ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA

“TOULOUSE LAUTREC”

INCLUSIÓN RECREATIVA PARA NIÑOS Y NIÑAS CON TEA EN COLEGIOS EN LOS DISTRITOS DE LIMA METROPOLITANA

Trabajo de Investigación para obtener el grado de Bachiller en

Arquitectura de Interiores

AUTOR:

ALEXANDRA BORNÁS LAGUNA

https://orcid.org/0009-0005-6007-1139

Trabajo de Investigación para obtener el grado de Bachiller en

Comunicación Audiovisual Multimedia

AUTOR:

MEILYN CHANG MATAYOSHI

https://orcid.org/0009-0005-6379-3014

Asesor

JEFFERSON ALEJANDRO AQUINO CASTILLO

https://orcid.org/0009-0003-2278-8310

Lima-Perú

2023

ENVIO 47

ENVIO 47

Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid:::11391:465193709

Fecha de entrega

7 jun 2025, 7:53 a.m. GMT+2

Fecha de descarga

7 jun 2025, 8:04 a.m. GMT+2

Nombre de archivo

ALEXANDRA BORNÁS LAGUNA - MEILYN CHANG MATAYOSHI.docx.pdf

Tamaño de archivo

586.9 KB

50 Páginas

8190 Palabras

44.857 Caracteres

21% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado
- Texto mencionado

Fuentes principales

16% Fuentes de Internet
5% Publicaciones
15% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

Resumen del Trabajo de Investigación

La investigación se encuentra en el contexto del área estratégica de desarrollo prioritario de salud y bienestar social, así como en la actividad económica de actividades artísticas de entretenimiento y recreativas. Su objetivo principal es abordar la exclusión social que enfrentan los niños de 8 a 13 años con TEA en las escuelas, centrándose en aquellos diagnosticados con TEA como población beneficiaria.

Para lograr esto, se aplica la metodología de resolución creativa de problemas con herramientas de Design Thinking y Lean Startup, poniendo al usuario como centro. La solución propuesta se basa en un juego de mesa llamado Picto Aventuras, que combina pictogramas y rompecabezas para estimular el desarrollo de habilidades sociales en los niños con autismo. Este juego consta de cuatro rompecabezas diferentes, cada uno con diseños de pictogramas únicos para brindar una estimulación visual diversa. Además, se proporcionan fichas de observación a las docentes para seguir de cerca el progreso de los niños y comunicárselo a los padres.

La adquisición del juego se realiza principalmente a través de una página web y un servicio de pedidos por Whatsapp, además de colaboraciones con colegios privados. Durante la fase de experimentación, se crearon dos prototipos: uno digital y otro físico. La retroalimentación de las profesoras y una visita a un colegio con niños con TEA indicaron que el juego promovía la interacción entre los niños y generaba integración.

En resumen, Picto-Aventuras es una solución inclusiva, divertida y educativa que busca fomentar la integración de los niños con TEA en el entorno escolar. Se continúa investigando cómo lograr una integración continua a largo plazo sin depender exclusivamente del juego, y se recomienda un seguimiento con apoyo

profesional para involucrar a los padres en la observación detallada del progreso de los niños.

Palabras claves

Pictogramas, TEA, Colegios privados

TABLA DE CONTENIDO

Resumen del Trabajo de Investigación

1. Contextualización del problema……. …….1
2. Justificación……15
   2.1. Justificación social……..15
   2.2. Implicaciones prácticas……...16
   2.3. Utilidad metodológica…….18
3. Reto de Innovación…….…...…18
   3.1. Objetivo general…….....19
   3.2 Objetivos específicos……..….19
4. Sustento teórico……..20
   4.1 Estudios previos…….…..…20
   4.2 Marco teórico…….…..23
   4.2.1 El Trastorno del espectro autista (TEA) y la inclusión……..…23
   4.2.1.1 Definición……..,23
   4.2.1.2 Importancia de la inclusión en el recreo……23
   4.2.2 Juegos interactivos e inclusivos basado en pictogramas…….…..24
   4.2.2.1 Definición…….…..24
   4.2.2.2 Juegos para niños con TEA…….…...24
   4.2.2.3 Pictograma como herramienta de comunicación…….…..25
   4.2.3 Implementación y evaluación de la estrategia…….…….25
   4.2.3.1 Capacitación del personal educativo……...…25
   4.2.3.2 Seguimiento de observación en niños con TEA……..…..26
   4.2.3.3 Ficha de observación……..……27
   4.2.3.3 Medición del impacto en el desarrollo social y emocional……..27
   4.2.4 Rompecabezas como material didáctico y pedagógico……..…27
5. Beneficiarios……..29
6. Propuesta de valor……..32
   6.1 Propuesta de valor……32
   6.2 Segmento de clientes……32
   6.3 Canales……...……...……...32
   6.4 Relación con los clientes …….……...….32
   6.5 Actividades clave……...…..33

6.6 Recursos clave…….…….....33
6.7 Aliados clave……33
6.8 Fuentes de ingresos……..33
6.9 Presupuestos.……....34
7. Resultados……..36
8. Conclusiones…….….39
9. Bibliografía…….……...40
10. Anexos……44

10.1 Anexo 1: Encuesta padres...……...…44

10.2 Anexo 2: Encuesta general……..……...…45

10.3 Anexo 3: Encuesta niños..…….……..……...…46

10.4 Anexo 4: Entrevista docentes…….47

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. *Número de estudiantes con Trastorno del Espectro Autista y Asperger...30*

Cuadro N° 16
PERÚ: Número de Estudiantes con Trastorno del Espectro Autista en Educación Básica Regular y Especial

MODALIDAD	AUTISMO		TOTAL AUTISMO	ASPERGER		TOTAL ASPERGER	TOTAL GENERAL
	G. PÚBLICA	G. PRIVADA		G. PÚBLICA	G. PRIVADA		
EBE	1,198	116	1,314	48	2	50	1,364
EBR	1,429	743	2,172				2,172
TOTAL	2,627	859	3,486	48	2	50	3,536

Fuente: Ministerio de Educación, SIAGIE 2017.

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. *Nombre de la figura*
……. 1

Figura 2. *Nombre de la figura*
……. 4

1. Contextualización del Problema

La exclusión en niños con discapacidad es un tema ampliamente olvidado, cada año sigue en aumento los diagnósticos. En el Registro Nacional de la Persona con Discapacidad en Perú, al 2023, informa que hay un total de 409,737 personas con discapacidad, de las cuales 7,880 son niños de 0 a 5 años y 11,411 personas de 6 a 13 años; de estos niños, el 78.1% tiene una discapacidad severa, el 17.5% una discapacidad moderada y el 4.4% una discapacidad leve. En Lima Metropolitana, se registran 2,295 niños con discapacidad motriz e intelectual (Gobierno del Perú, 2021).

