



Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, Ciudad de México, México.
ISSN 2707-2207 / ISSN 2707-2215 (en línea), Noviembre-Diciembre 2025,
Volumen 9, Número 6.

https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i6

GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DE APOYO EN EL DESARROLLO DE NIÑOS CON TRASTORNO DEL ESPECTRO AUTISTA DESDE LA DINÁMICA FAMILIAR

**GAMIFICATION AS A SUPPORT STRATEGY FOR
THE DEVELOPMENT OF CHILDREN WITH AUTISM
SPECTRUM DISORDER WITHIN THE FAMILY DYNAMIC**

Yesenia Fernanda Carrillo Jaramillo
Universidad Nacional de Loja, Ecuador

Efraín Fernando Muñoz Silva
Universidad Nacional de Loja, Ecuador

DOI: https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i6.21375

Gamificación como Estrategia de Apoyo en el Desarrollo de Niños con Trastorno del Espectro Autista desde la Dinámica Familiar

Yesenia Fernanda Carrillo Jaramillo¹

ycarrillojaramillo@gmail.com

<https://orcid.org/0009-0005-8799-5008>

Universidad Nacional de Loja
Loja, Ecuador

Efraín Fernando Muñoz Silva

efrain.munoz@unl.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0002-6806-8146>

Universidad Nacional de Loja
Loja, Ecuador

RESUMEN

Este estudio analiza la gamificación como estrategia de apoyo en el desarrollo de niños con Trastorno del Espectro Autista (TEA) desde la dinámica familiar, destacando su potencial como un recurso accesible y transformador en el contexto ecuatoriano. La investigación se desarrolló bajo un enfoque cualitativo, con un diseño cuasi-experimental y de corte transversal, empleando el método de estudio de caso. La metodología incluyó la aplicación de una entrevista semiestructurada dirigida a la madre de un niño con TEA, a fin de comprender las prácticas familiares y la percepción sobre el uso de actividades gamificadas. Los resultados evidencian que la gamificación entendida como la incorporación de elementos del juego en actividades educativas, constituye una herramienta pedagógica eficaz y viable para promover el desarrollo integral de los niños con TEA. Se observó que el uso de metas, recompensas y pequeños retos favorece el interés, la concentración y la participación activa del niño. Asimismo, se recomienda implementar actividades lúdicas constantes, adaptadas a sus intereses sensoriales (como luces, agua o texturas), con el fin de potenciar su impacto. En esta perspectiva, la gamificación aplicada en el entorno familiar se presenta como una alternativa de bajo costo que fortalece el vínculo afectivo, estimula habilidades cognitivas y socioemocionales, y contribuye a disminuir las brechas de acceso a terapias especializadas en el contexto ecuatoriano.

Palabras clave: gamificación, trastorno del espectro autista, dinámica familiar, desarrollo infantil

¹ Autor principal

Correspondencia: ycarrillojaramillo@gmail.com

Gamification as a Support Strategy for the Development of Children with Autism Spectrum Disorder within the Family Dynamic

ABSTRACT

This study analyzes gamification as a support strategy for the development of children with Autism Spectrum Disorder (ASD) within the family dynamic, highlighting its potential as an accessible and transformative resource in the Ecuadorian context. The research was conducted using a qualitative approach, with a quasi-experimental, cross-sectional design, and employed the case study method. The methodology included the application of a semi-structured interview with the mother of a child with ASD in order to understand family practices and perceptions regarding the use of gamified activities. The results show that gamification, understood as the incorporation of game elements into educational activities, constitutes an effective and viable pedagogical tool to promote the integral development of children with ASD. It was observed that the use of goals, rewards, and small challenges enhances the child's interest, concentration, and active participation. Likewise, it is recommended to implement constant playful activities adapted to the child's sensory interests (such as lights, water, or textures) to maximize their impact. From this perspective, gamification applied within the family environment emerges as a low-cost alternative that strengthens emotional bonds, stimulates cognitive and socio-emotional skills, and helps reduce gaps in access to specialized therapies in the Ecuadorian context.

