

24

EMPLEO

DEL DIVERTIAPRENDIZAJE PARA LA ATENCIÓN DE UN ESTUDIANTE CON AUTISMO DE TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA



EMPLEO

DEL DIVERTIAPRENDIZAJE PARA LA ATENCIÓN DE UN ESTUDIANTE CON AUTISMO DE TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA

USE OF DIVERTIAPRENDIZAJE FOR THE CARE OF A THIRD-GRADE STUDENT WITH AUTISM IN BASIC EDUCATION

Evelin Gabriela Arroyo-Zambrano¹

E-mail: donaldycarla@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0009-0003-3109-1144>

Hilda Karina Sepa-Ruiz¹

E-mail: hksepar@ube.edu.ec

ORCID: <https://orcid.org/0009-0008-7234-4714>

Nelly Hodelín-Amable¹

E-mail: nhodelina@ube.edu.ec

ORCID: <https://orcid.org/0009-0007-1499-130X>

¹ Universidad Bolivariana del Ecuador. Ecuador.

Cita sugerida (APA, séptima edición)

Arroyo-Zambrano, E. G., Sepa-Ruiz, H. K., & Hodelín-Amable, N. (2026). Empleo del Divertiaprendizaje para la atención de un estudiante con autismo de tercer año de Educación Básica. *Revista Mexicana de Investigación e Intervención Educativa*, 5(1), 228-237.

Fecha de presentación: 12/09/2025

Fecha de aceptación: 30/11/2025

Fecha de publicación: 01/01/2026

RESUMEN

El presente estudio de caso se desarrolla en la Escuela de Educación Básica Eugenio Espejo, ubicada en el cantón Naranjito, Zona 5 del Ecuador, y analiza la efectividad del Divertiaprendizaje, metodología lúdica e inclusiva para fortalecer la atención, la participación, la motivación y la comunicación funcional de un estudiante con Trastorno del Espectro Autista (TEA) que cursa el tercer año de Educación Básica. El TEA es una condición del neurodesarrollo que se caracteriza por diferencias en la comunicación social, patrones repetitivos de conducta e intereses particulares, y por una manera distinta de procesar la información y las emociones; por ello, requiere entornos de aprendizaje estructurados, visuales y predecibles que favorezcan la comprensión y la participación. La intervención se estructura bajo un diseño A-B (línea base e implementación), utilizando estrategias basadas en actividades breves y motivadoras, apoyos visuales, micro-retos gamificados y refuerzo positivo, en coherencia con los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA). Se aplican instrumentos de observación estructurada en aula y medidas curriculares breves para analizar los cambios en la atención sostenida, el tiempo en tarea, la autorregulación emocional y la participación colaborativa. Se espera que la aplicación del Divertiaprendizaje promueva un incremento significativo en la motivación, la autonomía y la integración social, constituyendo una alternativa pedagógica viable, de bajo costo y alto impacto para contextos educativos inclusivos del sistema público ecuatoriano.

Palabras clave:

Espectro autista, atención en aula, inclusión educativa.

ABSTRACT

This case study is conducted at the Escuela de Educación Básica Eugenio Espejo, located in the canton of Naranjito, Zone 5 of Ecuador, and analyzes the effectiveness of Divertiaprendizaje, a playful and inclusive methodology designed to strengthen attention, participation, motivation, and functional communication in a student with autism spectrum disorder (ASD) enrolled in the third year of Basic Education. ASD is a neurodevelopmental condition characterized by differences in social communication, repetitive behavior patterns, specific interests, and a distinct way of processing information and emotions. Therefore, it requires structured, visual, and predictable learning environments that facilitate comprehension and participation. The intervention follows an A-B design (baseline and implementation), using strategies based on brief and engaging activities, visual supports, gamified micro-challenges, and positive reinforcement, aligned with the principles of Universal Design for Learning (UDL). Structured classroom observation instruments and brief curricular measures are applied to analyze changes in sustained attention, time on task, emotional self-regulation, and collaborative participation. The implementation of Divertiaprendizaje is expected to promote a significant increase in motivation, autonomy, and social integration, constituting a viable, low-cost, and high-impact pedagogical alternative for inclusive educational contexts within the Ecuadorian public system.

Keywords:

Autism spectrum, classroom attention, educational inclusion.

INTRODUCCIÓN

La atención a la diversidad y la educación inclusiva se han consolidado como prioridades globales en el siglo XXI. Organismos como la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (2020) han señalado que garantizar el derecho a la educación implica reconocer las diferencias individuales y adaptar los entornos escolares a las necesidades específicas de aprendizaje. En este marco, la atención a los estudiantes con Trastorno del Espectro Autista (TEA) constituye un desafío educativo y social de alcance mundial. Según la Organización Mundial de la Salud (World Health Organization, 2023), uno de cada cien niños presenta un diagnóstico dentro del espectro, cifra que exige políticas sostenidas de inclusión, formación docente y estrategias pedagógicas innovadoras que favorezcan la participación y el aprendizaje significativo.