Por ello, hoy en día el diagnóstico de niños con autismo, el cual se registra en aumento por lo cual 1 de cada 160 niños son diagnosticados con TEA a nivel mundial (OMS, 2019). A nivel nacional hay 15 mil personas aproximadamente que reciben atención por parte del Ministerio de Salud (MINSA) al ser diagnosticadas con está condición y más del 90% son menores de 11 años (El comercio, 2019).

El autismo es un trastorno neurológico que impacta en la habilidad para relacionarse socialmente. No se tienen determinadas las causas exactas. Las principales señales de este diagnóstico generalmente se hacen visibles antes de tener 3 años. Esto no es en todos los casos ya que hay muchos casos que no nunca han sido diagnosticados en ese periodo de tiempo. Dentro del espectro autista encontramos 3 trastornos específicos:

Asperger: Tiene la característica de afectaciones de importancia como la sociabilidad y diversidad de comportamientos. No es un diagnóstico a simple vista ya que no está acompañado de alguna discapacidad intelectual.

Síndrome de Rett: Este trastorno casi exclusivamente afecta a niñas, causando un desarrollo de maduración aparentemente normal hasta los 2 años comenzando un proceso degenerativo y regresivo el cual obstaculiza funciones importantes de la comunicación, la cognición y la motricidad.

Por último, Sindrome de Heller: Un trastorno desintegrador infantil, el cual es un tipo de autismo regresivo de aparición tardía y súbita. Suele comenzar a dar presencia entre los 2 y 10 años, afectando el lenguaje, la motricidad y la sociabilidad.

Encontramos diferentes grados de autismo (definiendo de una dimensión cuantitativa) la cual determina la gravedad de los síntomas que se presentan.

Nivel 1: Considerado un autismo leve, la persona requiere de ayuda moderada para comprender diversas situaciones sociales, interpretar y percibir de manera correcta las señales de lenguaje no verbal. También obtener habilidades nuevas y conocimientos que no estén en sus áreas de interés inmediato.

Nivel 2: Considerado un autismo moderado, la persona necesitará ayuda notable. Además, es importante que cuente con el apoyo de familiares, amigos y

educadores que estén al tanto de su condición, comprendan sus principales requerimientos y su modo de comunicarse. Asimismo, puede requerir terapias de lenguaje y una asistencia continua de un especialista, ya sea un psicólogo o terapeuta.

Nivel 3: En el caso de un autismo severo, la persona experimentará una necesidad significativa de asistencia, ya que este grado de autismo dificulta considerablemente la realización de actividades cotidianas como desplazarse, mantener la higiene personal y cuidar de sí misma. Será necesario contar con la presencia constante de un cuidador y buscar el apoyo de profesionales para ayudar a desarrollar gradualmente las habilidades que le permitan alcanzar un grado de independencia.

A su vez, hay distintas dimensiones como la flexibilidad cognitiva, comunicación y habilidad social y comportamientos repetitivos y restringidos. También pueden venir acompañados o no de una discapacidad de lenguaje, conducta hasta intelectual (Pearson, 2022).

La inclusión de niños con autismo en la educación es un tema que ha ganado relevancia en los últimos años debido al aumento en los diagnósticos de autismo. En Lima, el Ministerio de Salud (MINSA, 2020) certificó a solo 5,328 personas con Trastorno del Espectro Autista (TEA); sin embargo, a nivel mundial, la prevalencia del TEA se estima en 1 por cada 160 niños, lo que sugiere que Perú podría tener

alrededor de 204,818 personas con TEA. Esto significa que solo se ha certificado al 2.6% de las personas con TEA en el país, lo que implica que más del 97% de las personas autistas no están diagnosticadas. Esta disparidad destaca la necesidad urgente de mejorar la detección y el apoyo a personas con TEA en Perú.

Gran parte de las instituciones educativas privadas en el Perú no están preparadas para recibir a niños con TEA, esto afecta directamente a la salud mental y emocional de estos niños, siendo excluidos en juegos recreativos, deportes y momentos de ocio en las escuelas.

Según la Organización Mundial de la Salud (OMS, 2021) 1 de cada 160 niños tiene un Trastorno del Espectro Autista. Esta estimación representa una cifra media, pues la prevalencia observada varía considerablemente entre las distintas investigaciones. Según los estudios epidemiológicos realizados en los últimos 50 años, la prevalencia mundial de estos trastornos parece estar aumentando.

Se sabe que el número de niños con trastorno del espectro autista por cada 10.000 en países seleccionados del mundo, se observa cómo Catar encabeza la lista con 151.2, le sigue Arabia Saudita con 100.7, Afganistán en tercer puesto con 91.2, Canadá con 86.4, Japón con 85.8 al igual que Colombia, China y Estados Unidos ambos con 79.7, Irlanda con 77.8, Taiwán con 77.2, Rusia con 77.1, Ucrania con 77, Israel con 75.1, Suiza y Dinamarca con 73.8, Finlandia con 73.2, Bélgica y España con 73, Alemania con 72.2, y la lista culmina con Francia con un total de 69.3. (STATISTA, 2022).

En aspecto Internacional, Estados Unidos se destaca por su sistema sólido de recopilación de datos administrativos para planificar políticas y brindar apoyo para la comunidad autista. Quienes están a cargo son los centros para brindar Control y la Prevención de Enfermedades (CDC,2022) vigilan las prevalencia del autismo y el Departamento de Salud y Servicios Humanos cuenta con un Comité Institucional de Coordinación del Autismo. Además, se han realizado investigaciones exploratorias desde el 2021 para comprender mejor estos sistemas de datos y su papel importante en el apoyo de las personas autistas en colaboración con el Instituto de Autismo A.J.Drexel en Filadelfia, Pensilvania; estos hallazgos y ejemplos de sistema pueden beneficiar a otros países de diferentes ingresos.

En Brasil no hay una cifra exacta de diagnósticos de autismo, pero se calcula que aproximadamente 2 millones de la población puedan tener TEA; por ello cuentan con exámenes médicos y evaluaciones neuropsicológicas para una detección temprana. También cuentan con diversas leyes para la comunidad autista, en educación la Ley Brasileña de Inclusión (Estatuto de la Persona con Discapacidad) y una Ley para la Educación Nacional con directrices y bases que establecen el derecho de los niños con discapacidades, incluyendo el diagnóstico del autismo, a una educación de calidad en entornos regulares, otros derechos como al transporte gratuito, derecho al trabajo, servicios médicos. No solo cuentan con leyes para los niños con autismo sino que también se establecen disposiciones para que los padres de hijos con autismo tengan el derecho de reducir sus horas de trabajo sin que ello implique una reducción salarial. (Paiva Francisco, 2023)

Otro país que viene trabajando en avances significativos para la discapacidad y la comunidad autista es España, que calcula que hay más de 450.000 personas con TEA. España promueve la detección temprana a través de exámenes médicos y evaluaciones neuropsicológicas y fomenta la formación de profesionales de la salud y la educación en este ámbito. También se enfatiza la educación inclusiva para niños con diagnóstico de autismo, asegurando su acceso a una educación de calidad en entornos regulares. Existen centros especializados que proporcionan terapias y servicios esenciales para las personas con autismo; estos recursos son fundamentales para apoyar a la comunidad autista en el país. (Maenner et al., 2020).

