



UNIVERSIDAD PEDAGOGICA
NACIONAL
Educadora de educadores

MULTIVERSO ATSITUA

Laura Valentina Plata Ortiz

Nicolas Quiroga Morato

Universidad Pedagógica Nacional

Facultad de Educación física

Licenciatura en Recreación

Proyecto de grado

Bogotá, D.C

25 de noviembre del 2024



UNIVERSIDAD PEDAGOGICA
NACIONAL
Educadora de educadores

MULTIVERSO ATSITUA

Trabajo de grado para optar por el título de Licenciado en Recreación

Laura Valentina Plata Ortiz

Nicolas Quiroga Morato

Universidad Pedagógica Nacional

Facultad de Educación física

Licenciatura en Recreación

Bogotá, D.C

25 de noviembre del 2024

Agradecimientos

A dios que unió nuestros caminos en este trayecto educativo, permitiendo terminar este proceso tan importante en nuestras vidas, a nuestras familias por el apoyo incondicional durante la carrera.

A los docentes de nuestra área de recreación, por su disposición, sus conocimientos y colaboración aportando cada uno de ellos a este proyecto y nuestra formación.

Dedicatoria

Nuestra tesis la dedicamos a nuestros padres por forjarnos como las personas que somos actualmente, por acompañarnos durante cada una de las etapas de nuestras vidas, por su constante respaldo y apoyo incondicional han sido imprescindible en este proceso académico.

A todos los docentes que nos guiaron, orientaron y nos aportaron en el desarrollo de este maravilloso trabajo. Expresando nuestra gratitud

Prefacio

¿Porque multiverso?, habla de múltiples pensamientos de los niños hace referencia a los diferentes universos. atsituA para esta palabra tomamos como referencia los palíndromos y como palabra central Autismo. Mundos perlados representa las habilidades y fortalezas únicas de cada niño, es el conjunto de intereses y características que los hacen especiales y valiosos.

Introducción

El presente trabajo busca realizar un Juguete pedagógico y educativo, titulado “Mundos Perlados El Multiverso atsitua” para intervenir en las instituciones educativas con la población de niños con TEA, que es una condición que afecta el desarrollo del cerebro y se manifiesta en la infancia. El espectro autista, se caracteriza por sus dificultades en el desarrollo del lenguaje, su insistencia por seguir rutinas, carencias a nivel social entre otras. (Ramos,2010)

Al desarrollo del juguete siendo esta una base esencial que favorece la formación de los estudiantes tiene como objetivo Re-crear un juguete inclusivo que fomente las habilidades comunicativas (lenguaje verbal y no verbal) mediante las emociones del niño con trastorno de espectro autista TEA (Trastorno del Espectro Autista) en entornos escolares. Para brindar una estrategia de trabajo que reconozca a los estudiantes con TEA y genere una integración educativa en las aulas de clase sin perder la temática.

El juego de mesa más allá de parecer un pasatiempo, al mismo tiempo puede ser el centro de una pequeña revolución social pues en medio del entretenimiento, la diversión y el ocio. Esta investigación se basa en el diseño de un prototipo para fortalecer procesos. Además, se realiza un análisis de los factores pedagógicos vinculados con la recreación, a través de la caracterización e identificación de las necesidades específicas de la población utilizando el juguete como un área de estudio pedagógico.

Cada elemento que compone este juguete esta elegido con base a los hallazgos encontrados a lo largo de la investigación. Partimos desde diferentes metáforas empezando desde el título “Mundos Perlados El Multiverso atsitua” en el que mundos perlados, representa las habilidades y fortalezas únicas de cada niño, este conjunto de intereses y características que los hacen especiales y valiosos. En cuanto a los colores escogidos se definieron a partir de una habilidad humana, que nos permite

entender nuestras propias emociones, como también conectar con las emociones de los demás y como estos se trasmite en los colores es por ello por lo que se utilizaron las siguientes emociones con sus respectivos colores: Alegría representado por el amarillo, Ira representado por el rojo, confianza representada por el morado, esperanza representada por el verde y tristeza representada por el azul. En cuanto a los tonos se llegó a la conclusión de que fueran cálidos ya que los niños con TEA generar sensibilidad sensorial y se presenta más ameno para la vista de todos los participantes del juego, Además, el juguete se representa como un rompecabezas para dar un primer acercamiento de inclusión entre los niños. También dentro del juguete se encuentran diversas cartas como lo son: Retos, donde encontraremos preguntas generales, ¿Sabías qué? En las que se presentan varios datos positivos sobre el autismo y por último cartas de preguntas que serán adaptas por cada uno de los docentes.

Uno de los conceptos a trabajar con este juguete es la comunicación, la cual se busca generar durante la participación de los jugadores teniendo un trabajo en equipo, este concepto se evidencio en el momento en el que se puso en práctica con el grupo de estudiantes de la institución, donde los compañeros buscaban la forma de comunicarse asertivamente con su compañero autista para dar respuesta a las diferentes preguntas que se encontraban dentro del juguete.

Por último, el concepto de inclusión presento mayor relevancia, ya que por medio de este dispositivo se manifiestan otras habilidades o desarrollos cognitivos, gracias a que se enfoca en la creación de espacios pedagógicos por medio del juguete diseñando, generando un ambiente educativo que se respete y valore la diversidad. La iniciativa y el propósito del juguete tiene una ruta educativa hacia los estudiantes por medio de sus docentes.

Tabla de contenido

1. Problemática	9
1.1. Planteamiento del problema	9
1.2. Objetivos	13
1.2.1. Objetivo general	13
1.2.2. Objetivos específicos.....	13
1.3. Justificación	14
2. Marco Referencial	17
2.1. Antecedentes	17
3. Marco legal	22
4. Referentes teóricos.....	23
4.1.1. Autismo	23
4.1.2. Inclusión Educativa	24
4.1.3. Emocionalidad.....	26
4.1.4. Comunicación.....	28
4.1.5. Juguete	29
5. Metodología	30
Enfoque de la investigación	31
5.1. Fases de la realización del dispositivo	31
5.1.1. Fase de Diseño	32
5.1.2. Planificación.....	36
5.1.3. Fase de Producción.....	36
5.2. Segmento de población o muestra.....	41
6. Desarrollo de la propuesta	42
7. Guía de uso del dispositivo.....	43
8. Análisis de intervención.....	45
9. Posibles mejoras.....	46
10. Conclusiones.....	47
11. Referencias bibliográficas.....	48
Referencias.....	48
12. Anexos	50
12.1.1. Anexos fotográficos mundos perlados terminado.....	50
12.1.2. Dispositivo físico	51

12.1.3 Anexo entrevista.....	57
12.1.4 Anexo cuadro de observación	73

Tabla de figuras

<i>Figura 1 Primer boceto del juego Mundos perlados</i>	<i>33</i>
<i>Figura 2 Segundo boceto del juego Mundos perlado.....</i>	<i>34</i>
<i>Figura 3 Tercer boceto del juego Mundos perlados</i>	<i>35</i>
<i>Figura 4 Cuarto boceto del juego Mundos perlados.</i>	<i>35</i>
<i>Figura 5 Primer diseño final del juego Mundos perlados</i>	<i>37</i>
<i>Figura 6 Segundo diseño final del juego Mundos perlados.....</i>	<i>38</i>
<i>Figura 7 Tercer diseño final del juego Mundos perlados.....</i>	<i>38</i>
<i>Figura 8 Tercer diseño final del juego Mundos perlado</i>	<i>39</i>
<i>Figura 9 Diseño final del juego Mundos perlados.....</i>	<i>40</i>
<i>Figura 10 Diseño final del juego Mundos perlado.....</i>	<i>40</i>
<i>Figura 11 Diseño de caja para el juego Mundos Perlados El Multiverso atsitua.</i>	<i>41</i>
<i>Figura 12 Prototipo final.....</i>	<i>50</i>
<i>Figura 13 Diseño de caja para guardar y proteger el juguete.</i>	<i>51</i>
<i>Figura 14 Rompecabezas terminado.....</i>	<i>51</i>
<i>Figura 15 Tablero armable con sus respectivos elementos.....</i>	<i>52</i>
<i>Figura 16 Cartas.</i>	<i>52</i>
<i>Figura 17 Cinco fichas de astronautas y dados.....</i>	<i>52</i>
<i>Figura 18 Estructura de la nave</i>	<i>53</i>
<i>Figura 19 Cartas correspondientes a los retos.....</i>	<i>53</i>
<i>Figura 20 Cartas correspondientes a las preguntas.....</i>	<i>54</i>
<i>Figura 21 Cartas correspondientes a los ¿Sabías Qué?.....</i>	<i>54</i>
<i>Figura 22 Intervención del rompehielos</i>	<i>55</i>
<i>Figura 23 El inicio de la intervención del dispositivo.</i>	<i>55</i>
<i>Figura 24 Participación, Comunicación e inclusión que el dispositivo brinda</i>	<i>56</i>
<i>Figura 25 Docente apartada de la actividad.....</i>	<i>56</i>
<i>Figura 26 Lectura de las cartas ¿Sabías Qué?.....</i>	<i>57</i>
<i>Figura 27 Interacción del estudiante con TEA con el dispositivo.</i>	<i>57</i>
<i>Figura 28. Entrevista semi-estructurada..</i>	<i>58</i>
<i>Figura 29 Cuadro de observación.....</i>	<i>73</i>
<i>Figura 30 Diario de campo.....</i>	<i>74</i>

1. Problemática

1.1. Planteamiento del problema

Los niños con trastorno del espectro autista (TEA) enfrentan diversas problemáticas tanto para ellos como para sus pares, en cuanto al proceso de inclusión social, la comunicación y la

(dimensión socio afectiva) en el ámbito escolar. En las instituciones educativas se están incluyendo estos niños sin adecuación, se identifican algunas deficiencias para llevar a cabo este proceso, tanto por la falta de flexibilidad y adaptabilidad curricular, como por la escasa adecuación de los espacios y los recursos didácticos para atender a las necesidades de esta población; por esta razón se evidencia dificultades en diferentes espacios académicos. (Garcés & Zambrano, 2018).

Uno de los mayores desafíos es la comunicación en los niños, esto puede dificultar la implementación de estrategias y apoyos adecuados, condicionándolos en la expresión verbal e interacción social. Algunos pueden comunicarse mediante gestos o imágenes, pero estas alternativas de comunicación pueden no entenderse por sus compañeros de clase, lo que produce el aislamiento, y los pueden clasificar como raros y tímidos.

En cuanto a los estudiantes con trastorno del espectro autista, presentan diferentes características y cualidades en la interacción social, como lo es el permanente interés por cosas en particular tienen conductas repetitivas (estereotipias) y restringidas (pensamiento literal), esto hace que se les dificulte tener relaciones positivas-assertivas al realizar un trabajo en equipo (Falla, Ortega-Ruiz, 2019).

Murillo y Vázquez (2024) afirman que, la estimulación del desarrollo en áreas como la comunicación, el pensamiento, las habilidades sociales y la autonomía personal es fundamental. Por ello es importante generar estrategias e instrumentos que se adapten a las capacidades cognitivas, perceptivas y motrices de cada estudiante, teniendo en cuenta sus características personales. Los niños que presentan necesidades educativas especiales debido a trastornos generales del desarrollo requieren que se implementen medidas curriculares específicas. Esto es especialmente importante para que se utilicen estrategias metodológicas que se alineen con su estilo de aprendizaje. Igualmente, es crucial elaborar planes de actuación individualizados que incluyan,

cuando sea necesario, propuestas curriculares adaptadas a sus necesidades. De este modo, cada estudiante puede recibir el apoyo necesario para su crecimiento y desarrollo personal. (p.10)

En relación con la inclusión de los niños con sus mismos pares, se evidencia que tienen una cercanía amistosa. Sin embargo, a estas edades se les dificulta entender las condiciones del niño con trastorno de espectro autista. Por esta razón se enfrentan a entornos o estímulos que dificultan su interacción, esto puede hacer que el entorno social sea estresante, y que dificulte su capacidad de participar en actividades académicas. Según Reinoso (2016) se observó una condición de “hipo-responsividad se refiere a una respuesta de intensidad disminuida o la falta de respuesta a los estímulos sensoriales. La hiper-responsividad se refiere a una respuesta de mayor amplitud o exagerada a los estímulos sensoriales” (Reinoso,2016, p.70).

En la institución educativa el **instituto técnico distrital republica de Guatemala** ubicado en la localidad de Engativá, donde se hace la observación, se evidencia que los estudiantes no tienen un acercamiento asertivo con los niños con TEA, por lo tanto, en espacios recreativos dentro del aula como sus descansos no tienen inclusión. Esto se debe a las actitudes y características que esta población presenta, como el lenguaje repetitivo o rígido. Además, los niños con TEA pueden enfrentar dificultades emocionales en el entorno escolar, dado que les cuesta comprender o regular sus emociones. Cuando los infantes experimentan alteraciones en su vida emocional, su desempeño se ve afectado en ámbitos esenciales en los que emplean la mayoría de su tiempo como lo es la familia y escuela. En estos contextos, podemos identificar tres áreas principales funcional, conductual emocional e interpersonal (Barrio y Carrasco, 2016). Es importante considerar que estas áreas de afectación pueden variar en cada niño o situación por eso es fundamental brindar apoyo emocional y herramientas educativas, por lo que pueden experimentar desafíos para

comprender, identificar y expresar las emociones, lo que llega afectar su disposición para participar en integraciones sociales y actividades inclusivas.

Por esto es importante promover la inclusión en todas las áreas del currículo escolar, adaptando las metodologías de enseñanza y brindando el apoyo necesario para su plena participación, promoviendo un entorno seguro donde se fomente la aceptación de las diferencias y se promueva la empatía y el respeto mutuo. Además, hay que contar con profesionales capacitados para manejar sus capacidades específicas para así establecer canales de comunicación abiertos y efectivos entre padres, educadores y personal escolar para abordar cualquier situación relacionada con la inclusión y el bienestar de estos estudiantes. La educación inclusiva beneficia a los estudiantes con TEA y enriquece la experiencia educativa fomentando la diversidad, el aprendizaje mutuo e incentiva a la construcción de una sociedad más inclusiva.