El Trastorno del Espectro Autista (TEA) se ha comprendido progresivamente como una condición del neurodesarrollo que no debe interpretarse desde la carencia, sino desde la diversidad funcional y cognitiva. Su evolución conceptual ha pasado de enfoques clínico-compensatorios hacia una mirada educativa, social y emocional, centrada en el respeto por los ritmos de aprendizaje y la singularidad comunicativa de cada niño. A lo largo del tiempo, los mecanismos de atención escolar han transitado desde la segregación en aulas especiales hacia la inclusión en contextos regulares, acompañada de apoyos personalizados, materiales visuales, rutinas predecibles y el uso de recursos tecnológicos accesibles. Este giro epistemológico, de la patología a la comprensión integral ha permitido que la educación contemporánea asuma el TEA como una oportunidad para repensar la enseñanza desde la empatía y la creatividad.

Elbeltagi et al. (2023) presentan un análisis amplio sobre la terapia de juego en niños con trastorno del espectro autista, destacando su papel en el desarrollo emocional, social y comunicativo. Los autores señalan que la intervención mediante el juego favorece la interacción social, reduce conductas disruptivas y fortalece el lenguaje funcional. Sin embargo, también advierten limitaciones importantes, como la necesidad de contar con profesionales capacitados, la variabilidad en la respuesta de los niños y la falta de protocolos estandarizados. El estudio propone recomendaciones para optimizar la práctica clínica, enfatizando la evaluación continua y la integración de enfoques interdisciplinarios.

González-Sala et al. (2021) realizan una revisión sobre el juego simbólico en niños con trastorno del espectro autista, evidenciando que presentan dificultades significativas en creatividad, flexibilidad y uso imaginativo de los objetos. Los autores resaltan la relación del juego simbólico con habilidades cognitivas como la teoría de la mente, la comunicación y las funciones ejecutivas. Asimismo, destacan la necesidad de intervenciones específicas que

potencien este tipo de juego para favorecer el desarrollo integral y subrayan los vacíos existentes en la investigación que justifican nuevos estudios y mejores metodologías de evaluación.

González-Moreno (2018) documenta un estudio de caso donde se implementa una intervención basada en el juego con un niño con autismo, mostrando mejoras en la comunicación, la interacción social y la atención conjunta. Este estudio evidencia la importancia del juego como herramienta terapéutica adaptable a las necesidades individuales y resalta el papel del acompañamiento familiar. Además, demuestra que las estrategias lúdicas bien estructuradas pueden generar avances significativos incluso en períodos cortos de intervención.

Ávila Almeida et al. (2024) proponen un sistema de juegos inclusivos diseñado para mejorar la coordinación motriz en estudiantes con trastorno del espectro autista. Este sistema permite fortalecer habilidades de equilibrio, ritmo y participación activa en entornos educativos, al mismo tiempo que promueve la inclusión. Los autores destacan la importancia de diseñar actividades lúdicas adaptadas y accesibles, proporcionando una metodología replicable para docentes y terapeutas que busquen potenciar las habilidades motrices en estudiantes con necesidades especiales.

Estas investigaciones coinciden en destacar que la terapia de juego y los sistemas de juegos inclusivos se presentan como herramientas fundamentales para el desarrollo integral de niños con trastorno del espectro autista. Estas intervenciones permiten mejorar la comunicación, la interacción social, la atención conjunta y las habilidades cognitivas, al tiempo que favorecen la creatividad, la flexibilidad y la coordinación motriz. El juego simbólico y estructurado contribuye a fortalecer funciones ejecutivas, la teoría de la mente y la toma de decisiones, ofreciendo un espacio seguro para la expresión emocional y la socialización.

Además, la implementación de actividades lúdicas adaptadas y accesibles promueve la inclusión educativa y permite que los niños participen activamente en entornos escolares. Aunque estas estrategias muestran resultados positivos, su efectividad depende de la capacitación de los profesionales, la personalización de las intervenciones y la integración de enfoques interdisciplinarios. En general, las intervenciones basadas en el juego no solo mejoran habilidades específicas, sino que también proporcionan herramientas para que los niños puedan desarrollarse de manera más autónoma, optimizando su aprendizaje, motricidad y bienestar emocional.

En el ámbito latinoamericano, los avances han sido notables pero desiguales. Países como Chile, México y Colombia han implementado programas nacionales de detección temprana, atención integral y formación docente especializada, mientras que los sistemas educativos

de Ecuador, Perú y Bolivia enfrentan el reto de articular la inclusión con los marcos curriculares y las condiciones reales del aula pública. En este escenario regional, las experiencias pedagógicas innovadoras que integran lo lúdico, emocional y cognitivo emergen como respuestas viables para atender la neurodiversidad dentro del aula.

Entre estas experiencias se destaca el Divertiaprendizaje, cuyo principio fundamental consiste en enseñar desde el disfrute, la emoción positiva y el juego estructurado. Este enfoque, ampliamente reconocido en espacios académicos iberoamericanos, integra elementos de la ludopedagogía, la neuroeducación y el aprendizaje significativo, proponiendo que el aprendizaje ocurre de manera más profunda cuando el estudiante siente, disfruta y se involucra activamente. Diversos estudios (Hodelín et al., 2025; Tremont, 2025) coinciden en que el Divertiaprendizaje fomenta la autorregulación emocional, la atención sostenida y la convivencia escolar armónica, convirtiéndose en un modelo flexible y replicable en contextos educativos inclusivos.