Keywords: gamification, autism spectrum disorder, family dynamics, child development

*Artículo recibido 20 octubre 2025
Aceptado para publicación: 15 noviembre 2025*



INTRODUCCIÓN

El aprendizaje en niños con Trastorno del Espectro Autista (TEA) representa uno de los mayores desafíos educativos y familiares de la actualidad, las limitaciones en la comunicación, la interacción social, la autorregulación emocional y las conductas adaptativas dificultan su integración plena en los entornos escolares y sociales, lo que exige la búsqueda de estrategias innovadoras que promuevan su desarrollo integral; en este sentido la gamificación es entendida como la incorporación de dinámicas, mecánicas y elementos del juego en contextos no lúdicos, surge como una alternativa pedagógica eficaz para estimular la motivación, la atención y el aprendizaje significativo; esta investigación analiza la gamificación como estrategia de apoyo en el desarrollo de niños con TEA desde la dinámica familiar, proponiendo su aplicación como un recurso accesible y transformador en el contexto ecuatoriano.

Este trastorno del desarrollo neurológico afecta la manera en que los individuos perciben, comprenden y se relacionan con su entorno, la (American Psychiatric Association, 2024), lo define como una condición del desarrollo cerebral caracterizada por dificultades persistentes en la comunicación social y la interacción, acompañadas de patrones de comportamiento, intereses o actividades restringidas y repetitivas; en el mismo sentido, (Alcalá y Ochoa, 2022) describen el TEA como un trastorno que condiciona una neurovariabilidad particular, marcada por deficiencias en la comunicación verbal y no verbal, así como una notable inflexibilidad conductual, estas características influyen directamente en el rendimiento escolar y en la integración social del niño, lo que demanda la búsqueda de estrategias educativas inclusivas que promuevan el aprendizaje significativo y el desarrollo integral.

El problema que motiva este estudio radica en la limitada implementación de metodologías innovadoras dentro del hogar que complementen el trabajo terapéutico o educativo formal de los niños con TEA, en el Ecuador, las familias con hijos diagnosticados con TEA enfrentan barreras significativas que dificultan su acceso a terapias y metodologías especializadas, según el portal periodístico (Expedientes, 2025), el 53% de los padres identifica señales de autismo antes de los dos años, sin embargo, un 26% recibe diagnósticos erróneos, lo que retrasa la intervención oportuna; a esto se suman los altos costos de las terapias especializadas, que oscilan entre 30 y 50 dólares por sesión, montos inalcanzables para muchos hogares de bajos recursos, esta situación evidencia una brecha profunda entre la detección del trastorno y el acceso a estrategias educativas efectivas, lo que a su vez limita el desarrollo cognitivo,



emocional y social de los niños. En este sentido, la gamificación se plantea como una herramienta de bajo costo, adaptable y accesible, capaz de integrarse en la dinámica familiar sin requerir infraestructura ni formación profesional avanzada.

La gamificación, entendida como la aplicación de elementos, dinámicas y mecánicas propias del juego en contextos no lúdicos, se ha convertido en una herramienta innovadora para motivar y comprometer a los estudiantes, (Holguin, 2023) la define como una técnica que transforma actividades cotidianas en experiencias recreativas con el propósito de generar comportamientos útiles y aprendizajes significativos; (Parra & Segura, 2019) la conceptualizan como una estrategia metodológica que utiliza estructuras de juego en el aula para fomentar la motivación y la participación activa; en la misma línea, (Segovia, 2023) sostiene que la gamificación incrementa el compromiso estudiantil al promover la interacción, la competencia sana y la retroalimentación inmediata, factores que estimulan la curiosidad y el deseo de aprender. Estas perspectivas coinciden en que el aprendizaje mediado por el juego no solo potencia la atención y la retención de la información, sino que también favorece el desarrollo socioemocional del estudiante.

El problema de investigación que aborda el estudio se centra en la escasa aplicación de la gamificación en el contexto familiar de los niños con TEA, aunque existen evidencias sobre su efectividad en entornos educativos formales, aún son limitadas las investigaciones que exploran su potencial en la dinámica del hogar, la familia, como primer espacio educativo y socializador, tiene un papel crucial en el desarrollo cognitivo y emocional de los niños; sin embargo, muchas veces carece de herramientas metodológicas adecuadas para brindar acompañamiento pedagógico, en este sentido, la presente investigación busca analizar cómo la gamificación puede convertirse en una estrategia de apoyo desde la dinámica familiar, fortaleciendo la participación activa de los padres y promoviendo aprendizajes más significativos.