En el caso de Perú, basándonos en la Ley Nº 30150 - la cual es una Ley de Protección de las Personas diagnosticadas con el Trastorno del Espectro Autista se decidió que el 2 de abril de todos los años, como el "Día Nacional de Concienciación del Autismo" (CONADIS, 2023). Para el 30 de marzo del presente año, se han registrado una gran cifra de 15,217 casos con el diagnóstico lo que representa el 3.84% aproximadamente de la mayoría de personas con discapacidad inscritas en el Registro Nacional de Personas con Discapacidad (RNPCD). (Gobierno del Perú, 2023)

Con relación a las provincias; Lima tiene 90 299 de casos por ello se declara que tiene mayor número de inscripciones, adicionalmente el 29.1% de la población

nacional, de este grupo, casi el 90% fue de Lima Metropolitana. (Gobierno del Perú, 2023)

El certificado de discapacidad es un documento vital y lo otorgan únicamente los establecimientos de salud del Estado, un médico psiquiatra o un rehabilitador; este documento es requisito indispensable para tramitar la inscripción en el Registro de Personas con Discapacidad del Consejo Nacional para la Integración de la Persona con Discapacidad (CONADIS).

Como se ha señalado, campañas que buscan poder informar sobre la concienciación sobre el TEA forma parte de las responsabilidades que el sector público debe asumir, no obstante, se observa que se han implementado algunas campañas, pero estas han sido esporádicas en su naturaleza. Un ejemplo representativo de esto es la campaña "Ponte en mi lugar por el autismo," organizada por la Municipalidad Metropolitana de Lima el 2 de abril del 2019, con finalidad de la concienciación sobre el día Mundial del Autismo. Meléndez Atasi, et al., (2020)

A partir de la información presentada anteriormente, se desprende la evidencia de que persiste una notable escasez de investigaciones y acciones destinadas a aumentar la visibilidad y fomentar la inclusión social de las personas con TEA. Además, resulta fundamental reconocer las deficiencias significativas en el conocimiento y percepción que la ciudadanía tiene en relación con este tema.

2. Justificación

La actual investigación se dirige en resolver un problema que daña a un grupo específico de la población, en este asunto, niños con Trastorno del Espectro Austista de 8 a 11 años. Para ello se busca prosperar la creación de juegos recreativos en las Instituciones Educativas que beneficien a estos niños; esto se complementa con un programa de capacitación que sería ofrecido a dichas instituciones específicamente a las docentes.

Los juegos han demostrado ser una estrategia efectiva para fomentar la interacción comunitaria, la comunicación y el aprendizaje en niños con diagnóstico de autismo. Resaltando que a pesar de la información de implementar juegos como una herramienta no se ha explorado en profundidad y relacionarla con promover inclusión.

2.1 Justificación social

Este trabajo se enfoca en la exclusión de los infantes con Trastorno del Espectro Autista (TEA) durante el recreo o momentos de ocio y las dificultades que puedan desafiar al expresar sus emociones. Esto representa un desafío significativo en la sociedad actual, afectando negativamente su desarrollo social y emocional. Abordar esta problemática es esencial para promover la inclusión y la empatía en el ámbito educativo, beneficiando a niños con TEA al experimentar una mayor inclusión y apoyo emocional, también beneficia a compañeros sin TEA al desarrollar empatía y habilidades sociales, a docentes al recibir herramientas para

fomentar la inclusión, a padres al reducir sus preocupaciones y ansiedad, y a la comunidad escolar al promover un ambiente de aprendizaje más enriquecedor y formar ciudadanos conscientes y tolerantes desde una edad temprana.

Por estas razones, se justifica este trabajo, ya que busca una herramienta alcanzable y efectiva realizando juegos recreativos en las mismas instituciones que ayude a los niños con TEA lograr tener inclusión en los colegios y recibir una educación de calidad para permitir desarrollar sus habilidades al máximo, lo cual es un beneficio para tener un futuro más prometedor y poder contribuir plenamente a la comunidad.

2.2 Implicaciones prácticas

El posterior trabajo de investigación se basa en la innovación de juegos recreativos, para impulsar de esta manera la inclusión entre los estudiantes con TEA y sus compañeros de clase en el colegio durante el recreo o momento de ocio.

Estos juegos vendrán en conjunto todos en base de pictogramas, los cuales tendrán una estructura de tarjeta de 20 x 27 cm y de un grosor delgado. El diseño abarca toda la tarjeta para una buena visualización de todos los niños en cualquier distancia que se encuentren. Los diseños serán de diferentes categorías como paisajes, rutinas, emociones, acciones y entre otras dependiendo del rango de edad dirigido el cual se juntarán en un rompecabezas.

Se busca que los niños puedan explorar 4 juegos en uno, el cual encontrará: Juntos, un juego de rompecabezas donde se podrá visualizar de una manera distinta los pictogramas el cual tiene el objetivo de reforzar el incremento de habilidades cognitivas en los niños con TEA como el raciocinio lógico, la resolución de

conflictos y planeamiento. Mundos, un juego de memoria en un diseño de rompecabezas llamativo con formas triangulares, donde tiene un diseño de dibujos en 3D de animales variados, ya que los animales son una herramienta efectiva para enseñar y reforzar conceptos a través de lenguaje visual. También al ser unos dibujos en 3D generan una estimulación visual llega hacer atractivo para los niños. Sentimientos, este juego armable con el tema de emociones busca fomentar la autoconfianza de los niños ya que al ser un juego armable experimentan un sentido de logro, lo que contribuye a la construcción o refuerzo de la autoconfianza y la autoestima. También armar juegos es una actividad social si lo realizamos en grupo. Proporciona oportunidades de interacción entre los niños, esto es lo que los niños con TEA necesitan. Yo soy, este juego basado en rompecabezas con distintas acciones de niños y niñas para poder brindar un conocimiento a los niños permitiendo generar historias con cada pieza independiente. Adicionalmente refuerza el trabajo de rutinas o actividades cotidianas.

Como resultado, estos niños con TEA podrán tener una mejor inclusión en el colegio y se sentirán a gusto y aceptados. Así consecuentemente los demás niños que jueguen con ellos entenderán que hay muchas formas de entenderlos y jugar con ellos sin la necesidad de excluirlos. En conclusión, se busca tener una repercusión positiva dentro de la sociedad, la acción de que un niño con TEA se sienta incluido y feliz en su entorno es brindar esperanzas a nuevas oportunidades.