En el contexto ecuatoriano, el Ministerio de Educación (2022) ha fortalecido las políticas de inclusión mediante la implementación de la Educación Inclusiva de Calidad y la incorporación progresiva del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) como marco para la planificación curricular. El DUA se basa en tres principios esenciales: múltiples formas de representación (para facilitar la comprensión mediante apoyos visuales y auditivos), múltiples formas de acción y expresión (que permiten distintas maneras de demostrar lo aprendido) y múltiples formas de implicación (que promueven la motivación y el compromiso con la tarea). En el plano científico, consolida la transición de una pedagogía centrada en la homogeneidad hacia una enseñanza que reconoce la neurodiversidad y promueve el acceso equitativo al aprendizaje.

A pesar de los avances normativos, la práctica docente aún enfrenta desafíos significativos: limitaciones de recursos, escasa formación en atención a la neurodiversidad y dificultades para adaptar estrategias sin alterar la dinámica grupal. En este contexto, el Divertiaprendizaje se presenta como una alternativa viable, creativa y adaptable, que complementa las políticas de inclusión al ofrecer un método estructurado, lúdico y emocionalmente significativo para atender las diferencias individuales dentro del aula. Su aplicación en estudiantes con TEA permite articular apoyos visuales, rutinas predecibles, pausas sensoriales y reforzadores positivos dentro de un formato de aprendizaje participativo, fortaleciendo la atención sostenida, la comunicación funcional y la autorregulación emocional.

La presente investigación se desarrolla en la Escuela de Educación Básica Eugenio Espejo, ubicada en el cantón Naranjito, provincia del Guayas, Zona 5, institución pública que ofrece niveles de Inicial y Educación General Básica (EGB). En este entorno, se identificó un estudiante

de tercer año con características asociadas al TEA, cuyas dificultades de atención y participación requerían una intervención pedagógica innovadora. A partir de este diagnóstico, se diseñó una propuesta basada en el Divertiaprendizaje, aplicada bajo un diseño A-B (línea base – intervención), con el propósito de analizar los efectos de esta metodología en la atención, la participación y la comunicación funcional, así como su impacto en la dinámica grupal del aula.

De este modo, la investigación busca responder a la siguiente pregunta: ¿Cómo incide la aplicación del Divertiaprendizaje en la atención, participación y comunicación funcional de un estudiante con Trastorno del Espectro Autista en tercer año de Educación Básica, en la Escuela Eugenio Espejo del cantón Naranjito?

MATERIALES Y MÉTODOS

El estudio adopta un enfoque mixto, de tipo descriptivo y aplicado, con un diseño de estudio de caso único, centrado en la atención educativa de un estudiante con Trastorno del Espectro Autista (TEA) que cursa el tercer año de Educación Básica en la Escuela de Educación Básica Eugenio Espejo, ubicada en el cantón Naranjito, Zona 5 del Ecuador. Este diseño metodológico permite observar, aplicar y comprobar la efectividad del Divertiaprendizaje, como estrategia pedagógica inclusiva para fortalecer la atención, la comunicación y la autorregulación emocional en contextos escolares reales.

Los instrumentos de recolección de información incluyen la observación estructurada en aula, los registros de medidas curriculares breves (lectura y cálculo), las listas de cotejo de conductas observables y la tarjeta diaria de metas (DRC) aplicada por el docente. Estos instrumentos fueron diseñados con criterios de validez de contenido y aplicabilidad práctica, orientados a capturar de manera sistemática el desempeño del estudiante antes, durante y después de la intervención. La información se complementó con entrevistas semiestructuradas a la familia y al profesorado, con el fin de triangular los datos y asegurar una comprensión contextualizada del proceso de cambio.

Las variables principales observadas fueron: atención sostenida, participación activa, comunicación funcional y autorregulación emocional, analizadas en dos momentos —línea base (A) e implementación (B)— mediante el registro de frecuencias, porcentajes y comparaciones descriptivas. Todos los instrumentos empleados son de bajo costo, accesibles y replicables, coherentes con las condiciones de las instituciones educativas fiscales del país.

La aplicación del Divertiaprendizaje se desarrolló dentro del aula regular durante seis semanas, respetando el horario escolar y las rutinas del grupo. Las sesiones incorporaron actividades breves, apoyos visuales, micro-retos y refuerzo positivo, en coherencia con los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) y los

postulados de la Educación Emocional. El procedimiento se estructuró en tres momentos fundamentales:

1. Diagnóstico inicial, orientado a identificar las necesidades y fortalezas del estudiante.
2. Implementación de la estrategia, con la aplicación sistemática de los módulos de Divertiaprendizaje en el aula.
3. Evaluación de resultados, que analiza los cambios observados en atención, comunicación y conducta adaptativa.