La importancia de aplicar la gamificación a niños con TEA radica en su capacidad para adaptar los contenidos y desafíos a las particularidades individuales, según (Autism Online, Magazine., 2025) las actividades gamificadas permiten a los niños con autismo mejorar su atención, desarrollar habilidades de comunicación y fortalecer la autoestima mediante experiencias de aprendizaje divertidas y estructuradas, asimismo, (Editorial CEPE, 2025) considera que el juego ofrece un entorno seguro para la exploración y el desarrollo de habilidades sociales, cognitivas y motoras, ayudando a reducir la



ansiedad y el estrés que suelen acompañar a los niños dentro del espectro autista, estos hallazgos confirman que el juego no es solo una herramienta recreativa, sino un medio pedagógico esencial para promover la inclusión y la autonomía..

El abordaje familiar del TEA requiere comprender que el aprendizaje no se limita al aula, (Fudación CONECTEA, 2025) plantea que los padres deben asumir un rol protagónico en la formación integral del niño, participando activamente en los ámbitos educativo, médico y social, este acompañamiento fomenta la autonomía, la independencia y la confianza, aspectos fundamentales para la inclusión y el bienestar; en este sentido, la gamificación se presenta como una herramienta accesible y versátil que puede integrarse en la rutina diaria mediante actividades simples y motivadoras, utilizando materiales del hogar o recursos digitales gratuitos. (Educación Uruguay, s.f.), destaca que al aplicar la gamificación en casa, los padres logran despertar el interés de sus hijos y consolidar aprendizajes a través de la experiencia lúdica.

El contexto ecuatoriano presenta particularidades que refuerzan la pertinencia de esta propuesta, pues a pesar de los avances en materia de inclusión educativa, persisten vacíos en la formación docente y en el acceso equitativo a servicios especializados, la falta de sensibilización social y la escasez de investigaciones aplicadas limitan el desarrollo de estrategias efectivas para el acompañamiento familiar de los niños con TEA; por ello, el presente estudio busca contribuir al conocimiento sobre la gamificación como estrategia pedagógica inclusiva que no requiere de grandes recursos económicos, sino de creatividad, compromiso y disposición familiar.

Diversas investigaciones respaldan la efectividad de la gamificación en entornos educativos inclusivos, (Gentry T. et al., 2010), demostraron que las dinámicas gamificadas mejoran la atención y la retención del conocimiento en estudiantes con necesidades especiales; (Silva & Villalobos, 2021), en estudios realizados en América Latina, evidenciaron que la gamificación aplicada en el hogar fortalece el vínculo afectivo entre padres e hijos y fomenta el aprendizaje autónomo, por su parte, (Meyers, 2023) argumenta que el aprendizaje basado en juegos favorece la autorregulación emocional y reduce los niveles de estrés en los niños con TEA, al ofrecerles un entorno de aprendizaje flexible y positivo, estos aportes consolidan la base empírica del presente estudio, que busca trasladar dichas experiencias al contexto ecuatoriano.



El análisis de los elementos de la gamificación en relación con el TEA también permite identificar beneficios específicos, según (Segovia, 2023), el aprendizaje mediado por el juego estimula la curiosidad y la participación, reforzando la memoria, la comprensión y la disposición al esfuerzo, la incorporación de dinámicas lúdicas propicia que los niños con autismo experimenten el aprendizaje desde la emoción positiva, reduciendo el rechazo hacia las actividades estructuradas y facilitando la atención sostenida; (Román, 2023) añade que la narrativa y la progresión estructurada de los juegos son especialmente útiles para los niños con autismo, quienes requieren entornos predecibles, rutinas claras y objetivos definidos que les permitan anticipar los resultados de sus acciones, estas características del diseño gamificado proporcionan seguridad y estabilidad, condiciones indispensables para la autorregulación emocional y la adquisición de habilidades nuevas.

En esta línea, (Game strategies, 2025) sostiene que la retroalimentación inmediata y el reconocimiento del esfuerzo fortalecen la autoestima, la motivación intrínseca y la resiliencia frente a los errores, al tiempo que convierten la práctica en una experiencia gratificante, a través de los niveles, recompensas simbólicas y desafíos progresivos, los niños no solo consolidan sus aprendizajes, sino que también desarrollan competencias sociales como la perseverancia, la cooperación y la empatía, de esta manera, la gamificación se configura como una herramienta poderosa para equilibrar la enseñanza con la motivación, haciendo del aprendizaje un proceso activo, interactivo, emocionalmente positivo y adaptado a las necesidades del estudiante con TEA. Su valor radica en la capacidad de transformar la práctica educativa en una experiencia significativa que integra el placer de jugar con el propósito de aprender.