Por lo tanto, es necesario re-crear un juego que se adapte a las necesidades de los niños y fomente su desarrollo comunicativo y emocional en entornos escolares, a partir de las problemáticas evidenciadas anteriormente se realiza un juego de mesa recopilando información de los niños en el instituto técnico distrital republica de Guatemala ubicado en la localidad de Engativá con el grado 6, este juego incorpora elementos que les permite practicar y mejoras sus habilidades mencionadas anteriormente. Además, el juego promueve la expresión emocional mediante sus fichas brindando a los estudiantes un espacio seguro para explorar y compartir emociones.

1.2. Objetivos

1.2.1. Objetivo general

- Re-crear un juguete inclusivo que fomente las habilidades comunicativas (lenguaje verbal y no verbal) mediante las emociones del niño con trastorno de espectro autista (TEA) en entornos escolares.

1.2.2 Objetivos específicos

- Identificar las emociones generadas durante la participación del juego mundos perlados.
- Promover espacios de integración entre los niños con TEA y sus otros compañeros durante el juego.
- Fomentar la capacidad de comunicación de los niños con TEA para seguir instrucciones verbales simples y complejas durante el juego.

1.3. Justificación

La educación está en constante cambio por lo que se debe pensar en adaptar estrategias para niños con (TEA) Trastorno del Espectro Autista aportando a una educación más inclusiva, mostrando así las potencialidades de esta población para desenvolverse dentro del espacio educativo y social. Para lograrlo se les deben garantizar los apoyos adicionales que demandan para que desarrollen las competencias básicas y ciudadanas, aunque necesiten más tiempo y otras estrategias para lograrlas.

Desde este punto, se busca que el dispositivo influya en la inclusión educativa, apoyando y fortaleciendo la comunicación y la emocionalidad de los niños con TEA. El dispositivo también tiene como objetivo brindarles a los docentes una metodología de enseñanza, refuerzo y de sensibilización de los estudiantes y los mismos docentes frente al espectro de los niños con TEA. A partir de la Licenciatura en Recreación, se busca promover una postura crítica frente a las metodologías utilizadas por los diferentes docentes de los colegios, ofreciéndole a los participantes diversos espacios de esparcimiento y conocimiento.

Se debe respetar la forma de ser de las personas Autistas, para así crear condiciones adecuadas para prevenir futuros estados de desregulación emocional, enfocándonos principalmente en sus habilidades sociales, destrezas comunicativas, de organización, de planificación y resolución de conflictos.

Según el modelo Scerts (Prizant, 2005) estas estrategias se dividen en tres tipos de función, según su nivel de complejidad y de sus competencias, la primera función es la lingüística, la segunda función es la cognitiva requeridas para su aprendizaje y la tercera función es de aplicación. (Toledo, 2020, pp. 54–55).

La investigación se hizo minuciosa y detalladamente en las aulas de clase y en los momentos de recreo, donde hay niños con TEA, utilizando el método de observación directa para obtener datos precisos. Además, se realizaron entrevistas exhaustivas con educadores especiales y docentes que desempeñan un papel crucial en la orientación de la población estudiantil en espacios de enseñanza y aprendizaje. Este proyecto se fundamentará en los 7 saberes necesarios para la educación del futuro, propuestos por Edgar Morin, para garantizar una educación inclusiva y de calidad para todos los estudiantes como señala (Edgar Morin, 1999) citado por (Aranibar, 2010) “Hay que aprender a enfrentar la incertidumbre puesto que vivimos una época cambiante donde los valores son ambivalentes, donde todo está ligado. Es por eso por lo que la educación del futuro debe volver sobre las incertidumbres ligadas al conocimiento”.

El juguete puede usarse como herramienta educativa para enseñar a los estudiantes sobre el autismo, sus características y cómo apoyar a sus compañeros que puedan estar en el espectro. Esto promueve la empatía, la comprensión y la inclusión en el aula, creando un ambiente más acogedor y comprensivo para todos los estudiantes.

El juego de mesa más allá de parecer un pasatiempo como cualquier otro, al mismo tiempo puede ser el centro de una pequeña revolución social pues en medio del entretenimiento, la diversión y el ocio, se crea un espacio de integración e interacción en donde no existen los sesgos o la discriminación y se motiva a discusiones constructivas en donde se integra a cualquier agente (Persona) sin importar su estado o condición a dar su opinión y aportar a una actividad enfocada en la socialización celebrando la libertad individual.

Partiendo de lo anterior, “Mundos Perlados El Multiverso atsitua” toma como base la interacción y así, en medio de incentivos visuales, formas y colores, el juego ofrece herramientas y estímulos para que personas con autismo puedan ser parte de un ejercicio lúdico y entretenido, que aporte de

manera significativa a su concentración, a sus habilidades cognitivas y sociales a lo que, las reglas dentro de las mecánicas del juego, contribuyen a que los jugadores adquieran el sentido y valor del trabajo en equipo promoviendo así, la empatía y la comunicación.

2. Marco Referencial

2.1. Antecedentes

En los siguientes antecedentes se evidencia diferentes estudios de investigación que respaldan el uso de metodologías para el desarrollo de los niños con el trastorno de espectro autista (TEA), se consideran opiniones y experiencias de algunos expertos en el campo. Destacando temas importantes como inclusión, comunicación y emociones.

Quinde en el año 2024 en la universidad Estatal De Santa Elena, ubicada en La Libertad- Ecuador, en el programa de maestría en psicopedagogía, realizo un estudio titulado “Desarrollo de las habilidades sociales para un estudiante de básica superior con autismo” con el objetivo de trabajar las dificultades en la interacción y comunicación que afectan la vida diaria del estudiante, para este estudio se realizó una investigación cualitativa. La muestra es conformada por la estudiante que tiene autismo, no presenta condiciones médicas que afecten directamente sus habilidades sociales. Se debe tener en cuenta su entorno familiar y educativo, ya que estas causas podrían influir en su participación en actividades sociales. Concluyendo, con base en los resultados obtenidos del estudio de caso de la estudiante con autismo, se puede concluir que el uso del programa TEACCH (Tratamiento y Educación de personas con Autismo y desafíos de Comunicación) es una intervención efectiva para mejorar las habilidades de comunicación e interacción presento avances en sus gestos, la inclusión con sus padres se recomienda la continuación de la intervención con el objetivo de consolidar los avances obtenidos y promover el desarrollo de nuevas habilidades.

En 2021, en la Universidad de Valladolid, Facultad de Educación y Trabajo Social de Valladolid, Grado en Educación Primaria, en Valladolid-España, una estudiante realizo un estudio titulado “Expresión emocional en personas con trastorno de espectro autista. Propuesta de intervención, de

caso único, centrada en la familia.” El objetivo de este estudio fue priorizar el desarrollo de varios aspectos clave en los niños. Entre ellos fomentar la autonomía, aumentar la autoestima y confianza, capacitarlos para regular sus emociones, reconocer y expresar emociones a través de gestos faciales y corporales, relacionar cada situación con una emoción específica, así como identificar y comprender las emociones de los demás y enseñarles a trabajar en equipo en el ámbito familiar. En conclusión, la intervención confirma la importancia de las fuentes documentales en el proyecto, esenciales para brindar una respuesta formativa adecuada a un niño con TEA. Se destaca la mejora significativa observada a lo largo del proceso, enfatizando la relevancia de la coordinación entre el especialista y la familia. Además, se da énfasis en la participación de la familia como un factor fundamental que influye positivamente en el progreso de los niños con dificultades. En el anterior caso se ve reflejado el manejo de las emociones y la comunicación familiar de un niño con TEA con la participación de sus padres, es un gran aporte para la población y la comunidad en generar ya que brinda inclusión con esta población mediante el juego, así representando sus emociones y comunicación verbal y no verbal.

En la Universidad Privada Del Norte (Lima-Perú), en el 2021, en el programa de Diseño Industrial, el estudiante Humana Candela realizó una investigación titulada “Diseño de juguete interactivo para el desarrollo de habilidades socio emocionales de preescolares con trastorno del espectro autista” con el objetivo de diseñar un juguete interactivo “JIDHS” para aumentar las habilidades socioemocionales a preescolares que poseen trastornos del espectro autista de Lima Metropolitana en el año 2021. La metodología que utilizó para esta investigación fue un diseño experimental con enfoque mixto, aplicando “Design Thinking. La conclusión de esta investigación fue que, durante la investigación, se adquirieron nuevos conocimientos y experiencias que motivaron la creación de un proyecto para ayudar a los niños con trastorno del espectro autista a comunicarse y

expresarse de manera adecuada. El proyecto se centra en el uso de un juguete que representa las cuatro expresiones básicas del ser humano para facilitar el aprendizaje.

En 2020, un estudiante de la Universidad Autónoma de Bucaramanga, en la Maestría en educación, realizó un estudio sobre el proceso de inclusión de niños con trastorno del espectro autista en la transición de primaria a bachillerato en el colegio Reggio Amelia. El objetivo fue proponer mejoras en la formación de estos niños para optimizar la inclusión educativa. Se utilizó metodología cualitativa y estudio de caso, con entrevistas y grupos focales como instrumentos de recolección de datos. Se encontraron evidencias de inclusión en el proceso de transición y se destacó el compromiso del colegio con la educación inclusiva. En el anterior caso se hizo énfasis en la inclusión educativa mas no en lo relacionado con la emocionalidad y el aspecto de la comunicación.

En 2023, Rivera realizó un estudio en la Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil en el programa de Psicopedagogía, sobre el juego como apoyo terapéutico en el desarrollo de habilidades sociales en niños con trastorno del espectro autista. Se utilizó una metodología cualitativa y se encontró que la musicoterapia puede ser efectiva para el desarrollo de habilidades sociales en niños con TEA. Se propone la estructuración de talleres de capacitación para docentes con actividades lúdicas para trabajar con niños con TEA en el aula. La falta de participación directa de la familia en el desarrollo de las habilidades sociales del niño con trastorno del espectro autista ha impedido su progreso. La ausencia de claridad en los roles y funciones de los padres en el entorno familiar ha sido un obstáculo significativo para avanzar en el trabajo de estas habilidades.

En 2021, Ballesteros en la Universidad Pedagógica Nacional, en la licenciatura en Artes Escénicas, realizó un estudio desde una mirada inclusiva desde el teatro de objetos como herramienta didáctica y pedagógica entorno a las habilidades socio- comunicativas en población con trastorno espectro autista el presente trabajo de investigación se plantea como objetivo “Analizar la incidencia del teatro de objetos en el desarrollo de habilidades socio comunicativas, en beneficio de ampliar las posibilidades de contacto con su entorno a niños y niñas con trastorno espectro autista de la fundación dale color a mi vida”. (Ballesteros, 2021, pág. 8)

De este modo aporta una visión frente al efecto de lo rígido a fortalecer el desarrollo de habilidades comunicativas y sociales de los niños y niñas con TEA, por otra parte frente a la metodología de investigación con enfoque cualitativo utilizada para abordar la problemática donde se identifica la importancia del estudio de caso como propuesta de intervención que permite la identificación detallada de las particularidades de los niños y niñas con TEA, contando así con una perspectiva más amplia de sus habilidades y desafíos en el aula de clase. Los resultados del presente estudio permitieron reflexionar sobre las maneras particulares de ver el mundo, así como de la manera en sé que interactúa con el mismo.

De hecho, resalta el valor de los objetos didácticos para apoyar el desarrollo de habilidades comunicativas y sociales en niños con TEA, así como la importancia de la investigación cualitativa, en particular los estudios de caso, para comprender de manera integral las habilidades y desafíos de estos niños en el entorno escolar.

Espitia 2019 realizó un estudio en la universidad Pedagógica Nacional, en la maestría en educación sobre las estrategias pedagógicas del discurso de inclusión educativa en un colegio público de Bogotá, se utilizó una metodología cualitativa se centra en el estudio de las estrategias pedagógicas y metodológicas del discurso de inclusión educativa en un colegio público de Bogotá. Se indagó

sobre los recursos, prácticas y metodologías utilizadas por los docentes en un aula que incluye estudiantes regulares y con discapacidad. Además, se analizó el discurso de los docentes y su experiencia para identificar las estrategias construidas orientadas al desarrollo de la educación inclusiva, así como el impacto de dichas estrategias en los estudiantes. (Espitia, 2019)

En conclusión, el estudio pretende generar nuevas estructuras rompiendo barreras para promover la inclusión educativa, se destaca la importancia de desarrollar habilidades cognitivas por medio de estrategias metodológicas.

Gómez 2020 realizó un estudio en la universidad autónoma de Bucaramanga, en la maestría en educación sobre análisis del proceso de inclusión de niños con el trastorno del espectro autista en la transición, se utilizó una metodología cualitativa donde se busca analizar los instrumentos de recolección de información. Además, se plantea un diseño de talleres pedagógicos que estimulan el proceso de adaptación psicosocial desde el estudio de caso.

Se trata de enfocar y analizar el proceso de inclusión de los niños con TEA busca contribuir al desarrollo de las estrategias y prácticas inclusivas en el ámbito educativo.

Moline 2019 realizó un estudio en la universidad de la república Uruguay, titulado “Lenguaje y comunicación en niños con T.E.A” cuyo objetivo es el análisis del concepto de zona de desarrollo próximo impulsado por Vygotsky donde se utilizan instrumentos comunicativos complejos y de los sistemas aumentativos y alternativos de comunicación.

La teoría de desarrollo próximo destaca la importancia de la acción educativa en el desarrollo psicológico del niño se requiere un compromiso y participación promoviendo aulas inclusivas podemos concluir que, su intervención es fundamental para garantizar el desarrollo y el

aprendizaje adecuado de los niños con trastorno espectro autista, respetando sus derechos y necesidades individuales (Moline 2019)

Cabe resaltar que la mejora en la comunicación y la inclusión que se evidenciaron a partir de un acercamiento con la población utilizando metodologías cualitativas con enfoques lúdicas y prácticos estimulando así sus habilidades sociales.

3. Marco legal

3.1 Ley 2216 de 2022

Promueve la educación inclusiva y el desarrollo integral de los niños y jóvenes con trastornos específicos de aprendizaje. El objetivo de esta ley es promover la educación inclusiva desde la primera infancia hasta la educación media en las instituciones públicas y privadas del país.

