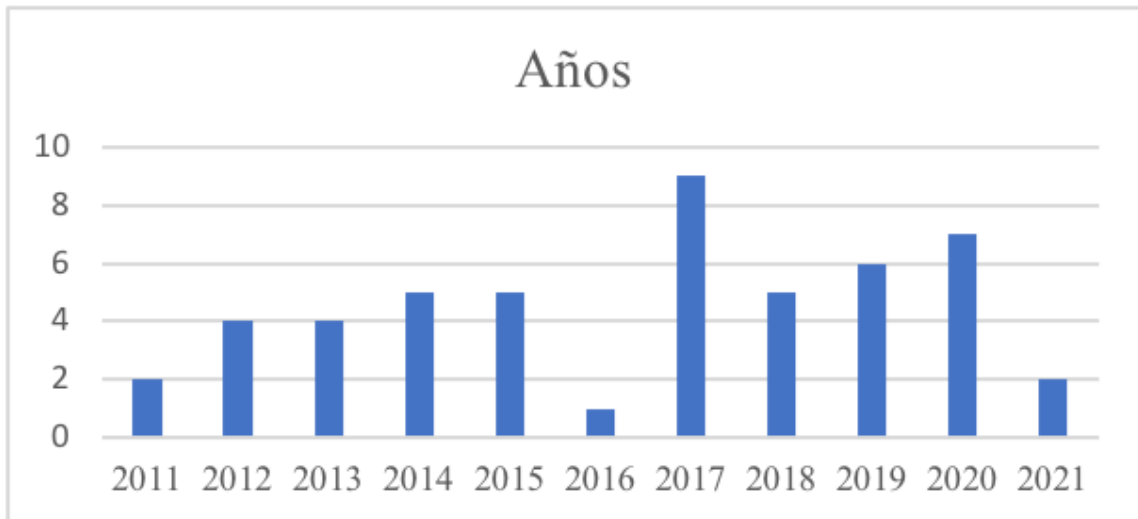
Gráfica 1. Propósito de utilizar las TIC en estudiantes con TEA



Fuente: Belda, *et al* 2022

La mayoría de los docentes 81% considera que las actividades digitales pueden incentivar y mejorar el aprendizaje comunicativo en los estudiantes con TEA. Este dato resalta la capacidad de las TIC para captar la atención de los alumnos y fomentar su participación, especialmente en áreas como la comunicación. Solo un pequeño porcentaje 5% opina lo contrario, lo que sugiere que la mayoría de los docentes ve en estas tecnologías un recurso valioso para este fin.

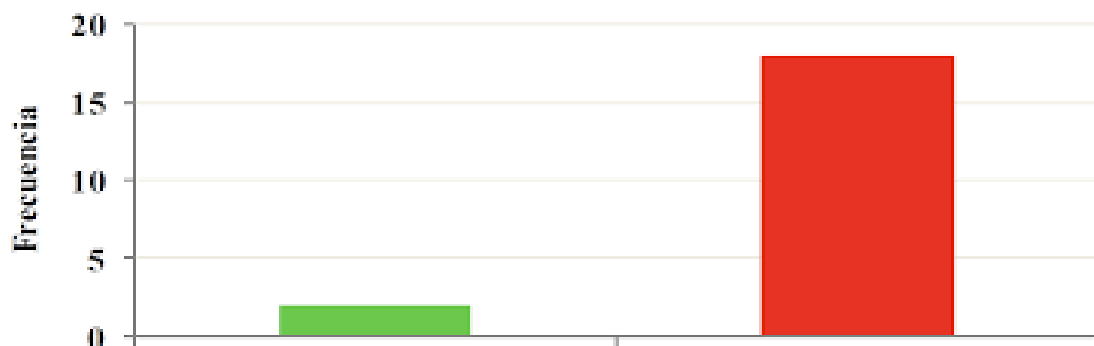
Gráfica 2. Relación entre el Trastorno del Espectro Autista y la cognición social.



Fuente: López, *et al* 2022

Se puede notar que entre los años 2017 y 2020 se registró el mayor volumen de publicaciones sobre el tema de interés, mientras que en 2021 hubo una disminución considerable en la cantidad de publicaciones.

Gráfica 3. Importancia de potenciar las habilidades sociales en niños con TEA para la resolución de conflictos.

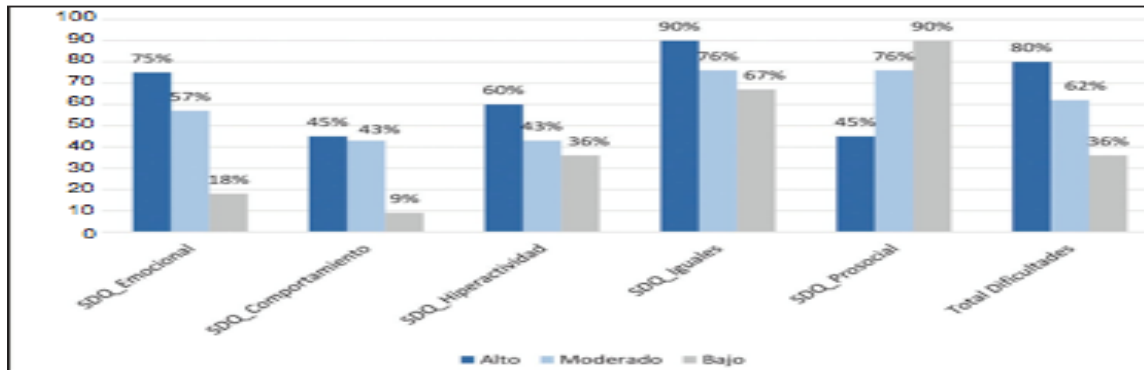


Fuente: Navarro, *et al.*, 2021

La mayoría de los participantes 80% emplea con regularidad estrategias y recursos para fortalecer las habilidades sociales en estudiantes con TEA, mientras

que un 20% las aplica de manera esporádica. Asimismo, el total de los docentes consideran que las adaptaciones centradas en el desarrollo de habilidades sociales pueden contribuir a prevenir o disminuir los conflictos en esos niños.

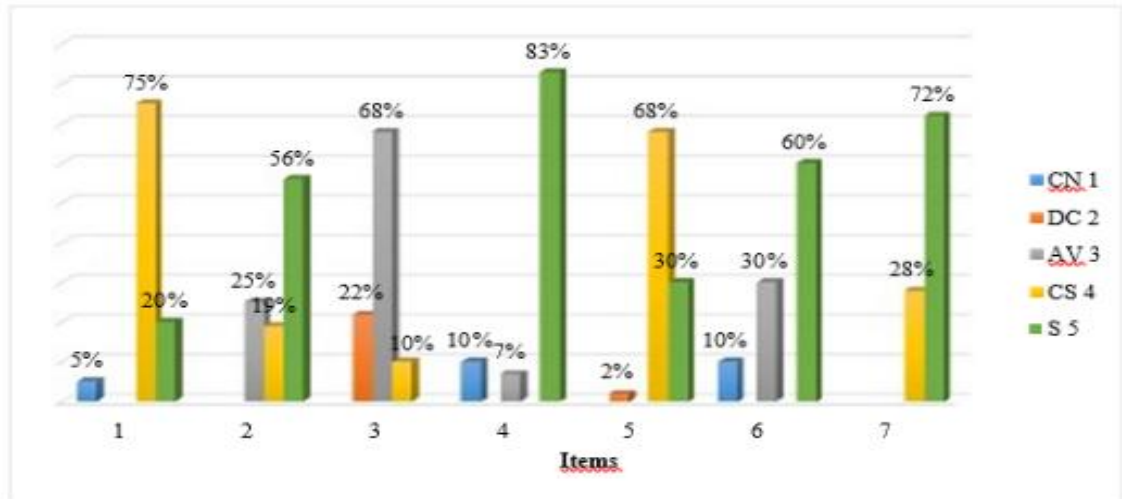
Gráfica 4. El porcentaje de los tres grupos que superan el umbral en las subescalas del cuestionario de capacidades y dificultades.



Fuente: Navarro, *et al.*, 2019

Las familias de niños con TEA se diferencian según factores sociodemográficos y el clima familiar, incluyendo el estrés parental las estrategias de afrontamiento y el apoyo social. Este estudio analizó cómo estos factores influyen en la conducta, emociones y habilidades sociales de los niños, donde se identificaron tres perfiles familiares según su nivel de riesgo: alto, moderado y bajo. Se encontró que los niños con familia con alto riesgo presentan más dificultades conductuales y emocionales, mientras que aquellos en familias de bajo riesgo muestran mayor conducta prosocial y menos problemas emocionales. Los resultados resaltan la importancia de un enfoque integral en la atención a las personas con TEA, priorizando la regulación emocional y el fomento de la conducta prosocial. Además, dotar a las familias de recursos y fortalecer su confianza en la crianza no solo mejora el bienestar familiar, sino que también favorece el desarrollo óptimo de los niños.

Gráfica 5. El papel de los padres en el desarrollo emocional y social de niños con autismo de 2 a 3 años.



Fuente: Zamora, *et al.*,2022

Los resultados revelan que los roles más predominantes son el del padre sobreprotector y el de las relaciones afectivas. Esto permite concluir que es esencial comprender la situación del niño en el lugar de forzarlo a actuar de manera convencional. Al asumir esta perspectiva se demuestra una actitud de aceptación y respeto hacia al niño tal como es, lo que facilita brindar la atención adecuada para su desarrollo social y emocional.

1.1.1 El problema de investigación

Una vez desarrollado los antecedentes y plasmada la situación actual del problema investigado que se refiere a las Actividades lúdicas efectivas para mejorar socialización. Estudiantes con Autismo en la Escuela de Alanje se hace la siguiente pregunta principal.

- Pregunta principal
 - ¿Qué efectividad tienen las actividades lúdicas para mejorar la socialización en estudiantes con autismo de la Escuela de Alanje?

- Subproblemas
 - ¿Cuáles son las dificultades que presentan los estudiantes con autismo en la socialización?
 - ¿Qué tipo de actividades lúdicas son eficaces para mejorar socialización en estos estudiantes?
 - ¿Cuáles son los resultados que presentan los estudiantes en la socialización luego de aplicar las actividades lúdicas?

1.2 Justificación

Este estudio es conveniente porque se enfoca en una problemática relevante dentro del ámbito educativo: Las dificultades que enfrentan los estudiantes con Trastornos del Espectro Autista en cuanto a la socialización. Esta habilidad es esencial para el crecimiento integral de los niños, ya que les permite formar relaciones, comprender y seguir normas sociales, colaborar con otros y desenvolverse en distintos contextos. En los estudiantes estas capacidades están comprometidas, ya que genera obstáculos para su inclusión en el entorno escolar y reduce posibilidades de establecer vínculos significativos.

En este sentido, las actividades lúdicas se presentan como una herramienta educativa de gran utilidad, ya que, en el juego, los niños pueden interactuar de un modo natural de aprender y una vida eficaz para fomentar la socialización desde edades tempranas. A través del juego, los niños pueden interactuar, asumir distintos roles, resolver conflictos, compartir y cooperar en un entorno relajado y motivador. Además, este tipo de actividades puede adaptarse fácilmente a las

particularidades de cada estudiante con TEA, atendiendo sus ritmos, preferencias e intereses, lo que convierte en un recurso inclusivo, versátil.

Sirve para que permita ofrecer alternativas prácticas frente a las dificultades en la socialización que presentan los estudiantes con TEA dentro del entorno escolar. A través del uso de actividades lúdicas se pretende reconocer métodos que estimulen el desarrollo de habilidades sociales y que fomenten una participación activa y significativa en el aula. Asimismo, la investigación busca proporcionar recursos concretos a docentes, especialistas y otros profesionales que trabajan con esta población, ya que facilita la aplicación de estrategias eficaces, adaptables y accesibles.

Esta investigación posee un alcance social considerable, ya que impulsa la integración de los estudiantes con autismo mediante el uso de actividades lúdicas que fortalecen sus habilidades para socializar. Al fomentar la participación activa en el entorno escolar se contribuye a mejorar su desarrollo emocional, su autoestima y su capacidad para interactuar con los demás. Además, el trabajo ofrece estrategias útiles para que los docentes atiendan de manera más eficaz la diversidad en el aula, promoviendo así una cultura educativa más comprensiva e inclusiva.

Este trabajo beneficia directamente a los estudiantes, ya que contribuye al desarrollo de sus habilidades y mejora su integración en el entorno escolar. Los docentes también se ven favorecidos, a su vez los compañeros que desarrollan actitudes de respeto y solidaridad. En forma indirecta las familias de los estudiantes perciben mejoras en la comunicación y en la dinámica familiar. Las escuelas fortalecen su compromiso con la inclusión. En conjunto la sociedad también se ve impactada, al fomentar una cultura basada en la empatía y la aceptación de las diferencias.

El alcance de este trabajo puede ir más allá del aula, generando cambios positivos en distintos niveles de sistema educativo. A nivel individual, permite que los estudiantes con autismo desarrollen habilidades sociales y se integran con mayor

facilidad en su entorno escolar. A futuro sus resultados pueden servir de base para diseñar programas inclusivos más amplios adaptados a las necesidades especiales. Además, puede motivar nuevas investigaciones en contexto similares y mejora la experiencia educativa, también impulsa una sociedad más solidaria, inclusiva y respetuoso de la diversidad.

La investigación sobre actividades lúdicas para mejorar la socialización en estudiantes con autismo ofrece aportes relevantes a la educación especial. Proporciona estrategias prácticas que permiten utilizar el juego como herramienta educativa y terapéutica. Favorece un ambiente seguro donde los estudiantes pueden desarrollar habilidades sociales. Además, facilita la adaptación de las actividades según las necesidades individuales, promoviendo una enseñanza más personalizada. También fortalece la formación docente en el uso de técnicas lúdicas. Mejora la inclusión y participación en el aula.

Esta investigación aporta un enfoque novedoso al centrarse en una selección y evaluación de actividades lúdicas que realmente favorecen la socialización de estudiantes con autismo ajustadas al contexto escolar. A diferencia de otros estudios que tratan el juego de manera general, este trabajo busca identificar juegos específicos que sean eficaces dentro del entorno educativo, teniendo en cuenta tanto las particularidades del trastorno del espectro autista como los requerimientos prácticos del docente en el aula. Proporciona orientaciones concretas en la pedagogía diaria, fortaleciendo la inclusión y la participación activa.

Este enfoque beneficia significativamente a la educación especial al brindar recursos prácticos y adaptados al entorno escolar. Además, promueve la inclusión al favorecer el desarrollo de habilidades sociales en estudiantes con autismo. Se atienden las necesidades individuales, respetando los ritmos y formas de aprendizaje de cada alumno. Estas estrategias también mejoran la comunicación y la interacción en el aula. En conjunto, se fomenta un ambiente más participativo,

empático y colaborativo. Así se impulsa una educación centrada en el bienestar y la inclusión real.

Ayudan a desarrollar habilidades sociales y emocionales, como compartir y expresar sentimientos. Estas actividades son adaptadas a distintos ritmos y estilos de aprendizaje, permitiendo una enseñanza personalizada. Fortalecen la relación entre docentes y estudiantes, creando un clima de confianza. Ofrecen herramientas prácticas basadas en evidencia, mejorando la efectividad de las intervenciones. Facilita la superación de barreras comunicativas, impulsando la interacción. Crea un ambiente seguro y motivador que favorece el aprendizaje y la socialización.

Esta investigación aporta a la comunidad científica al ofrecer nuevas evidencias sobre el uso del juego como herramienta educativa para mejorar la socialización en estudiantes con autismo. Se enfoca en adaptar actividades lúdicas al entorno escolar, conectando teoría y práctica. Proporciona datos útiles para futuras investigaciones en educación inclusiva y desarrollo infantil. Amplia la comprensión del impacto del juego en el comportamiento social. Plantea nuevas líneas de estudio de intervención temprana y formación docente. Fortalece el enfoque interdisciplinario ente educación, psicología y neuro desarrollo.

Este estudio plantea una base teórica que considera el juego estructurado como una estrategia eficaz para fortalecer la socialización en estudiantes con autismo. Sostiene que las actividades lúdicas organizadas favorecen la comunicación y la interacción en contextos escolares inclusivos. Esta propuesta puede orientar investigaciones futuras en áreas como la intervención educativa y el diseño de programas adaptados. Permite explorar la relación entre el juego, la neurodiversidad y el aprendizaje social. Su aplicación en diferentes niveles y contextos educativos amplía su alcance.

Desarrollo un enfoque teórico que destaca el valor del juego estructurado como un recurso para fomentar la socialización en estudiantes con autismo. Sus aportes ofrecen estrategias aplicables en entornos escolares inclusivos. Se convierte en un material de referencia útil para docentes, profesionales de la educación, estudiantes y especialistas interesados en el área. Orienta el diseño de prácticas pedagógicas ajustadas a las necesidades del alumnado con TEA. Promueve una comprensión más amplia sobre la relación entre el juego, el aprendizaje social y la neurodiversidad. Su contenido puede inspirar nuevas investigaciones educativas.