El marco conceptual de la investigación se complementa con los aportes de (Escos et al., 2025) quienes señalan que las causas del TEA incluyen factores genéticos, ambientales y epigenéticos, lo cual resalta la importancia de intervenciones multidimensionales que incluyan el entorno familiar; (Clínica Mayo, 2022) enfatiza que las terapias efectivas deben centrarse en la comunicación, la interacción social y la regulación conductual, elementos que pueden ser estimulados mediante actividades lúdicas y gamificadas, por tanto, la gamificación no se limita a un enfoque motivacional, sino que puede integrarse como un componente psicopedagógico que complementa las intervenciones tradicionales, adaptándose al ritmo y estilo de aprendizaje de cada niño.



Estos hallazgos refuerzan la idea de que la gamificación no debe limitarse únicamente a los espacios escolares o terapéuticos, sino que también puede concebirse como una estrategia doméstica y afectiva, capaz de integrarse en la vida cotidiana de las familias, su aplicación en el hogar contribuye al desarrollo integral de los niños con TEA, ya que combina el aprendizaje con el disfrute, la cooperación y el vínculo emocional, en este sentido explorar el potencial de la gamificación en este entorno representa una alternativa innovadora y humanizadora, que coloca a la familia en el centro del proceso educativo y potencia su papel como agente activo en la formación y bienestar de los niños.

La presente investigación adquiere especial relevancia en el contexto ecuatoriano, donde persiste una marcada carencia de políticas públicas y programas educativos orientados a la formación parental en metodologías innovadoras, si bien en los últimos años el sistema educativo nacional ha comenzado a incorporar prácticas inclusivas en las instituciones escolares particularmente aquellas dirigidas a la atención de estudiantes con necesidades educativas especiales, el entorno doméstico continúa siendo un espacio escasamente explorado y, en muchos casos, desatendido como escenario de aprendizaje y desarrollo integral, en la mayoría de los hogares, los padres y cuidadores carecen de orientación o capacitación sobre cómo aplicar estrategias pedagógicas efectivas que complementen el trabajo realizado en las escuelas, este vacío limita las oportunidades de aprendizaje continuo y dificulta la consolidación de habilidades adquiridas en el aula, frente a esta situación, se vuelve imprescindible replantear el papel de la familia como agente educativo, capaz de participar activamente en los procesos de enseñanza mediante herramientas accesibles, creativas y contextualizadas.

La gamificación se presenta como una alternativa pedagógica viable y pertinente, debido a su flexibilidad, bajo costo y adaptabilidad a distintos niveles de conocimiento y recursos, su implementación no requiere necesariamente de infraestructura tecnológica avanzada, pues puede realizarse tanto a través de materiales sencillos, como tableros, tarjetas, recompensas simbólicas o dinámicas de grupo, así también mediante recursos digitales gratuitos y fácilmente disponibles en línea, esta versatilidad convierte a la gamificación en una herramienta democrática, capaz de trascender las barreras económicas y tecnológicas que suelen limitar el acceso a metodologías educativas innovadoras. Además, la aplicación de estrategias gamificadas en el hogar favorece la participación activa, de todos los miembros de la familia, promoviendo la colaboración, el refuerzo positivo y la comunicación



afectiva entre padres e hijos, al integrar el aprendizaje con el juego, se potencia la motivación y se estimula la curiosidad natural del niño, generando un entorno de aprendizaje más cercano, afectivo y significativo; en este sentido, la gamificación no solo se consolida como una estrategia didáctica, sino también como un medio de inclusión social y educativa, capaz de fortalecer el vínculo familiar y potenciar el desarrollo integral de los niños con diferentes necesidades.

Es importante comprender la gamificación como una estrategia multidimensional que une la motivación, el aprendizaje y la emoción, y que su aplicación desde la dinámica familiar no solo refuerza el proceso educativo formal, sino que también transforma la cotidianidad en un espacio de aprendizaje activo, participativo y afectivo; bajo esta perspectiva, la presente investigación se propone analizar la gamificación como estrategia de apoyo en el desarrollo de niños con Trastorno del Espectro Autista desde la dinámica familiar, identificando los beneficios, las estrategias aplicables en el hogar y los mecanismos de acompañamiento parental que potencien el aprendizaje y la inclusión, partiendo de la premisa del que el juego, adecuadamente estructurado, puede convertirse en un puente de comunicación, un medio de motivación y un vehículo para el desarrollo integral de los niños con TEA en el Ecuador.