El Ministerio de Educación Nacional establecerá las orientaciones y los lineamientos para que las secretarías de educación definan e implementen planes territoriales de formación acorde con las necesidades de sus educadores. (*Ley 2216 de 2022 Gestor Normativo.*)

3.2 Decreto 1421 de 2017

Establece reglamento interno de los consejos de juventud en Colombia. Este decreto regula la organización y funcionamiento de los consejos de juventud con el fin de promover la participación y toma de decisiones que les afectan.

Ejemplo debe establecer los principios que guían las acciones de estos consejos como la inclusión, la equidad y el respeto por la diversidad.

4. Referentes teóricos

4.1.1 Autismo

El trastorno del espectro autista (TEA) es una condición compleja que afecta el desarrollo del cerebro y se manifiesta en la infancia. El espectro autista es una condición que, se caracteriza por sus dificultades en el desarrollo del lenguaje, su insistencia por seguir rutinas, carencias a nivel social entre otras.

La amalgama de características que definen y componen el TEA es amplia y su variabilidad espectral es realmente notoria; el autismo es un síndrome complejo que requiere acompañamiento no solo por parte de profesionales y familiares, en realidad, también por parte de gobierno y autoridades locales de las cuales se espera un apoyo para mejorar las condiciones, educación y acceso a tratamientos a las personas diagnosticadas con TEA y así mejorar las condiciones de su diario vivir.

En muchos de los casos por el desconocimiento los padres al recibir el diagnóstico ellos sienten que son los culpables o responsables a lo que para muchos se ha denominado “Problema” sumado a la desesperanza que tiene la familia al saber que entre ellos hay un integrante con un trastorno del que desconocen y lo que conocen es muy superficial, alimentando así a las falsas creencias de la sociedad frente a este trastorno. (Cabrera, 2007).

A pesar de los avances en la investigación del trastorno, la dificultad para definir el autismo de manera específica y universalmente aceptada persiste. Es fundamental seguir profundizando en el estudio de la sintomatología del autismo para poder comprender su variabilidad y abordar de manera efectiva las necesidades de las personas que lo experimentan. (Ramos, 2010; Tendlarz, & Alvarez, 2020, López, Rivas & Taborda, 2009).

En el manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales categoriza al autismo en varias clases según su gravedad en cuanto a los síntomas y su capacidad de valerse por sí mismo, en relación a esto se decidió trabajar con autismo tipo 1 que se caracteriza por tener síntomas sutiles, las personas en este nivel presentan dificultades en su interacción social y la comunicación. También, en este nivel muestran intereses específicos y rutinas que prefieren mantener.

Con relación al concepto, los niños con TEA en los colegios se propone realizar diferentes metodologías para el desarrollo del aprendizaje, la comunicación y la socialización con sus compañeros y docentes. Por medio del juego Mundos Perlados El Multiverso atsitua los docentes y estudiantes tendrán una herramienta para aprender características sobre el autismo, generando un acercamiento al trastorno para así entender un poco las actitudes y comportamientos de sus compañeros autistas. También, por medio de metáforas visuales incluidas en el juego, este busca representar de manera positiva características del autismo.

4.1.2 Inclusión Educativa

La inclusión educativa es fundamental que reconozca y valore la multiplicidad en los espacios educativos. Este principio busca garantizar que todos los estudiantes, independientemente de sus diferencias, tengan igualdad de oportunidades y acceso a una educación de calidad. Para lograr esto, es necesario un compromiso a nivel político, institucional y comunitario para eliminar las barreras que puedan limitar la participación plena de los estudiantes en el proceso educativo.

Esto implica adaptar los métodos de enseñanza, proporcionar recursos adicionales y fomentar una cultura escolar que celebre la diversidad y promueva el respeto mutuo. Al priorizar la educación inclusiva, las instituciones educativas pueden crear un ambiente en el que cada estudiante se sienta valorado y respetado, lo que a su vez fomenta un mayor compromiso y éxito académico.

Además, al reconocer el derecho de cada individuo a una educación de calidad, la inclusiva contribuye a la construcción de una sociedad más justa y equitativa, donde todos puedan desarrollar su máximo potencial, adaptando los métodos de enseñanza, y se deben proporcionar recursos adicionales para apoyar a los estudiantes que necesiten ayuda adicional. Esto puede incluir servicios de apoyo educativo, tecnología adaptativa, personal especializado y otros recursos que permitan a los estudiantes superar las barreras que puedan enfrentar en su camino hacia el éxito académico.

La educación inclusiva va más allá de ser simplemente una práctica educativa; representa un compromiso con los derechos humanos y la igualdad, y es fundamental para el desarrollo de una sociedad inclusiva y justa para todos. Esto implica fomentar un ambiente donde todas las formas de diversidad sean valoradas y respetadas, ya sea en términos de origen étnico, religión, género, orientación sexual, capacidades diferentes u otras características individuales. (UNESCO, 2009, Min Educación, 2018).

Por otro lado, para Howard Gardner en un aula de la clase la inteligencia no es una entidad única, ya que para él hay múltiples inteligencias que tienen el fin de ampliar el alcance del potencial humano dividiendo estas en 8 diferentes que son: La lingüística, la inteligencia Lógico-matemática, la espacial, la musical, la corporal-cinestésica, la interpersonal, la intrapersonal y la naturalista. (Macías, 2002)

Esta teoría aporta a la educación, sugiriendo generar diversos métodos de enseñanza adaptándose a las diferentes inteligencias de los estudiantes, Al hacerlo, generando un entorno más inclusivo que fomente a los estudiantes a mostrar su potencial de diferentes maneras.

Este término aporta de manera significativa al desarrollo del dispositivo ya que nos ofrece un tema de investigación sobre la inclusión que se genera actualmente en las aulas de clase hacia los estudiantes, generando una base para la creación del artefacto que aporte a la necesidad de diversificar los métodos de enseñanza para adaptarse a las distintas inteligencias presentes en los estudiantes para así brindar una educación de calidad, enriqueciendo el ambiente de aprendizaje, permitiendo que los estudiantes aprendan unos de otros y desarrollen habilidades sociales esenciales.

4.1.3 Emocionalidad

La inteligencia emocional, según Howard Gardner (1995), es una habilidad humana, que nos permite entender nuestras propias emociones como también conectar con las emociones de los demás. A diferencia de la inteligencia académica tradicional, que suele medirse a través del coeficiente intelectual, la inteligencia emocional se basa en nuestras competencias emocionales, como la empatía, la automotivación y la capacidad de manejar situaciones de estrés. Gardner nos recuerda que esta forma de inteligencia es esencial para tener éxito en la vida. Nos ayuda a construir relaciones más auténticas y efectivas, a enfrentar de manera saludable los momentos difíciles que todos enfrentamos. La inteligencia emocional tiene cinco elementos clave que son interdependientes y enriquecen nuestras vidas la autoconciencia, la autorregulación emocional, la automotivación, la empatía y las habilidades sociales.

Para Goleman, se pueden diferenciar dos tipos de mentes: una que piensa y otra que siente, asociada con la inteligencia emocional. Esta última se caracteriza por la presencia de habilidades como: la capacidad para motivarse y persistir ante las decepciones, controlar el impulso y demorar la gratificación, controlar las emociones, llevarse adecuadamente con los demás, regular el humor y evitar que los trastornos disminuyan la capacidad para pensar, mostrar empatía y abrigar

esperanzas. La inteligencia emocional se manifiesta en diferentes grados entre los líderes, y cada uno la aplica de manera única. Sin embargo, si se emplea con ingenuidad o intenciones maliciosas, puede paralizar a los líderes o convertirse en una herramienta de manipulación para aquellos que buscan beneficios personales a expensas de los demás. Las respuestas que hemos recibido son increíblemente diversas, lo que refleja la riqueza de experiencias y perspectivas de cada uno, hay algunos temas que emergen con fuerza en sus reflexiones. Muchos coinciden en la importancia de perfeccionar nuestras habilidades emocionales de manera consciente y dedicada. También se destaca la naturaleza contradictoria de la autoconciencia, que puede ser tanto una fortaleza como un desafío en el camino del liderazgo. Además, hay un claro consenso sobre el peligro de permitir que una sola habilidad emocional eclipse a las demás, ya que esto puede llevar a un desequilibrio que afecte negativamente tanto al líder como a su entorno, (Goleman, D., Mckke, A., Gallo, A., & Susan, D.2021).

En relación con este tema los niños con TEA pueden expresar sus emociones, por medio de las fichas del juego, expresiones faciales y tono de voz como también por, comportamientos repetitivos o verbalizaciones distintas que demuestran por medio del juguete.

Es cierto que pueden necesitar un mediador para el desarrollo juego, apoyando así el desarrollo de las habilidades de resolución de conflictos, ya que pueden tener dificultad, esto permite que puedan comprometerse con sus compañeros ya que algunos niños con autismo muestran preocupación por los sentimientos de los otros, teniendo una inclusión y un buen desarrollo de su inteligencia emocional.

4.1.4 Comunicación

La comunicación es el tejido conectivo que une las interacciones humanas, desde las más simples hasta las más complejas y estas son vitales para las personas, ya que permite interactuar, colaborar y tomar decisiones tanto en contextos sociales como laborales y familiares. La comunicación juega un papel crucial en la creación de relaciones sólidas y en el desarrollo de habilidades sociales.

En un sentido más amplio, la comunicación no se reduce a simples palabras o gestos; La comunicación no verbal, como el lenguaje corporal y las expresiones faciales, también desempeñan un papel crucial en cómo nos relacionamos y entendemos a los demás. La capacidad de leer estos signos no verbales y responder adecuadamente es fundamental para una comunicación efectiva. También implica la capacidad de escuchar activamente, comprender las emociones subyacentes y responder de manera apropiada. La empatía y la comprensión son esenciales para una comunicación efectiva, ya que nos permiten ir más allá de lo superficial y entender las necesidades y preocupaciones de los demás.

En el campo profesional, la comunicación efectiva es fundamental para la colaboración entre colegas, la solución de conflictos, la toma de decisiones y el mantenimiento de un entorno laboral positivo y productivo. La falta de comunicación o una comunicación ineficaz puede dar lugar a malentendidos, tensiones y problemas en el lugar de trabajo, lo que afecta negativamente el rendimiento y la satisfacción laboral.

La comunicación es un proceso dinámico y multifacético que influye en nuestras vidas ya que permite comunicarse de manera clara y respetuosa con personas de diferentes culturas y trasfondos contribuye no solo a la armonía social, sino también al avance de la sociedad en su conjunto. Por lo tanto, desarrollar habilidades de comunicación no solo mejoran nuestras relaciones

interpersonales, sino que también impulsan el progreso y la innovación en todos los aspectos de la vida. (Thompson, 2008 & Salasar, 2024)

Por consiguiente, la comunicación en niños con autismo se puede dificultar dependiendo el nivel de funcionamiento y las habilidades individuales de cada uno, a menudo su comunicación puede centrarse en temas de interés o muy específicos, es por eso que desde el juguete abordamos el tema ya que se generan otro tipo de comunicación como lo es expresiones faciales, lenguaje corporal, contacto visual etc...

En relación con lo anterior la comunicación se puede expresar desde varios lenguajes la mayoría de los niños desarrollan habilidades de comunicación verbal y no verbal ya sea un niño con autismo o un niño neurotípico.

4.1.5 Juguete

Un juguete está más allá de una forma o material, en realidad, es un objeto que adquiere sentido a partir de la creatividad e ingenio del niño, el cual, en medio de su imaginario puede disfrutar tanto de un palo de paleta como también, de un dispositivo electrónico de última tecnología con el mismo sentimiento y alegría, evocando recuerdos y claro, magnificado por medio del juego su mundo interno teniendo en claro, que según su cultura, el significado literal de juguete puede variar más sin embargo, el efecto es el mismo en el infante es el mismo. En sociedades donde predominan el consumo y la competencia, los juguetes más comunes son aquellos que son sofisticados, tecnológicos y caros. Estos juguetes suelen ser productos terminados que tienen una duración

breve, así como un interés y utilidad limitados. Lamentablemente, es un hecho que estos juguetes han relegado a un segundo plano a los juguetes artesanales hechos de madera, lata o papel.

El juguete sirve como un recurso para que el niño pueda:

- Representar imágenes, personajes, escenas o estructuras de su entorno real o personal.
- Interactuar con sus propias fantasías y las de otros niños.
- Explorar sus características para comprender mejor su entorno.
- Fortalecer su autoimagen a través del dominio sobre los objetos.
- Desarrollar formas creativas de enfrentar el mundo y estimular su imaginación para inventar nuevos conceptos, personajes o historias.
- Realizar ejercicio físico y mental.
- Aprender valores y normas.

Loredo Abdalá, A. (2019). El juego y los juguetes: un derecho olvidado de los niños.4.

El juego "Mundos Perlados El Multiverso" se presenta como una solución innovadora que responde a un requisito fundamental que enfrentan los niños con TEA en los ámbitos escolares. Esta necesidad surge, en gran parte, debido a la carencia de metodologías efectivas y personalizadas para la enseñanza que muchos docentes experimentan al tratar de atender a estudiantes con estas características.

En este sentido, el juego actúa como un recurso valioso que permite a los educadores incorporar un enfoque más dinámico y adaptativo en su enseñanza. Al ofrecer una plataforma interactiva y lúdica

5. Metodología

Enfoque de la investigación

La metodología utilizada es cualitativa descriptiva, que implementa y profundiza en el desarrollo de una forma directa e indirecta a través de técnicas de comunicación entre los estudiantes y docentes por medio del dispositivo en el trabajo de campo. (Hammersley y Atkinson, 1994).

En cuanto a las técnicas que se aplicaron en la investigación fue observación participante, para recoger datos para la ayuda de la realización del dispositivo y docentes que muestran interés en ello. Las entrevistas semiestructuradas con las personas cercanas al entorno del niño con TEA o población en general que esté relacionada con nuestro tema de investigación y el diario de campo para plasmar los acontecimientos más importantes con la población. “El fundamento del diario de campo está ahí: probablemente es el instrumento de investigación óptima para recoger al propio investigador, por un lado, y por otro para captar la investigación como situación”. (Albertín Carbó, 2007)

El juguete se planteó para la población con tea, en entornos escolares, aportara también a los docentes en cuanto a sus metodologías de clase ya que es un juguete adaptado para las asignaturas que dicta cada docente.