Ofrece estrategias claras y aplicables que pueden ser utilizadas por docentes, estudiantes en formación, psicopedagogos y otros profesionales. Su contenido facilita la creación de prácticas inclusivas adaptadas a estudiantes con autismo. Puede integrarse en programas de capacitación docente o proyectos educativos. Es útil también para familias y especialistas que deseen fortalecer habilidades sociales desde distintos entornos. Su enfoque práctico y actualizado amplía las posibilidades de intervención. En conjunto enriquece el conocimiento académico y profesional sobre inclusión o autismo.

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo general

- Comprobar qué efectividad tienen las actividades lúdicas para mejorar la socialización en estudiantes con autismo de la Escuela de Alanje.

1.3.2 Objetivos específicos

- Determinar cuáles son las dificultades que presentan los estudiantes con autismo en la socialización.
- Describir qué tipo de actividades lúdicas son eficaces para mejorar la socialización en estos estudiantes.

- Verificar cuáles son los resultados que presentan los estudiantes en la socialización luego de aplicar las actividades lúdicas.

1.4 Diseño y/o tipo de investigación

El diseño cualitativo cumple con estos dos diseño de investigación acción y diseño observacional, porque el diseño de investigación acción se enfoca en analizar el problema a partir del diagnóstico inicial mediante el pretest lo que facilita identificar las necesidades, por otra parte el diseño observacional está vinculado a esta intervención y se emplea durante y después de la misma para recopilar datos en el pos-test, permitiendo evaluar si las estrategias aplicadas generaron mejoras en la socialización de los estudiantes con autismo, así ambos diseños se complementan para examinar todo el proceso antes, durante y después de la intervención.

- Tipo de estudio según su enfoque:

Este estudio tiene un enfoque cualitativo, ya que busca comprender el fenómeno desde la perspectiva de los participantes. Para recolectar la información se utilizaron entrevistas, observación de campo y análisis de documentos. No se plantea hipótesis, ya que el objetivo no es comprobar algo sino interpretar lo que se observa. Los resultados se presentan en forma de narraciones y cuadros, y el análisis se realiza desde una visión subjetiva que valora las experiencias y el contexto de cada persona.

- Tipo de estudio

El tipo de estudio según su enfoque es cualitativo porque se han utilizado técnicas de recolección de datos cualitativas como la observación de campo, ya que se recopila información con el fin de analizar detalladamente las conductas y dinámicas sociales de los estudiantes durante las actividades lúdicas.

- Según su alcance:

Descriptivo porque busca aclarar las principales dificultades sociales que confrontan los alumnos, así como reconocer las características de las actividades lúdicas que pueden aportar al fortalecimiento de sus habilidades sociales.

CAPÍTULO II

CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO

2.1 Trastorno del Espectro Autista y sus generalidades

El TEA es una condición neurológica que influye en la manera que una persona se comunica, interactúa, aprende. Este se caracteriza por dificultades en la comunicación verbal y no verbal, se les dificulta relacionarse con los demás.

El TEA afecta el crecimiento y funcionamiento del cerebro, suele manifestarse durante los dos primeros años por lo que se considera un trastorno del desarrollo.

Las personas con autismo suelen presentar desafíos en la interacción social, dificultades para comunicarse, comportamientos repetitivos estos pueden interferir en aspectos de la vida cotidiana, entorno escolar, laboral y social. Afecta a individuos de todas las edades, aunque no tiene cura existen tratamientos y apoyos que pueden mejorar sus habilidades y calidad de vida.

2.1.1 Concepto

El Trastorno del Espectro Autista (TEA) es un trastorno del neurodesarrollo caracterizado por la capacidad disminuida de la interacción social, deficiencias en la comunicación verbal y no verbal, déficit en la reciprocidad social y en los comportamientos comunicativos necesarios para comprender, interactuar y mantener las relaciones. Además, inflexibilidad en el comportamiento, conductas repetitivas e intereses restringidos con dificultad para comprender las intenciones y pensamientos de los demás (Gaona,2024).

El autor expresa que el Trastorno del Espectro Autista afecta múltiples aspectos del desarrollo humano como lo es la interacción social y la comunicación, las dificultades de estas áreas con los comportamientos repetitivos impiden la capacidad de las personas con Trastorno del Espectro Autista interacciones significativas y comprender los procesos sociales, esto enfatiza la importancia mejor comprensión y apoyo a las personas con TEA para promover su inclusión y mejorar su calidad de vida.

El Trastorno del Espectro Autista se detalla como una condición neurológica que inicia en la niñez y se manifiesta como dificultades en la comunicación social y la conducta en cada persona padeciendo los síntomas de manera única, la condición tiene una alta heredabilidad y es causada por un desarrollo del cerebro desde sus primeras etapas (Bellantonio, Solange, Ciardullo, Dias y Pandullo,2024).

2.1.2 Causas del Autismo

El autismo, o trastorno del espectro autista (TEA), es una condición neurodesarrollada que afecta la comunicación, la interacción social y el comportamiento. En las últimas décadas, la prevalencia del autismo ha aumentado notablemente, lo que ha llevado a una creciente atención e investigación sobre sus causas. A pesar de los avances científicos, las etiologías del autismo siguen siendo complejas y multifactoriales, involucrando una interacción de factores genéticos, ambientales y neurobiológicos.

2.1.2.1 Causas genéticas del autismo

Por otra parte, cabe señalar que de acuerdo con el estudio realizado se puede expresar que Riera (2021) afirma que: la identificación de las bases genéticas del trastorno del espectro Autista es un avance claro que sugiere una mejora en la comprensión y el diagnóstico del trastorno al encontrar más de mil genes relacionados con un mayor riesgo de desarrollar autismo se presenta la oportunidad de tratamiento más personalizados, es importante reconocer que el autismo es un fenómeno complejo que abarca no solo factores genéticos sino también influencias ambientales y sociales de este modo los hallazgos en genética son valiosos, es fundamental adoptar un enfoque integral que contemple todos los aspectos que pueden contribuir al desarrollo del Trastorno de Espectro Autista.

2.1.2.2 Los factores ambientales

Se basan en que el cerebro en formación es débil y en los estudios científicos han señalado que la exposición a factores ambientales del nacimiento podría vincularse con el autismo, la sensibilidad del cerebro infantil y según los hallazgos científicos se relaciona el autismo con factores ambientales prenatales (Sealey, Hughes, Sriskanda, Guest, Gibson, Johnson, Pace y Bagasra, 2016).

2.1.2.3. Factores genéticos

Múltiples análisis han investigado la relación entre el índice de masa corporal de los padres de familia y la posibilidad de Trastorno del Espectro Autista con resultados variables, principalmente respecto a la obesidad, sobre peso o bajo peso materno, un análisis indicó que la obesidad materna antes del embarazo aumenta un 36% del riesgo de TEA en sus hijos (Nova, Morales y Ahumada ,2022).

2.1.2.4 Causas neurofisiología

El autor expresa que el cerebro autista tiene el mismo aspecto y estructura física que cualquier otro cerebro, la diferencia principal radica en la manera que opera su sistema interno, en el caso de las personas no autistas una zona del cerebro conocida como giro cingulado se produce de manera automática que regula y guía la atención de forma fluida y sin esfuerzo en medio de las distintas áreas frontales del cerebro según se necesite. Por otro lado, en el cerebro autista este proceso de cambio automático funciona de forma diferente lo cual afecta la forma en que se gestiona y cambia el foco de la atención. (Rowland, 2020)

2.1.2.5 Causas Prenatales

Las causas que se han identificado se encuentra la exposición materna a sustancias químicas, tales como medicamentos, alcohol, metales tóxicos y además a la contaminación del aire compuesta por partículas finas. Asimismo, se ha identificado un riesgo vinculado a complicaciones en la salud materna como infecciones, inflamación, diabetes, asma y también a la depresión o el estrés

emocional de la madre, por último, la edad avanzada de los progenitores y el nacimiento prematuro igualmente se vinculan a un riesgo elevado de Trastorno del Espectro Autista, aunque los estudios señalan que hay otras posibilidades que son complicadas de demostrar y carecen de base biológica consistente (Ornoy, Fudim y Ergaz,2015).

2.1.2.6 Causas perinatales

Cada vez más son los estudios que indican que el autismo TEA podría verse afectado por diversas complicaciones ocurridas durante el parto o en el periodo inmediato posnatal, factores perinatales y posparto. Entre estas complicaciones se encuentran alteraciones del cordón umbilical, sufrimiento fetal, lesiones al nacer, parto prematuro, bajo peso del bebé, malformaciones congénitas y problemas médicos neonatales como la anemia o la hiperbilirrubinemia y dificultades de alimentación. Del mismo modo los autores resaltan que la importancia de estos factores de riesgo, ya sea los que se producen antes, durante o después del parto. (Yong, Dou, Gao, Xu, Xiao, Zhu, Li y Yuan,2021).

2.1.3 Diagnóstico

De acuerdo con lo que plantea Moreno (2023) es que: “Después que sea ha diagnosticado a una persona con autismo no hay una solución permanente. El tratamiento debe adaptarse a cada caso del individuo, existen varias terapias disponibles que son efectivas cuando se inicia en los primeros años de la infancia, lo que resalta la importancia de comenzar la intervención temprana para mejorar sus habilidades sociales comunicativas y su desarrollo general” (parr.13).

Tal como menciona el autor, destaca la realidad del autismo que pese a no tener solución puede ser controlado de manera efectiva, esto subraya la importancia de actuar desde los primeros años, ya que son significativos para el desarrollo de las habilidades sociales y comunicativas al personalizar las terapias según cada caso se proporciona a cada persona, se brinda la posibilidad de aprender nuevas habilidades para mejorar la calidad de vida al aplicar este enfoque personalizado

se beneficia al individuo y al mismo tiempo se fortalece un entorno social más inclusivo.

2.1.4 Clasificación del Autismo

Anteriormente la clasificación moderna del Trastorno del Espectro Autista, los expertos en la salud mental usaban el DSM-L y guías previas para diagnosticar por separado diversas condiciones que actualmente se reconocen como parte del espectro, entre ellos el autismo clásico también denominado infantil, el síndrome de Asperger, trastorno desintegrativo infantil y el trastorno generalizado del desarrollo no especificado. No obstante, la revisión posterior del manual del diagnóstico el DSM-5 identificó la considerable similitud de síntomas entre estas clasificaciones y el carácter continuo de la condición, motivo por el que decidió unificar todos estos diagnósticos con el nombre de paraguas de TEA, mostrando la comprensión más exacta de la condición en términos de un espectro dimensional y no como un trastorno separado.

Antes que se adaptara la clasificación actual del autismo existían diversos términos y subtipos como:

- Autismo infantil clásico:

El Síndrome de Kanner también conocido como autismo infantil clásico fue identificado por el psiquiatra Leo Kanner en 1943, un momento clave que dio lugar un amplio estudio y debate, que favoreció un entendimiento más completo de los Trastornos del Espectro Autista, en su conjunto Kanner fue el primero en reconocer y registrar este trastorno mediante la observación detallada en niños que mostraban un conjunto característico de síntomas particulares, marcado por dificultades importantes en la comunicación e interacción social, conductas repetitivas y estereotipadas, junto con la presencia de intereses muy limitados o concentrados, estas características se evidencian en la primera infancia usualmente antes de los 2 o 3 años de edad y constituyen la base para comprender esta condición dentro del espectro (Gómez, 2023).

- Síndrome de Asperger:

El Síndrome de Asperger ha sido conceptualizado a lo largo de la historia como un trastorno del neurodesarrollo, definido por alteraciones de tipo cualitativo en la interacción social recíproca y en los modos de comunicación, además con un conjunto limitado de intereses y actividades que se evidencian de forma estereotipada y repetitiva (Vásquez y Del Sol, 2017).

- Trastorno desintegrativo infantil:

El Trastorno desintegrativo infantil es una alteración psicológica caracterizado por manifestarse de forma tardía, presentándose en niños aproximadamente entre los tres o cuatro años. Previo al inicio el niño suele mostrar un desarrollo normal, no obstante, al manifestarse el trastorno provoca una interrupción repentina en ese desarrollo afectando el lenguaje, las habilidades motrices y la función social. El aspecto más evidente consiste en que la persona atraviesa una regresión o pérdida de las capacidades previamente adquiridas, impactando de manera significativa sus capacidades comunicativas y cognitivas (Vicente, 2020).

- Trastorno generalizado del desarrollo no especificado

Se utilizaba como un diagnóstico que no cumplía todos los criterios completos del trastorno del autista lo que provoca incertidumbre entre los profesionales y también entre los familiares de niños con Trastorno generalizado del desarrollo no Especificado, varios familiares se sentían tranquilos por no ser diagnosticados con autismo que frecuentemente se percibe de forma general como una condición más severa (Carbone y Dell 'Aquila, 2013).

El Síndrome de Kanner explicado por el Dr. Leo Kanner en 1943 es llamado autismo clásico o trastorno autista en su forma inicial y descrita de manera más seria, distinto al síndrome de Asperger, por su parte este último perfil se relacionaba con un autismo de mayor funcionabilidad a nivel cognitivo, subrayando las dificultades para establecer y mantener vínculos sociales, el síndrome de Kanner indicaba que los niños además de presentar severas

dificultades sociales de comunicación y de empatía a menudo presentaban problemas coexistentes con distintos niveles de capacidad intelectual y una marcada necesidad de preservar la consistencia y la rutina, destacando los casos más graves y complejos del espectro autista de la época. (Rubio, 2020, párr. 4)

Los desafíos de la interacción social se describen como las limitaciones sostenidas que encuentran las personas para vincular, conectar y relacionarse con los demás, reflejándose en problemas para comprender la comunicación no verbal, mantener conversaciones recíprocas o regular la marcada ansiedad social en contextos públicos lo que con frecuencia conduce al aislamiento y un impacto negativo en la calidad de vida. Hay que reconocer que estas dificultades pueden derivarse de factores que van desde la ansiedad o experiencias traumáticas incluso trastornos del neuro desarrollo como el autismo, es esencial para favorecer contextos de acompañamientos dado que las estrategias para abordarlos requieren, tanto la enseñanza explícita de habilidades sociales como terapias psicológicas con el fin de alterar los patrones de temor y evitación. (Anderson, 2024, párr.1)

- Alteraciones en la comunicación

Las dificultades comunicativas constituyen un rasgo fundamental del Trastorno del Espectro Autista y se manifiestan de diferentes formas, como dificultad para hablar, comprender gestos o establecer interacciones sociales. (Mas, 2025)

- Ecolalia: Es la repetición de palabras o frases escuchadas tanto de manera inmediata como retardada aunque comenten se relaciona con el Trastorno del Espectro Autista no constituye una acción vacía de significado en sus primeras etapas, puede desempeñar un papel comunicativo como una forma de pedir o afirmar, no obstante, utilizarlo de manera persistente sin adaptaciones puede interferir en la comunicación eficaz y natural, motivo por el que la intervención logopédica resulta fundamental para analizar el propósito que subyace

a la conducta repetitiva y orientarla hacia modalidades de expresión más versátiles y adecuadas socialmente.

- Lenguaje literal: La interpretación del lenguaje implica una marcada inclinación a comprender las palabras exclusivamente por su sentido literal pasando por alto el contexto, lo que dificulta de manera notable la interpretación de matices comunicativos. Esta limitación obstaculiza la comprensión de componentes clave de la interacción social, tales como las metáforas, la ironía, el sarcasmo, los dobles sentidos y el humor, dificultando la habilidad para mantener conversaciones complejas y frecuentes resultando en respuestas o conductas inapropiadas al no comprender el sentido real del mensaje.
- Problemas con la comunicación no verbal: Las dificultades con la comunicación no verbal constituyen un reto tanto para generar y comprender los mensajes transmitidos de forma no verbal, tales como los gestos, las expresiones faciales y el contacto visual. Esta dificultad impacta de manera notable la fluidez de las integraciones sociales dado que el individuo podría no emplear las señales apropiadas para complementar su habla o puede malinterpretar las señales de los demás, por ejemplo, al no percibir una expresión de desinterés o una señal de aprobación lo que finalmente dificulta la interpretación exacta de las intenciones comunicativas y la reciprocidad en una conversación.
- Dificultades en la interacción comunicativa: Las dificultades en la intención comunicativa se presentan en la incapacidad de reconocer correctamente o comunicar necesidades, deseos o información lo cual frecuentemente genera frustración y limita la efectividad de la interacción social. La intervención tiene como objetivo potenciar la comprensión de estas intenciones y en brindar estrategias y herramientas que faciliten al individuo expresar sus metas de forma precisa y eficaz, promoviendo de este modo la integración en

situaciones sociales y disminuyendo los obstáculos originados por la limitada capacidad de comunicación.