2.3 Utilidad metodológica

La metodología usada es Toulouse Thinking la cual fue herramienta para realizar la investigación, esta guía accede desarrollar en base a un proceso ágil, flexible e iterativo, con el fin de lograr resultados innovadores. Este reside en las siguientes etapas: Investigar, Idear, Desarrollar y Transferir. Cada avance sirve para potenciar la idea desde lo más básico a lo más complejo, esta metodología aprobará desarrollar desde el estudio del tema, extensión de distintas alternativas de solución, visualización de los viables resultados y evidenciar los elementos necesarios e identificar las mejoras significativas que se incorporarán al proyecto.

3. Reto de innovación

¿Cómo potenciar experiencias compartidas y fomentar la información e inclusión recreativa en colegios con los niños con diagnóstico de Trastorno del Espectro Autista?

- ¿Qué recursos se necesitan para crear una experiencia compartida entre niños con y sin TEA?
- ¿Qué tipos de juegos se requiere para poder promover el desarrollo social, el de sus habilidades y comprensión con sus compañeros?
- ¿Cuál es la eficacia de crear juegos recreativos para niños con TEA en Lima Metropolitana?

3.1 Objetivo General:

Crear juegos recreativos para facilitar la integración de niños con TEA durante el recreo, con el propósito de impulsar su desarrollo social y control de sus emociones a largo plazo. También, contribuirá al desarrollo de habilidades de tolerancia y comprensión en sus compañeros de clase, creando un entorno escolar inclusivo, enriquecedor y divertido para todos.

3.2 Objetivos Específicos:

- Identificar los recursos que se necesitan para crear una experiencia compartida.
- Investigar cuales son los juegos más efectivos para promover el desarrollo social, el crecimiento de habilidades y comprensión con los demás niños.
- Determinar la eficacia que serán estos juegos recreativos para niños con TEA en los colegios.

4. Sustento Teórico

4.1. Estudios previos

Ríos et al. (2022) señalan en su estudio los asuntos relacionados con los planes educativos utilizados para la inclusión de niños con el diagnóstico, la consideración del entorno familiar en la medicación del trastorno, la lúdica como instrumento para incorporación, lo importante que son las direcciones pedagógicos utilizados por los educadores, cómo miran y analizan cómo se producen avances en diferentes países de Latinoamérica en relación con el tratamiento del autismo.
Se relaciona con nuestro estudio porque habla sobre el valor de la inclusión social en los estudiantes que tienen y no tienen TEA; no solo hace que se sientan felices y a gusto en su colegio, sino que aumenta la empatía, respeto y sensibilización entre todos los estudiantes lo que conlleva a la inclusión social.

García-Gómez et al. (2020) señalan los objetivos para estimar la impresión de la intervención mediada por adultos y compañeros en el entretenimiento social y simbólico de un sector de 4 niños con diagnóstico de autismo en el patio de recreo. Tras un modelo experimental que utilizaron los resultados del estudio sugieren que las intromisiones medidas por compañeros y adultos consiguieron aumentar el juego social, pero solo la intervención mediada por los adultos amplió el juego simbólico. En este estudio se finaliza que para contrarrestar el aislamiento de los niños con autismo en la hora recreativa escolar se necesitan intervenciones mediadas por compañeros y por adultos. El objetivo fundamental de ambas investigaciones consiste en mitigar el aislamiento experimentado por los infantes

con diagnóstico de Trastorno del Espectro Autista (TEA), promoviendo una participación activa y social en interacción con sus compañeros y tutores.

Rodríguez (2021) tuvo como propósito dar a conocer el uso de los pictogramas y otros recursos en el proceso de enseñanza-aprendizaje para los niños con autismo como herramientas de comunicación y de expresión emocional. Se llevaron a cabo actividades con los estudiantes, utilizando una herramienta tecnológica de la información y comunicación (TIC), además se realizaron cuestionarios a padres y profesores con el fin de evaluar la satisfacción y la calidad de dichas actividades en el entorno familiar y escolar.

Ambos estudios proponen como solución el empleo de pictogramas como medio de comunicación verbal para niños con TEA, con el objetivo de fomentar la inclusión y las interacciones sociales entre estos niños y sus compañeros.

Ortega (2022) busca enfocarse en las estrategias psicoeducativas, especialmente el uso de los pictogramas, para reforzar las habilidades comunicativas y sociales en los niños con TEA en el Instituto Panameño de Habilitación Especial (IPHE). Este estudio confirma que el uso de Pictogramas beneficia a los niños con su autonomía, también brinda apoyo en información sobre la versatilidad de esta herramienta para el uso pedagógico, psicológico y hasta recreativo. Los pictogramas pueden abarcar distintas áreas y brindar apoyo al crecimiento, comunicación y habilidad social de los niños con TEA. Por ello

nuestro proyecto toma base de los pictogramas para la creación de un juego para la recreación en instituciones educativas.

Cazón (2023) en su estudio tiene como objetivo el desarrollo de una estrategia de integración social para los niños con autismo durante los recreos, abordando las dificultades en el comportamiento y habilidades sociales. El vínculo entre estos dos estudios radica en el objetivo compartido de ofrecer experiencia educativa y diversión inclusiva para los niños con TEA, dándoles la oportunidad de que dejen de experimentar el aislamiento y se integren mediante un juego.

4.2. Marco teórico

4.2.1 EL TRASTORNO DEL ESPECTRO AUTISTA (TEA) Y LA INCLUSIÓN

4.2.1.1 Definición

El Trastorno del Espectro Autista es una condición de neurodesarrollo que impacta las dimensiones de la comunicación e interacciones sociales. Se caracteriza por la presencia de patrones restringidos de comportamiento e inflexibilidad. (Sandoval y Quispe, 2021).

La sociedad debe comprender el valor de la diversidad, permitiendo que desde temprana edad, los niños tengan la oportunidad de interactuar y convivir con sus compañeros. Esta experiencia de convivir en diversidad contribuye a la formación de comunidades educativas con valores fundamentales para la sociedad de hoy, tales como la empatía, el respeto, la solidaridad y el amor (Mendoza, 2021).

4.2.1.2 Importancia de la inclusión en el recreo

El proyecto busca mejorar la inclusión de los niños en el ámbito educativo. Por ello, se reconoce que el patio de recreo, aunque sea un espacio de descanso y entretenimiento, también puede ser un escenario de riesgo de exclusión social. El recreo es un espacio educativo en el que prima el juego libre, pero algunos niños y niñas, por diversas circunstancias, no participan o interactúan de manera apropiada con sus demás compañeros (Garcia, 2021). Por esta razón se realizarán

estratégias de integración que no solo beneficiaría a los niños con TEA, sino también a los niños sin TEA que podrán desarrollar la empatía y sus habilidades sociales. Estos aspectos ayudarán a la comunidad escolar a promover un ambiente más consciente y tolerante.