5.1 Fases de la realización del dispositivo

Desde la investigación realizada y Como idea principal se centró en un juego de mesa llamado mundos perlados el multiverso atsitua para niños con TEA con el fin de fomentar las habilidades comunicativas de lenguaje verbal y no verbal mediante las emociones del niño en entornos escolares.

seguirá varias fases en un primero momento se realizó una investigación y un estado del arte para obtener la información adecuada, elementos relevantes y experiencias previstas de otros juguetes.

los participantes que se beneficiaran de este juguete didáctico son docentes y niños en edades de 11 a 13 años. Se determinaron estas edades con el fin de darle una relevancia e importancia a este dispositivo.

En la entrevista con preguntas semi estructuradas nos brindó información valiosa para el desarrollo, ya que, a partir de ello, se generaron ajustes que permitió experimentar con los colores figuras y diseños.

En las otras fases trabajadas se realizó una planificación, diseño y producción del juguete, desde la perspectiva de un diseñador profesional para plasmar las ideas y los bocetos realizados a mano. Al continuar el proceso tuvimos una intervención de una fonoaudióloga para pulir el diseño y los colores del juguete.

Desde la investigación realizada y como idea principal se centró en un juego de mesa llamado mundos perlados el multiverso para niños con TEA con el fin de fomentar las habilidades comunicativas de lenguaje verbal y no verbal mediante las emociones del niño en entornos escolares, para llegar a la creación de esta idea se presentó y se consultó con varios profesionales sobre los temas que abarca esta idea como lo son: Socialización, inclusión, habilidades comunicativas y emocionalidad.

5.1.1 Fase de Diseño

Fase 1.

En un primer momento, se hace un ejercicio de diseño preliminar con bocetos que plasman las ideas principales para trabajar con este objetivo y se evidencia un acercamiento a un juego de mesa. Aún no se sabía que colores iba a llevar y se presentaban varios vacíos sobre el juego,

considerando la revisión de literatura para la conveniencia determinada en el gráfico. Por ejemplo, en el primer boceto se hace específico el visualizar ... (ver figura 1)

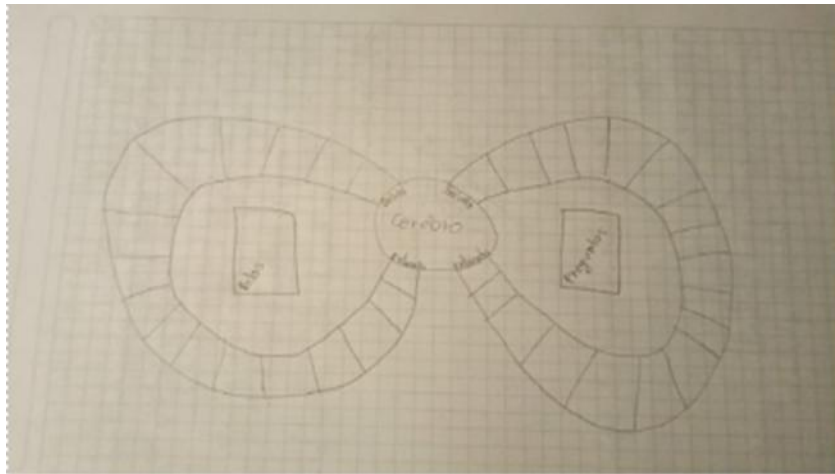


Figura 1 Primer boceto del juego Mundos perlados: el multiverso atsitua. En esta etapa de la elaboración se concebía que el inicio fuera desde el centro de la tabla (donde se encontraría el cerebro). Desde este punto, el jugador recorrería casilla por casilla, avanzando mediante el lanzamiento de dados, encontrándose con casillas especiales. (2024). Elaboración propia

Fase 2

Para este segundo boceto se toman sugerencias del tutor de que el juego se realice armable con la idea de generar una comunicación entre los jugadores, adicional a esto se presentan colores que representan diferentes emociones los cuales son:

👉 Alegría

❤️ Ira

💜 Confianza

💚 Esperanza

💙 Tristeza

Estos colores se definieron teniendo en cuenta las sugerencias de diferentes profesores (**ver figura 2**).

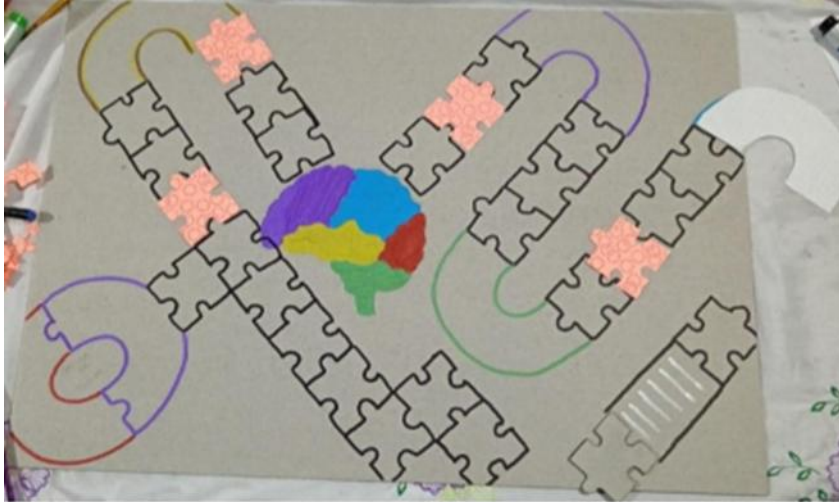


Figura 2 Segundo boceto del juego Mundos perlados: el multiverso atsitua. En esta etapa de la elaboración ya se presenta el diseño del cerebro con sus respectivos colores. También se plantea que se realizara un tablero armable contando con obstáculos (2024). Elaboración propia.

Fase 3.

Para llegar a este boceto se consultó con un diseñador, quien aportó nuevas ideas para las fichas, que son astronautas con los colores de las emociones mencionadas anteriormente. Se proyecta que el cerebro tendría una dimensión 3D y las fichas estarán dentro del cerebro, adicional, el tablero tiene un camino representado por perlas y meteoritos.

Las perlas representan, dentro del juego, las habilidades y fortalezas únicas de cada niño con autismo, donde los intereses y características los hacen especiales y valiosos. Por otro lado, los meteoritos son analogías de obstáculos; también, se tienen unas cartas con preguntas, retos y datos curiosos, alusivos a las asignaturas dadas en la institución.

En este boceto también se llegó a la conclusión de cuál sería el título del juego. (**ver figura 3**)

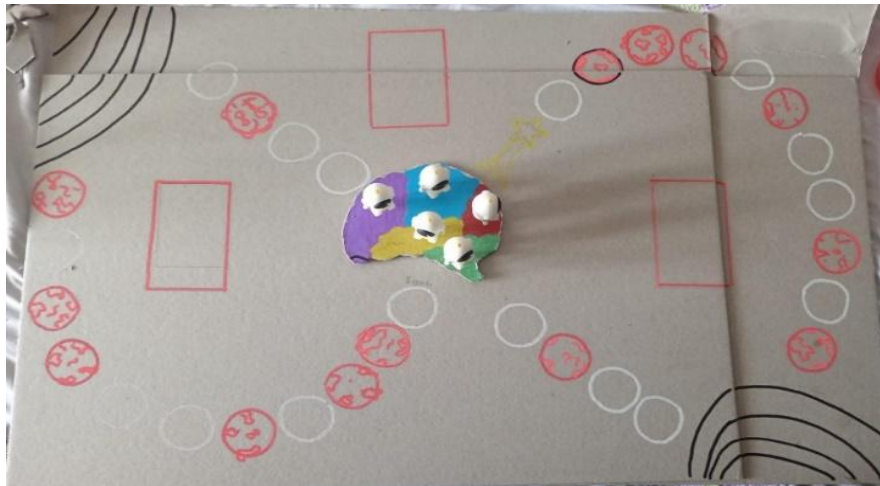


Figura 3 Tercer boceto del juego Mundos perlados: el multiverso atsitua. En esta etapa de la elaboración se presentan diferentes detalles dentro del tablero como la ubicación de las cartas, las perlas, los meteoritos, los agujeros negros y las respectivas fichas con las que avanzaran los jugadores. (2024). Elaboración propia.

Fase 4

Al tener el boceto final del juego, procedemos a la elaboración de las cartas, en las que tendremos 10 de preguntas, 10 de retos y 10 de “¿Sabías que?”. Los docentes personalizarán las preguntas y los retos según la materia encargada, harán retroalimentaciones y evaluaciones sobre los temas vistos. Los *¿sabías que?* Constaran de diferentes datos curiosos sobre los niños con TEA, estas cartas tienen la finalidad de que los participantes del juego, en su transcurso, se familiaricen con sus compañeros autistas. (ver figura 4).

Pregunta: $1+1=2$ Si no	Nombre: Símbolo. <hr/> Función Características:
----------------------------------	--

Figura 4 Cuarto boceto del juego Mundos perlados: el multiverso atsitua. En esta etapa de la elaboración se presenta el primer diseño para las cartas. (2024). Elaboración propia.

5.1.2 Planificación

- Realizo un cronograma para identificar las diferentes tareas para desarrollar el dispositivo.
- Se diseño un juego de mesa con un acercamiento al espectro autista donde nos permitió conocer diferentes mecánicas y dinámicas sobre el interés de juego.
- Al diseñar definimos un objetivo, un rango de edad las adaptaciones para los jugadores.
- Al crear el prototipo se probaron diferentes alternativas de juegos nos permite comprobar y ajustar según lo necesario.
- Se emplea una introducción al juego con sus respectivas instrucciones detalladas sobre como jugar, explicando paso a paso el proceso, describiendo las fichas etc...
- Realizar una encuesta a los docentes y padres, para identificar sus emociones en diferentes entornos, que tipo de herramientas didácticas utilizan y la afinidad comunicativa con sus pares o personas cercanas, de acuerdo con esta encuesta realizada nos aportó con datos para las posibles mejoras del juguete.
- Se ejecuto la prueba del juguete en el colegio instituto

5.1.3 Fase de Producción

Durante esta fase, se llevó a cabo la documentación visual desarrollada en las anteriores fases para la realización del juego, luego de una investigación y contextualización de la población y después de que se realizará la intervención y experiencia con los docentes y niños del colegio, se identifican y se realizan los ajustes que son necesarios para el diseño y funcionalidad del artefacto. Y así cumplir con los objetivos establecidos del juego. Con respecto a la realización del juego acudimos a un diseñador que tiene experiencia en la producción de juegos como el que estamos creando. La persona encargada de fabricar el juego nos presenta la primera muestra para verificar que el proceso de producción sea acorde con las especificaciones del diseño.

Fase 1

Luego de tener todos los bocetos base para la realización del dispositivo, damos inicio a la fabricación de este, empezando por el tablero con sus respectivas dimensiones y su estética visual y de fácil jugabilidad con un tono cálido y llamativo para los participantes. (ver **figura 5**).

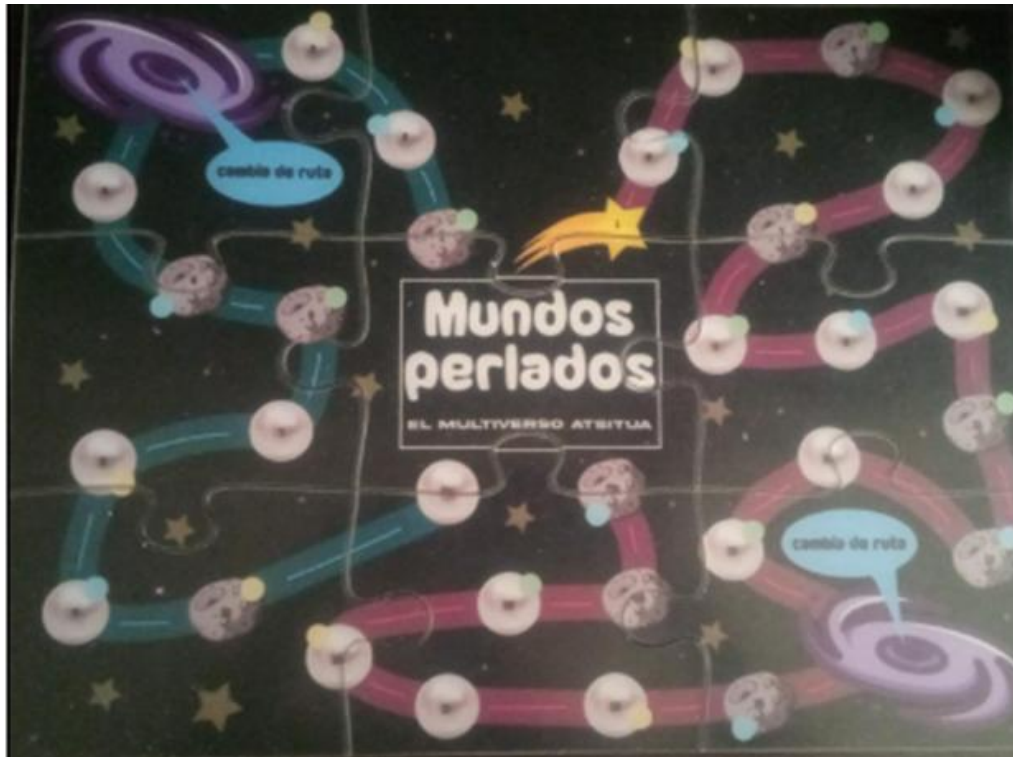


Figura 5 Primer diseño final del juego Mundos perlados: el multiverso atsitua. En esta etapa de la elaboración se puede observar el diseño final del tablero, donde encontramos en todo el centro el nombre del juguete, también, los caminos delimitados con sus respectivos espacios representados por perlas, asteroides, agujeros negros y una estrella fugaz, puntos donde irán avanzando e interactuando los jugadores. (2024). Elaboración propia.

Fase 2

A partir del diseño del tablero, se realiza el diseño final de las cartas, con las que los jugadores irán interactuando durante las partidas del juego, encontrándose con retos, preguntas y ¿sabías

que?

(ver figura 6).