Las conductas repetitivas son comportamientos, movimientos o pensamientos que se ejecutan de forma continua y ordenada. Se pueden presentar como movimientos recurrentes de manos o dedos, repetir palabras o frases, organizar objetos de manera repetitiva o siguiendo rutinas rígidas. Estas conductas no constituyen meros hábitos si no que con frecuencia contribuyen a que la persona experimente mayor seguridad a manejar la ansiedad y a organizar su entorno de manera predecible, brindando una percepción de control y capacidad de prever eventos que podrían resultarle confusos o estresantes. (Evans, 2025, párr.4)

- Grados del autismo

El autismo se presenta en diferentes niveles dificultando la relación social y la comunicación de las personas de diferentes maneras, esta condición varía mucho, ya que algunos individuos necesitan apoyo intenso mientras que otros requieren solo asistencia ligera. (Aso, 2024)

A continuación, se detallan los grados del autismo según lo indicado por el autor previamente citado:

- Nivel 1 de autismo: Frecuentemente denominado autismo leve o de alto funcionamiento como una condición en que la persona necesita apoyo moderado principalmente en situaciones sociales. Este apoyo es esencial para que entiendan señales no verbales y desarrollen habilidades fuera de sus intereses habituales, este apoyo puede venir de familiares, amigos o educadores que comprendan el autismo, resalta que la mayoría de las personas con este nivel puede vivir de forma bastante normal e independiente.

- Nivel 2 autismo moderado: Este se caracteriza por una necesidad de apoyo más importante igualmente la ayuda de familiares y educadores es crucial la intervención de profesionales. Se necesitan terapias del lenguaje y asistencia profesional continua para ayudar a la persona a manejar sus necesidades de comunicación y expresión.
- Nivel 3 autismo severo: Estas personas necesitan un apoyo muy alto en su vida cotidiana. Esto incluye ayuda con cosas básicas como el cuidado personal y la higiene. Para que puedan volverse más independientes es fundamental que tengan supervisión constante y ayuda de profesionales.

2.1.5 Atención Pedagógica

El autor menciona que no hay una única forma de tratar el autismo, él sugiere un enfoque llamado terapia integrativa que no es un tratamiento fijo, sino que se usan varias herramientas diferentes elegidas según lo que la persona necesita, él menciona la importancia de que los médicos se mantengan actualizados con los nuevos estudios, especialmente aquellos que buscan mejorar las habilidades sociales, ya que no existe un medicamento para los síntomas principales ni una guía de tratamiento universal.(Alcalá y Ochoa, 2022)

2.1.6 Intervención

La intervención con las personas con Trastorno del Espectro Autista tiene que ser apoyo constante y personalizado que se adapte a sus necesidades a lo largo de su vida, el propósito es fomentar su desarrollo personal y social para fortalecer su calidad de vida en todos los ámbitos (Cuesta, Sánchez, Orozco, Valenti Cottini, 2016).

La importancia de la intervención temprana en el Trastorno del Espectro Autista se basa en las dificultades de la comunicación, el lenguaje, la comprensión y la flexibilidad cognitiva que surgen en las fases iniciales del desarrollo, esta

intervención se enfoca en apoyar a la persona con TEA en sus múltiples requerimientos para fomentar su desarrollo personal, así como su inclusión social durante toda su vida. La intervención se fundamentó en una capacitación orientada a los padres y madres con la finalidad de potenciar las habilidades comunicativas de su hijo o hija y se llevó a cabo a lo largo de seis meses con dos sesiones cada mes. Esta formación dio como resultado ser útil, ya que su aplicación práctica provocó una disminución notable en la intensidad de los síntomas más graves que mostraban los niños. (Velásquez, 2023)

2.1.7 Pronóstico

El pronóstico del autismo varía en las personas, ya que cada uno requiere apoyo, algunos avanzan al punto de vivir independiente y mantener relaciones plenas, condiciones como el desarrollo temprano del lenguaje y la ausencia de otras condiciones, el apoyo constante, las intervenciones adecuadas son clave para que las personas con TEA alcancen una vida independiente (Bretones y Calvo, 2018).

Los trastornos del espectro autista se caracterizan por abarcar una gran diversidad de manifestaciones y niveles de intensidad. Por un lado, están quienes presentan ligeras dificultades en la interacción social, acompañadas de temas específicos, aunque mantienen un estilo de vida funcional y con un desarrollo intelectual dentro o incluso por encima del promedio. A partir de este punto se despliega una amplia gama de características hasta llegar al extremo, donde se encuentran personas con autismo profundo, ausencia total de comunicación verbal y una discapacidad intelectual severa (Suarez,2022).

El trastorno del espectro autista es una condición del neurodesarrollo que se manifiesta principalmente en retos para la comunicación social, la presencia de intereses muy específicos y la repetición de conductas. El desarrollo en los niños diagnosticados con este trastorno puede variar considerablemente y estudios recientes indican que en algunos casos con el paso del tiempo ciertos niños dejan de cumplir con todos los criterios para ser diagnósticos dentro del espectro.

Seguido con los grados del autismo. Según Gladden (2024). El pronóstico de cada uno de ellos varía de acuerdo con el nivel de apoyo:

Nivel 1: Hace referencia a personas que suelen requerir un apoyo leve sin recibir ayuda, pueden presentar retos importantes para interactuar con los demás y para manejarse en la vida diaria.

Nivel 2: Se basa en que los individuos que muestran retos moderados en su interacción social y comunicación, así como en el desempeño de tareas cotidianas. Las personas en este nivel generalmente necesitan asistencia moderada, es decir, apoyo constante que facilite su desempeño en la vida diaria y desenvolverse socialmente de forma apropiada sin requerir vigilancia constante. Los retos que enfrentan resultan más notorios que las de las personas del nivel 1, aunque no llegan al grado de severidad de niveles más alto.

Nivel 3 Se refiere a las personas con dificultades en el Trastorno del Espectro Autista de grado más severo de la condición en el cual se evidencian dificultades notables en las personas, ya sea en la comunicación, así como en la interacción social, además de comportamientos repetitivos muy marcados supone la necesidad de un acompañamiento intensivo y continuo en las actividades cotidianas dado que sus dificultades obstaculizan un desenvolvimiento, autonomicen aspectos básicos como lo es la socialización, el aprendizaje o la adaptación a cambios en su entorno. Por ello, se considera indispensable un respaldo amplio, ya que el apoyo especializado es fundamental para promover su desarrollo y calidad de vida.

2.1.8 Características

Las personas con autismo muestran rasgos que afectan su forma de relacionarse con el entorno. Según Aranda (2025). Las características son:

- **Habilidades cognitivas:** Las personas con autismo muestran distintas habilidades cognitivas, algunas pueden presentar un coeficiente intelectual

dentro del rango normal o incluso superior, mientras que otras pueden presentar algún grado de discapacidad intelectual leve o severa.

- Interacción social: Las personas con autismo tienen dificultades con el fin de entender las emociones de los demás lo que limita la interacción con los demás.
- Repetición de comportamientos: Tienden a ejecutar movimientos repetitivos como golpearse las manos, balancearse, girar objetos que les brindan sensación de seguridad o alivio.
- Hiperfoco: Numerosos individuos con autismo poseen la habilidad sobresaliente para enfocarse en una tarea o actividad determinada.

2.2 Actividades lúdicas

Las actividades lúdicas incluyen todas las actividades que emplean el juego como herramienta de aprendizaje. Estas pueden abarcar juegos físicos, simbólicos, con reglas, así como actividades creativas como la pintura o la música. Cada tipo de juego promueve el desarrollo de diferentes regiones del cerebro y potencia habilidades específicas. El juego se describe como el conjunto de actividades destinadas a la búsqueda de alegría y recreación, estas actividades ya sean llevadas a cabo solas o en grupo se distinguen por ser opcionales y no estar limitadas por normas rigurosas, brindando un espacio crucial para que las personas se expresen con libertad, desarrollan la imaginación y provocan sentimientos agradables. El ámbito de lúdico es amplio abarcando actividades físicas como deportes y juegos al aire libre hasta actividades más relajadas como juegos de mesa y actividades creativas.

Es esencial aceptar la necesidad y la importancia de incorporar actividades lúdicas con el fin de estimular el desarrollo del lenguaje oral en la educación preescolar, por lo tanto, el objetivo principal de este estudio es determinar el modo que las

estrategias lúdicas influyen de manera directa en el desarrollo de la habilidad de comunicación de la niñez con edades comprendidas entre los cuatro y cinco años en el nivel inicial. (Álvarez, 2023).

El juego es la base principal del desarrollo del niño, actuando como una labor fundamental donde los niños aprenden a hacer amigos, tomar turnos, cooperar y entender normas sociales. No obstante, resalta que los niños con Trastorno del Espectro Autista obtienen provecho de estos procesos con frecuencia no desarrollan estas habilidades sociales de forma espontánea solo por participar en actividades lúdicas, así pues, para que los niños con autismo experimenten el éxito y goce de estos beneficios, las destrezas de juego y sus componentes tienen que ser instruidos de manera directa con el apoyo de ayudas y adaptaciones hechas a la medida. (Wharff, 2019, párr.1).

Las actividades lúdicas son esenciales porque brindan a los niños con autismo un medio para practicar y mejorar sus habilidades interpersonales y de comunicación. Su importancia radica en cómo se alcanza esto, ya que el juego es una actividad naturalmente cómoda y placentero para el niño, se genera un entono de bajo estrés y alta motivación. Esto difiere de contactos sociales más organizados o poco familiares. Básicamente el juego modifica el desafío de la interacción social en una experiencia positiva favoreciendo así el aprendizaje eficaz de estas destrezas fundamentales dentro de un entorno que ya percibe como seguro y agradable. (Bray, 2023, párr.3).

El autismo es una condición del neurodesarrollo que afecta la comunicación, la interacción social y el comportamiento, con un impacto particularmente significativo en la comunicación, puede abarcar desde la completa falta de lenguaje verbal hasta un nivel avanzado del lenguaje que no obstante se emplea de manera rígida o mostrando dificultades para comprender las reglas sociales implícitas como la toma de turnos, el sarcasmo o la interpretación de gestos y expresiones faciales, pese a estas dificultades el texto enfatiza que impulsan el

desarrollo integral de estos niños ofreciendo además una fuente de diversión y conexión que es crucial para su crecimiento.(Bajo, 2023, párr.1)

A continuación, se van a presentar evidencias de teoría que sustentan el apartado actividades lúdicas:

En este caso se ha encontrado que

Presenta una importante repercusión en el aprendizaje académico, al ser uno de los vehículos más eficaces con los que los alumnos cuentan para probar y aprender nuevas habilidades, destrezas, experiencias y conceptos, por lo que resulta conveniente la aplicación de programas encaminados hacia una educación compensatoria, que aporten equilibrio emocional al desarrollo evolutivo de la niñez. Para ello, se requiere de un cambio en la mentalidad del maestro(a), que lo lleve a restaurar el valor pedagógico del juego. (Domínguez, 2015, párr.2)

Las actividades lúdicas influyen en el aprendizaje académico, describe que es uno de los medios más eficaces para que los niños adquieran y practiquen nuevas habilidades, destrezas y conocimientos, se considera impertinente implementar programas que favorezcan el desarrollo emocional equilibrado durante la infancia, los docentes deben pensar y reconocer el valor educativo del juego como una parte esencial. También se puede expresar que: “El maestro es la primera persona que tiene que cambiar su pensamiento e involucrar a la lúdica en el aprendizaje de los estudiantes, de esta manera los estudiantes aprenderán de mejor manera a través del juego, descubriendo, desarrollando sus habilidades” (Domínguez, 2015, párr.2).

2.2.1 Concepto

El propósito es usar el juego como herramienta principal porque es a través de este que los niños identifican y desarrollan la necesidad de explorar, descubrir y actuar para interactuar con su entorno, por otra parte, el juego es un proceso complejo que facilita el desarrollo de sus habilidades cognitivas lo que quiere decir que de manera natural el niño va generando comportamientos que son esenciales para su proceso de aprendizaje (Ordóñez y Rosero, 2018).

2.2.2 La importancia del juego

Por otra parte, cabe señalar que de acuerdo con el estudio realizado se puede expresar que Carrillo (2022) afirma que: El juego es fundamental para el desarrollo humano dado que ayuda a los niños a aprender a comunicarse, expresar y entender sus emociones y a poner en práctica su imaginación, el juego es una de las primeras formas en que los seres humanos interactúan.

El juego es esencial para que los niños fomenten las destrezas de comunicación y social, les brinda la oportunidad de mostrar sus preferencias, captar el mensaje de otro, fortalecer su habilidad para expresarse verbal y simbólicamente y a mejorar su atención compartida con otros (Prieto, 2024, párr.1).

2.2.3 El juego como estrategia didáctica

La terapia de juego apoya a los niños con autismo a comunicarse de manera sencilla a través de actividades y juguetes que ellos mismos eligen, en vez de expresar su enojo o sentimientos con conductas inapropiadas, aprenden a gestionarlas de forma más segura usando el juego como lenguaje, les permite descubrir diversa manera de relacionarse con el entorno (Elbeltagi, Al-Beltagi, Kamal y Alhawamdeh, 2023).

La terapia del juego representa una manera de tratamiento que emplea el juego como herramienta para apoyar a los niños a expresarse, comprender sus sentimientos y adquirir destrezas, es la manera innata que el niño se comunique y asimile el mundo en un entorno seguro, un profesional utiliza los juegos y actividades para que los niños superen y enfrenten desafíos, fomenten destrezas sociales, y fortalezcan su relación con el medio que les rodea (Webster, 2025).

Estrategia pedagógica para trabajar el juego

Una estrategia pedagógica que consiste en la utilización deliberada de actividades lúdicas con el objetivo de potenciar el aprendizaje, la creatividad y el desarrollo socioemocional de los niños integrando diversión con objetivos educativos.

El juego es esencial porque asegura un aprendizaje profundo y significativo al participar en actividades lúdicas el niño potencia de forma simultánea y espontánea sus áreas fundamentales como cognitivo, socioemocional, motor y comunicativo. El juego constituye el medio más efectivo para un desarrollo infantil integral y equilibrado (Antón, Intriago, Vera, García y Romero, 2025).

El juego es una actividad fundamental en la naturaleza humana que ha promovido el crecimiento y el progreso tanto de los individuos como de las comunidades. Aunque el juego suele relacionarse de manera natural con la diversión y el placer. Su importancia se intensifica cuando se incorpora de forma deliberada en un contexto pedagógico o educativo. En este escenario, el juego trasciende en el entretenimiento para construirse en un recurso esencial y ampliamente reconocido dentro de los sistemas de enseñanza. Esto implica que educadores e instituciones consideran el juego como una estrategia eficaz para la instrucción, permitiendo que el placer asociado al juego facilite el aprendizaje y el desarrollo de competencias. (Valderrama y Arrubla, 2022).

El juego simbólico o de simulación es una actividad enriquecedora donde el niño usa sus procesos de imágenes mentales y creatividad para representar y copiar acciones. A diferencia de una actividad sencilla como resolver una rompecabeza, el juego simbólico como cocinar, cuidar un muñeco o darles vida a juguetes implica que el niño ejerza un esfuerzo cognitivo más elevado al recurrir a la fantasía con el fin de atribuir un sentido renovado y profundo a los objetos y a sus propias acciones. Fundamentalmente este tipo de juegos se basa en la imaginación no solo de lo que es el objeto es físicamente. (Abad, 2020. párr.2).

En este caso se logró encontrar que Flatman (2025) expresa que: El juego cooperativo es una forma de interacción social donde los niños unen esfuerzo con un propósito o colaboran en tareas comunes. A diferencia del juego paralelo los niños realizan actividades por separado en el mismo lugar con poca interacción, el juego cooperativo conlleva:

- Comunicación activa
- Colaboración
- Resolución de problemas entre pares

Juego físico

El juego físico es una actividad fundamental definido por la actividad corporal dinámica lo que motiva directamente el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños, esto es la regulación y el control de los músculos grandes. Tanto si se lleva a cabo en espacios abiertos como en lugares cerrados este tipo de juego no solo es un ejercicio, sino que además funciona como un recurso fundamental para el aprendizaje, ya que al desplazarse y manejar elementos de su alrededor el niño puede explorar y comprender su mundo, al mismo tiempo que fomenta la interacción social a través del juego compartido. (Bennie, 2023).

Juego cognitivo

Es esencial ya sea de manera libre o guiada, es fundamental para el desarrollo cognitivo y social de los niños porque al tomar diversos papeles y cumplir reglas mejoran significativamente su atención y concentración, al mismo tiempo la capacidad de pensamiento flexible se desarrolla, esta dimensión social y motriz del juego denominado socio motricidad es importante porque desempeña su función como el medio principal para que los niños incorporen y comprendan las normas sociales y culturales del entorno formándolos para interpretar y evaluar de manera crítica su entorno.