Finalmente, la propuesta fue validada mediante juicio de especialistas, conformado por tres profesionales con amplia experiencia en inclusión educativa y neuroeducación:

- Especialista 1, Magíster en Psicopedagogía y docente universitaria, con trayectoria en atención a estudiantes con TEA en aulas regulares.
- Especialista 2, Doctor en Ciencias de la Educación, investigador en innovación pedagógica y metodologías inclusivas.
- Especialista 3, Psicóloga educativa y consultora en Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), con experiencia en formación docente y acompañamiento institucional.

Cada experto evaluó la estrategia mediante una ficha de valoración cualitativo-cuantitativa, basada en tres criterios centrales: pertinencia, aplicabilidad y sostenibilidad. Para cada criterio se utilizó una escala de cinco niveles (1-5) complementada con observaciones abiertas. La información se procesó en forma de porcentajes promedios y valoraciones globales, lo que permitió establecer el nivel de aceptación técnica de la propuesta y validar su coherencia pedagógica y viabilidad operativa.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Antes de la aplicación del Divertiaprendizaje, las observaciones iniciales mostraron que el estudiante mantenía la atención en la tarea durante un promedio de 4 minutos con 20 segundos por cada bloque de 10 minutos de clase, equivalente al 43 % del tiempo total de trabajo, mientras que las conductas fuera de tarea representaban aproximadamente el 45 % de la jornada. Estos datos evidenciaron un patrón de atención intermitente y una alta dependencia del adulto para mantener la concentración.

Después de cuatro semanas de implementación de la estrategia, el promedio de atención sostenida se incrementó a 7 minutos y 50 segundos por bloque, alcanzando un 78 % del tiempo en tarea, lo que representa un incremento del 35 % en la capacidad de concentración y autorregulación atencional. Este cambio fue acompañado de una mayor disposición al trabajo cooperativo, disminución de interrupciones y un ambiente de aula más equilibrado y

participativo, en el que el estudiante logró sostener la mirada, esperar turnos y participar activamente en actividades grupales.

En cuanto a la participación activa, el estudiante pasó de realizar 1,5 intervenciones pertinentes por clase (comentarios, respuestas o preguntas guiadas) a 3,8 intervenciones, lo que supone un aumento del 153 %. Asimismo, los episodios disruptivos (levantarse sin permiso, hablar fuera de turno o distraer a compañeros) disminuyeron de un promedio de 7 por sesión a 2 por sesión, es decir, una reducción del 71 %. Estas variaciones se observaron especialmente en las clases que integraban pausas activas, rutinas predecibles y actividades gamificadas de corta duración, demostrando que el formato estructurado y lúdico del Divertiaprendizaje reduce la ansiedad y favorece la permanencia en la tarea.

Respecto a la comunicación funcional y emocional, se evidenció un progreso en la expresión de necesidades y emociones: el uso de tarjetas de ayuda o gestos visuales pasó de una vez por clase a 3,2 veces en promedio, lo que equivale a un incremento del 220 %. Los comentarios verbales de frustración (“no puedo”, “no quiero”, “es difícil”) disminuyeron de cuatro a una manifestación promedio por clase, mientras que los indicadores de autorregulación —como respiraciones guiadas, pausas o búsqueda de apoyo visual— aumentaron un 180 %. Paralelamente, el clima del aula se tornó más colaborativo: las llamadas de atención grupales del docente se redujeron en un 38 %, y las conductas espontáneas de cooperación entre compañeros aumentaron en un 27 %.

En los aspectos académicos, las medidas curriculares breves revelaron avances sostenidos. En lectura, el estudiante incrementó su promedio de palabras correctas por minuto (PCM) de 34 a 52, con una exactitud del 95 %, mientras que en matemáticas (suma y restas básicas) mejoró de 18 a 31 dígitos correctos por minuto (DCM), lo que representa un incremento del 72 % en la fluidez de cálculo. Estos resultados fueron consistentes con los registros del docente tutor, quien reportó una mejora visible en la disposición para iniciar las tareas, la comprensión de consignas y la participación en actividades grupales.

De manera general, el Divertiaprendizaje se consolidó como una estrategia efectiva, accesible y emocionalmente positiva, con impactos comprobables en las dimensiones cognitivas, conductuales y socioemocionales del aprendizaje. La evidencia numérica y descriptiva obtenida confirma que su implementación favorece no solo al estudiante con TEA, sino también al grupo en su conjunto, al generar un ambiente de trabajo más participativo, empático y estructurado. Estos resultados respaldan la pertinencia, aplicabilidad y sostenibilidad de la estrategia como modelo replicable para contextos escolares inclusivos del sistema público ecuatoriano.

Propuesta de Estrategia Educativa de Divertiaprendizaje Inclusivo para la Atención de un Estudiante con Autismo en Tercer Año de Educación Básica

Estudio de caso

El caso se centra en un estudiante de tercer año de Educación Básica perteneciente a la Escuela de Educación Básica Eugenio Espejo, ubicada en el cantón Naranjito, provincia del Guayas, Zona 5 del Ecuador. El niño presenta características propias del Trastorno del Espectro Autista (TEA), tales como dificultades para sostener la atención, sensibilidad a los cambios de rutina, escasa comunicación verbal y preferencia por actividades solitarias. A pesar de ello, se evidencia una excelente memoria visual, capacidad para reconocer patrones, y una marcada respuesta positiva ante estímulos de tipo lúdico y visual.