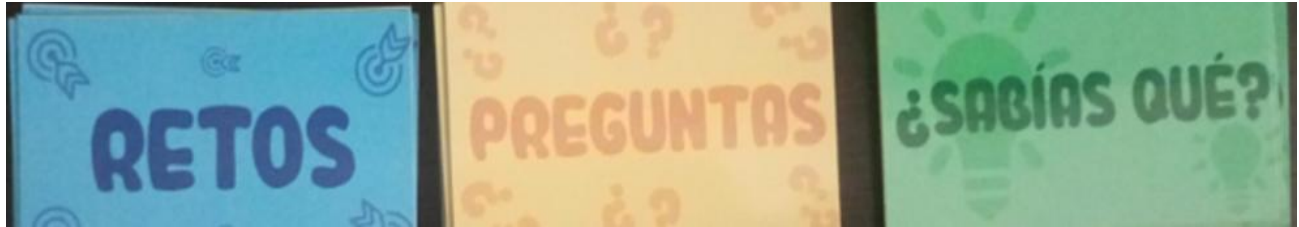


Figura 6 Segundo diseño final del juego Mundos perlados: el multiverso atsitua. En esta etapa de la elaboración se puede observar el diseño final de las cartas, las cuales cuentan con su respectivo color y función. Las cartas de color azul son diversos retos que pondrán en juego los conocimientos de los jugadores, las cartas amarillas son preguntas que realiza el docente frente a su respectiva asignatura educativa y las tarjetas verdes son datos curiosos sobre los niños con TEA. (2024). Elaboración propia.

Fase 3

Al tener el tablero y las cartas en su diseño final, se realizaron las fichas, en las que estas representarán a los jugadores y las emociones seleccionadas dentro del juego, así podrán avanzar en el recorrido planteado. (ver figura 7).



Figura 7 Tercer diseño final del juego Mundos perlados: el multiverso atsitua. En esta etapa de la elaboración se observan las cinco fichas con las que los jugadores participaran en cada partida, los diferentes colores son representativos a diferentes emociones, el rojo representa la ira, el azul representa tristeza, el amarillo representa felicidad, el morado representa la confianza y la verde representa la esperanza. Por otro lado, los colores de las fichas se realizaron en tonos pasteles para que estas sean agradables para los niños con TEA (2024). Elaboración propia.

Fase 4

Después de la investigación, con el fin de darle significado y relación al juego, se llegó a este prototipo de nave espacial la cual cumplirá el rol de guardar las fichas y darle inicio al juego. (**ver figura 8**).



Figura 8 Tercer diseño final del juego Mundos perlados: el multiverso atsitua. En esta etapa de la elaboración se observa la nave espacial que consta de una caja de cuatro caras y una tapa en su parte superior. (2024). Elaboración propia.

Fase 5

Se realiza la creación de las cartas que describen las instrucciones y los elementos del juego, cada una de estas cartas tendrá la explicación, el propósito del juego, con el objetivo de darle una introducción a los jugadores sobre el juego. Se realiza el diseño con el fondo negro para relacionarlo con el espacio. (**ver figura 9**).

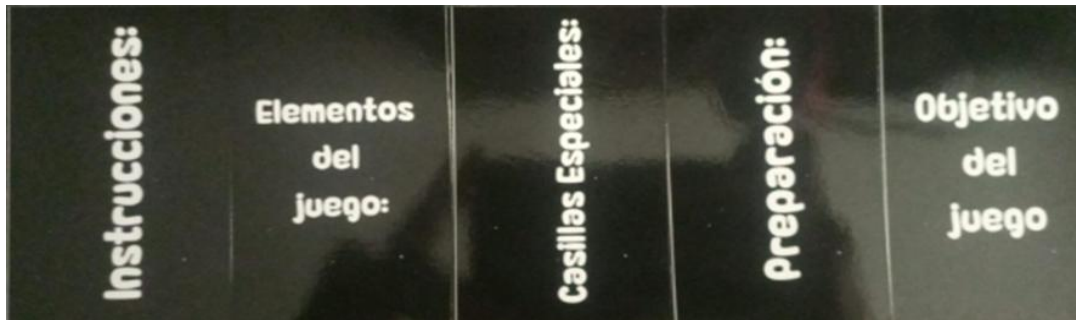


Figura 9 Diseño final del juego Mundos perlados: el multiverso atsitua. En esta etapa de la elaboración se observan cinco cartas las cuales cuentan con su respectiva función las cuales son las instrucciones, los elementos del juego, casillas especiales, la preparación y el objetivo del juego. (2024). Elaboración propia.

Fase 6 Producto final (**ver figura 10**).



Figura 10 Diseño final del juego Mundos perlados: el multiverso atsitua. En esta etapa de la elaboración se evidencia la composición de cada uno de los componentes creados anteriormente, con la finalidad de tener un juego de mesa. (2024). Elaboración propia.

Fase 7

Se realiza la fabricación de una caja para proteger los elementos del juego y que desde la caja se tenga un primer acercamiento al juego. Además, en esta última se realiza una imagen llamativa con el nombre del juego para contextualizar a los jugadores (**ver figura 11**).



Figura 11 Diseño de caja para el juego Mundos Perlados El Multiverso atsitua. En esta fase se evidencia el diseño realizado para la caja en la que se guardara el juego, en la que se representa el nombre del juego en medio del universo (2024). Elaboración propia.

5.2 Segmento de población o muestra

Desde el gusto y el acercamiento que se ha tenido con la población TEA, y lo mencionado anteriormente, se realizó una muestra del juguete mundos perlados el multiverso atisitua en el instituto técnico distrital republica de Guatemala ubicado en la localidad de Engativá, en el cual se intervino el grado de sexto (603) con estudiante entre los 11 y 13 años, una etapa de desarrollo de habilidades críticas y su inicio a la adolescencia.

En cuanto al niño con TEA le cueste reconocer y adaptarse ya que cada maestro tiene reglas distintas en el aula. (Delgado, 2021) el niño empieza formular preguntas y tiene un proceso de adaptabilidad con el docente, pero esto solo puede durar un semestre o año académico, es por ello que se estableció la intervención en este grado ya que se encuentra un niño con TEA que convive con compañeros que no están dentro de este espectro.

A demás desde las actividades y el proceso del juego se le brindo al docente una herramienta o metodología que podrá adaptarlo a sus espacios de clase como desarrollo de evaluaciones o temas y adicionales, además, evidenciamos: inclusión, comunicación y emocionalidad en cada uno de los participantes.

6. Desarrollo de la propuesta

La propuesta nace desde el acercamiento directo y personal con la población TEA (Trastorno del Espectro Autista). Se piensa en un juego de mesa con diferentes elementos que ayude a la inclusión, comunicación y emocionalidad de los participantes, ya que se evidencian pocos recursos metodológicos en las instituciones educativas al incluir a esta población en las aulas de clase.

Gracias a la investigación y el acercamiento que la licenciatura en recreación nos brinda en diversos espacios académicos, sobre el reconocimiento y la importancia del juego en el desarrollo humano y el previo acercamiento con la población y diferentes educadores, nace la idea de realizar por medio de la investigación e interacción con la población un juego que apoye el proceso educativo de los niños en el ámbito escolar.

Para la investigación y la intervención se abordaron diferentes espacios académicos en la institución que se encontraron niños con TEA. Con este proyecto se busca representar los diferentes mundos en los que vive cada uno de los niños y lo maravillosa que es esta población por medio de diferentes representaciones metafóricas interactivas e innovadoras para aportar a la educación un juego que incluya a los niños.

También se busca con este juego que los participantes que comparten con esta población conozcan sobre este espectro y que compartan y aprendan los diferentes conocimientos con

los que cuenta cada uno de estos niños y sus diversas formas de ver y percibir las ideas planteadas por los docentes.

7. Guía de uso del dispositivo

Objetivo del juego:

El objetivo del juego es que todos los equipos recorran el circuito interactuando con las cartas, las cuales representan emociones a través de sus colores. Los jugadores deberán utilizar estas emociones estratégicamente para avanzar en el tablero y llegar a la meta.

Elementos del juego:

- El tablero armable: Contiene 33 casillas y este cumple con la función de realizar el primer acercamiento de los participantes al juego por medio del armado de este tablero.
- Un dado: Durante las rondas del juego el dado cumple la función de determinar la cantidad de casillas que avanzara cada grupo o participante con su respectiva ficha en su turno.
- Una base espacial: A parte de ser la que contiene las fichas, es el indicador del inicio y fin de las rondas.
- 5 astronautas: Los astronautas son las fichas con las que representaran los diferentes grupos o participantes para avanzar por el tablero durante las rondas.

Preparación:

Tablero armable y Piezas: Los jugadores se dividen en 5 equipos, en colaboración de los 5 equipos deben armar el tablero, que está dividido en 6 partes. Luego, cada equipo elige una ficha con su emoción favorita o preferida y la coloca en la casilla de salida. El tablero debe estar montado con las fichas en la casilla de salida y las tarjetas listas.

Instrucciones:

Para dar inicio puede tomar el camino por la derecha o por la izquierda.

Turno de Juego: Cada uno de los jugadores en su turno toman los dados y los lanzan, el número que obtengan al sumar los números que da cada dado, son las casillas que va a avanzar el jugador con su ficha.

Casillas Especiales:

- Casilla con punto verde: Cuando un equipo cae en esta casilla, deben tomar una carta de ¿Sabías qué? Esta carta les dará un comodín que les permitirá avanzar dos casillas.
- Casilla con punto amarillo: Si un equipo cae en esta casilla, deben tomar una tarjeta de pregunta preparada por los docentes. Si responden correctamente, avanzarán una casilla; si la respuesta es incorrecta, retrocederán una casilla.
- Casilla con punto azul: Si un equipo cae en esta casilla, deberá tomar una tarjeta de retos. Si el equipo cumple con el reto, avanzarán dos casillas; si no lo cumplen, retrocederán dos casillas.
- Agujeros negros: Si la ficha de un equipo cae en esta casilla, deberán regresar al punto de salida y empezar de nuevo.

8. Análisis de intervención

Antes de realizar la primera intervención, realizamos dos entrevistas para tener conocimientos previos, permitiendo conocer las perspectivas de una educadora especial y un docente de la institución a la que vamos a intervenir, aportando a las mejoras del artefacto para tener en cuenta como apoyo para la primera intervención.

Se realizó la intervención en el grado 603 con edades entre los 11 y 13 años, en el Instituto Técnico Distrital Republica de Guatemala. Para esta intervención damos inicio con un rompe hielo llamado “las moscas”. ¿En qué consiste?, En captar toda la atención de los participantes con el fin de saber cuántas moscas atrapa el exponente. En esta primera parte se realiza el acercamiento al curso, para esta actividad todos los niños presentan interés, en especial el niño con TEA. Al terminar la actividad se procede a dividir el curso en dos partes, en el grupo 1 se encuentra el niño con TEA, en este grupo se realiza el abordaje al juguete, mundos parlados en multiverso atsitua. Posterior a esto se explica la dinámica del juguete, eligen qué tipo de emoción los representan por medio de las fichas cada equipo escoge su color con base a la emoción. Al dar inicio con el juego se evidencia que el niño con autismo se encuentra un poco disperso, pero al dar las ordenes tanto el niño como sus demás compañeros atienden y actúan ante estas. Después de armar el tablero, presentan diferentes espacios, en los que los niños nos manifiestan que les gusta mucho la dinámica de las preguntas, ya que estas las respondían ya sea en grupo o individualmente, para este punto se evidencia que el niño autista no contesta ninguna de las preguntas que se realizaron ya que lleva un proceso de habla hace muy poco. Él niño escoge su emoción y se hace con el grupo que escogió la emoción de esperanza ya que le parecía llamativo el color, se evidenciaron diferentes emociones de todos los participantes, de igual manera cada grupo se identificó con la emoción de la ficha.

Dando continuidad se generar un ambiente inclusivo al niño con autismo se procede a leerles a los participantes los ¿Sabías que? del juego en las que se les expone de forma positiva las diferentes expresiones y actitudes que toma su compañero. Para que así sus compañeros entendieran y conocieran un poco más a su compañero autista. A partir de esto se presenta una dinámica diferente en el grupo, donde evidenciamos la inclusión y una mejor comunicación entre el niño autista y sus compañeros. En cuanto a la docente que se encontraba en el curso, no mostró interés en conocer ni participar del juego la aprobación, se evidencia una mejora emocional desde el juego tiene momento de euforia y alegría esto se presenta por la dinámica de ganar.

Por otra parte, varios docentes demuestran interés, por el juego y la nueva metodología que pueden incluir en las aulas, además, en los espacios de clases se evidencie esta inclusión grupal a partir del juego y el conocimiento del área a desarrollar. Los docentes nos expresan que si les gusta tener diferentes metodologías para el aprendizaje de los niños y más en el caso de la inclusión y comunicación de los niños con autismo. Generar un acercamiento del rol-docente estudiante a partir de cómo se siente demostrándolo en el juego así presenta un acompañamiento ameno desde las aulas.

9. Posibles mejoras

Como posible mejora se plantea ampliar el juguete para el al uso de otras poblaciones por el tipo de diseño la comunicación no verbal y los colores llamativos que tiene. Se propone tener figuras con diferentes diseños a parte de los astronautas. Por otro lado, generar diferentes tableros armables para que así los jugadores tengan diferentes alternativas de juego. también a partir del juguete realizado generar una versión virtual para ampliar la facilidad de obtener el juego. Por último, se propone tener más variedad en colores y emociones.

10. Conclusiones

En conclusión, después de la investigación y la observación se identificó que en los colegios algunos docentes no realizan una planificación para el niño autista, se presenta una problemática notoria en sus métodos de enseñanza para incluir a la población. Mediante el dispositivo se les brinda una herramienta con adaptabilidad para utilizar el juego en las diferentes clases como una estrategia para el desarrollo del niño, aplicando actividades a los intereses y necesidades de cada uno.

Al identificar emociones que surgieron durante el juego Mundo Perladados, se obtuvo información valiosa sobre como los niños mediante estos juegos experimentan y expresan sus sentimientos, lo que es bueno para su desarrollo emocional. Se fomentaron espacios de integración donde los niños aprenden unos de otros contribuyendo así con una comunicación efectiva.