Juego sensorial

Las actividades sensoriales que emplean elementos como arena, agua, arena moldeable y arroz constituyen un recurso terapéutico muy valioso para los niños con autismo, puesto que ofrecen una estimulación táctil regulada que potencia la integración sensorial y ayuda a la autorregulación. Al incentivar a su hijo a sentir, comprimir, dar forma y descubrir estas texturas no solo le brinda un medio calmante para asimilar información sensorial, sino que además está potenciando de manera activa competencias esenciales. (Lapin, 2023)

2.2.4 Función social y emocional del juego

El juego cumple un papel importante en el desarrollo social y emocional de personas siendo un medio para la interacción y la expresión de emociones.

En este caso se ha encontrado que:

El entrenamiento en habilidades sociales incluye diversas intervenciones didácticas para apoyar el desarrollo de habilidades sociales, como la interacción social y el juego social. Si bien los terapeutas de Análisis Conductual Aplicado (ABA), los Analistas de Conducta Certificados (BCBA) y los docentes pueden utilizar intervenciones en habilidades sociales con cualquier grupo de edad, suelen emplearlas con personas diagnosticadas con trastorno del espectro autista (TEA). Dado que los niños con autismo suelen experimentar dificultades con la comunicación social, el entrenamiento en habilidades sociales y las intervenciones basadas en ellas pueden ser beneficiosas para mejorar estas habilidades y aumentar su comodidad en situaciones sociales. Estas intervenciones también pueden ayudar a los niños a aprender a solicitar adaptaciones en entornos sociales y a abogar adecuadamente para terminar o salir de entornos o situaciones sociales que no les gustan o en las que se sienten incómodos. (Barosky, 2024, párr.1)

El desarrollo de competencias sociales es una herramienta esencial para apoyar el desarrollo de la interacción social en personas con Trastornos del Espectro Autista. Del mismo modo se puede señalar que: “Mediante estas intervenciones realizadas por profesionales como lo son los terapeutas y educadores estos niños pueden mejorar su comunicación, sentirse más seguros en las situaciones sociales y aprender habilidades esenciales para

pedir ayuda y protegerse en contextos que consideren difíciles” (Barosky, 2024, párr.1).

2.3 Tipo de actividades lúdicas para mejorar socialización

Mediante las actividades lúdicas los estudiantes desarrollan habilidades de comunicación donde aprenden de forma divertida.

En este caso se ha encontrado que:

El objetivo del presente estudio es caracterizar los fundamentos teóricos sobre la aplicación de actividades lúdicas para el desarrollo de habilidades sociales en el contexto educativo. Por ello, será preciso realizar un proceso de revisión de la literatura en diversas fuentes de investigación, de manera especial en artículo científicos y tesis de maestrías indexadas en bases de datos relevantes. (Bowen, 2024, párr.9)

Se observa que el tipo de actividades lúdicas para mejorar socialización tiene como propósito identificar el fortalecimiento de las habilidades sociales. Del mismo modo se puede señalar que: “Las habilidades sociales tiene un alto significado al tener dificultades para relacionarse y comunicarse con otras personas y no tener un buen autocontrol emocional” (Bowen, 2024, párr.8).

2.3.1 Actividades que los maestros pueden desarrollar con los estudiantes

Lectura compartida es importante, puesto que actúa como un medio clave para generar interacciones significativas y de gran valor entre adultos y niños. Este proceso no solo favorece el desarrollo inicial del lenguaje, sino que fortalece las habilidades de alfabetización que serán cruciales más adelante para que el niño aprenda a leer y escribir con resultados positivos. Esta actividad resulta particularmente importante para los niños en el Espectro Autista, ya que frecuentemente se encuentran con dificultades significativas al tratar de comprender el sentido profundo de los textos, convirtiendo la interacción dirigida en una herramienta fundamental para potenciar su comprensión lectora. (López,2023)

En este caso se logró encontrar que Naranjo (2024) menciona que: Los juegos de imitación son fundamentales para los niños para que ellos aprendan a imitar de manera fácil y divertida, son herramientas ideales para iniciar a estimular esta habilidad. Si bien lo ideal es que estas actividades incorporen actividades que resulten beneficiosas para el niño se puede comenzar motivándolos con los siguientes juegos:

Sigue al líder: Complementa esta actividad con una canción animada y un buen ritmo. Realiza movimientos sencillos como aplaudir, girar siguiendo la música, saltar e invita a que te copie.

Juego de espejo: Ubícate de frente y efectúa movimientos suaves con los brazos, las manos, la cabeza o el cuerpo, motívalo a copiarte si fuera tu reflejo en un espejo o tu sombra.

Burbujas y aplausos: Como ya se ha señalado en varias ocasiones, las burbujas son un recurso excelente para captar la atención de los niños. Incorporales en los juegos de imitación asegura mantener el contacto visual con tu pequeño en todo momento.

Construye y copia: Propón un juego simple de imitación con bloques de construcción, de este modo no solo estimularás la capacidad de imitación de tu hijo sino también su motricidad fina, sus procesos cognitivos y sus habilidades para resolver problemas.

Juegos musicales: Utiliza instrumentos musicales, tus palmas o cualquier objeto sencillo que produzca sonido para crear distintos ritmos e invitarlo a imitarlos.

En este caso se logró encontrar que Pandey (2025) expresa que: Los estudios muestran que los juegos de mesa pueden ayudar a los niños con autismo a desarrollar las habilidades sociales.

A continuación, se mencionan los siguientes juegos para apoyar su desarrollo:

- Ajedrez
- Damas chinas
- Animal sobre animal

Los juegos de mesa ofrecen múltiples beneficios para personas con autismo, como mejorar las habilidades sociales, promover la cooperación y la toma de turnos, al igual que ayudan a manejar las emociones y la ansiedad.

2.4 Socialización

La socialización en el autismo es el proceso por medio del cual una persona aprende a interactuar y comunicarse con los demás, con desafíos específicos en entender señales sociales, emocionales y normas sociales. Potenciar estas habilidades son esenciales para mejorar sus relaciones y participación social.

Es fundamental porque ayuda a desarrollar la habilidad de comunicarse, comprender y compartir con las demás personas. Al establecer contacto con los demás aprenden a comunicar sus necesidades, a manejar emociones promoviendo que sean más autónomos y se sientan mejor.

En este caso se logró encontrar que (Behavior) 2024 expresa que: La convivencia social es parte importante de la vida desde la infancia, pero no todos los niños desarrollan esta destreza de manera natural. En el caso de los niños autistas establecer un vínculo y comprender las normas sociales resultan más complejo, por lo que necesita ayuda constante, usualmente los adultos y demás niños quienes deben enseñarles con el ejemplo como interactuar. Además, como el diagnóstico de autismo suele realizarse cuando el niño ya ha crecido un poco se resalta la importancia de estimular las habilidades sociales desde edades tempranas, incluso antes de conocer el diagnóstico para favorecer su desarrollo y adaptación en la vida cotidiana.

Las situaciones sociales con diversas personas a menudo resultan abrumadoras para los niños autistas lo que puede manifestarse a través de respuestas intensas como ansiedad extrema, berrinches o aislamiento. Es esencial que estas reacciones no representen falta de interés, sino que son mecanismo de defensa naturales ante estímulos que les resultan excesivamente difíciles de procesar y manejar. Si bien un niño puede interactuar con facilidad y comodidad con una sola persona, la inclusión de distintos miembros de la familia o la presencia de un entorno como un aula ruidosa puede provocar respuestas sobrecargadas, como taparse los oídos, gritar, huir del lugar o buscar la protección de un rincón tranquilo para lograr manejar la intensidad sensorial. (Delatorre, 2023).

Las intervenciones en las habilidades son importantes para enfrentar retos que enfrentan los niños autistas proporcionando una estructura clara para el aprendizaje, por medios de estas estrategias se proporcionan a los niños herramientas necesarias para interpretar y responder correctamente a las dinámicas sociales. Este tipo de enseñanza se distingue por ofrecer una instrucción clara y directa junto con la aplicación práctica, mediante como el juego de roles y tareas centradas en la toma de turnos, la habilidad de compartir y el desarrollo de la empatía. (Bilodeau, 2024).

Es importante mencionar que las habilidades sociales principalmente dependen de las oportunidades de interacción que se ofrezcan en el ámbito familia y educativo.

En este caso se ha encontrado que:

La socialización es un proceso que tiene un impacto significativo en la salud física y mental de un individuo. La forma en que uno aprende a interactuar con los demás, cómo maneja las normas sociales, los roles de género y las expectativas culturales, puede tener implicaciones serias en el bienestar general, el desarrollo de enfermedades y la calidad de vida. (Navarra, 2023, párr.2)

Como se sabe la socialización es esencial para los estudiantes, el modo en que el estudiante socialice será beneficioso, ya que relacionarse con otros

les ayuda a adaptarse a su entorno y bienestar emocional y físico, así aprenderán a relacionarse con sus familiares, compañeros, etc., favorece su calidad de vida. Cabe destacar que: “La socialización es un concepto fundamental que engloba el proceso mediante el cual los individuos aprenden e internalizan las normas, valores y comportamientos aceptados en su sociedad o grupo social” (Navarra, 2023, párr.1).

2.4.1 Inclusión

La inclusión educativa brinda una enseñanza de calidad que, al mismo tiempo, respeta y se adapte según las habilidades de cada estudiante, de esta manera se promueve que todos adquieran conocimientos de forma significativa, es esencial comprender los retos que enfrentan los niños con Trastorno del Espectro Autista y comprender las acciones de intervención en salud que le permitan superar dichos retos que pueden ayudarlos a asimilar esas dificultades, así se facilitan los conocimientos que se les enseñan en la escuela (Valdez y Cartolin, 2019).

Las personas con autismo con frecuencias se enfrentan a dificultades en su vida cotidiana principalmente en las áreas sociales y sensoriales, para muchos resulta difícil comprender y reaccionar ante señales no verbales como el lenguaje corporal o el tono de voz de otros lo que podría dificultar el desarrollo de relaciones profundas y significativas. Igualmente pueden ser muy sensibles a ciertos tipos de estímulos como luces intensas y ruidos fuertes lo que les genera incomodidad o una saturación sensorial que dificulta su vida diaria (Soriano, 2024).

Con el objetivo de conseguir la inclusión para los estudiantes con Trastorno del Espectro Autista es fundamental implementar estrategias educativas que se ajusten al enfoque de Vigotsky, la intención es que sus ideas sirvan de orientación para que las escuelas creen actividades que respondan a las necesidades de estos estudiantes y eviten obstaculizar su desarrollo (Hernández, Spencer y Gómez, 2021).

2.5 Dificultades que presentan los estudiantes con autismo en la socialización

Se expresa que las dificultades son obstáculos a los que se enfrentan las personas para relacionarse con los demás, comprender las reglas sociales y expresar interés o emociones. Estas dificultades generan que les cueste participar en conversaciones, juegos y actividades en grupo afectando su aprendizaje en entornos sociales.

Wayne (2023) plantea que: Las normas sociales pueden ser más difíciles de aceptar para las personas con autismo, están generalmente relacionadas con dos áreas principales, la socialización y la vida laboral. Las personas con Trastorno del Espectro Autista habitualmente experimentan una sensibilidad a su entorno y a sus propias emociones. Esto puede causar una sobrecarga sensorial donde los estímulos del entorno se vuelven excesivo, lo que podría generar síntomas como la ansiedad social.

Las personas con Trastorno del Espectro Autista tienden a sentir ansiedad por la incertidumbre y la sobrecarga sensorial, esto puede afectar su atención, comunicación e integración social dificultando el cumplimiento de rutinas y las interacciones sociales, haciendo más difícil seguir rutinas y relacionarse con otros, es importante crear entornos inclusivos y adaptados a sus necesidades (Balmaña, 2024).

A continuación, se presentan los factores que contribuyen a la ansiedad en el autismo:

- Dificultades de comprensión social
- Dificultades para interpretar la incertidumbre
- Desafíos en la identificación, reconocimiento y manejo de las emociones
- Dificultades de comunicación e interacción social
- Alteraciones sensoriales
- Imprevistos y cambios de rutinas

Se puede apreciar que las dificultades que presentan los estudiantes con autismo en la socialización enfrentan desafíos en el desarrollo de la socialización.

En este caso se ha encontrado que:

Las personas con autismo comúnmente experimentan desafíos en la comunicación e interacción social, así como también presentan comportamientos o intereses restringidos o repetitivos. Además, las personas con autismo pueden mostrar patrones únicos de aprendizaje, movimiento o atención. Para algunas personas con autismo, estas características pueden representar desafíos significativos en la vida diaria. (Kansas, 2023, párr.4)

Se puede apreciar que las dificultades que presentan los estudiantes con autismo en la socialización suelen experimentar retos en el ámbito de la comunicación y las relaciones sociales, además de mostrar comportamientos, también evidencian estilos de aprendizaje atención o movimientos lo que puede generar dificultades significativas en su desenvolvimiento dentro del entorno escolar. También se puede expresar que: “Las dificultades en la interacción social son un rasgo distintivo común. Las personas con autismo suelen enfrentar dificultades en diversos aspectos de la socialización, como hacer amigos, interpretar señales sociales y participar en conversaciones recíprocas” (Kansas, 2023, párr.6).

2.5.1 Trastorno del aprendizaje no verbal

Por otra parte, cabe señalar que de acuerdo con el estudio realizado se puede expresar que Harto (2024) afirma que: Es una discapacidad crónica del aprendizaje derivado del neurodesarrollo impactando de forma específica las funciones del hemisferio cerebral derecho, consiste en una condición que afecta de manera duradera las habilidades relacionadas con el procesamiento de la información visual espacial, coordinación motora e interacciones sociales no verbales.

2.5.2 Habilidades sociales

Por otra parte, cabe señalar que de acuerdo con el estudio realizado se puede expresar que Barlos (2025) afirma que: Es un desacierto creer que los niños con autismo son antisociales, puesto que en realidad muchos de ellos muestran un

genuino interés por establecer amistades e interactuar con otros, su reto principal no radica en la falta de interés si no una dificultad para entender y poner en práctica las normas implícitas de la interacción social. Por ejemplo, pueden presentar dificultades para mantener el contacto visual o interpretar las señales sociales lo que con frecuencia provoca que sus conductas sean interpretadas de manera incorrecta , un niño con autismo podría apropiarse de un juguete ajeno sin solicitar permiso no por intención de hacer daño sino porque no comprende la necesidad de hacerlo, en su condición sus dificultades para socializar no se deben a la ausencia de interés en forma de amistades sino a una manera distinta de procesar y entender las complejas dinámicas de la interacción humana.

2.5.3 Disforia sensible

Cabe destacar que, según el análisis efectuado, Lapin (2025) señala que: “La disforia sensible hace referencia al dolor emocional agudo que experimenta ante la sensación del rechazo, evaluado o cuestionado por los demás. Si bien puede impactar a cualquier individuo se trata de una vivencia particularmente habitual en personas con autismo, tienen diferencias en la forma en que su cerebro está estructurado y analiza la información social lo que incrementa su susceptibilidad a experimentar rechazo” (párr.10).

2.5.4 Empatía

Es un fallo frecuente pensar que las personas con autismo no son empáticas, de hecho, el autismo no implica ausencia de empatía simplemente puede modificar la forma en que se percibe o se manifiesta en realidad, muchas personas con espectro autista se inquietan profundamente por los sentimientos de quienes los rodean. Es esencial identificar esta creencia falsa de la realidad para evitar etiquetas a las personas de forma injusta (Evans, 2025).

2.6 Resultados que presentan los estudiantes en la socialización luego de aplicar las actividades lúdicas

Es importante saber que lo lúdico le permite al estudiante aprender e interactuar a través del juego.

En este caso se ha encontrado que:

Los niños son capaces de revelar la causa de su dificultad o miedo mucho más por gestos y creaciones que por palabras. Lo lúdico consiste básicamente en involucrar al niño, dedicarse a lo real, lo material, tocar, desplazar, ensamblar y desmontar. Su objetivo es la propia satisfacción del funcionamiento del juego, que se considera de gran relevancia, ya que ayuda en la cognición y facilita el aprendizaje y la interacción entre compañeros. (Mariotti, 2021, párr.24)

El texto destaca que los niños suelen expresar mejor sus dificultades o miedos mediante el juego y que la actividad lúdica favorece su desarrollo cognitivo, aprendizaje y relación con otros. También se puede expresar que: “Contar, escuchar historias, dramatizar, dibujar, entre otras actividades son medios placenteros de aprendizaje. A través de ellos, los niños exteriorizan sus creaciones y emociones, exponen sus miedos y alegrías, desarrollan características importantes para la vida en sociedad” (Mariotti, 2021, párr.24).