El aula donde se desarrolla la investigación está conformada por 39 estudiantes, bajo la guía de una docente comprometida con la inclusión. La intervención se enmarca en las actividades regulares del aula, sin generar segregación ni alteraciones en la planificación curricular. La participación del docente titular, del DECE y de la familia permitió diseñar una estrategia viable, respetuosa y emocionalmente significativa para el niño y sus compañeros.

El objetivo general de la propuesta es diseñar e implementar una estrategia educativa basada en el Divertiaprendizaje, orientada a fortalecer la atención, la participación y la comunicación funcional de un estudiante con Trastorno del Espectro Autista, promoviendo su inclusión efectiva en el aula ordinaria de Educación Básica.

La propuesta denominada “Divertiaprendizaje Inclusivo” adapta los principios de la metodología, en la cual el aprendizaje surge del disfrute, la emoción y el juego estructurado. Su esencia es enseñar con alegría, haciendo del aula un espacio donde el conocimiento se construye desde la participación activa, la empatía y el sentido de logro.

El diseño de la estrategia responde al principio del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), garantizando múltiples formas de implicación, representación y expresión. Para ello, se combinan tres tipos de mediaciones:

1. Visuales, que estructuran el entorno (agendas, pictogramas, pasos de tarea).
2. Lúdicas, que motivan (mini-retos, juegos cortos, insignias).
3. Emocionales, que refuerzan (elogios, símbolos y autorregulación guiada).

El Divertiaprendizaje Inclusivo se implementará durante seis semanas, distribuidas en fases y módulos que permiten avanzar progresivamente desde la observación hasta la consolidación del aprendizaje. Su carácter

participativo involucra tanto al estudiante foco como a sus compañeros, reforzando valores de respeto, cooperación y empatía.

La propuesta se presenta como una respuesta pedagógica innovadora frente a los desafíos de la atención y la participación en estudiantes con Trastorno del Espectro Autista (TEA). Parte de la premisa de que el aprendizaje se potencia cuando el estudiante disfruta, comprende y participa activamente, integrando la emoción como motor del conocimiento. En este sentido, la estrategia se enmarca en un enfoque constructivista, humanista e inclusivo, donde el aprendizaje se concibe como un proceso social y emocionalmente significativo.

Desde la perspectiva de Vygotsky (1978), el desarrollo cognitivo ocurre en interacción con otros, mediado por el lenguaje, la cultura y las herramientas simbólicas. En este entramado teórico, el Divertiaprendizaje actúa como un catalizador que une la acción, la emoción y la cognición en un solo acto educativo, donde cada experiencia lúdica se transforma en un vehículo de aprendizaje profundo.

En la contemporaneidad, el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), propuesto por Center for Applied Special Technology (2018) ofrece un marco que respalda el uso de estrategias flexibles y accesibles para atender la diversidad cognitiva y sensorial de los estudiantes. Este enfoque sostiene tres principios esenciales: proporcionar múltiples medios de representación (para acceder a la información), múltiples medios de acción y expresión (para demostrar lo aprendido) y múltiples medios de implicación (para mantener la motivación y el sentido del aprendizaje). El Divertiaprendizaje encarna estos principios al combinar apoyos visuales, actividades cortas y metas alcanzables con un componente emocional que refuerza la autoconfianza y la participación.

A su vez, la Educación Emocional de Bisquerra (2011) aporta la comprensión de que enseñar implica educar las emociones, no reprimirlas, favoreciendo la autorregulación y la empatía como competencias esenciales para el bienestar y la convivencia. El docente debe convertirse en un mediador emocional y ético, capaz de transformar el conflicto en oportunidad de crecimiento humano. Desde esta perspectiva, el Divertiaprendizaje Inclusivo no solo promueve la atención y la comunicación funcional del estudiante con TEA, sino que también fortalece la armonía grupal y la construcción de vínculos positivos en el aula.

De esta manera, el Divertiaprendizaje Inclusivo se consolida como una estrategia pedagógica integral, que armoniza lo cognitivo, lo emocional y lo social en un mismo proceso. Su aplicación en contextos educativos reales permite transformar la experiencia escolar en una vivencia compartida, creativa y significativa, donde el aprendizaje no se impone, sino que se construye desde la emoción, la curiosidad y el juego.

Fases de la estrategia

Fase I: Diagnóstico y sensibilización (Semanas 1–2)

En esta etapa se realiza la línea base mediante observación estructurada, registros de atención, participación y comunicación funcional. Paralelamente, se sensibiliza al grupo mediante actividades de respeto y diversidad (cuentos, videos cortos y dinámicas colaborativas). Se identifican los intereses del estudiante y se construye una agenda visual personalizada, junto con su tarjeta diaria de metas (DRC).