4.2.2 JUEGOS INTERACTIVOS E INCLUSIVOS BASADO EN PICTOGRAMAS

4.2.2.1 Definición

Como eje principal del trabajo, nos hemos basado en los juegos interactivos basados en pictogramas. Por lo cual, están diseñados para ofrecer experiencias de juego accesibles para diversas personas, independientemente de sus condiciones. Y a través de estos juegos, los niños desarrollarán habilidades fundamentales para iniciar y sostener relaciones personales satisfactorias, aumentando sus estratégias adaptativas. Este crecimiento en habilidades repercutirá en una mejor calidad de vida social (ConecTEA, 2021).

4.2.2.2 Juegos para niños con TEA

Los pictogramas son esenciales para las personas con TEA ya que facilita la transformación de su realidad en imágenes permitiéndoles expresarse. En el caso de los niños y niñas con autismo siempre se ha considerado fundamentalmente estimular la espontaneidad en la comunicación y los pictogramas son un recurso valioso para fomentar esta expresión comunicativa (Barajas, 2022).

4.2.2.3 Pictograma como herramienta de comunicación

Los pictogramas (PECS) fueron una estrategia diseñada por Bondy y Frost en 1994, su enfoque permite la comunicación a través del uso de imágenes a niños con habla ilimitada. Se llevó a cabo una investigación descriptiva que involucró a 30 niños y niñas con autismo; y se concluyó que los sistemas de Comunicación Alternativa y Aumentativa (CAA) que utilizan ayudas visuales, como los pictogramas que contribuyen al aumento en la comunicación verbal de los niños con TEA durante primeros años de vida. (De Tezanos, 2020).

4.2.3 IMPLEMENTACIÓN Y EVALUACIÓN DE LA ESTRATEGIA

4.2.3.1 Capacitación del personal educativo

Se señala que el conocimiento que poseen los docentes acerca del autismo junto a la actitud, la motivación y conexión con los estudiantes influyen significativamente en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Se empleó la metodología cualitativa, entrevistas y grupos focales a varios profesores que alguna vez han tenido experiencia previa con estudiantes con autismo en entornos de aula regular. Esta información se examinó a través del análisis del contenido temático y se tomaron como criterios de validación la supervisión de expertos, la validación con un grupo independiente y la convergencia con otras investigaciones. Los profesores comentan que estas emociones asociadas a sus experiencias con estudiantes con autismo, tales como incertidumbre, frustración, rabia y alegría, marcan claramente las distintas etapas en las que alguna de estas

emociones prevalece. Además, cuando los profesores comienzan a compartir experiencias emocionales con sus alumnos forjan un vínculo entre ellos que va más allá de la experiencia inmediata y del entorno escolar, generando una influencia positiva y favorable a la hora de trabajar con ellos. Por otro lado, los profesores atribuyen a sus colegas y al psicólogo de la escuela la función de brindar apoyo emocional y contenerlos ante la vivencia de emociones negativas que puedan surgir. (Zenteno, et al., 2016)

4.2.3.2 Seguimiento de observación en niños con TEA

Para complementar una observación y seguimiento se debe contar con la colaboración de los educadores y los padres de familia. Esta colaboración facilita la evaluación continua del progreso y desarrollo del estudiante con TEA.
El educador desempeña un papel importante como persona que realiza la observación y seguimiento de lo que pone en práctica el niño con TEA. Podrá detectar los cambios positivos o negativos a corto y largo plazo que expresara el niño con autismo y sus compañeros. Incluyendo la colaboración del psicólogo de la institución educativa para poder tener una observación más amplia. Por ello al plantear actividades diversas nuevas en los niños con TEA genera un nuevo desarrollo emocional que debe ser observado como prioridad (González et al., 2016).

4.2.3.3 Ficha de observación

Los profesionales que llevan a cabo la intervención serán los encargados de evaluar y observar el proceso de cada niño. Una ficha donde busque recaudar las observaciones con el objetivo de describir para poder brindar información a los padres de familia. Se recomienda usar una evaluación con una escala tipo Likert (Alonso, n.d.).

4.2.3.3 Medición del impacto en el desarrollo social y emocional

Según esta revisión explicatoria, encontraron 24 estudios que incluyeran a personas con TEA de 2 a 14 años que satisfacen los requisitos de inclusión, pero únicamente la "Prueba de desarrollo motor grueso-3 (TGDM3)" es reconocida como una evaluación psicomotriz que abarca seis actividades relacionadas con el movimiento y seis actividades, con el control de objetivos. Por lo tanto, las herramientas son diversas en términos de sus criterios de medición y limitadas debido a la carencia de recursos para la evaluación psicomotriz (Rios et al., 2021).

4.2.4 Rompecabezas como material didáctico y pedagógico

Los rompecabezas actualmente son una herramienta didáctica y pedagógica la cual es utilizada en las instituciones educativas desde una edad temprana para diferentes áreas del conocimiento para contribuir de forma positiva en la formación de los niños con el diagnóstico de TEA y sin el diagnóstico. Para los maestros está herramienta puede brindar apoyo para explicaciones de muchos temas en las aulas escolares, además no hay un límite de edad para usarlo o dejarlo de usar. Los rompecabezas estimulan al desarrollo de habilidades y

destrezas como; Coordinación óculo-manual, Visión espacial, Motricidad Creatividad y otras relacionadas también con la habilidad social como la integración (Sotelo, 2020).

5. Beneficiarios

El arquetipo cliente son las Instituciones Educativas, ya que ellos van a realizar la compra del producto; específicamente los colegios privados de Lima Metropolitana que demuestran su compromiso en brindar apoyo tanto a estudiantes con y sin TEA. Estas instituciones reconocen la relevancia de la integración social y como esta favorece a la sociedad.

Como actor central, se tiene a los niños de 8 a 11 años que sufren de TEA. Ellos son los principales actores y los que están a su alrededor afectan en cómo este niño se pueda comportar. Es por eso que una buena inclusión y enseñanza desde casa y el colegio sirve mucho para el desarrollo social de estos niños.

Como actores directos tenemos a los amigos, padres y profesores. Los amigos proporcionan apoyo social y diversión, los padres influyen en el desarrollo personal y crianza desde temprana edad y los profesores son pieza clave para la formación académica y también social del niño. Estas relaciones son fundamentales para el bienestar y crecimiento de los niños que tienen autismo, contribuyendo a su inclusión social, apoyo emocional, éxito educativo e integración en la escuela.