La inclusión tomo un rol muy importante en la investigación, ya que, el dispositivo ayuda y facilita la comunicación y emocionalidad por parte del niño autista y sus compañeros de clase. Por medio de la observación, después de haber hecho la intervención del juguete, se concluye que los niños cambiaron su percepción y la manera de convivir con su compañero autista permitiéndoles tener una afinidad con él permitiendo que las actividades propuestas por los docentes el niño tenga una integración natural por parte de sus compañeros y creen vínculos ayudándolos a desarrollar sus habilidades.

Por último, en el desarrollo de las habilidades comunicativas de los niños con TEA y sus compañeros mejoraron sus relaciones interpersonales, así el niño autista impulsa el progreso comunicativo, ya que a ellos se les puede dificultar dependiendo su nivel de funcionamiento y habilidades individuales al tener una conversación fluida, para esto se requiere que los educadores especiales orienten a sus familiares para obtener evolución en los procesos de estos niños. Desde

el juguete mundo perladados siguen instrucciones verbales y no verbales generando otro tipo de comunicación entre los participantes mediante el juego y el disfrute.

11. Referencias bibliográficas

Referencias

- Ballesteros Arevalo, A. M. (2021). *Una mirada inclusiva desde el teatro de objetos como herramienta didáctica y pedagógica en torno a las habilidades socio- comunicativas en población con trastorno espectro autista*. Obtenido de Repositorio institucional UPN: <http://hdl.handle.net/20.500.12209/17169>
- Brañez, D. E. (2010). LOS SIETE SABERES SEGÚN EDGAR MORIN. *Gaceta Médica Boliviana*, 76-78.
- Candela , H., & Gustavo, M. (10 de 08 de 2022). *Diseño de juguete interactivo para el desarrollo de habilidades socio emocionales de pre escolares con trastornos del espectro autista*. Obtenido de Reposito Institucional UPN: <https://hdl.handle.net/11537/31496>
- Carbó, P. A. (2007). *La formacion reflexiva como competencia profesional. Condiciones psicosociales para una practica reflexiva el diario de campo como herramienta .* Obtenido de Revista de Enseñanza Universitaria : <https://institucional.us.es/revistas/universitaria/30/Albertin.pdf>
- Correa, Gomez, J. A., & Acebedo, Afanador, M. J. (2020). *Análisis del proceso de inclusión de niños con el trastorno del espectro autista en la transición de primaria a bachillerato del Colegio Reggio Amelia*. Obtenido de APOLO sistema de gestion de ciencia, tecnologia e innovacion: <https://apolo.unab.edu.co/es/studentTheses/an%C3%A1lisis-del-proceso-de-inclusi%C3%B3n-de-ni%C3%B1os-con-el-trastorno-del-e>
- Del Barrio, V., & Carrasco, M. (2016). Problemas conductuales y emocionales en la infancia y la adolescencia. *Revista PyM padres y maestros*, 55-61.
- Delgado, p. (18 de 06 de 2021). *Trastorno del Espectro Autista (TEA) en la educación*. Obtenido de Instituto para el futuro de la educacion tecnologico : <https://observatorio.tec.mx/edu-news/trastorno-del-espectro-autista-tea-educacion/>
- Espitia, Y. C. (2019). <http://repository.pedagogica.edu.co/handle/20.500.12209/10898>. Obtenido de <http://repository.pedagogica.edu.co/handle/20.500.12209/10898>: <http://repository.pedagogica.edu.co/handle/20.500.12209/10898>
- Galindo Espitia, Y. (2019). *Estrategias pedagógicas del discurso de inclusión educativa en un colegio público de Bogotá*. Obtenido de Repositorio Intitucional UPN.

- Goleman, D., Mckke, A., Gallo, A., & Susan, D. (2021). *INTELIGENCIA EMOCIONAL*. BARCELONA: Harvard Business Review Press.
- Gomez, J. A. (2020). *ANÁLISIS DEL PROCESO DE INCLUSIÓN DE NIÑOS CON EL TRASTORNO DEL ESPECTRO AUTISTA EN LA TRANSICIÓN DE PRIMARIA A BACHILLERATO*. Obtenido de Repositorio Unab: https://repository.unab.edu.co/bitstream/handle/20.500.12749/12437/2020_Tesis_Jairo_Andres_Correa_Gomez.pdf?sequence=1
- Ley 2216 de 2022 - Gestor Normativo. (s. f.). Función Pública. <https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=188289>
- Macías, M. A. (2002). LAS MÚLTIPLES INTELIGENCIAS. *Psicología desde el Caribe*, 13.
- Martin Rodriguez, A. (2020). *Expresión emocional en personas con Trastorno del Espectro Autista. Propuesta de intervención, de caso único, centrada en la familia*. Obtenido de Universidad de valladolid: <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/49271>
- Moline, M. (2 de mayo de 2019). *Lenguaje y comunicación en niños con T.E.A.* Obtenido de Universidad de la Republica Uruguay: <https://www.colibri.udelar.edu.uy/jspui/bitstream/20.500.12008/22775/1/Molin%C3%A9%2C%20Marcos.pdf>
- Murillo Bonilla, F., & Vasquez Uceda, M. (s.f.). ORIENTACIONES BÁSICAS PARA INICIAR EL TRABAJO EN UN AULA ESPECIALIZADA PARA ALUMNADO CON TRASTORNOS DEL ESPECTRO AUTISTA. En *Los trastornos generales del desarrollo. Una aproximación desde la práctica* (pág. 133). Consejería de educación.
- Quinde, p., & D. J. (7 de Febrero de 2024). *Desarrollo de las habilidades sociales para un estudiante de básica superior con autismo*. Obtenido de Repositorio Universidad Estatal Península de Santa Elena: <https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/10967>
- Quiroz, S. K. (2024). El juego como estrategia pedagógica para mejorar la psicomotricidad en los niños de educación inicial. *Revista de Climatología Edición Especial Ciencias Sociales*, 1413.
- Ramos, M. A. (2010). ¿Qué es el autismo? La experiencia de padres inmersos en la incertidumbre. *Intersecciones en antropología*, 73-88.
- Rivera Tucta, O. A. (2023). *El juego como apoyo terapéutico en el desarrollo de habilidades sociales en un niño con trastorno del espectro autista. Estudio de caso*. Obtenido de Repositorio digital : <http://repositorio.ulvr.edu.ec/handle/44000/6201>
- Salazar, M. Y. (25 enero 2024). La comunicación efectiva como un aporte de la lingüística aplicada a los servicios de salud. *Alerta revista científica del instituto Nacional de salud*, 118-119.
- Tendlarz, S. E., & Alvarez, P. (2020). ¿Qué es el autismo? Infancia y psicoanálisis. *Grana Ediciones*.

Referencias videográficas

TEDx Talks. (2023, 29 noviembre). «Autismo, el gran desconocido» | Pau Brunet | TEDxSitges

[Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=quu6ku5fblA>

Mtro. Miguel Gonzalez. (2020, 21 abril). *Edgar Morín - Pensamiento Complejo “Los siete saberes necesarios para la educación del futuro”* [Vídeo]. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=y2vk68B6G3c>

Dr. David Fernando Muñoz Botello. (2022, 22 abril). *Trastorno del espectro autista. Porque el rompecabezas y el color azul* [Vídeo]. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=vIWTHI3MtDQ>

12. Anexos

12.1.1 Anexos fotográficos mundos perlados terminado



Figura 12 prototipo final.

12.1.2. Dispositivo físico



Figura 13 En este apartado se observa el diseño de caja para guardar y proteger el juguete, con su respectivo nombre con el fondo del universo. (2024) elaboración propia

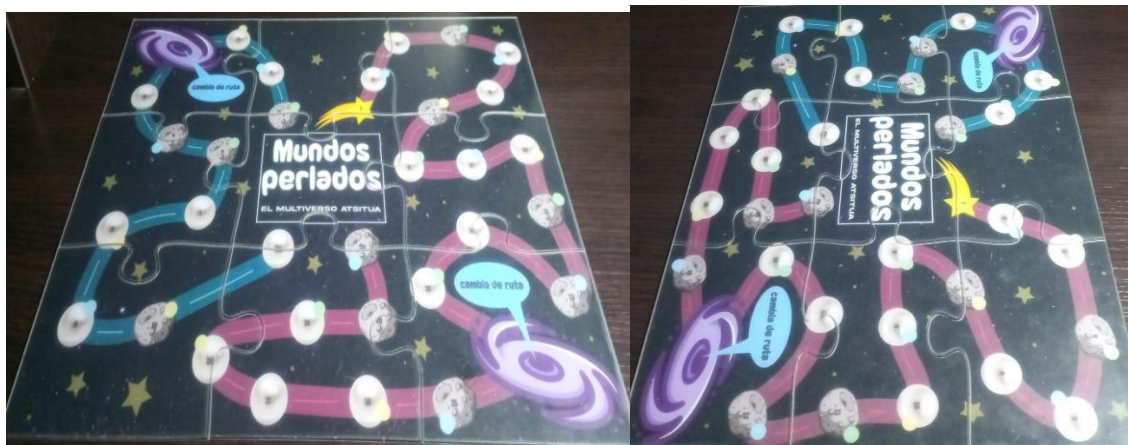


Figura 14 Para esta figura observamos el rompecabezas terminado, con el nombre del juguete en medio, con sus dos caminos con sus respectivas casillas por dónde irán avanzando los jugadores. (2024) Elaboración propia.

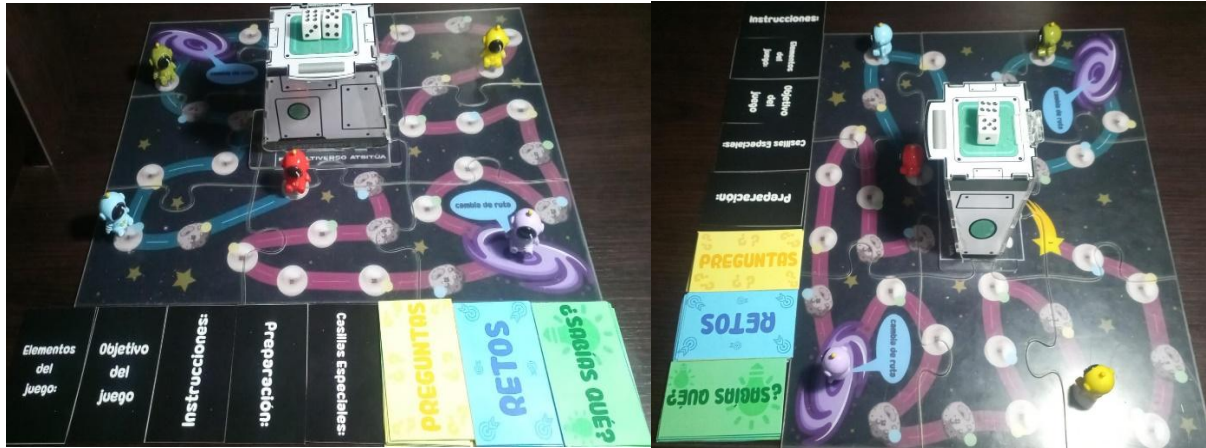


Figura 15 En esta figura se observa, el tablero armable con sus respectivas fichas, cartas, dados y la nave en la que irán guardadas las fichas. (2024) Elaboración propia.

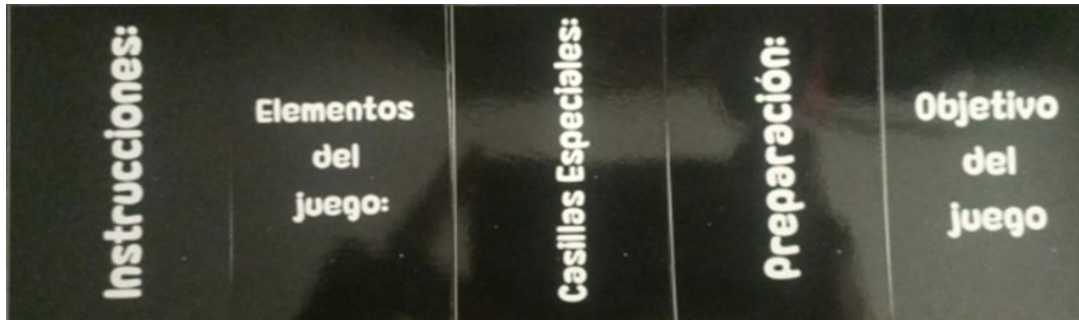


Figura 16 En esta figura se observa las cartas de las instrucciones, los elementos del juego, las casillas especiales, la preparación y el objetivo del juego. (2024) Elaboración propia



Figura 17 En esta figura se puede observar las cinco fichas de astronautas con sus respectivos colores y dados. (2024) Elaboración propia.



Figura 18 En esta figura se observa la estructura de la nave en la perspectiva de frente y de lado. (2024) Elaboración propia.



Figura 19 En esta figura se observan las 10 cartas correspondientes a los retos de color azul, que se encontraran los jugadores durante el juego. (2024) Elaboración propia



Figura 20 En esta figura se observan las 10 cartas correspondientes a las preguntas de color amarillo, que se encontraran los jugadores durante el juego. (2024) Elaboración propia



Figura 21 En esta figura se observan las 10 cartas correspondientes a los ¿Sabías Qué? de color verde, que se encontraran los jugadores durante el juego. (2024) Elaboración propia.

12.1. Anexos de la intervención.



Figura 22 En esta figura se observa la intervención del rompehielos que se realizó con el curso 6-3 del Colegio Técnico República de Guatemala I.E.D. (2024) Elaboración propia



Figura 23 En esta figura se observa el inicio de la intervención del dispositivo, donde los estudiantes están armando el tablero. Intervención al grado 6-3 del Colegio Técnico República de Guatemala I.E.D. (2024) Elaboración propia.



Figura 24 En esta figura se observa la participación, la comunicación y la inclusión que el dispositivo le brinda al curso 6-3 del Colegio Técnico República de Guatemala I.E.D. (2024) Elaboración propia



Figura 25 En esta figura se observa como la docente esta apartada de la actividad, ya que muestra desinterés frente la intervención y el que se realizó con el curso 6-3 del Colegio Técnico República de Guatemala I.E.D. (2024) Elaboración propia.