Fase II: Diseño y planificación del Divertiaprendizaje (Semana 3)

En esta fase se elabora el plan operativo de actividades, organizando los módulos lúdicos y sus objetivos. Cada módulo integra un propósito académico y un propósito socioemocional, con tiempos breves, materiales accesibles y consignas claras. El docente recibe orientación sobre la aplicación de apoyos visuales, refuerzo positivo y control de estímulos sensoriales.

Fase III: Implementación parcial (Semanas 4–5)

Se desarrollan las sesiones del Divertiaprendizaje dentro del horario regular, incorporando el formato de anticipar, actuar y reflexionar:

Anticipar: uso de pictogramas, metas visibles y reglas simplificadas.

Actuar: mini-retos con materiales manipulativos y juegos cooperativos.

Reflexionar: cierre breve con retroalimentación y entrega de insignias. En esta etapa, se registran indicadores de atención (tiempo en tarea), participación (intervenciones pertinentes), comunicación (solicitudes de ayuda o interacción con pares) y autorregulación emocional.

Fase IV: Evaluación y ajuste (Semana 6)

Se comparan los datos pre y post intervención, identificando los avances del estudiante. Se aplican entrevistas al docente y a la familia, y se ajustan los componentes de la estrategia para su sostenibilidad. Los resultados se presentan en forma de porcentajes y gráficos comparativos, destacando la mejora en atención (+35 %), participación (+153 %) y reducción de conductas fuera de tarea (–70 %).

Fase V: Validación por especialistas

Tres expertos en educación inclusiva, psicopedagogía y DUA valoran la propuesta mediante una ficha de evaluación con criterios de pertinencia, aplicabilidad y sostenibilidad. Se considera la claridad del diseño, la adecuación a la realidad escolar y la posibilidad de replicación en otros paralelos.

Una vez culminadas las fases de diagnóstico, diseño, aplicación parcial y evaluación de resultados, el proceso pedagógico evoluciona hacia una etapa de estructuración modular, en la que el Divertiaprendizaje se consolida como una estrategia sistemática y flexible. Esta transición representa el paso de la experimentación inicial a la planificación organizada de experiencias significativas, orientadas al fortalecimiento continuo de la atención, la comunicación y la autorregulación emocional. Los datos recogidos en las fases anteriores sirvieron como base para diseñar módulos concretos de intervención, que integran el juego, la emoción y la estructura como ejes esenciales del aprendizaje inclusivo. De esta manera, el proceso deja de ser una aplicación aislada para convertirse en un modelo pedagógico replicable y sostenible, donde cada módulo traduce los principios del Divertiaprendizaje en acciones observables dentro del aula.

Un aspecto destacable de la implementación fue que los beneficios del Divertiaprendizaje trascendieron al estudiante con TEA, impactando positivamente en el resto del grupo de tercer año. Las dinámicas lúdicas, los apoyos visuales, las rutinas estructuradas y el refuerzo positivo generaron un ambiente emocionalmente seguro y colaborativo que favoreció la atención, la convivencia y la participación de todos los estudiantes. Este efecto expansivo se alinea con el principio de la educación inclusiva, según el cual las estrategias diseñadas para atender necesidades específicas terminan mejorando la calidad educativa global. Como señala la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (2020), una escuela inclusiva es aquella que “reconoce la diversidad como oportunidad de aprendizaje compartido” y promueve el éxito de todos los niños, no solo de quienes presentan una condición particular.

En este sentido, el Divertiaprendizaje Inclusivo, al integrar los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), múltiples medios de representación, acción e implicación, se convierte en una metodología de impacto colectivo, donde la inclusión no se limita a la presencia del estudiante con discapacidad, sino que se traduce en participación activa, aprendizaje cooperativo y desarrollo socioemocional del grupo. Así, la experiencia demuestra que enseñar desde la emoción y el juego no solo incluye, sino que transforma la cultura del aula, fortaleciendo la empatía, la tolerancia y el sentido de comunidad educativa.

Módulos de diseño e implementación

Cada fase se articula con módulos funcionales que facilitan el seguimiento docente y el aprendizaje del estudiante:

Módulo 1. Conociendo mis rutinas

Propósito: establecer seguridad y previsibilidad mediante agendas visuales y reglas claras.

Actividades: uso de tarjetas “hoy”, “después”, “listo”; práctica de turnos con pictogramas.

Módulo 2. Juego y atención

Propósito: fortalecer la atención sostenida y la permanencia en la tarea.

Actividades: mini-retos de observación, secuencias y clasificación con materiales concretos.

Módulo 3. Comunicación divertida

Propósito: mejorar la expresión y comprensión de mensajes.

Actividades: tarjetas de ayuda, dramatizaciones guiadas y juegos de roles sencillos.

Módulo 4. Aprendo con mis compañeros

Propósito: fomentar la interacción social positiva.

Actividades: juegos cooperativos, tareas por parejas y dinámicas de apoyo mutuo.

Módulo 5. Mis logros y emociones

Propósito: consolidar la autorregulación emocional y reconocer los avances personales.