La capacidad de resolver conflictos sociales es una habilidad que requiere evaluar las necesidades del grupo al momento de seleccionar una solución. Pese a que esta habilidad es importante para lograr la interacción social, mantener relaciones personales y la integración en la sociedad, las personas con autismo les resulta difícil implementarlas. (Suárez, Najdowski, Tarbox, Moon, Clair y Farag, 2021).

CAPÍTULO III

CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO

3.1 Fase I: Selección y descripción del escenario, población, participantes, cómo fueron elegidos

- Selección y descripción del escenario

La escuela de Alanje se encuentra situada en el distrito de Alanje en la provincia de Chiriquí. Esta tiene una matrícula de alrededor de 342 estudiantes distribuidos entre niveles de preescolar y primaria. Para atender esta población estudiantil la escuela cuenta con 24 maestros que desempeñan diversas funciones, de estos 12 son maestros de grado, asimismo hay 3 de jardín que lo conforman 1 de prekínder y 2 de kínder, la escuela dispone de 3 docentes especialistas en educación especial, dividido por 2 de inclusión y 1 del IPHE. Cuenta con 3 maestros de inglés, 1 de informática, 1 de educación física, 1 de familia y desarrollo.

Cuadro 1. Escuela de Alanje



- Población, participantes y cómo fueron elegidos

La Escuela de Alanje tiene 342 estudiantes, del aula especial hay 21 estudiantes de los cuales tres son autistas que asisten al turno matutino.

- Sujeto o muestra

De esta población se van a intervenir tres estudiantes, dos varones y una niña que cursan los grados, uno de sexto grado, uno de segundo y uno de tercero que son autistas.

Criterios de inclusión

- No espera turnos
- Le cuesta socializar con sus compañeros
- Se aísla del grupo
- No inicia conversaciones

Criterios de exclusión

- No se incluyen en este estudio a estudiantes con otras discapacidades como Síndrome de Down, discapacidad intelectual, ente otras.
- Situaciones en que los padres nieguen el permiso para que sus hijos formen parte de la actividad.
- Alumnos con asistencia irregular en la continuidad necesaria para el proceso de intervención.

Tipo de muestreo estadístico

El tipo de muestreo utilizado sería no probabilístico por conveniencia porque son los sujetos que van a dar la información requerida.

3.2 Fase: II Variables

- Identificación de variables

Variable 1: Actividades lúdicas

Variable 2: Socialización

- Definición de variables
 - Definición conceptual de la Variable 1: actividades lúdicas

“Constituyen un aliado poderoso para fomentar el aprendizaje de carácter significativo. La lúdica es una manera de vivir la cotidianidad, es decir, sentir placer y valorar lo que acontece percibiéndolo como acto de satisfacción física, espiritual o mental.” (Benavides, *et al*, 2020 parr.1).

- Definición conceptual de la Variable 2: socialización

“Son estos elementos los que pueden permitir una continuidad socializadora de los niños en los espacios áulicos con base en los valores, metas y conocimientos culturales.” (Núñez, *et al*, 2011 párr.1).

- Definición operacional de la variable 1 actividades lúdicas

La variable 1 actividades lúdicas se ha definido operacionalmente utilizando una subvariable tipo de actividades lúdicas. De esta subvariable se han extraído cinco indicadores que son los siguientes: juegos de mesa, juegos de memoria, juego de rapidez, rompecabeza, juego de coordinación y trabajo en equipo. Con estos indicadores se confeccionaron cinco ITEMS que responden a criterios de ponderación con una escala de tres, mucha dificultad, regular dificultad, ninguna dificultad, contenidos en una hoja de observación de campo.

- Definición de la variable 2 socialización

La variable 2 denominada socialización se ha definido operacionalmente utilizando dos subvariables denominadas dificultades y resultados. La primera subvariable denominada dificultades se ha extraído en cinco indicadores, tales como: dificultad para mantener una conversación, falta de habilidades para jugar en grupo, dificultad para establecer amistades, conductas que interfieren en la relación, problemas con el contacto visual. La otra subvariable denominada resultados también tiene cinco indicadores que son las siguientes: oportunidades para fortalecer y desarrollar habilidades para mantener una conversación, oportunidad para desarrollar habilidades para jugar en grupo, potencial para fortalecer la capacidad de amistades, potencial para favorecer un contacto visual más cómodo y efectivo, espacio para aprender a manejar conductas y mejorar las relaciones sociales. La elaboración de dos hojas de observación de campo, una utilizada en el pretest y la otra en el postest. Los ITEMS de la observación de campo del pretest responden a los criterios de mucha dificultad, regular dificultad, ninguna dificultad y la hoja de observación de campo del postest responde a los criterios de mucha mejora, regular mejora, ninguna mejora.

3.3 Fase: III Descripción de los instrumentos y/o técnicas de recolección de datos

El instrumento de recolección de datos utilizado fue la hoja de observación de campo, la cual consta de cinco ítems que permiten evaluar los comportamientos observados en los estudiantes. Este instrumento responde a tres escalas de criterios de ponderación: mucha efectividad, regular efectividad, ninguna efectividad; mucha dificultad, regular dificultad, ninguna dificultad; y mucha mejora, regular mejora, ninguna mejora. Da respuesta al objetivo específico que busca verificar cuáles son los resultados que presentan los estudiantes en la socialización luego de aplicar las actividades lúdicas, despejando así las variables actividades lúdicas y socialización.

3.4 Fase IV: Procedimiento

Etapa 1

Se hizo la viabilidad y la factibilidad del estudiante del estudio observando si era factible, se hace el planteamiento del problema que permite elegir el título de la investigación para saber qué se va a investigar.

Etapa 2

Se hace una redacción teórica con antecedentes, se plantea la situación actual, se levantan las preguntas de investigación y se formulan los objetivos por cumplirse.

Etapa 3

Se hace una nueva revisión teórica de lo que es el marco teórico con la búsqueda de autores conocedores de la materia y luego se levanta el diseño de la investigación, el enfoque y el alcance. Se elige la población, se escoge la muestra que va a ser estudiada y se definen las variables.

Etapa 4

Se definen las variables de manera conceptual y operacional de forma que se puedan levantar los instrumentos de recolección de datos.

Etapa 5

Se buscan los permisos para que puedan intervenir en los escenarios escogidos, se hacen los conocimientos informados, se hace la consulta previo acontecimiento de los participantes y se aplica el instrumento de recolección de datos.

Etapa 6

Se tabulan los datos y se hacen análisis cualitativo de estos datos mostrando los resultados del pretest y de la intervención del postest.

Etapa 7

Se presentan las conclusiones y se redacta la conclusión, las recomendaciones, finaliza el trabajo de investigación con las páginas finales y las preliminares.

CAPÍTULO IV

CAPÍTULO IV. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

4.1. Datos generales de la muestra o población seleccionada.

A continuación, se presentan los resultados obtenidos en los objetivos específicos que fueron planteados durante esta investigación:

- Determinar cuáles son las dificultades que presentan los estudiantes con autismo en la socialización.
- Describir qué tipo de actividades lúdicas son eficaces para mejorar la socialización en estudiantes con autismo.
- Verificar cuáles son los resultados que presentan los estudiantes con autismo en la socialización luego de aplicar las actividades lúdicas.

Para llevar a cabo la recolección de datos se utiliza el instrumento de observación de campo (Pre-test y Post-test) y los resultados se presentan en la hoja de cotejo, que permiten observar con claridad lo obtenido en la intervención educativa en donde se aplicó este estudio.

4.2. Dificultades que presentan los estudiantes con autismo en la socialización

Se presenta el análisis de resultados obtenidos de acuerdo con la aplicación del Pre-test, Post-test. En relación con el primer objetivo, se muestran las principales dificultades en la socialización en estudiante con autismo en la Escuela de Alanje.

Se expresan los resultados de los indicadores que responden a las variables mencionadas anteriormente en este estudio a través de los siguientes cuadros:

Cuadro 2. Resultados obtenidos por parte del estudiante con autismo en cuanto a las dificultades de la socialización.

Pre-Test				Post-Test			
INDICADORES	ML	REGULAR	NINGUNA	INDICADORES	MI	REGULAR	NINGUNA
	A	DIFICULTAD	DIFICULTAD		IA	DIFICULTAD	DIFICULTAD
Dificultad para mantener una conversación		✓		Dificultad para mantener una conversación		✓	✓
Falta de habilidades para jugar en grupo		✓ ✓		Falta de habilidades para jugar en grupo		✓	✓ ✓
Dificultad para establecer amistades		✓ ✓		Dificultad para establecer amistades		✓ ✓	
Problemas con el contacto visual			✓ ✓ ✓	Problemas con el contacto visual			✓ ✓ ✓
Conductas que interfieren en la relación	✓	✓ ✓		Conductas que interfieren en la relación		✓ ✓ ✓	

Durante la aplicación de aplicación del pre-test se observó que dos estudiantes evidencian regular dificultad y uno mucha dificultad para mantener una conversación en el entorno del aula de clase, presentan dificultades para

comunicarse con fluidez con sus compañeros, no interactúan entre ellos, prefieren jugar solos. Constantemente realizan juegos de manera individualizada tales como mover un carrito, jugar con la bola, armar palabras solos en un tablero, usar los legos, dibujo y pintura, ellos prefieren aislarse cada uno, por los menos los dos estudiantes que tienen regular dificultad se le tiene que llamar para que estén juntos en una sola mesa, pero cada uno en lo suyo y el otro que tiene mucha dificultad para mantener una conversación solo se sienta y no dice nada solo habla con su interlocutor.

En el segundo indicador se observa que un estudiante muestra regular dificultad para integrarse con sus compañeros en las actividades grupales, ya que todavía muestra preferencia por aislarse y evita integrarse en los juegos en equipo formulando preguntas si realmente es necesario jugar en grupo. Por otra parte, los otros dos muestran ninguna dificultad, ya que al inicio les costaba interactuar y se ponen de pies con poca motivación, sin embargo, con motivación y apoyo verbal y una orientación positiva de la actividad consiguen participar de manera conjunta y relacionarse con sus compañeros y mantenerse participando activamente a lo largo de la actividad.

En el tercer indicador se planteó una actividad grupal para fomentar la interacción en los estudiantes, en donde se observa que un estudiante tiene mucha dificultad y los otros dos una regular dificultad para establecer amistades dentro del aula de clase, ya que uno menciona que él tiene sus propios amigos fuera del aula de clases, lo que da a entender que no tiene la necesidad de establecer una amistad dentro del grupo.

El cuarto indicador los estudiantes no tienen ninguna dificultad con el contacto visual en las actividades lúdicas, en el aula mantiene la mirada hacia sus compañeros y docentes de manera adecuada lo que facilita la comunicación dentro del grupo.

En el quinto indicador se mencionan conductas que interfieren en la relación, dos presentan regular dificultad, ya que tienen poca iniciativa para iniciar una conversación y una participación activa. De su propia voluntad ellos no interactúan, ya que ellos prefieren que su interlocutor o su maestra los llame. Y uno tiene mucha dificultad, ya que presenta la falta de interés al interactuar con sus compañeros, necesita motivación para participar en los juegos para fomentar sus habilidades sociales, tiene un poco de distracción por lo menos cuando sus demás compañeros van entrando al aula de clases y queriendo solo estar en el recreo.

Seguidamente en el pos-test en el primer indicador se demuestra que dos estudiantes tiene ninguna dificultad para mantener una conversación con sus compañeros a la hora de comunicarse mostrando un poco de voluntad para participar en los juegos y mostrando disposición para participar en conversaciones dentro del entorno del salón de clase, dando sus propias opiniones y se ayudan entre ellos al realizar la actividad, por ejemplo, dicen lanza la bola de esta forma para que le pegues al cono, toca este color, es esta ficha entre otras y uno tiene regular dificultad, aún le cuesta acercarse, interactuar junto a sus compañeros, ya que permanece algo callado en la mesa de trabajo.

En el segundo indicador se evidencian los otros dos estudiantes tienen una regular dificultad en la falta de habilidad para jugar se le complica integrarse porque prefiere estar aislado, los otros dos aún muestran mucha dificultad para interactuar entre ellos, se levantan de la silla con pereza.

Con relación al tercer indicador se pudo observar que un estudiante ha logrado una regular dificultad para establecer amistades dentro del salón de clases, los otros dos aún mantienen una regular dificultad, ya que ellos comparten y se integran a los juegos juntos sin ningún problema pero ellos mencionan que ellos tienen sus amistades fuera del salón de clases, que ya tienen amigos, aunque se logró que trabajaran entre ellos en las actividades ellos no se consideran

amigos solo compañeros de clase, se realizaron actividades grupales como las tarjetas de colores, juegos de pelota y los juegos de conos, estas actividades permitieron mejorar la interacción entre ellos y una convivencia positiva.

En cuanto al cuarto indicador los estudiantes establecen contacto visual apropiado durante las actividades lúdicas en el salón de clase, sosteniendo la mirada hacia sus compañeros y docentes lo que favorece la comunicación y promueve la interacción grupal.

En el quinto indicador tienen una regular dificultad en conductas que interfieren en la relación las actividades lúdicas han hecho que tengan más interés a realizar los juegos, ya se acercan desde su propia voluntad a preguntar qué juego se va a realizar, se paran con más iniciativa y un estudiante tiene una regular dificultad, ya tiene más interés para interactuar con sus compañeros, presta más atención y quiere permanecer un poco más en el aula jugando que ir al recreo, para lograr todo esto se utilizaron diferentes juegos como ludo, lotería, bingo en sílabas, juego de frutas y lanzar el flotador al cono se pudo apreciar una mejora en su nivel de motivación, buena disposición para seguir instrucciones, lo que mejora sus habilidades sociales y su integración.

4.3 Tipo de actividades lúdicas son eficaces para mejorar la socialización en estos estudiantes con autismo en la Escuela de Alanje.

En el segundo objetivo se evidenció que las actividades lúdicas son eficaces para mejorar la socialización en estudiantes con autismo en la Escuela de Alanje.

Se muestran los resultados con respecto al segundo objetivo de cada indicador que ayuda a conseguir la respuesta a la variable en este estudio.

Cuadro 3. Resultados alcanzados de parte de los estudiantes con autismo en cuanto a que tipo de actividades lúdicas son eficaces para mejorar socialización.

Pre-Test				Post-Test			
INDICADORES	MLA	REGULAR	NINGUNA	INDICADORES	MLA	REGULAR	NINGUNA
	DIFICULTAD	DIFICULTAD	DIFICULTAD		DIFICULTAD	DIFICULTAD	DIFICULTAD
Los juegos de mesa han mejorado la socialización en estos estudiantes con autismo de la Escuela de Alanje.	✓	✓ ✓		Los juegos de mesa han mejorado la socialización en estos estudiantes con autismo de la Escuela de Alanje.		✓	✓ ✓
Los juegos de memoria han mejorado la socialización en estos estudiantes con autismo de la Escuela de Alanje.	✓	✓ ✓		Los juegos de memoria han mejorado la socialización en estos estudiantes con autismo de la Escuela de Alanje.		✓	✓ ✓
Los rompecabezas han mejorado la socialización en estos estudiantes con autismo de la	✓ ✓ ✓			Los rompecabezas han mejorado la socialización en estos estudiantes con autismo de la		✓ ✓ ✓	

Escuela de Alanje.				Escuela de Alanje.			
Los juegos de rapidez han mejorado la socialización en estos estudiantes con autismo de la Escuela de Alanje.	✓	✓	✓	Los juegos de rapidez han mejorado la socialización en estos estudiantes con autismo de la Escuela de Alanje.		✓	✓
Los juegos de coordinación y trabajo en equipo han mejorado la socialización en estos estudiantes con autismo de la Escuela de Alanje.	✓	✓	✓	Los juegos de coordinación y trabajo en equipo han mejorado la socialización en estos estudiantes con autismo de la Escuela de Alanje.		✓	✓

Durante la realización del pre-test en el primer indicador se le colocó al estudiante diferentes actividades como los juegos de mesa que son ludo, lotería y legos, se pudo observar que un estudiante presenta mucha dificultad a la hora de esperar turnos, no comprende las reglas del juego porque no presta atención, en el juego del ludo lanza el dado de manera impulsiva y repetitiva, no le da oportunidad a sus compañeros porque quiere seguir lanzando el dado, los otros dos tienen una regular dificultad, se inquietan un poco y logran escuchar las indicaciones de su interlocutor, también les cuesta esperar su turno, sin embargo, con

acompañamiento están calmados y permanecen en la actividad hasta que les toque participar.