Finalmente como actores secundarios tenemos al Ministerio de Educación y el Ministerio de Salud, responsables de políticas y servicios que impactan en la educación y bienestar del niño. Las redes sociales ofrecen recursos, conectando a las familias con situaciones similares y por último tenemos a la familia que influye

en la calidad de vida, brindando apoyo emocional y tomando decisiones que influyen en su educación y cuidado.

Los beneficiarios son los niños de 8 a 11 años diagnosticados con trastorno del espectro autista (TEA) que asisten a colegios particulares en Lima Metropolitana. La elección de este rango de edad se basa en la relevancia de comprender y abordar la formación de habilidad social que desarrollan a esa edad. Al enfocarse en instituciones educativas privadas, se busca explorar la dinámica particular de estos entornos, donde las condiciones y el porcentaje de estudiantes pueden variar en comparación con escuelas públicas.

En el 2017 se registró un total de 3,536 estudiantes con diagnóstico de TEA y Asperger. De este grupo, un porcentaje de 61% está matriculado en Instituciones Educativas de la Educación Básica Regular mientras que el 39% restante asiste a Centros de Educación Básica Especial (CEBE) (Tabla 1).

Cuadro N° 16
PERÚ: Número de Estudiantes con Trastorno del Espectro Autista en Educación Básica Regular y Especial

MODALIDAD	AUTISMO		TOTAL AUTISMO	ASPERGER		TOTAL ASPERGER	TOTAL GENERAL
	G. PÚBLICA	G. PRIVADA		G. PÚBLICA	G. PRIVADA		
EBE	1,198	116	1,314	48	2	50	1,364
EBR	1,429	743	2,172				2,172
TOTAL	2,627	859	3,486	48	2	50	3,536

Fuente: Ministerio de Educación, SIAGIE 2017.

La cifra actual de este año es más de 15,625 personas con TEA en el Perú, donde el 90.6% son niños menores de los 11 años. En Lima Metropolitana aproximadamente hay 9800 estudiantes con trastorno del espectro autista que se

encuentran matriculados en diversos colegios.. Esta cifra se obtiene a través del Programa de Intervención Temprana, Centros de Educación Básica Especial y modalidades de Educación Básica Regular y Alternativa.

6. Propuesta de Valor

6.1. Propuesta de valor

Generar integración de todos los alumnos a través de un grupo de juegos basados en Pictogramas para ofrecer respaldo en el desarrollo de habilidades sociales tanto en niños con Trastorno del Espectro Autista (TEA) como en sus compañeros.

6.2. Segmento de clientes

- Beneficiarios: Estudiantes de 8 a 11 años con TEA, grado 2 de instituciones educativas particulares en Lima Metropolitana.
- Usuarios: Maestros de Primaria de colegios particulares en Lima Metropolitana.
- Clientes: Instituciones educativas particulares en Lima Metropolitana.

6.3. Canales

Se utilizarán las redes sociales para tener más llegada al público, también se creará una página web donde se pondrá toda la información necesaria acerca del juego y como adquirirlo. En esta página web habrá un botón en el cual dirigirá a los usuarios a Whatsapp.

6.4. Relación con los clientes

- Brindar una guía - manual de integración.

- Disponibilidad de contacto directo a través de la página web y seguimiento.

6.5. Actividades clave

- Desarrollo del juego (rompecabezas y empaque)
- Habilitar página web y redes sociales.
- Realizar charlas de introducción del juego.

6.6. Recursos clave

- Publicidad por Facebook e Instagram
- Página Web
- Atención por Whatsapp
- Boca a boca

6.7. Aliados clave

Instituciones Educativas Particulares las cuales son los clientes principales en este proyecto. El proyecto también contará con el respaldo de CONADIS, profesionales de salud, asociaciones y organizaciones de TEA y finalmente los familiares de los niños con TEA.

6.8. Fuentes de ingresos

- Ganancias de la adquisición por las entidades educativas
- *(definir si también incluye a los progenitores)*

6.9. Presupuestos

Tabla 1

Mapa de inversión inicial

ITEM	CANTIDAD	PRECIO	TOTAL
Proveedores de tarjetas	1000	S/.45	S/.45
Producción de piezas armables	25	S/.35	S/.875
Activaciones	1	S/.500	S/.500
Merch	1	S/.500	S/.500
Producción de tarjetas armables	25	S/.15	S/.375
Caja para juego	5000	S/.2 000	S/.2 000
Almacén	1	S/.1 200	S/.1 200
Wifi	1	S/.109	S/.109
Registro público en SUNARP	1	S/.900	S/.900
Patentar producto	1	S/.534.99	S/.534.99
Telefonía	1	S/.34.90	S/.34.90
Página web	1	S/.900	S/.900
Pauta redes sociales	2	S/.400	S/.400
Community manager	1	S/.350	S/.350
Hosting YACHAY	1	S/.345	S/.345
Dominio punto.pe	1	S/.110	S/.110
Delivery	1	S/. 150	S/. 150
Audiovisual	1	S/. 400	S/.400

	TOTAL S/.9 728.89

Tabla 2

Mapa de inversión mensual

ITEM	CANTIDAD	PRECIO	TOTAL
Activaciones	1	S/.500	S/.500
Merch	1	S/.500	S/.500
Almacén	1	S/.1200	S/.1200
Wifi	1	S/.109	S/.109
Telefonía	1	S/.34.90	S/.34.90
Pautas redes sociales	1	S/.200	S/.200
Delivery	10	S/.15	S/.150
Audio visual	1	S/.400	S/.400
Community manager	1	S/.350	S/.350
			TOTAL S/.3443.90

Tabla 3

Tabla de ingresos

ITEM	CANTIDAD	PRECIO	TOTAL

Venta de juego	25	S/.189	S/.4725
Ingreso por página web	1	S/.400	S/.400
Ingreso por publicidad	1	S/.1200	S/.1200
			TOTAL S/.6 325

7. Resultados

En el presente estudio tuvo como propósito investigar como la incorporación de juegos basados en pictogramas y rompecabezas pueden influenciar a una integración de los niños con TEA grado 2 con sus compañeros de salón; el cual busca un desarrollo de habilidades sociales de manera positiva para todos los niños. Se seleccionó una muestra de niños con TEA y docentes para participar en un taller de intervención que consistió en conocer el juego y poder probarlo.

Los métodos usados fueron entrevistas virtuales a docentes y psicólogos, además de visitas presenciales dirigidas a los niños en los colegios.

Participantes: Salón de Primaria y 3 niños con diagnóstico de TEA grado 2 del tercer grado de primaria. Se escogió ese grado porque se encuentra en el rango de 8 a 11 años. Adicionalmente 3 docentes de primaria que están involucrados con el salón.

Intervención: Para los niños se pidió permiso a los padres para poder mostrar el prototipo basados en materiales de primera mano como el cartón y papel, donde a cada niño se le dio libertad de escoger uno de los 4 juegos para contar con una primera toma de contacto.