Actividades: registro visual de logros, elección de refuerzos simbólicos, reflexión final grupal.

Cada módulo mantiene una duración estimada de una semana y se apoya en materiales de fácil acceso: cartulinas, pictogramas, dados de emociones, relojes visuales y tarjetas de metas. El rol del docente es esencial: acompañar, modelar y retroalimentar desde la empatía, no desde la sanción.

Tabla 1. Evaluación de la propuesta según criterios de pertinencia, aplicabilidad y sostenibilidad por parte de especialistas.

Criterio	especialista 1	especialista 2	especialista 3	Promedio (%)
Pertinencia	4.8 (96 %)	4.7 (94 %)	4.9 (98 %)	96.00 %
Aplicabilidad	4.6 (92 %)	4.5 (90 %)	4.4 (88 %)	90.00 %
Sostenibilidad	4.3 (86 %)	4.2 (84 %)	4.4 (88 %)	86.00 %
Promedio global	4.6 (91 %)	4.5 (89 %)	4.6 (90 %)	90.00 %

Los resultados del juicio reflejan un alto nivel de aceptación (90 % global), destacando la coherencia pedagógica de la estrategia y su factibilidad en entornos escolares reales.

Los especialistas coincidieron en que la propuesta es altamente pertinente, al responder a una necesidad educativa concreta: la inclusión de un estudiante con autismo en el aula regular, sin aislarlo de sus compañeros ni depender de recursos externos costosos. Además, resaltaron que el Divertiaprendizaje se articula con el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) y la Educación

En síntesis, la estrategia demuestra que es posible transformar la enseñanza en una experiencia significativa, sensible y divertida, donde el estudiante con autismo no solo participa, sino que aprende desde su propia manera de sentir y comprender el mundo. Su enfoque estructurado, lúdico y emocionalmente positivo equilibra la atención, la comunicación y la autorregulación, al tiempo que promueve una convivencia empática y colaborativa en el aula. Esta propuesta no solo responde a las necesidades de un caso particular, sino que constituye una alternativa pedagógica viable, humana y replicable, capaz de inspirar a otros docentes a enseñar con alegría, comprensión y propósito.

Para garantizar la objetividad y fiabilidad de la propuesta, se realizó una validación mediante juicio de tres especialistas con experiencia comprobada en inclusión educativa y neuroeducación:

- **Especialista 1:** Magíster en Psicopedagogía y docente universitaria con más de 15 años de experiencia en atención a estudiantes con TEA.
- **Especialista 2:** Doctor en Ciencias de la Educación, investigador en innovación y diversidad escolar, miembro de redes latinoamericanas de educación inclusiva.
- **Especialista 3:** Psicóloga educativa con formación en Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) y acompañamiento docente en aulas inclusivas.

Cada especialista evaluó la propuesta a través de una ficha estructurada con tres criterios: Pertinencia, Aplicabilidad y Sostenibilidad, asignando puntuaciones en una escala de 1 a 5. Los resultados obtenidos aparecen en la Tabla 1.

Emocional, integrando dimensiones cognitivas, conductuales y afectivas de forma armónica.

En cuanto a la aplicabilidad, los tres especialistas coincidieron en que la estrategia puede implementarse con los materiales disponibles en la escuela, destacando la claridad de los procedimientos, la facilidad de adaptación y la flexibilidad para replicarse en otros grados. Sugirieron, sin embargo, incluir en futuras versiones un kit de aula visual (pictogramas, reloj de arena, tarjetas de metas y dados de emociones), lo cual fortalecería la continuidad de la práctica inclusiva.

Respecto a la sostenibilidad, señalaron que la estrategia puede mantenerse a largo plazo siempre que exista acompañamiento del Departamento de Consejería Estudiantil (DECE) y espacios periódicos de capacitación docente. La creación de un protocolo resumido de aplicación, de una página por sesión permitiría institucionalizar la propuesta sin sobrecargar al docente.

El juicio de especialistas respalda la coherencia pedagógica y la viabilidad operativa de la propuesta. La Pertinencia (96 %) evidencia su alineación con las políticas de inclusión y los fundamentos del Divertiaprendizaje. La Aplicabilidad (90 %) confirma que puede ejecutarse con recursos ordinarios y estrategias de aula accesibles. Finalmente, la Sostenibilidad (86 %) refleja que, con una mínima institucionalización, la estrategia puede mantenerse más allá del periodo de investigación y extenderse a otros paralelos.

En conjunto, los resultados reafirman que el Divertiaprendizaje Inclusivo constituye una alternativa metodológica sólida, ética y replicable, capaz de atender la diversidad en contextos reales, promoviendo aprendizajes significativos y emociones positivas en el aula ecuatoriana.

CONCLUSIONES

Desde el plano teórico, la investigación reafirma que el Divertiaprendizaje representa un enfoque pedagógico integrador, que combina el juego, la emoción y la estructura como medios efectivos para potenciar la atención, la comunicación y la autorregulación en estudiantes con Trastorno del Espectro Autista (TEA), sustentándose en los principios del constructivismo, la neuroeducación y la educación emocional.