Con relación al segundo indicador se realizaron actividades como juegos de memoria, los cuales son halli gali que se utilizan cartas con frutas en donde debe encontrar los pares iguales, bingo silábico X Y O, torre de bloques y armado de sílabas, se pudo observar que un estudiante muestra mucha dificultad para esperar su turno, muestra impaciencia al momento de voltear las cartas y no le da oportunidad a sus compañeros, ya que busca encontrar las parejas de forma rápida pasando por alto las normas del juego. Por otra parte, los otros dos tienen una regular dificultad para esperar los turnos prefieren aislarse a jugar solos en vez de participar en la actividad grupal.

En el tercer indicador se utilizó un rompecabeza para que los estudiantes logaran armarlo grupalmente, se pudo observar que los estudiantes presentaron mucha dificultad a la hora de armarlo y trabajar en equipo, les cuesta trabajo interactuar entre ellos y compartir las fichas, también cooperar en el desarrollo del material por lo que suelen trabajar de forma individual y evitan interactuar con sus compañeros.

En el cuarto indicador se realizaron juegos de rapidez como colores y pelota bolos y derriba el cono, durante esta actividad un estudiante presentó mucha dificultad para prestar atención y seguir las indicaciones realizando las actividades de forma apresurada. Con respecto a los otros dos estudiantes tienen una regular dificultad, ya que había que llamarles la atención de manera continua y se distraen con facilidad, muestran un poco de desinterés en participar en grupo y preferían permanecer sentados, pero motivándolos lograban integrarse y comprendían las indicaciones.

El quinto indicador en el desarrollo de las actividades de coordinación y trabajo en equipo como el juego de paracaídas, acierta la caja y lanza el flotador en el cono se observa que un estudiante presenta mucha dificultad para participar de manera adecuada, se distrae con facilidad, pierde la continuidad de la dinámica y

no sigue indicaciones lo que dificulta su integración en el grupo y afecta el desarrollo de la actividad, los otros dos muestran una regular dificultad a pesar de comprender las instrucciones requieren recordatorios frecuentes para conservar la atención y participar en algún momento, se distraen de la actividad y requieren motivación para involucrarse.

A continuación, con el pos-test en el primer indicador en las actividades propuestas como los juegos de mesa en donde se utilizó el ludo, lotería y legos se aprecia una mejora en los estudiantes. El estudiante que presentaba mucha dificultad para esperar turnos y seguir las reglas de los juegos ahora tiene una regular dificultad y se muestra más atento durante la dinámica, aunque requiere pequeños recordatorios logra escuchar las indicaciones y respeta los turnos con ayuda de indicaciones habladas y evitar lanzar el dado de manera impulsiva permitiendo la participación de sus compañeros, en cuanto a los otros dos estudiantes que anteriormente presentaban una regular dificultad ahora no presentan ninguna dificultad, demuestran avances notables, se muestran más calmados durante la actividad, prestan más atención a las instrucciones, aunque muestran poca inquietud logran esperar su turno, además se mantienen atentos al juego hasta que les toca participar, lo que muestra que han mejorado su autocontrol y su habilidad para seguir normas. En el ludo a uno le costaba comprender las reglas de juego y la espera de los turnos, ahora ya no le cuesta comprende bien, lanza el dado cuando le toca su turno, cuenta los cuadros sin apresurarse, los otros ya se muestran más calmados a la hora de la actividad y se integran bien con sus demás compañeros. En el siguiente juego que fue el juego de lotería uno ya no se apresura a la hora de colocar las fichas, se muestra más calmado, ayuda a su compañero a llenar el cartón, le dice si le falta alguna ficha, mantienen una conversación mientras están jugando, al igual que los otros dos buscan a su compañero para jugar, se divierten y ríen mientras realizan la actividad. El siguiente juego fue los legos en donde tenían que armar distintas piezas y compartir entre ellos y se pudo lograr que compartieran entre todos.

El segundo indicador en el desarrollo de los juegos de memoria se pudo apreciar que un estudiante presenta una regular dificultad para esperar el orden de los turnos, aunque ya espera un poco más a que sus compañeros participen, todavía se pone ansioso queriendo intervenir en la actividad cuando su compañero está en su turno, aun así demuestra mayor capacidad para mantenerse en calma y aguardar su turno, ya no se distrae, muestra mayor atención a las indicaciones del juego, ya que al tratarse de actividades lúdicas le resulta agradable y preguntan que juego se va a realizar, los otros dos no presentan ninguna dificultad en cuanto al respeto de los turnos y su participación dentro de las actividades grupales, en el transcurso de los juegos se mostraron concentrados, mantuvieron el orden de los turnos sin dificultad, también participaron de forma activa y colaborativa, de igual forma manifestaron mayor interés por interactuar con sus compañeros, lograron integrarse adecuadamente en la dinámica del grupo y cumplir las normas sin necesidad de recordatorios continuos, este avance refleja un fortalecimiento significativo en sus habilidades sociales y en su habilidad para integrarse de forma adecuada en las actividades lúdicas. Una de las actividades realizadas fue un bingo silábico en donde se dictaban diferentes sílabas y el estudiante buscaba en su cartón, en esta actividad lograron comprender las instrucciones en donde después de intentarlo varias veces se pudo observar mejorías, comprendieron el objetivo del juego y decían a su interlocutor que les encantaba el juego y que querían seguir jugándolo muchas veces e incluso cada estudiante quería dictar las sílabas a sus compañeros. También se realizó un X Y 0 en donde después de haberlo practicado muchas veces a uno se le dificultaba más que a los otros, a dos se pudo observar el logro que tuvieron entre ellos, en donde ya podían compartir, dar opiniones de cómo pensaban de su propio parecer del juego, se le brindó una página en donde tenían que compartirla y lo primero que se ve es que fueron capaces de compartir la hoja y jugar entre ellos sin tener que su interlocutor intervenir en indicaciones, se pudo notar lo alegre que estaban y eran capaces de aceptar la derrota, el juego lo repitieron tantas veces entre ellos. Antes no lograban

compartir entre ellos, mucho tiempo después se logró que ellos pudieran sentarse a compartir con sus compañeros dentro y fuera del salón, para comprobar esto se utilizó unos cuadros de madera en donde tenían que como equipo armar una torre, en donde se pudo observar que entre ellos se ayudaban, se pasaban las fichas, había comunicación entre ellos, ya se hacían preguntas. Luego se colocó otro juego llamado halli gali, consiste en girar las tarjetas y encontrar sus pares que eran frutas, al principio les costó esperar turnos, interactuar entre ellos, comunicarse, preferían estar aislados, pero después lograron interactuar entre ellos, ya no se aislaban, se divertían, se reían entre ellos, se decían te toca a ti, busca donde está la otra fruta, entre otras muchas cosas más, fue muy divertido para ellos. Luego se realizó un último juego en donde ellos tenían que armar sílabas o palabras cortas, al principio a uno le costó más que a los otros, pero después ya se dictaban palabras entre ellos mismo y les gustaba mucho decirle a su compañero forma estas palabras y se divertían y reían entre ellos.

En el tercer indicador se trabajó con un rompecabezas para que lo armaran de forma grupal, mientras se desarrollaba la actividad se pudo observar ya una regular dificultad en los estudiantes, ya que a diferencia de las evaluaciones previas mostraron una mejor disposición para trabajar en equipo, pero aunque necesitan ayuda para organizarse, los estudiantes mostraron más disposición para interactuar entre ellos, compartir fichas y colaborar armando el material, aunque en algunos momentos preferían trabajar solos, con ayuda verbal pudieron integrarse, comunicarse y seguir la dinámica del grupo mostrando un avance importante en su capacidad para cooperar y relacionarse con sus compañeros.

En el cuarto indicador se realizaron actividades en base a los juegos de rapidez como tarjetas de colores, bolos y derriba el cono, se pudo observar que un estudiante en las actividades presenta una dificultad regular, demuestra una atención más sostenida y cumple las instrucciones de manera más exacta en comparación con evaluaciones previas. Pese a que algunas ocasiones actuó con prisa, evidenció un mejor autocontrol, comprendió la secuencia del juego y con

apoyo verbal retomó la actividad sin perder la dinámica. Estos logros muestran una mejora significativa en su habilidad para integrarse en la actividad y desenvolverse de manera adecuada en las actividades planteadas. Por otro lado, los dos estudiantes ya no presentan dificultades durante las actividades, mantienen la atención, participan con buena actitud y siguen las indicaciones de manera adecuada, asimismo se incorporan fácilmente al grupo, permanecen dentro de la dinámica del juego y realizan cada actividad con confianza. Estos avances muestran una mejora notable en su participación y atención. El estudiante que presenta una regular dificultad al inicio le costó comprender las indicaciones de los juegos como el de las tarjetas de colores, en donde su interlocutor colocaba pequeños cuadros de páginas de diferentes colores y en el medio de ellos una pelota, en donde se dictaba un color y ellos lo tocaban con la palma de su mano y si su interlocutor mencionaba pelota el primero que la agarraba gana, al principio le costó comprender pero después logró entender las reglas del juego, a los dos les costó menos entender las reglas pero después se adaptaron perfectamente con sus compañeros en el juego manteniendo una buena socialización entre ellos. En el juego de derriba los bolos le costó un poco, pero pudo integrarse con sus compañeros, al igual que los otros dos les costaba estar unidos para ejecutar la actividad, también se les colocó el juego de derriba el cono al principio quería cada uno ir de manera individual, ya después se logró que todos estuvieran de manera grupal esperando su turno y ya solos mantenían una conversación con su compañero.

El quinto indicador que es juegos de coordinación y trabajo en equipo se realizaron actividades como el juego de paracaídas, acierta la caja y lanza el flotador en el cono, se notaron mejoras en la participación de los estudiantes, un estudiante presenta una regular dificultad porque a veces se distrae, pierde la continuidad de la dinámica y requiere pequeños recordatorios para seguir indicaciones de forma correcta, aun así mostró disposición para participar y logró mantenerse integrado en varias partes de la actividad, donde desarrolló una mejor respuesta al apoyo verbal y a la guía durante los juegos. Por otra parte, los otros dos estudiantes no

presentan dificultades en este indicador, se mantienen pendientes a seguir las instrucciones sin la necesidad de recordatorios, participan de forma activa y se integran con buena disposición en cada dinámica, asimismo trabajan de forma adecuada con sus compañeros y colaboran de forma favorable en las dinámicas de coordinación y trabajo en equipo. En el juego del paracaídas se integraron muy bien, lograron jugar en equipo se apoyaban a la hora de lanzar el balón, si uno no templaba mucho la tela el otro le ayudaba le decía hazlo de esta manera, les llamó la atención mucho el juego, socializaron entre ellos de buena manera, por lo menos a uno le costaba lanzar el balón y a los otros dos no y ellos buscaban la manera de explicarle cómo hacerlo, en el otro juego de acierta la caja ellos tenían que compartir una bola en donde lanzaban y la bola tenía que caer dentro de la caja, a uno se le complicaba más que a los otros y ellos buscaron la manera para que su compañero pudiera lograr el objetivo que era que el balón estuviera dentro de la caja, le explicaban, se comunicaban bien, al que le costaba escucha la opinión de sus compañeros hasta intentarlo y lograrlo, se comunicaban diciendo yo lo lanzo así por eso no entraba en la caja, tenías que hacerlo así más fácil, diferentes opiniones entre ellos. La otra actividad tenía que lanzar el flotador e insertarlo en el cono a pesar de que a uno le costó más y a los otros dos, no se apoyaron, se integraron de mejor manera, es decir, socializaban mucho mejor, se pudo observar el apoyo entre ellos.

4.4 Resultados que presentan los estudiantes con autismo en la socialización luego de aplicar las actividades lúdicas.

En el tercer objetivo se presentan evidencias de mejoras en estudiantes con autismo en la Escuela de Alanje una vez aplicadas las actividades lúdicas.

A continuación, se presentan los resultados de los indicadores que permitan dar respuesta en cuanto al tercer objetivo.

Cuadro 4. Resultados alcanzados por parte de los estudiantes con autismo en cuanto a las evidencias de mejora luego de haber aplicado las actividades lúdicas eficaces para mejorar socialización en estudiantes con autismo.

Pre-Test				Post-Test			
INDICADORES	MUCHA	REGULAR	NINGUNA	INDICADORES	MUCHA	REGULAR	NINGUNA
		DIFICULTAD				DIFICULTAD	
El estudiante presenta mejoras en mantener una conversación .	✓	✓ ✓		El estudiante presenta mejoras en mantener una conversación .		✓ ✓	
El estudiante presenta mejoras para jugar en grupo.	✓	✓ ✓		El estudiante presenta mejoras para jugar en grupo.		✓ ✓	
El estudiante presenta mejoras para establecer amistades.	✓	✓ ✓		El estudiante presenta mejoras para establecer amistades.		✓ ✓	
El estudiante presenta mejoras en el contacto visual.			✓ ✓ ✓	El estudiante presenta mejoras en el contacto visual.		✓ ✓ ✓	
El estudiante presenta mejoras en las conductas que	✓	✓ ✓		El estudiante presenta mejoras en las conductas que		✓ ✓	

interfieren en la relación.				interfieren en la relación.			
-----------------------------	--	--	--	-----------------------------	--	--	--

En relación al primer indicador del pretest se puede observar que dos estudiantes tienen regular dificultad y uno mucha dificultad para mantener una conversación dentro del aula, los tres presentan dificultades para comunicarse con fluidez con sus compañeros, por lo menos entre ellos no quieren sostener una conversación, no muestran ese interés por acercarse o así mismo hablar en la mesa de trabajo mientras se esté haciendo una actividad, prefieren solo hablar con su interlocutor y trabajar de manera individual. De manera continua cada uno realiza actividades de forma aislada, ya sea que estén pintando, moviendo un carrito, usando los legos, en cuanto a los otros dos deben ser llamados para que permanezcan en una misma mesa junto a sus compañeros, aun así, estando allí cada uno se centra en su propia actividad sin socializar con el que este al lado de sus compañeros, al menos que su interlocutor les haga preguntas y logre que puedan responder uno a otro.

En el segundo indicador se observó que un estudiante presenta mucha dificultad para participar en juegos grupales. En el transcurso de las actividades de memoria y el bingo silábico presentó resistencia a integrarse con sus compañeros eligiendo permanecer aislado, a pesar de sentarse en la misma mesa actuaba como si solo estuviera su interlocutor, donde evitó interactuar con el grupo, asimismo presentó dificultad para entender las reglas y mostraba timidez y duda al momento de marcar o escribir, mirando constantemente a sus compañeros antes de participar. En la actividad de la torre de bloques continuó igualmente aislado, cada vez que armaba una sílaba volteaba a ver a sus compañeros como si esperara juicio por parte de otros. Por otro lado, los otros dos estudiantes presentan una regular dificultad relacionada más con la falta de ánimo o interés para jugar en grupo, ya que prefieren las actividades individuales, aun así, ofreciéndole motivación y guía logran incorporarse de manera apropiada y participar sin dificultades significativas en las actividades grupales.

En el tercer indicador se observó que un estudiante presentó mucha dificultad para socializar e integrarse con sus compañeros, a pesar de que llega al aula y se sienta junto a ellos se mantiene aislado, no inicia conversaciones, y permanece centrado únicamente en sí mismo, durante los juegos grupales se queda quieto, observa a los demás y participa con indecisión, mostrando pena, inseguridad al pasar la bola o completar una acción. En la conversación individual con su interlocutor mencionó que tiene amistades fuera del aula, lo que conforma su bajo interés por convivir con sus compañeros del salón, por otro lado, los dos estudiantes presentan una regular dificultad, principalmente debido a que expresan que sus amigos están en otra escuela y muestran poco interés en socializar, si logran interactuar solo cuando la maestra se los solicita, por ejemplo, pueden llamar a un compañero, entregar un material o responder brevemente, no obstante si están sentados juntos no mantienen una conversación constante, solo intercambian algunas palabras.

En el cuarto indicador los estudiantes no presentan ninguna limitación en el contacto visual, atienden correctamente, observa con atención las indicaciones, mantiene la mirada tanto hacia sus compañeros como hacia su maestra e interlocutor, lo que facilita la comunicación y contribuye al desarrollo adecuado de las actividades dentro del aula.

El quinto indicador en el desarrollo de las actividades lúdicas se observaron conductas que interfieren en la interacción social de los estudiantes. Dos de ellos muestran regular dificultad reflejada en su poca iniciativa para iniciar una conversación y en una participación poco activa en los juegos, de forma espontánea no intentan interactuar con sus compañeros, puesto que, tienden a esperar que el maestro o su interlocutor lo llame para incorporarse a la dinámica grupal, por otro lado, un estudiante muestra mucha dificultad, especialmente por su falta de interés al interactuar con sus pares lo que influye en su participación en los juegos utilizados para fomentar sus habilidades sociales, necesita

motivación constante para integrarse, asimismo manifiesta preferencia por estar pendiente a la hora de recreo, lo cual reduce su interés por involucrarse en las actividades propuestas.