Figura 26 En esta figura se observa la lectura de las cartas ¿Sabías Qué? del dispositivo, en la intervención que se le realizo al curso 6-3 del Colegio Técnico República de Guatemala I.E.D. (2024) Elaboración propia



Figura 27 En esta figura se observa la interacción del estudiante con TEA con el dispositivo, también se puede evidenciar la inclusión que este dispositivo le ofrece al estudiante con TEA con sus compañeros que lo acompañan durante el juego. Intervención al grado 6-3 del Colegio Técnico República de Guatemala I.E.D. (2024) Elaboración propia.

12.1.3 Anexo entrevista.

ENTREVISTA SEMI ESTRUCTURADA		
PREGUNTAS	SUB CATEGORIAS	CATEGORIAS
1. ¿Cuáles son las emociones que presenta el niño ante las situaciones en las que gana y pierde?	<ul style="list-style-type: none"> Emociones generadas antes, durante y después del juego. 	

<p>2. ¿Como manejan las diferentes emociones que presenta el niño en la familia?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Actitudes frente al entorno familiar. • Métodos e interacción para el manejo de emociones. 	<p>EMOCIONES</p>
<p>1. ¿Cuáles son las personas con las que tiene afinidad el niño?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicación asertiva en entorno escolar y familiar. • Comunicación no verbal en cuanto al lenguaje corporal • Interacción social su relación con los demás. 	<p>COMUNICACIÓN</p>
<p>2. ¿Qué tipo de comunicación utiliza el niño al entablar una conversación con una persona?</p>		
<p>1. ¿Cuál es la interacción que tiene el niño con sus compañeros y docentes</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Métodos de enseñanza para explorar sus necesidades educativas • Estrategias específicas que los docentes y padres implementan para la inclusión 	<p>INCLUSION</p>
<p>2. ¿Qué herramienta didáctica utiliza para el aprendizaje del niño@?</p>		

Figura 28. Entrevista semi-estructurada. (2024). Elaboración propia.

Entrevista 1.

Laura:

Muy buenas noches. En esta oportunidad nos encontramos con una educadora especial, la cual se va a presentar en este momento.

Educadora especial:

Muy buenas noches, mi nombre es Estefanía Acosta Sáenz. Soy licenciada en educación y magistrada en neuropsicología y educación, de la Universidad pedagógica nacional y de la Universidad de La Rioja.

Laura:

Perfecto muchas gracias, te vamos a hacer una pequeña entrevista que va relacionada para los niños con TEA, en esta ocasión los entrevistadores somos: Nicolas Quiroga y quien les habla Laura Plata.

La primera pregunta está orientada hacia la inclusión y los métodos de enseñanza para hacer la exploración de sus necesidades educativas.

La pregunta es, ¿Cuál es la interacción que tiene el niño con sus compañeros y docentes?

Educadora especial:

Bueno, el proceso educativo inclusivo de las personas con discapacidad y en particular de las personas con autismo, tiene que ver con el fortalecimiento de la dimensión socioafectiva. Resulta que las personas con autismo la dimensión más afectada es la socioafectiva, teniendo en cuenta que hay dificultades en la comprensión del otro, de los espacios, de sus pares y de la forma en que ellos interactúan entre sí. Cuando permitimos que los niños con discapacidad ingresen a un aula regular, eso nos permite fortalecer la misma dimensión que estamos diciendo que tiene

dificultades, porque los pares son los que ayudan a mejorar, a desarrollar y a fortalecer todo el desarrollo, tanto comunicativo, cognitivo y en especial el socioafectivo de los niños con TEA.

Laura:

Ok, muchísimas gracias. Continuamos.

Nicolas:

Listo la segunda pregunta va enfocada hacia las estrategias específicas que los docentes y padres implementan para la inclusión de los niños. Entonces la pregunta es, ¿Qué herramienta didáctica utilizar para el aprendizaje del niño, los docentes, los padres de familia?

Educadora Especial:

Bueno, hay diferentes herramientas a nivel, digamos hablemoslo a nivel Bogotá y a nivel nacional hay una estrategia en línea que se llama la biblioteca azul, que fue diseñada por profesionales de manera interdisciplinaria y transversal quienes crean esta biblioteca buscan también fortalecer esa inclusión de los chicos, pero aparte que sean también los papás, los docentes, los educadores especiales, psicólogos, cualquier profesional que tenga acceso y pueda sacar herramientas, tenemos eso por un lado.

Otras herramientas también están los pictogramas para la parte de la rutina, la comprensión abstracta porque con ellos hay que empezar desde lo concreto para pasar a un pensamiento abstracto, herramientas, digamos que, en específico libros, más textos, muchos surgen desde la exploración de las necesidades de los chicos. En ocasiones son los mismos papitos o hasta los docentes los que tienen que ir diseñando material que es como lo que se busca también con el D.U.A, que este permita que todo estudiante tenga acceso a la información. Entonces, digamos

que no es algo estandarizado en donde uno diga este material le va a servir a todos los niños con trastorno del espectro autista, sino que uno puede ver estrategias o ideas e ir las adaptando, como dice el piar en el decreto 1421, que la idea es generar la posibilidad de la inclusión desde las habilidades y capacidades de cada estudiante, esto implica que uno adapte el material, la metodología en su aula, para que estos niños puedan participar de una manera efectiva en el proceso educativo.

Laura:

Muchas gracias y muy valiosa la información que nos brindas.

La otra categoría que vamos a tener es comunicación asertiva en entornos escolares y familiares, entonces la pregunta es, ¿Cuáles son las personas con las que tiene afinidad el niño?

Educadora especial:

Bueno, yo creo que eso ahí sí, es un tema general, y es que los seres humanos partimos de lo emocional y como ese click que uno logre hacer con el par o con el docente titular o bueno el adulto como le queramos llamar, todo depende de las estrategias que uno maneje que es la idea que uno como docente independientemente, que la afinidad sea 100% con el estudiante si debemos buscar que él nos comprenda y él sienta interés por lo que yo le estoy, mostrando, pero aparte de que él sienta interés, pues uno también como docente busca interesarse y llegarle al estudiante para que realmente lo que yo le explique lo que yo vaya a enseñar, tenga ese aprendizaje significativo para él.

Nicolas:

Muchísimas gracias. Por otro lado, queremos saber sobre la comunicación no verbal. En cuanto al lenguaje corporal, entonces la pregunta frente a esto es, ¿Qué tipo de comunicación utiliza el niño al entablar una conversación con una persona?

Educadora especial:

Los niños con autismo tienen la capacidad de entablar, tanto el lenguaje verbal como no verbal, sí que vendría siendo como corporal, normalmente escucha o con frecuencia, más bien escuchamos hablar de las estereotipias, las ecolalias de los niños y cada una de estas características o de estas, llamémoslo como sintomatología, también nos da a entender qué está pasando en el cerebro del sujeto, sí hablamos de las estereotipias en algunas ocasiones o funcionan o son una uestra de que el estudiante se está alterando, como hay otras ocasiones en donde estas estereotipias nos ayudan a focalizar la atención, todo depende del sujeto y esa caracterización normalmente uno también tiene que hacerla en el aula y con regularidad en los colegios se hace como una prueba diagnóstica, pero no estamos hablando de una prueba neurológica, estamos hablando de una prueba pedagógica, un diagnóstico pedagógico en donde revisamos, observamos a los estudiantes y así mismo sabemos también, pues sus características, capacidades y cualidades desde el lenguaje. Si el niño un ejemplo no tiene lenguaje verbal, tenemos que mirar qué otra estrategia utilizamos y en ese caso es cuando los pictogramas entran a jugar un papel importante porque los pictogramas es un sistema de comunicación aumentativa y alternativa que le permite al estudiante comunicarse con su entorno. Recordemos que hablamos con el nuevo enfoque de inclusión hablamos de que es el contexto el que tiene que facilitar el proceso educativo en el estudiante y no el estudiante, el que se tiene que acomodar. Ahora hablamos de personas con discapacidad porque estamos hablando de que no es algo intrínseco, sino que el contexto es el que está generando o el que Dificulta la participación del sujeto, entonces desde ellos tienen la capacidad de hablar o de comunicarse y, pero eso siempre

va a depender de del nivel, llamémoslo de desarrollo que haya adquirido cada sujeto, entonces, así como cualquier otra persona regular, pudo haber desarrollado equis personalidad. Así mismo pasa con las personas con TEA.

Laura:

Claro, nosotros al realizar el acercamiento con el dispositivo, vimos en todo momento todo esto que nos comentas sobre la comunicación de esta población, por esta razón que valioso es para nosotros esto que nos cuentas.

Por otro lado, tenemos ya la última categoría que son las emociones que subcategoría sería las emociones generadas antes, durante y después del juego. entonces la pregunta es, ¿Cuáles son las emociones que presenta el niño ante situaciones en las que gana y pierde?

Educadora Especial:

Bueno, las emociones que despiertan o que de pronto se detonan en un proceso de ganar o perder en los niños con Tea, dependen del del proceso de formación socioemocional, como les estaba hablando digamos que los procesos de frustración en ellos duran o como el manejo emocional de la frustración para ellos es un poco más complejo y se prolonga si lo hablamos en edades con los infantes se prolongan un poco más y tiene que ver con esa capacidad de entender, ¿El por qué pierdo? y las reglas sociales, así como de niños en que logran comprender un poco más y sus padres les han fortalecido como todo este proceso, hay niños que tienen mayor dificultad para comprender esas esas reglas que normalmente ellos romperían, si lo hablamos desde las reglas tradicionales que nosotros sin discapacidad logramos entender después de una repetición con ellos, toca ampliar más las repeticiones para que realmente disminuyan los niveles o la tolerancia a la frustración, así como pueden manejar la euforia total de la alegría o la felicidad porque ganan y

que a veces uno dice tiene que regularlos y enseñarles que eso tiene como unos tiempos de permanencia. Así mismo pasa con el sentimiento, con la emoción contraria, pero todas esas emociones que se detonan, a diferencia de niños regulares, pues toca ¿Cómo decirlo?, fortalecerlos por tiempos más prolongados que un estudiante regular.

Nicolas:

Perfecto, muchísimas gracias y ya como ultima subcategoría, es las actitudes frente al entorno familiar, el apoyo familiar y pues los métodos de interacción para el manejo de las emociones de estos niños, entonces la pregunta es ¿Cómo manejan las diferentes emociones que presenta el niño en la familia?

Educadora especial:

Las emociones con los chicos en las familias, digamos que es lo más difícil de manejar, pero no porque no sea posible, lo que pasa es que niños con TEA, nacen como con tantas características, que o afortunado desafortunadamente, a nivel social estamos como preparados o no sabemos. ¿Cómo manejarlo de por sí los papás? Pues no nacen con un manual, sea un niño con o sin discapacidad, pero en este caso súmenle que hay características que, si lo miramos desde una escala de desarrollo pues desde lo médico, desde lo social empiezan a tildarlo y empiezan a señalar, como no él tiene un desarrollo diferente. Entonces cuando en la casa van a hacer el manejo emocional, hay tantas cargas de todo el proceso clínico del proceso socioemocional de los padres y a esos súmenles como todas las dinámicas sociales y familiares entonces, cuando los niños detonan, en ocasiones no saben cómo regular esas emociones porque tienen dos opciones o se van al extremo de permisividad o al extremo de cohibición y pueden llegar a confundir al paciente si lo queremos hablar desde lo clínico o al estudiante, cuando lo manejamos desde lo educativo, obviamente en la

casa, en el hogar o cómo se educa todo esto es un proceso de Psicología familiar, en donde desde lo el sector salud y desde el sector educativo, desde la orientación escolar y pues todo el equipo entran a hacer una intervención y capacitar y hacer escuelas de padres para que ellos también aprendan a hacer el manejo emocional de los niños. Existen diferentes estrategias como de la economía fichas como ellos son más rutinarios, tienen mayor capacidad para comprender esos esquemas y sus secuencias rutinarias. Si, como todo hay que generar un hábito y hay que enseñarle ¿Qué cosas están correctas? Porque, aunque uno crea que una persona con discapacidad pronto no podría entenderlo, si lo pueden entender, la cuestión que no es enseñarle a la primera ya va a empezar a actuar como uno espera porque pues son niños, pero si después de que uno se les da una buena explicación y les enseña la rutina, las consecuencias de una manera más concreta son niños que logran hacer un mejor manejo emocional y adicional. Los padres, a medida que van teniendo, van observando cómo sus avances. También empiezan a entender que mantener esos esos hábitos o esas dinámicas ayudan a fortalecer la parte emocional de sus hijos y a disminuir los picos de alteraciones o conductas disruptivas, que es como se les llama cuando ellos tienen alteraciones en el comportamiento.

Laura:

Perfecto, muchas gracias, frente a lo que dijiste, así como último, si me lleva a un recuerdo en el que un docente también muy, muy cercano, que tiene un niño con TEA y sí nos cuenta bastante sobre cómo es el manejo y pues lo difícil que fue el proceso, pero pues con diferentes herramientas que se les brindó y que buscó porque pues ese es otro recurso es buscar para que sea más ameno en el convivir con el niño, si sea más fácil, entonces si nos gustó bastante los aportes que generas de tu parte, desde tu conocimiento y te agradecemos bastante la oportunidad.

Educadora especial:

A ustedes muchas gracias por la invitación, porque siempre es importante también uno actualizar un poquito y más ustedes que están en formación y van a tener esta población, pues también es muy rico saber que han tenido como esa experiencia, ese acercamiento para enriquecer si quehacer.

Laura:

Perfecto muchísimas gracias por todos tus aportes que estes bien.

Entrevista 2.

Laura y Nicolas:

Muy buenas tardes, mi nombre es Laura Valentina plata y mi compañero es, Nicolas quiero somos de la Universidad pedagógica y vamos a realizar una entrevista.

Docente de la institución:

Mi nombre es John Francisco Angulo, profesor del colegio República de Guatemala en informática y tecnología.

Laura:

Muchísimas gracias, primero te vamos a dar la pregunta, te vamos a dar una categoría y tú nos vas a responder. La primera pregunta es, ¿Cuáles son las emociones que presenta el niño ante las situaciones en las que gana y pierde en cuanto a emociones generadas antes, durante y después del juego? Actitudes frente al entorno familiar.