El diagnóstico inicial permitió identificar patrones de atención fragmentada, baja tolerancia a la frustración y escasa comunicación funcional, pero también reveló la capacidad de respuesta positiva del estudiante ante estímulos lúdicos, visuales y predecibles, lo que orientó la construcción de la estrategia Divertiaprendizaje Inclusivo como una intervención ajustada a su perfil y necesidades reales de aprendizaje.

La propuesta "Divertiaprendizaje Inclusivo" se consolidó como una estrategia pedagógica viable, accesible y contextualizada a la realidad de la educación básica ecuatoriana. Su estructura modular y su carácter flexible permiten implementarla sin alterar la planificación curricular, integrando lo académico con lo socioemocional en un mismo propósito formativo.

Los resultados evidencian que la aplicación gradual y adaptada del Divertiaprendizaje produjo mejoras significativas en los indicadores de atención sostenida, participación y autorregulación emocional del estudiante con

TEA, y fortaleció la interacción con sus compañeros, demostrando que las estrategias lúdicas y visuales favorecen la inclusión desde la vivencia cotidiana del aula y promueven una cultura escolar más empática y colaborativa.

El juicio de especialistas otorgó una valoración promedio del 90 % de aceptación, destacando la pertinencia, aplicabilidad y sostenibilidad de la estrategia. Este respaldo técnico valida el rigor de su diseño, su coherencia teórico-práctica y su potencial de replicación en otros paralelos y contextos educativos similares, consolidando al Divertiaprendizaje como una alternativa pedagógica de innovación e inclusión para el sistema educativo ecuatoriano.

REFERENCIAS

- Ávila Almeida, K., Guzmán Carvajal, J. L., & Maqueira Caraballo, G. de la C. (2024). Sistema de juegos inclusivos para el desarrollo de la coordinación motriz en estudiantes con trastorno del espectro autista. *Podium. Revista de Ciencia y Tecnología en la Cultura Física*, 19(2). http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1996-24522024000200013&lng=es&tlng=es
- Bisquerra, R. (2011). Educación emocional: Propuestas para educadores y familias. Desclée de Brouwer. _
- Bruner, J. (1996). *The culture of education*. Harvard University Press. _
- Center for Applied Special Technology. (2018). Universal Design for Learning (UDL) Guidelines, Version 2.2. CAST. <https://udlguidelines.cast.org/static/udlg2.2-text-a11y.pdf>
- Ecuador. Ministerio de Educación. (2024). Guía didáctica: Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) para atender a la diversidad. https://recursos.educacion.gob.ec/wp-content/uploads/eds/Atencion_a_la_diversidad/GUIA_DIDACTICA_DUA.pdf
- Elbeltagi, R., Al-Beltagi, M., Saeed, N. K., & Alhawamdeh, R. (2023). Play therapy in children with autism: Its role, implications, and limitations. *World journal of clinical pediatrics*, 12(1), 1–22. <https://doi.org/10.5409/wjcp.v12.i1.1>
- González-Moreno, C. X. (2018). Intervención en un niño con autismo mediante el juego. *Revista de la Facultad de Medicina*, 66(3), 365–374. <https://doi.org/10.15446/revfacmed.v66n3.62355>
- González-Sala, F., Gómez-Marí, I., Tárraga-Mínguez, R., Vicente-Carvajal, A., & Pastor-Cerezuela, G. (2021). Symbolic Play among Children with Autism Spectrum Disorder: A Scoping Review. *Children (Basel, Switzerland)*, 8(9), 801. <https://doi.org/10.3390/children8090801>

Hodelín Amable, N., López Pincay, T. L., & Hinojosa Santillán, M. E. (2025). Estrategia didáctica para la inclusión de estudiantes con Trastorno del Espectro Autista en tercer año de educación básica. *Maestro y Sociedad*, 22(2), 1719–1725. <https://maestrosociedad.uo.edu.cu/index.php/MyS/article/download/7019/9069/2537>

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2020). Global education monitoring report, 2020: Inclusion and education: all means all, Easy to read version, key messages, recommendation. UNESCO. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000373724>

Tremont Franco, L. (2025). Tecnopedagogía, Divertiaprendizaje y Pedagogía del Conflicto Emocional. *Cumbre Científica Radio*. <https://cumbrecientificaradio.com/noticia/el-talento-infantil-se-toma-la-radio/noticia/Tecnopedagog%C3%ADa%2C%20Divertiaprendizaje%20y%20Pedagog%C3%ADa%20del%20Conflicto%20Emocional/39>

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.

World Health Organization. (2025). Autism spectrum disorders: Fact sheet. <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/autism-spectrum-disorders>

Conflictos de interés:

Los autores declaran no tener conflictos de interés.

Contribución de los autores:

Evelin Gabriela Arroyo-Zambrano, Hilda Karina Sepa-Ruiz, Nelly Hodelín-Amable: Concepción y diseño del estudio, adquisición de datos, análisis e interpretación, redacción del manuscrito, revisión crítica del contenido, análisis estadístico, supervisión general del estudio.