En el postest del primer indicador se evidencian avances en las habilidades conversacionales y de participación grupal debido a que dos estudiantes muestran ahora una comunicación más fluida con sus compañeros, mostrando disposición para participar en los juegos, y en las conversaciones del aula compartiendo sus propias opiniones y ofreciéndose apoyo entre ellos durante las actividades, dando indicaciones como lanza la bola así, toca este color o esa es la ficha. Dos de ellos que al inicio mostraban regular dificultad ahora con más frecuencia en pequeños intercambios verbales principalmente cuando se llevan a cabo juegos estructurados o tareas que requieren colaboración, aunque ya no se mantienen completamente aislados, evidencian mayor disposición para responder y realizar preguntas sencillas. El estudiante que presentaba mucha dificultad mostró avances en regular dificultad demostrando mayor iniciativa para acercarse a sus compañeros, especialmente cuando se utilizan materiales atractivos o actividades en grupo permanece más tiempo en los juegos y participa con mayor interés en las actividades compartidas. Se observa un incremento en los momentos de interacción espontánea como pedir un material, hablar acerca de lo que se está realizando o responder al compañero que esté a su lado, estas acciones muestran mejoras en sus habilidades para mantener un pequeño diálogo y en su actitud para relacionarse con sus compañeros en el aula.

Dentro de las mejoras en el segundo indicador se pudo observar que un estudiante presenta una regular mejora en la participación de los juegos grupales a lo largo de las actividades, como una de ellas que son los juegos de memoria en donde se le colocó un bingo silábico y demostró más voluntad para integrarse con sus compañeros, aunque requería pequeñas orientaciones para seguir las reglas se mostró un aumento en su confianza al marcar o escribir involucrándose más y reduciendo la timidez inicial, ha comenzado a interactuar con los compañeros en

lugar de limitarse a una sola persona, en el juego de la torre de bloques pudo trabajar junto a sus compañeros, también armando sílabas actuando con seguridad propia sin depender de la aprobación de otros. Los otros dos estudiantes también mostraron avances, aunque aún prefieren las actividades individuales muestran mayor disposición y ganas de participar en los juegos grupales integrándose de forma apropiada y trabajando junto a sus compañeros sin mayores obstáculos.

Dentro de las mejoras se ha observado que el estudiante realizando la actividad que es un rompecabeza de forma grupal para promover la interacción y el establecimiento de amistades, dos de los estudiantes no tienen ninguna dificultad para integrarse y relacionarse con sus compañeros, participando de manera activa y compartiendo el material durante la actividad, un estudiante ha logrado ya una regular dificultad, aunque con indicaciones verbales consigue participar y vincularse de manera parcial con el grupo en general se observa un progreso significativo en la capacidad de cooperar y relacionarse socialmente, así como en sus disposición para formar vínculos de amistad dentro del aula.

En el cuarto indicador los estudiantes no tienen ninguna dificultad en el contacto visual, durante las actividades lúdicas desarrolladas en el salón de clase los tres estudiantes consiguen establecer y mantener el contacto visual ya sea con sus compañeros o la docente, lo que mejora la comunicación y permiten que comprendan con mayor claridad las instrucciones de cada actividad, este contacto visual adecuado también promueve la interacción grupal, puesto que les ayuda a mantenerse atentos, coordinar de manera adecuada sus acciones durante los juegos y vincularse de manera más adecuada durante las actividades propuestas.

Dentro de las mejoras del quinto indicador se evidencian logros significativos en las conductas que antes interferían en la relación entre los estudiantes, mediante diversas actividades lúdicas como juegos de mesa, de memorias, juegos de pelota se pudo observar que ya dos estudiantes no tienen ninguna dificultad,

evidenciando una participación más independiente y motivada, ambos muestran iniciativa al acercarse, a preguntar qué actividad lúdica se realizará, manifiestan disposición para iniciar las actividades y siguen las indicaciones con claridad, permitiendo una integración más efectiva y una interacción adecuada con sus compañeros, un estudiante ya tiene menos dificultad, ahora muestra un mayor interés por relacionarse con sus compañeros, presta más atención durante las actividades y muestra preferencia por quedarse en el aula participando en los juegos, esta actitud refleja un progreso en sus habilidades de interacción y permanecer involucrado en la dinámica grupal.

CONCLUSIONES

Con respecto a los siguientes objetivos específicos planteados al inicio de la investigación se pueden obtener las siguientes conclusiones:

- En el primer objetivo específico se basa en determinar cuáles son las dificultades que presentan los estudiantes con autismo en la socialización, se evidenció que estos estudiantes tienen significativas dificultades en la interacción con sus compañeros. Durante el proceso se demostró que tienen dificultades para mantener una conversación entre ellos e integrarse en las actividades grupales, donde optaron por mantenerse aislado, sin embargo, mediante el apoyo pertinente y la implementación de las actividades lúdicas los estudiantes empezaron a evidenciar progresos significativos, por ejemplo, alcanzaron una participación más activa en las actividades grupales, dar sus opiniones durante las interacciones, estos avances indican que aunque tengan dificultades una intervención adecuada puede favorecer la mejora en sus habilidades sociales y su habilidad para interactuar con los demás.

- El segundo objetivo que se basan en describir qué tipo de actividades lúdicas son eficaces para mejorar la socialización en estos estudiantes, se pudo hacer un análisis para entender qué actividades les gusta a los estudiantes y qué necesitan con el fin de apoyarlos mejor, se hicieron observaciones en el aula y preguntas a la maestra, esto permitió descubrir cuáles eran las actividades que más le gustaban a los estudiantes, en donde se hicieron juegos de mesa, juegos de memoria, juegos de rapidez, juegos de coordinación y trabajo y rompecabezas, estas actividades se eligieron porque ayudan a que los estudiantes hablen más entre ellos y se puedan relacionar mejor, lo que favorece su inclusión y participación activa dentro de la escuela.

- En el tercer objetivo permite verificar cuáles son los resultados que presentan los estudiantes en la socialización luego de aplicar las actividades lúdicas se muestra un avance notable en las habilidades sociables de los estudiantes durante el proceso, se utilizaron diferentes estrategias como juegos de mesa, juegos de memoria, juegos de

coordinación y trabajo en equipo, juegos de rapidez y rompecabezas, estas actividades ayudaron a que los estudiantes trabajaran juntos, ayudándoles a integrarse para convivir con otros de manera divertida a través de las observaciones, se notó más participación en las actividades en grupo, estas mejoras muestran que las actividades lúdicas no solo ayudan a que los estudiantes interactúen entre sí, además que también ayudan a su crecimiento emocional y social lo que ayuda a crear un ambiente más inclusivo.

- En el objetivo general se busca comprobar qué efectividad tienen las actividades lúdicas para mejorar la socialización en estudiantes con autismo, esta investigación muestra que estas actividades son efectivas permitiendo a los estudiantes desarrollar habilidades sociales, usando diversas estrategias metodológicas que se aplicaron durante el proceso se pudo ver un avance notable en cómo los estudiantes se relacionan con sus compañeros, quienes empezaron a interactuar más y de una mejor manera con ellos, se trabajó en grupo para que pudieran relacionarse e interactuar juntos, esto muestra la importancia de las actividades lúdicas para trabajar la socialización.

RECOMENDACIONES Y LIMITACIONES

A continuación, se describen las recomendaciones y limitaciones que surgieron durante el proceso de esta investigación. Para esto se describe la manera en que

se puede seguir trabajando las actividades lúdicas efectivas para mejorar la socialización en estudiantes con autismo en la Escuela de Alanje.

Se presentan las siguientes recomendaciones indispensables para este estudio:

- Se recomienda realizar más actividades de juegos en el salón de clase, como lo son los juegos de mesa, dinámicas grupales, estas actividades favorecen a los estudiantes con autismo a interactuar mejor con sus compañeros y contribuyen al desarrollo de habilidades sociales de manera lúdica.
- Es favorable coordinar actividades en grupos, esto brinda la oportunidad a los estudiantes con autismo de que se sientan más cómodos y puedan participar con mayor frecuencia y comunicarse con sus compañeros, lo que fortalece su seguridad en las interacciones sociales.
- Es importante brindar oportunidades con el fin de que los estudiantes desarrollen habilidades de comunicación entre sí, dinámicas, por ejemplo, de compartir historias o juegos de preguntas pueden contribuir al desarrollo de los estudiantes para iniciar y mantener una conversación.
- Se recomienda celebrar y reconocer los pequeños logros que puedan tener los estudiantes en las actividades, ya sea a través de elogios, esto puede incentivar a los niños a continuar participando activamente en sus relaciones sociales y en las dinámicas del aula.
- Se sugiere incorporar juegos que promuevan la imitación, tales como los juegos en el espejo, sigue al líder, estas actividades resultan beneficiosas para que los estudiantes practiquen habilidades sociales y mejoren su interacción con los compañeros de manera divertida y segura.

Las limitaciones que surgieron al realizar este trabajo de investigación son:

- Se presentaron algunas veces dificultades para movilizarme en el bus, debido a que pasan llenos por los estudiantes que van para el colegio y la escuela.
- El estudiante al inicio no mostraba interés de socializar con sus compañeros.
- Se dificultó un poco la búsqueda de información en relación de las variables dependientes e independientes.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Ahmad, A., Azam, A., Shameen, A., & Uzlifat, Y. (2023).

Efectos de los deportes, el juego y la recreación activa para niños frente al entrenamiento de habilidades motoras fundamentales en el desarrollo de habilidades sociales en niños con trastorno del espectro autista.

https://www.researchgate.net/publication/377380204_Effects_of_Sports_Play_and_Active_Recreation_for_Kids_Spark_Versus_Fundamental_Motor_Skill_Training_on_Social_Skill_Development_in_Children_with_Autism_Spectrum_Disorder

Ahumada, D., Morales, G. & Nova, R. (2022). Factores nutricionales y dietéticos asociados al desarrollo y comportamiento del Espectro Autista.

https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0717-75182022000700753

Algashlan, M. & Mohamed, H. (2022). La eficacia de la intervención de terapia de juego en el desarrollo de habilidades sociales para niños con Trastorno del Espectro Autista.

<https://scispace.com/papers/the-effectiveness-of-play-therapy-intervention-in-developing-1pp9a8sln4>

Álvarez, B. L. (2020). Actividades lúdicas como estrategias para el desarrollo del lenguaje oral en niños de educación inicial.

<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/25006/1/MSQ597.pdf>

Anderson, C. (2024). ¿Qué son los desafíos de la interacción social?

<https://focuskeeper.co/glossary/what-is-social-interaction-challenges>

Antón, C. M. M. (2025). La importancia del juego como estrategia pedagógica en la educación

inicial. <https://sinergiaacademica.com/index.php/sa/article/view/617>

Aparicio, T., Bimbela S., & Caraballo, M. (2025). Programas de actividades lúdicas inclusivas para el desarrollo de habilidades sociales en estudiantes con TEA. <https://revistareg.com/index.php/1/article/view/121>

Arcos, B., M., T. & Herreira, V. (2024). Propuestas de actividades grupales para mejorar las competencias sociales a los niños con Trastorno del Espectro Autista. <https://revistavitalia.org/index.php/vitalia/article/view/98/164>

Arenas, Ch. L. M. (2023). Guía de desarrollo social para niños con autismo en Pre-Kínder del Jardín Infantil Plaza Sésamo. <https://repositorio.uvg.edu.gt/handle/123456789/5603>

Armendáriz, V., & Hahs, A. D. (2019). Enseñanza de actividades de ocio con iniciación social mediante videos. <https://link.springer.com/article/10.1007/s10864-019-09320-1>

Arrubla, R. Q. S. & Cano, V. V. (2024). El juego como estrategia pedagógica para el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en la primera infancia. <https://www.redalyc.org/journal/1341/134175706010/html/>

Aso, U. (2025). Trastorno del Espectro Autista: Definición, Signos, causas y como diagnosticarlo. <https://www.unobravo.com/es/blog/trastornos-espectro-autista>

Atencio, D. P. I. V. (2023).

Intervención temprana en niños con Trastorno del Espectro Autista.

https://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12866/14926/Modelos_AtanacioVelasquez_Isabel.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Bagasra, O., Guest, J., Gibson, AD. Hughes, B.W., Sealy, LA, Srikanda, AN. & Williams, JL. (2016). Factores ambientales en el desarrollo de los trastornos del Espectro Autista.

<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0160412015301252>

Bajo, C. D. (2023). Actividades beneficiosas para el desarrollo de niños con autismo. <https://www.forbrain.com/autism-learning/activites-for-children/>

Balmaña, G. N. (2024). La ansiedad en las personas con autismo.

<https://tea.som360.org/es/articulo/ansiedad-personas-autismo>

Barloso, K. (2025). Habilidades sociales del autismo: Como mejorar la interacción social. <https://www.autismparentingmagazine.com/autism-social-skills/>

Barosky, Ch. (2024). El entrenamiento de habilidades sociales ayuda a los niños con autismo. <https://www.biermanautism.com/resources/blog/does-social-skills-training-help-children-with-autism/>

Behavior, A. (2024). Socialización intencional para niños afectados por autismo. <https://allybehavior.com/intentional-socialization/>

- Bellantonio, E., Ciardullo, A., Díaz, F., Escalante, A. S. & Pandullo, H. (204). Trastorno del Espectro Autista en niños, niñas y adolescentes. https://www.evidencia.org/index.php/Evidencia/article/view/7130?utm_source=chatgpt.com
- Bennie, M. (2023). Apoyando a los niños autistas a través del juego estructurado. <https://autismawarenesscentre.com/supporting-autistic-children-through-structured-play/>
- Betsabé, G. & Veintimilla, U. (2025). La actividad lúdica como estrategia psicopedagógica para desarrollar las habilidades sociales en un estudiante con trastorno del espectro autista. <https://repositorio.upse.edu.ec/items/40efe841-8e35-4e22-a89a-687adb0db70e>
- Bilodeau, N. (2024). Autism Boost: Caminos hacia el éxito social. <https://skillpointtherapy.com/autism-boost-6-paths-for-social-success/>
- Bowen, M. M. Y., & Cao, E. R. (2024). Actividades lúdicas para el fortalecimiento de las habilidades sociales en estudiantes de bachillerato. <https://maestroysociedad.uo.edu.cu/index.php/MyS/article/view/6384>
- Bray, C. (2023). Actividades interesantes para niños autistas. <https://www.forbrain.com/autism-learning/activites-for-children/>
- Bretones, A. R. & Calvo, E. R. (2018). Pronóstico del Trastorno del Espectro Autista. <https://www.clinicbarcelona.org/asistencia/enfermedades/trastorno-del-espectro-autista/evolucion-del-tea>

- Calvo, A., E., J. (2016). El juego como herramienta de intervención para mejorar la comunicación y las habilidades sociales en niños con Trastorno del Espectro Autista.
<https://ruidera.uclm.es/server/api/core/bitstreams/71fb0b46-63ad-4c00-828e-fb2db10b10f7/content>
- Carbone, A. & Aquila, A. (2023). El diagnóstico del Trastorno generalizado del desarrollo no especificado: Una revisión sistemática de la literatura.
<https://www.mdpi.com/2227-9067/10/5/844>
- Cárdenas, A. C. F. (2024). La música a través de las canciones infantiles, como medio que favorece la socialización en los niños de 5 años con trastorno espectro autista TEA de nivel inicial.
<https://tesis.pucp.edu.pe/items/ccb1489d-6632-4ea0-a0ca-5d1dd09cd5ee>
- Carrillo, F. M. (2022). El juego en el Trastorno del Espectro Autista.
<https://tajibo.org/juego-trastorno-espectro-autista-tea/>
- Cartolin, P. R. & Váldez, G. M. (2019).
Desafíos de inclusión escolar del niño con autismo.
http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1018-130X2019000100013
- Castillo, B. J. C., & Sánchez, S. A. (2023). Intervenciones eficaces para la mejora de las habilidades sociales en personas con trastorno del espectro autista de alto funcionamiento.
<https://recyt.fecyt.es/index.php/BORDON/article/view/95609>

Coelo, C. Sánchez, M., Sánchez, E., Silva, M., Gavilanes, T. & Valverde R. (2024). Impacto de las actividades físicas en niños autistas.

<https://www.efdeportes.com/efdeportes/index.php/EFDeportes/article/download/7409/2164?inline=1>

Cottini, L., Cuesta, J. L., Orozco, L. M., Sánchez, S. & Valenti, A. (2016).