Docente de la institución:

Actitudes y emociones, son demasiado sensibles, tienen una sensibilidad mayor que todas las otras personas, he notado también que son reservados entonces sus expresiones no son abiertas, son expresiones limitadas a ciertos estímulos, son emociones que si bien ellos no las controlan pueden ser los extremos fácilmente rechazo total o aceptación total si es de aceptación, son muy abiertos y esos son los momentos que uno debe motivar como profesor para poder engancharse con ellos en su universo (Su mundo) y poder trabajar directamente, poder crear ciertos estímulos que le generen a ellos conocimientos. En el caso de cuando se sienten aislados, se sienten agredidos, en sus momentos de recreo, de descanso para ellos es difícil porque el resto no se comporta, no habla con ellos, no interactúa con ellos y más bien lo rechazan y hay un rechazo total, hay docentes que no saben del manejo de ellos, por lo tanto, lo que causan son más dolores, más rechazo entonces la educación para ellos normalmente fuera de un aula que no está especializada o que alguien no tenga cierto conocimiento y disposición para trabajar con una persona autista que va a causar más rechazo a la educación.

Mi recomendación, sería y he visto que es importante que la persona que los acompaña, de pronto se ve mal utilizado el término “sombra”, esas personas logran ese enlace y logran suavizar limar esas asperezas durante el descanso con los profesores que no los comprenden, con las situaciones que se salen de control, porque puede ser que el salón de pronto es un salón agresivo y los niños del entorno son agresivos, entonces el niño tiende a cerrarse ante esas agresiones o la niña se tienden a aislar en esos momentos, eso es lo que he notado, principalmente en mi práctica.

Nicolas:

Perfecto, muchas gracias, la segunda pregunta es también sobre la categoría de las emociones y es la siguiente. ¿Cómo manejan las diferentes emociones que presenta el niño en la familia?

Docente de la institución:

Las familias normalmente son sobreprotectoras con ellos y eso no le permite a uno como docente manejar esas emociones con ellos no le permite a uno, hacer como la actividad real, ni el trabajo real, sino que es más bien un poco más limitado porque cuando uno pregunta algo la mamá responde, cuando uno interactúa con algo la mamá responde, cuando uno de pronto hace una corrección, la mamá también responde entonces bajo cualquier circunstancia, uno ve que hay demasiada protección por parte de los acudientes y no lo dejan expresar, lo poco que ellos expresan no los dejan realmente salir de ese entorno y más bien los limitan mucho más.

Laura:

Eso también lo evidenciamos mucho con cualquier estudiante, donde los papás los limitan mucho.

Docente de la institución:

En general sí, pero después de la pandemia es mucho más, es más notorio, no sé si hubo más acercamiento, de pronto hay más protección por parte de la casa.

Pero también en general, eso podría ser una constante, pero resulta que mientras tú corriges a un estudiante que esté fuera de las condiciones del autismo, el estudiante presenta como ciertas autonomías que pueden hablar, expresar directamente, pero en otros casos el estudiante con autismo, no, él se reserva, él se calla y él vio a su mamá molesta y él vio a su acompañante también molesta todo el mundo molesto, entonces como ¿qué está pasando?

Laura:

Muchas gracias, listo entonces, ya por parte de la categoría de comunicación, que es la que sigue, la pregunta es ¿cuáles son las personas con la que tiene más afinidad de niño? En cuanto a comunicación asertiva, en torno escolar o familiar.

Docente de la institución:

En lo que me he dado cuenta de que he trabajado con algunas personas con autismo, pienso que la familia es una opción fuerte, ya que pesa mucho porque conviven con ellos todo el tiempo, hay más proximidad, pero para nivel educativo pienso y me he dado cuenta, he podido percibir que el asunto es más que la persona que genera el puente y lo que llamamos el acompañante, “la sombra”. Esa persona sí genera realmente una empatía y algo que es fuerte, que nos permite como docentes apalancarnos para poder tener relación.

Nicolas:

Dando continuidad con la comunicación, nos dirigimos a la parte de la comunicación no verbal, en cuanto al lenguaje corporal, entonces la pregunta es ¿Qué tipo de comunicación utiliza el niño al entablar una conversación con una persona?

Docente de la institución:

Y en el caso como específico del docente a través del tablero, las imágenes, las formas y los colores. Me sirvió mucho el trabajo con el computador porque el computador tiene en su pantalla colores formas y temas que le permiten a él inmediatamente sintonizarse a través de la página, que la terminal nos sirva de excusa para hacer un elemento de comunicación, eso pienso que como una herramienta que me ayudó muchísimo a entrar en comunicación con él. Porque él se esforzaba, miraba el tablero, copiaba lo que yo decía, ponía atención en los dibujos que hacíamos, con él pude

comunicarme, por ejemplo, con algo de origami, algo muy sencillo y el origami me ayudó mucho a ver bastantes herramientas y excusas para poder hacer la interconexión con ello.

Laura:

Claro y hablando un poco de las herramientas, ¿alguna vez has interactuado con algún tipo de juego o juguete que esté diseñado específicamente para ellos?

Docente de la institución:

Sí y es encontrar como el punto porque a ellos les gusta, a cada una persona que es autista le gusta algo y hay algo que no le gusta y tiene facilidades como a nosotros igual digo todos nosotros porque todos nosotros de alguna manera de pronto tenemos autismo, tenemos en diferentes grados, un autismo, un acercamiento, un alejamiento, pero en el caso específico de ellos, donde ellos generaron su mundo y tienen una dificultad para unirlo con el nuestro, he encontrado cosas, por ejemplo, el origami, pero el origami con colores ellos mismos generan sus figuras, ellos los colorean y ese fue un elemento que sirvió. El caso de los computadores, programas que les hablaran, que les mostraran movimientos, que les mostrara cosas novedosas, de pronto no con mucha velocidad porque a veces algunos no manejan bien la velocidad en el computador, sino algo más lento y que les permitieran como llamarle la atención, estos fueron los elementos que encontré.

Laura:

Listo la siguiente categoría es inclusión, entonces vamos a hablar un poco de la inclusión entre los niños, los estudiantes y docentes, entonces la subcategoría son métodos de enseñanza para explorar sus necesidades educativas y la pregunta es, ¿Cuál es la interacción que tiene el niño con sus compañeros y docentes?

Docente de la institución:

En el caso de los procesos educativos la experiencia que tengo, hay que sensibilizar al grupo y sensibilizarlo es, de llevarlo a entender la situación con ejercicios prácticos de que, así como nos podemos colocar una venda en los ojos y no tenemos la visión que tenemos una mano limitada, que ellos vivan la experiencia del grupo, que es una persona que es autista. ¿Cómo siente cómo percibe su mundo, cómo tiene que comunicarse, cuáles son las dificultades para ellos para tener un lenguaje verbal fluido? Ese tipo de cosas al llevárselas al grupo, eso le ayuda mucho y ellos ya no es que sientan compasión, que eso es un error que cometemos los docentes que es sentir la compasión del pobrecito, no, para mí no ha sido eso siempre, sino es más bien como venga. ¿De qué manera me comunico con él?, ¿cómo soy más asertivo o asertiva para llegarle a la persona? y ¿cómo hago que el grupo a través de trabajos grupales se vayan motivando a que el estudiante se sienta parte del grupo? Pienso que esas son las claves bien importantes.

Nicolas:

Genial qué interesante, hablando sobre la inclusión y hablando de estrategias específicas que los docentes y padres implementan para esta población. Aparte de las que tú has visto, ¿Hay docentes de acá de Del colegio que utilicen herramientas didácticas para el aprendizaje del niño?

Docente de la institución:

En este colegio no he visto inclusión o no me ha tocado vivir con estudiantes como en mi clase que tengan esas situaciones, aquí no hay en este colegio para emigrar y yo soy del sexto, séptimo, octavo, hasta décimo trabajando décimo, no he trabajado con estudiantes que tengan ese nivel de dificultad sin embargo, en otros colegios sí he podido apreciar que digamos como que la riqueza

ha sido más que nada como la disposición, pero para eso con los grupos tan grandes es difícil, a veces es difícil lograrla.

Laura:

Nosotros tuvimos un acercamiento acá con el niño con autismo en el grado 63 y hay varios profesores que están un poco familiarizados, como hay otros que simplemente omiten que están trabajando con un niño con autismo, entonces ¿Cuál es tu opinión frente al trato que le dan algunos docentes que no se interesan en que la población ya está en el colegio?

Docente de la institución:

La cuestión es, por ejemplo, si hay diagnóstico y una orientadora y nos permite hacer un perfil de la persona, podríamos trazarle un Piar que es lo correcto, y el Piar ya se lleva a la familia, ya miramos con otras áreas de tratamiento, por así decirlo, especialistas, médicos que nos digan mire tiene esa dificultad en el oído, él tiene esa dificultad en la visión él tiene estas limitaciones porque sus nervios o porque sus tejidos o porque que nos vayan orientando un poco y eso nos ayudaría muchísimo más.

Y, en el caso específico de 63 yo, la verdad no percibí ningún estudiante con autismo, no sé en qué nivel estaría, como les digo, cada persona tiene un nivel de autismo y sí a veces uno se conecta a través del computador o a través de las herramientas, no lo noto porque estoy con otro estudiante y pienso que esa debería ser un poquito más lo que llamamos la aceptación o el trabajo interdisciplinario con ellos, porque la cuestión es hacerlos ver distintos, sino integrarlos en lo que hacemos y si logré, espero haber logrado porque ahora me voy a poner a buscar quién es la persona y no para discriminarlo, no, sino para saber qué logré con él. O con ella.

Laura y Nicolas:

Okey muchísimas gracias.

Docente de la institución:

A ustedes muchos éxitos en su proyecto.

12.1.4 Anexo cuadro de observación

FICHA DE OBSERVACION MULTIVERSO ATSIUA			
Actividad	INCLUSION EDUCATIVA	COMUNICACIÓN	EMOCIONALIDAD
Dinámica grupal	se realizó la intervención en el grado 603 con edades entre los 11 y 13 años, en el Instituto Técnico Distrital Republica de Guatemala. Para esta intervención damos inicio con un rompe hielo llamado "las moscas". ¿En qué consiste?, En captar toda la atención de los participantes con el fin de saber cuántas moscas atrapa el exponente. En esta primera parte de acercamiento con el curso, todos los niños prestan atención, en especial el niño con TEA.	Al terminar la actividad se procede a dividir el curso en dos, donde en el grupo 1 se encuentra el niño con TEA, en este grupo se realiza el abordaje al juguete, mundos parlados en multiverso atsiua.	Posterior a esto se explica la dinámica del juguete, qué tipo de emociones se representan por medio de las fichas y cada equipo escoge su color con base a la emoción con la que se sienten identificados es ese instante.
desarrollo del juego	Al dar inicio con el juego se evidencia que el niño con autismo se encuentra un poco disperso, pero al dar las ordenes tanto el niño como sus demás compañeros atienden y actúan ante estas.	Después de armar el tablero, presentan diferentes espacios, en los que los niños nos manifiestan que les gusta mucho la dinámica de las preguntas, ya que estas las respondían ya sea en grupo o individualmente, para este punto se evidencia que el niño autista no contesta ninguna de las preguntas que se realizaron.	se evidenciaron diferentes emociones de todos los participantes, de igual manera cada grupo se identificó con la emoción de la ficha
durante	Para generar un ambiente inclusivo al niño con autismo se procede a leerles a los participantes los ¿Sabías qué? del juego en las que se les expone de forma positiva las diferentes expresiones y actitudes que toma su compañero. Para que así sus compañeros entendieran y conocieran un poco más a su compañero autista.	A partir de esto se presenta una dinámica diferente en el grupo, donde se presenta la inclusión y una mejor comunicación entre el niño autista y sus compañeros. En cuanto a la docente que se encontraba en el curso, no mostró interés en conocer ni participar del juego	la aprobación por parte de la emoción mejo a partir que se iba realizando el juego, se evidencia una mejora emocional desde el juego
Interacción docente	el docente demuestra interés para que en los espacios de clases se evidencie esta inclusión grupal a partir del juego y el conocimiento del área a desarrollar.	Aparte de esta docente, le exponemos a otros docentes que han tenido interacción con el curso y estos nos expresan que si les gusta tener diferentes metodologías para el aprendizaje de los niños y más en el caso de la inclusión de los niños con autismo.	genera un acercamiento del rol docente estudiante a partir de como se siente demostrándolo en el juego así presenta un acompañamiento ameno desde las aulas.

Figura 29 Cuadro de observación

12.1.5 Anexo Diario de campo

FECHA	
LUGAR	Instituto técnico de Guatemala
INVESTIGADORES	Nicolas Quiroga, Laura Plata
HORA	
REGISTRO DE INTERVENCION	APRENDIZAJE
El día 12 de mayo se realizó la primera intervención con 4 niños autistas, de	La introducción de la actividad fue muy dinámica

<p>diferentes edades, con el fin de identificar y de observar el grado con el cual podríamos adaptar el juguete. Para esta sesión llevamos un juguete ya creado con diferentes colores y reglas muy claras para que se les facilitara comprenderlo en un tiempo corto, durante la intervención evidenciamos emociones e interacciones. En un primer momento algunos participantes presentaron desinterés, se les explico el fin de la intervención y que necesitábamos su colaboración con ello logramos realizar la observación para poder recopilar información y llega a la conclusión con que edades y grados vamos a adaptar este juguete.</p> <p>El día 18 de octubre en el curso 603 para la segunda intervención y socialización del dispositivo, llamado mundo perlados con una cantidad aproximadamente de 25 participantes con edades entre los 11 y 13 años.</p> <p>Se realiza una actividad de rompe hielo para poder tener acercamiento y ganar la confianza de los alumnos, evidenciamos en un primer momento que aún estaban dispersos y no logramos tener una disposición de todos los participantes, realizamos una dinámica para poder dividir el grupo y que fuera más fácil captar su atención.</p> <p>Se realizo diferentes dinámicas en los grupos que dividimos evidenciamos que al disminuir el grupo obtuvimos más acercamiento y afinidad con los participantes.</p> <p>Con uno de los grupos realizamos la intervención del juguete</p>	<p>Trabajo colaborativo y una muy buena comunicación</p> <p>Se crearon vínculos positivos y se logró llegar al objetivo de la sesión</p>
---	--

Figura 30 Diario de campo