En cambio a los docentes se les hizo una presentación virtual del juego explicando el objetivo principal, recomendaciones de uso de cada uno de ellos y beneficios que se espera visualizar.

Duración: La intervención para los niños se llevó a cabo en 2 visitas donde los niños con TEA tuvieron sesión de máximo 15 minutos por temas de concentración, en cambio, con las docentes se tuvo una intervención de 2 sesiones de 40 minutos donde se recibe un feedback para poder potenciar el juego en base de sus opiniones y conocimientos sobre las estimulaciones visuales de los menores con espectro autista.

Los resultados obtenidos tras las presentaciones a los niños de tercer grado de primaria, revelaron un interés significativo por el juego y así como la visualización de un proceso de integración entre los niños diagnosticados con autismo y sus padres, con la asistencia de la maestra al explicar la dinámica del juego.

Observamos que el juego logrará en un largo plazo convertirse en una herramienta y estrategia efectiva con el propósito de fomentar el progreso de las habilidades sociales y cognitivas en niños que tienen TEA.

Las docentes indicaron que podría ser apoyo en terapias adicionalmente del ámbito educativo donde se enfoca principalmente. Indicaron que la ficha de observaciones para los niños es una buena constancia y prueba para los padres de familia.

Aunque los resultados son prometedores, se reconoce la necesidad de seguir investigando a largo plazo con una muestra más grande para poder concluir un

tiempo aproximado que los niños con autismo y sus compañeros logren integrarse de una forma fluida mediante breves momentos de juego.

Por otro lado, observar si sería bueno potenciar por niveles para seguir apoyando en el desarrollo de sus habilidades, adicionalmente también definir si es necesario versiones con un rango menor.

8. Conclusiones

Al abordar el problema planteado al inicio de este proyecto, que se centró en mejorar la integración y desarrollo de habilidades sociales en los niños con espectro autista con la implementación de actividades recreativas en el colegio, surgió la necesidad de desarrollar un enfoque innovador para promover la inclusión e interacción positiva entre niños con y sin TEA.

Las metas establecidas se han cumplido de manera satisfactoria. Picto-Aventuras un juego inclusivo que facilita la integración social, promueve la empatía y fomenta las competencias sociales.

A lo largo de la ejecución se observó que es importante comprender las distintas necesidades y preferencias de quienes presentan un diagnóstico de Trastorno del Espectro Autista. Se recomienda realizar investigaciones exhaustivas, trabajar de la mano con profesionales especializados en el tema y si es posible, obtener comentarios directos de los niños y sus tutores para potenciar de manera más precisa el diseño del juego.

Picto-Aventuras demuestra que se puede diseñar y aplicar intervenciones eficientes para fomentar la inclusión social entre niños con y sin TEA a través del juego. No sólo se ha demostrado la efectividad en la integración y participación entre los niños sino también la importancia de abordar desafíos sociales significativos para la sociedad a través de la innovación.

9. Bibliografía

Barajas, L. M.(2022). Lenguaje y comunicación en el autismo. *Revista de Psicología de la Universidad Autónoma del Estado de México*, 11(28), 74-98. https://revistapsicologia.uaemex.mx/article/view/20391

Cazón, J. (2022). Recreos inclusivos para niños y niñas con autismo en educación primaria. (Tesis de magisterio). Universidad de Valladolid, España. https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/62167/TFG-G6239.pdf?sequence=1&isAllowed=y

ConecTEA. (2021). *Habilidades sociales y autismo. Fundación*. ConecTea. https://www.fundacionconectea.org/2021/06/09/habilidades-sociales-y-autismo/

Gobierno del Perú. (03 de abril de 2023). *Conadis: Niñas, niños y adolescentes con autismo tienen derecho a recibir una educación inclusiva y de calidad*. gob.pe. https://www.gob.pe/institucion/conadis/noticias/737695-conadis-ninas-ninos-y-adolescentes-con-autismo-tienen-derecho-a-recibir-una-educacion-inclusiva-y-de-calidad

Cortés, N. L. (2021). El diseño y uso de rompecabezas como material didáctico para estimular la escritura y la lectura en los niños y niñas del grado

Kinder del Colegio Nuestra Señora del Rosario. (Tesis de Licenciatura). Universidad Santo Tomás, Bogotá. https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/42533/2022NellyCortes.pdf?sequence=7

De Tezanos, V. (2020). Comunicación alternativa aumentativa en niños y niñas con autismo: una revisión bibliográfica como protección de los derechos de comunicación y participación social. *Revista Argentina de Terapia Ocupacional*, 6(3), 13-20. https://revista.terapia-ocupacional.org.ar/RATO/2020dic-art2.pdf

Fernández, N. (2023). Acoso escolar y TEA. Análisis y propuestas de intervención. *Revista internacional Interdisciplinar de Divulgación Científica*, 1(1), 166-186. https://riidici.com/index.php/home/article/view/16/13

García, J. C. (2022). Inclusión del alumnado con tea en los tiempos de recreo. *En Claves del Pensamiento*, 16(31), e504. *https://www.redalyc.org/journal/1411/141170853017/movil/*

González, M. Y., Rivera, L. B. y Domínguez, M.G.(2016). Autismo y evaluación. *Ra Ximhai*, 12(6), 525-533. https://www.redalyc.org/pdf/461/46148194033.pdf

Gobierno del Perú. (25 de Setiembre de 2021). *Inscripciones en el registro nacional de la persona con discapacidad*. Datos abiertos.gob.pe https://www.datosabiertos.gob.pe/dataset/inscripciones-en-el-registro-nacional-de-la-persona-con-discapacidad-consejo-nacional-para

Ríos, J. D., Sánchez, D. P. y Ordoñez, T. (2022). Herramientas de evaluación psicomotriz en el trastorno del espectro autista. *Revista española de salud pública*, 95. https://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1135-57272021000100181

Meléndez. R.P.& Valverde, A. (2021). La desinformación y la inclusión social de personas con TEA, en residentes del distrito de Miraflores, Lima. (Tesis de Titulación). Universidad Tecnológica del Perú, Perú. https://repositorio.utp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12867/5073/R.Melendez_A.Valverde_Trabajo%20de%20Suficiencia%20Profesional_Titulo%20Profesional_2020.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Mendoza, A. (2021). Voces por la inclusión. *Educared - Fundación Telefónica*. https://www.unicef.org/peru/articulos/voces-por-la-inclusion-educacion-inclusiva-ana-de-mendoza-educared

Ministerio de Salud y Protección Social. (02 de abril de 2021). *Día mundial del autismo: comprendámosla desde todo el espectro*. minsalud.go. https://www.minsalud.gov.co/Paginas/Dia-Mundial-del-Autismo-comprendamosla-desde-todo-el-espectro.aspx