Trastorno del Espectro del Autista: Intervención educativa y formación a lo largo de la vida. [file:///C:/Users/CINDY/Downloads/Dialnet-TrastornoDelEspectroDelAutismo-6360233%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/CINDY/Downloads/Dialnet-TrastornoDelEspectroDelAutismo-6360233%20(2).pdf)

Cuero, H. & Catalina, M. (2024). Estrategias lúdicas para favorecer la adquisición de habilidades sociales en niños de 4 a 5 años inicial con Trastorno del Espectro Autista. <https://repositorio.upse.edu.ec/items/f9e1ca3e-85b0-4a8a-9e44-2afbba5db62c>

Delatorre, A. (2023). Como la socialización puede ayudar a los niños con autismo. <https://www.royaltysensorygyms.com/how-socialization-can-help-children-with-autism>

Diez, A. S. (2022). ¿Cuál es el pronóstico a largo plazo de los trastornos del espectro autista? <https://www.livemed.in/es/blog/cual-es-el-pronostico-a-largo-plazo-de-los-trastornos-del-espectro-autista/>

Ergaz, Z., Ornoy, A. & Weinstein, F. L. (2015). Factores prenatales asociados con el Trastorno del Espectro Autista. <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0890623815000751>

- Fernández A.M.I., March, M.I., Montagut, A.M., & Pastor. C. G (2018).
Intervención en habilidades sociales de los niños con trastorno de
espectro autista
https://www.papelesdelpsicologo.es/pdf/2859.pdf?utm_source.com
- Montagud, N. R. (2020). Síndrome de Kanner: ¿Qué es y qué relación tiene con
el TEA? <https://psicologiaymente.com/clinica/sindrome-kanne>
- Moreno, M. (2023). Trastorno del Espectro Autista ¿Cuáles son sus principales
características [https://www.veritasint.com/blog/es/transtorno-espectro-
autista/](https://www.veritasint.com/blog/es/transtorno-espectro-autista/)
- Nafría, P. V. (2020). Trastorno desintegrativo infantil, diagnóstico y soluciones.
<https://psicologianafria.com/trastorno-desintegrativo-infantil/>
- Ordoñez, D. F. L. & Rosero, H. S. Y. (2018). Estrategias lúdicas basadas en el
juego que mejoran la atención visual en la población con diagnóstico de
Trastorno del Espectro Autista.
[https://ridum.umanizales.edu.co/server/api/core/bitstreams/28aab08b-
ee48-4525-a057-f79afefcb928/content](https://ridum.umanizales.edu.co/server/api/core/bitstreams/28aab08b-ee48-4525-a057-f79afefcb928/content)

ANEXOS

ANEXO 1

HOJA DE OBSERVACIÓN DE CAMPO



UNIVERSIDAD ESPECIALIZADA DE LAS AMÉRICAS

HOJA DE OBSERVACIÓN DE CAMPO

APLICADO A LOS ESTUDIANTES CON AUTISMO DE LA ESCUELA DE ALANJE

OBJETIVO: Determinar cuáles son las dificultades que presentan los estudiantes con autismo en la socialización.

N°	ITEMS O INDICADOR	MUCHA DIFICULTAD (3)	REGULAR DIFICULTAD (2)	NINGUNA DIFICULTAD (1)	TOTAL
1	Dentro de las dificultades que se observan en los estudiantes con autismo en la socialización se encuentra la dificultad para mantener una conversación.				
2	Dentro de las dificultades que se observan en los estudiantes con autismo en la socialización se encuentra la falta de habilidad para jugar en grupo.				
3	Dentro de las dificultades que se observan en los estudiantes con autismo en la socialización se encuentra la dificultad para				

	establecer amistades.				
4	Dentro de las dificultades que se observan en los estudiantes con autismo en la socialización se encuentra los problemas con el contacto visual.				
5	Dentro de las dificultades que se observan en los estudiantes con autismo en la socialización se encuentra conductas que interfieren en la relación social.				



UNIVERSIDAD ESPECIALIZADA DE LAS AMÉRICAS

HOJA DE OBSERVACIÓN DE CAMPO

APLICADO A LOS ESTUDIANTES CON AUTISMO DE LA ESCUELA DE ALANJE

OBJETIVO: Describir qué tipo de actividades lúdicas son eficaces para mejorar la socialización en estudiantes con autismo de la Escuela de Alanje.

N°	ITEMS O INDICADOR	MUCHA EFECTIVIDAD (3)	REGULAR EFECTIVIDAD (2)	NINGUNA EFECTIVIDAD (1)	TOTAL
1	Dentro de las mejoras que se observan en los estudiantes con autismo se encuentra que logra mantener una conversación sencilla.				
2	Dentro de las mejoras que se observan en los estudiantes con autismo se encuentra la habilidad para jugar en grupo.				
3	Dentro de las mejoras que se observan en los estudiantes con autismo se encuentra la habilidad para				

	establecer amistades.				
4	Dentro de las mejoras que se observan en los estudiantes con autismo se encuentra logra contacto visual con su interlocutor.				
5	Dentro de las mejoras que se observan en los estudiantes con autismo se encuentra disminuye las conductas que interfieren en la relación social.				



UNIVERSIDAD ESPECIALIZADA DE LAS AMÉRICAS

HOJA DE OBSERVACIÓN DE CAMPO

APLICADO A LOS ESTUDIANTES CON AUTISMO DE LA ESCUELA DE ALANJE

OBJETIVO: Verificar cuáles son los resultados que presentan los estudiantes con autismo en la socialización luego de aplicar las actividades lúdicas en la Escuela de Alanje.

N°	ITEMS O INDICADOR	MUCHA MEJORA	REGULAR MEJORA	NINGUNA MEJORA	TOTAL
1	El estudiante presenta mejoras en mantener una conversación.				
2	El estudiante presenta mejora para jugar en grupo.				
3	El estudiante presenta mejora para establecer amistades.				
4	El estudiante presenta mejora en el contacto visual.				
5	El estudiante presenta mejora en las conductas que interfieren en la relación social.				

ANEXO 2

CUADRO DE OPERALIZACIÓN DE LA VARIABLE

OBJETIVO ESPECÍFICO VARIABLE 1	VARIABLE 1	SUBVARIABLES	INDICADORES	ITEMS	INSTRUMENTOS
<p>Describir qué tipo de actividades lúdicas son eficaces para mejorar socialización en estos estudiantes con autismo de la Escuela de Alanje.</p>	<p>Actividades lúdicas</p>	<p>Tipo de actividades lúdicas</p>	<p>*Juegos de mesa *Juegos de memoria * Juego de rapidez *Rompeca beza *Juegos de coordinación y trabajo en equipo</p>	<p>1.Los juegos de mesa mejoran la socialización en estos estudiantes con autismo de la Escuela de Alanje (3) Mucha efectividad (2) Regular efectividad (1) Ninguna efectividad 2.Los juegos de memoria mejoran la socialización en estos estudiantes con autismo de la Escuela de Alanje (3) Mucha efectividad</p>	<p>Hoja de observación de campo</p>

				<p>(2) Regular efectividad</p> <p>(1) Ninguna efectividad</p> <p>3.Los juegos de rapidez mejoran la socializaci ón en estos estudiante s con autismo de la Escuela de Alanje (3) Mucha efectivad</p> <p>(2) Regular efectividad</p> <p>(1) Ninguna efectividad</p> <p>4.Los rompecab ezas en equipo mejoran la socializaci ón en estos estudiante s con autismo de la Escuela de Alanje</p>	
--	--	--	--	---	--

				<p>(3) Mucha efectividad</p> <p>(2) Regular efectividad</p> <p>(1) Ninguna efectividad</p> <p>5. Los juegos de coordinación y trabajo en equipo mejoran la socialización en estos estudiantes con autismo de la Escuela de Alanje</p> <p>(3) Mucha efectividad</p> <p>(2) Regular efectividad</p> <p>(1) Ninguna efectividad</p>	
OBJETIVO ESPECÍFICO VARIABLE 2	VARIABLE 2	SUBVARIABLES	INDICADORES	ITEMS	INSTRUMENTOS

<p>Determinar cuáles son las dificultades que presentan los estudiantes con autismo en la socialización.</p>	<p>Socialización</p>	<p>Las dificultades</p>	<p>*Dificultad para mantener una conversación</p> <p>*Falta de habilidades para jugar en grupo</p> <p>*Dificultad para establecer amistades</p> <p>*Problemas con el contacto visual</p> <p>*Conductas que interfieren en la relación</p>	<p>1. Dentro de las dificultades que se observan en los estudiantes con autismo en la socialización se encuentra la dificultad para mantener una conversación</p> <p>2. Dentro de las dificultades que se observan en los estudiantes con autismo en la socialización se encuentra la falta de habilidad para jugar en grupo</p> <p>3. Dentro de las dificultades que se observan</p>	<p>Hoja de observación de campo</p>
--	----------------------	-------------------------	---	---	-------------------------------------

<p>Verificar cuáles son los resultados que presentan los estudiantes con autismo en la socialización luego de aplicar las actividades lúdicas en la Escuela de Alanje.</p>		<p>Los resultados</p>	<p>*Oportunidad para fortalecer y desarrollar habilidades para mantener una conversación</p> <p>*Oportunidad para desarrollar habilidades para jugar en grupo</p> <p>*Potencial para</p>	<p>en los estudiantes con autismo en la socialización se encuentra la dificultad para establecer amistades</p> <p>4. Dentro de las dificultades que se observan en los estudiantes con autismo en la socialización se encuentran los problemas con el contacto visual</p> <p>5. Dentro de las dificultades que se observan en los estudiantes con autismo en la socialización</p>	
--	--	-----------------------	--	---	--

			<p>fortalecer la capacidad de amistades</p> <p>*Potencial para favorecer un contacto visual más cómodo y efectivo</p> <p>*Espacio para aprender a manejar conductas y mejorar las relaciones sociales</p>	<p>ón se encuentra conductas que interfieren en la relación</p> <p>Enriquecedora oportunidad para fortalecer y desarrollar habilidades para mantener una conversación</p> <p>Significativa Oportunidad para desarrollar habilidades para jugar en grupo</p> <p>Desarrolla potencial para fortalecer la capacidad de amistades</p>	
--	--	--	---	---	--

				<p>Oportunidad para favorecer un contacto visual más cómodo y efectivo</p> <p>Oportunidad de crear espacio para aprender a manejar conductas y mejorar las relaciones sociales</p>	
--	--	--	--	--	--

ANEXO 3

PLANIFICACIONES

UNIVERSIDAD ESPECIALIZADA DE LAS AMÉRICAS

EXTENSIÓN DE CHIRIQUÍ

LICENCIATURA DE EDUCACIÓN ESPECIAL

ESCUELA DE ALANJE

PLANIFICACIÓN DE LOS PROCESOS Y ESTRATEGIAS A TRABAJAR

<p>TEMAS:</p> <ul style="list-style-type: none">• Jugos de mesa• Juegos de memoria• Rompecabeza• Juegos de rapidez• Juegos de coordinación y trabajo en equipo	
<p>ÁREAS HABILITATORIAS: Comunicación y lenguaje, Socio-afectiva, Motricidad fina y gruesa</p>	
<p>FECHA: 20 de octubre al 14 de noviembre</p>	
<p>BARRERAS QUE BUSCO ELIMINAR:</p>	<p>Comunicativas:</p> <ul style="list-style-type: none">• Dificultad para iniciar una conversación• Dificultad para respetar turnos <p>Actitudinales:</p> <ul style="list-style-type: none">• Dificultad para iniciar una conversación• Desinterés para integrarse en el grupo• Prefiere observar las actividades lúdicas• Inseguro
<p>OBJETIVO DE APRENDIZAJE:</p>	

<ul style="list-style-type: none"> • Determinar cuáles son las dificultades que presentan los estudiantes con autismo. • Describir qué tipo de actividades lúdicas son eficaces para mejorar la socialización en estos estudiantes con autismo. 	
DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN	
<p>RED DE CONOCIMIENTO</p> <p>MÚLTIPLES FORMAS DE PRESENTACIÓN DE LA INFORMACIÓN</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Escucho con atención las indicaciones de mi maestra • Presento las formas de armar la rompecabeza • Preguntas exploratorias • Juegos • Presentación de materiales concretos • Presentación de materiales didácticos
<p>RED ESTRATÉGICAS</p> <p>MÚLTIPLES FORMAS DE EXPRESIÓN Y ACCIÓN</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Armo la rompecabeza sin ayuda de la maestra • Armo los legos con ayuda de mis compañeros • Armo la torre de bloques junto a mis compañeros • Armo sílabas junto a mis compañeros • Encesto la bola en la caja • Lanzo el flotador en el cono • Juegos bolos • Derribo el cono • Juego al paracaídas con mis compañeros • Realizo un dibujo libre • Uno cada imagen según sus pares iguales • Expresa sus ideas y turnos • Utiliza apoyos visuales para las reglas de las actividades • Utiliza distintas estrategias como hablar señalar para participar en el juego
<p>RED AFECTIVA</p> <p>MÚLTIPLES FORMAS DE MOTIVACIÓN</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Participación en las actividades programadas • Participación en los juegos y dinámicas • Motivación en los juegos • Momento del compartir con los compañeros

	<ul style="list-style-type: none"> Disfruta de las actividades lúdicas de aprendizaje 																								
<p>RECURSOS</p>	<p>Páginas blancas y de colores</p> <p>Lápiz carbón y de colores</p> <p>Bloques de madera</p> <p>Materiales didácticos</p> <p>Objetos concretos</p> <p>Bolas</p> <p>Conos</p> <p>Tela</p> <p>Flotador</p> <p>Bolos</p> <p>Caja de cartón</p> <p>Marcador</p>																								
<p>EVALUACIÓN</p>	<p>-Formativa</p> <table border="1" data-bbox="862 1173 1414 1864"> <thead> <tr> <th data-bbox="862 1173 1094 1230"></th> <th data-bbox="1094 1173 1192 1230">Alto</th> <th data-bbox="1192 1173 1312 1230">Medio</th> <th data-bbox="1312 1173 1414 1230">Bajo</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="862 1230 1094 1362">Capacidad para esperar turnos</td> <td data-bbox="1094 1230 1192 1362"></td> <td data-bbox="1192 1230 1312 1362"></td> <td data-bbox="1312 1230 1414 1362"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="862 1362 1094 1495">Participación activa en las actividades</td> <td data-bbox="1094 1362 1192 1495"></td> <td data-bbox="1192 1362 1312 1495"></td> <td data-bbox="1312 1362 1414 1495"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="862 1495 1094 1589">Acepta ayuda del docente</td> <td data-bbox="1094 1495 1192 1589"></td> <td data-bbox="1192 1495 1312 1589"></td> <td data-bbox="1312 1495 1414 1589"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="862 1589 1094 1793">Demuestra interés para compartir con sus compañeros</td> <td data-bbox="1094 1589 1192 1793"></td> <td data-bbox="1192 1589 1312 1793"></td> <td data-bbox="1312 1589 1414 1793"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="862 1793 1094 1864">Inicia conversaciones</td> <td data-bbox="1094 1793 1192 1864"></td> <td data-bbox="1192 1793 1312 1864"></td> <td data-bbox="1312 1793 1414 1864"></td> </tr> </tbody> </table>		Alto	Medio	Bajo	Capacidad para esperar turnos				Participación activa en las actividades				Acepta ayuda del docente				Demuestra interés para compartir con sus compañeros				Inicia conversaciones			
	Alto	Medio	Bajo																						
Capacidad para esperar turnos																									
Participación activa en las actividades																									
Acepta ayuda del docente																									
Demuestra interés para compartir con sus compañeros																									
Inicia conversaciones																									

	durante el juego			
	Participa en las actividades sin aislarse			

ANEXO 4

EVIDENCIAS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Intervención realizada por Cindy Morales



Escuela de Alanje



Evidencias de la primera semana



Evidencias de la segunda semana



Evidencias de la tercera semana



Evidencias de la cuarta semana



ÍNDICE DE CUADROS

CUADRO N°	Descripción	Página
Cuadro 1	Escuela de Alanje	
Cuadro 2	Resultados obtenidos por parte del estudiante con autismo en cuanto a las dificultades de la socialización	66
Cuadro 3	Resultados alcanzados de parte de los estudiantes con autismo en cuanto a qué tipo de actividades lúdicas sean eficaces para mejorar socialización	70
Cuadro 4	Resultados alcanzados por parte de los estudiantes con autismo en cuanto a las evidencias de mejora luego de haber aplicado las actividades lúdicas eficaces para mejorar socialización en estudiantes con autismo	78

ÍNDICE DE GRÁFICAS

Gráfica N°	Descripción	Página
Gráfica 1	¿Cuál es el propósito de utilizar las TIC en estudiantes con TEA?	17
Gráfica 2	Relación entre el Trastorno del Espectro Autista y la cognición social.	18
Gráfica 3	Importancia de potenciar las habilidades sociales en niños con TEA.	18
Gráfica 4	El porcentaje de los tres grupos que superan el umbral en las subescalas del cuestionario de capacidades y dificultades.	19
Gráfica 5	El papel de los padres en el desarrollo emocional y social de niños con autismo de 2 a 3 años.	20