Grados de autismo: una guía de apoyo para docentes. (2022, 16 de diciembre). Pearson. https://blog.pearsonlatam.com/en-el-aula/grados-de-autismo

Proyecto de innovación tecnológica de Brasil detecta niños autistas en las escuelas. (2021, diciembre 10). Brecha Cero. https://brechacero.com/proyecto-de-innovacion-tecnologica-de-brasil-detecta-ninos-autistas-en-las-escuelas/

Sandoval Figueroa, C, Quispe Román, F. (2021). Estrategias docentes para la inclusión de niños con Trastorno del Espectro Autista (TEA) en la escuela. *Pluriversidad.* (8), 127-143. https://revistas.urp.edu.pe/index.php/pluriversidad/article/view/4584

Zenteno, S. y Leal, F. (2016). Los efectos en la experiencia de ser profesor de un estudiante con trastorno espectro autista. *Revista de Investigación Educacional Latinoamericana*, 53(1), 1-14. https://doi.org/10.7764/PEL.53.1.2016.5

10. Anexos

Anexo 1: Encuesta a padres

Pregunta 1

¿Con qué frecuencia tu hijo participa en actividades recreativas?

Pregunta 2

¿Sientes que los establecimientos están preparados para actividades inclusivas para niños?

Pregunta 3

¿Cuáles son los principales desafíos que enfrenta su hijo al participar en juegos o actividades recreativas?

Pregunta 4

¿Te da temor que tu hijo(s) participen con otros niños en juegos físicos recreativos?

Pregunta 5

¿En qué medida cree que la participación en juegos y actividades recreativas ha contribuido al desarrollo social de su hijo?

Pregunta 6

¿Crees que los niños con discapacidad pueden desarrollar algún problema psicológico al no ser partícipe de los juegos en un futuro?

Pregunta 7

¿Qué tipo de apoyo o recursos adicionales le gustaría tener disponible para facilitar la participación de su hijo en actividades recreativas?

Pregunta 8

¿Qué adaptaciones o modificaciones considera necesarias para que su hijo pueda disfrutar plenamente de las actividades recreativas?

Anexo 2: Encuesta de general

Pregunta 1

¿Qué significa para ti la inclusión recreativa y por qué crees que sería importante presenciar actualmente?

Pregunta 2

¿Has tenido la oportunidad de observar o estar involucrado en actividades recreativas que incluyan a niños con discapacidad?

Pregunta 3

¿Qué tipos de actividades recreativas para niños con discapacidad has presenciado o participado?

Pregunta 4

¿Has notado situaciones en las que los niños con discapacidad no fueron incluidos o tuvieron dificultades para participar en actividades recreativas?

Pregunta 5

¿Crees que actualmente hay una inclusión recreativa en niños con discapacidad?

Pregunta 6

¿Cuál crees que es el impacto a largo plazo de la exclusión recreativa en la autoestima y la confianza de los niños con discapacidad?

Pregunta 7

¿Cuál es tu opinión sobre la importancia de crear un ambiente de apoyo y aceptación en actividades recreativas para niños con discapacidad?

Pregunta 8

¿Crees que actualmente en los colegios hay inclusión recreativa para niños con discapacidad?

Pregunta 9

¿Qué sugerencias o soluciones crees que podrían ayudar a abordar la exclusión recreativa de niños con discapacidad?

Pregunta 10

¿Has tenido experiencias personales o conoces a alguien que haya experimentado la exclusión recreativa debido a una discapacidad en la niñez?

Pregunta 11

¿Cómo crees que podríamos aumentar la conciencia y la sensibilidad hacia la inclusión recreativa de niños con discapacidad en nuestra sociedad?

Anexo 3: Encuesta para niños

Pregunta 1

¿Sientes temor al participar con otros niños en actividades recreativas?

Pregunta 2

¿Qué tipos de actividades te gustaría hacer con otros niños?

Pregunta 3

¿Qué te gustaría hacer en tu tiempo libre para divertirte?

Pregunta 4

¿Prefieres jugar solo(a), con amigos o con tu familia?

Pregunta 5

¿Te gustaría que el juego fomentará la colaboración entre jugadores?

Pregunta 6

¿Qué tipo de interacción prefieres en el juego?

Pregunta 7

¿Por qué la elegiste?

Pregunta 8

¿Cómo te sentirías si hubiera más juegos o juguetes adaptados a tus necesidades?

Pregunta 9

¿Qué juego sientes que sería el ideal para que te diviertas?

Anexo 4: Entrevista a docentes

Pregunta 1

¿Desde cuándo trabajas con niños con discapacidad?

Pregunta 2

¿Alguna vez has presenciado rechazo de algunos niños hacia los niños con discapacidad?

Pregunta 3

¿Qué métodos de integración ha utilizado?

Pregunta 4

¿Qué estrategias y recursos se utilizan para sensibilizar a los otros estudiantes y al personal escolar sobre la discapacidad y la importancia de la inclusión?

Pregunta 5

¿Ha notado que el entorno físico de la institución sea accesible y seguro para todos los estudiantes? ¿También para niños con discapacidad?

Pregunta 6

¿Cuáles son algunas de las estrategias efectivas que utilizas para fomentar la inclusión social de los niños con discapacidad en tu aula?

Pregunta 7

¿Cuáles son los mayores desafíos que enfrentan los niños con discapacidad en términos de inclusión social, y cómo se abordan estos desafíos en su institución?

Pregunta 8

¿Qué recursos y apoyos adicionales consideramos esenciales para asegurar una inclusión exitosa en tu aula?

Pregunta 9

¿Puedes compartir algún ejemplo o historia inspiradora de un niño con discapacidad que haya experimentado una transformación positiva en términos de inclusión social en tu aula?

Pregunta 10

¿Crees que hay falta de información actualmente sobre cómo podemos empatizar y brindar apoyo a las personas con discapacidad?

Pregunta 11

¿Has notado cambios en la actitud o el comportamiento de los niños sin discapacidad después de pasar tiempo con sus compañeros que tienen discapacidad? ¿Cuáles?

Pregunta 12

¿Cómo abordas las preguntas o inquietudes que puedan surgir entre los niños sin discapacidad acerca de las diferencias de sus compañeros?

Pregunta 13

¿Cómo gestionar situaciones de conflicto o malentendidos que puedan surgir entre los niños sin discapacidad y sus compañeros con discapacidad?

Pregunta 14

¿Cuáles son algunos ejemplos destacados de amistades significativas que has presenciado entre niños con discapacidad y niños sin discapacidad en tu colegio?

Pregunta 15

¿Cuál es el papel de las familias en apoyar la inclusión social de los niños con discapacidad, y cómo se fomenta la colaboración entre la escuela y las familias?

Pregunta 16

¿Qué consejos daría a otros educadores y profesionales que trabajan con niños con discapacidad para mejorar la inclusión social en sus entornos educativos?