En este sentido, comprender la gamificación desde un enfoque familiar implica reconocer que el aprendizaje no ocurre únicamente en la escuela, sino que se construye también en los espacios cotidianos donde los niños se sienten seguros y emocionalmente conectados, la incorporación de dinámicas lúdicas en el hogar permite reforzar rutinas, fortalecer la interacción afectiva y fomentar la autonomía, haciendo del proceso educativo una experiencia compartida; así la familia asume un rol protagónico en la educación inclusiva, convirtiéndose en un agente activo que contribuye al bienestar y la formación integral de los niños con TEA.

Por lo tanto, esta investigación tiene como objetivo General: Analizar la gamificación como estrategia de apoyo en el desarrollo de niños con Trastorno del Espectro Autista desde la dinámica familiar; y como objetivos específicos: a) Fundamentar teóricamente la relación entre gamificación, Trastorno del Espectro Autista y el entorno familiar; b) Caracterizar el entorno familiar en el acompañamiento y apoyo al niño con TEA a través de estrategias gamificadas.



En este contexto la investigación evidencia que la gamificación constituye una estrategia pedagógica eficaz para favorecer el desarrollo integral de los niños con Trastorno del Espectro Autista, especialmente cuando se implementa desde una dinámica familiar activa y participativa. A partir del sustento teórico y la caracterización del entorno familiar, se incorporar elementos lúdicos y motivacionales propios de la gamificación en la perspectiva de fortalecer la comunicación, la interacción social y las habilidades cognitivas del niño, al mismo tiempo que promueve la implicación emocional y educativa de la familia en su proceso de desarrollo y aprendizaje. En consecuencia, la gamificación se consolida como un recurso innovador que favorece la inclusión y el bienestar de los niños con TEA dentro de su contexto familiar.

METODOLOGÍA

El estudio se desarrolló bajo un enfoque cualitativo, cuyo propósito fue obtener una comprensión amplia, profunda y contextualizada sobre el uso de la gamificación como estrategia de apoyo en el desarrollo de niños con Trastorno del Espectro Autista (TEA). Este enfoque permitió analizar, desde la perspectiva familiar, las experiencias, percepciones, prácticas cotidianas y significados atribuidos a las actividades gamificadas, reconociendo la complejidad y singularidad de cada dinámica doméstica.

El alcance de la investigación fue descriptivo, ya que se buscó caracterizar el nivel de conocimiento e implementación de la gamificación en el entorno familiar, así como su efectividad percibida y las barreras asociadas a su uso. La finalidad fue describir, con detalle, cómo estas estrategias influyen en el desarrollo del niño y qué factores facilitan o dificultan su aplicación continua.

El estudio adoptó un diseño no experimental y de corte transversal, pues no se manipularon variables y la recolección de información se realizó en un solo momento. Esta estructura permitió captar la situación actual del uso de la gamificación en el hogar sin intervenir en las condiciones naturales del contexto familiar.

La población de estudio estuvo conformada por una familia multigeneracional residente en la ciudad de Zamora, provincia de Zamora Chinchipe. La selección del caso se realizó bajo criterios de pertinencia y accesibilidad, priorizando la posibilidad de recopilar información detallada y contextualizada sobre las prácticas familiares de gamificación y el desarrollo del niño con TEA.



Para la recolección de datos, se empleó como técnica principal la entrevista semiestructurada, que incluyó dos tipos de preguntas:

Preguntas cerradas: orientadas a obtener datos concretos sobre la frecuencia de uso, pertinencia, efectividad percibida y limitaciones para la implementación de la gamificación en el hogar.

Preguntas abiertas: destinadas a profundizar en las percepciones, experiencias, emociones, expectativas y sugerencias expresadas por la familia respecto a la aplicación de actividades gamificadas y su impacto en el niño.

El instrumento de entrevista fue elaborado a partir de las categorías centrales del estudio: gamificación, dinámica familiar, características del desarrollo infantil y necesidades del niño con TEA.

Dicho instrumento fue revisado para garantizar su claridad, pertinencia y coherencia con los objetivos investigativos.

Antes de iniciar la recolección de información, se obtuvo el consentimiento informado de forma presencial, explicando el propósito del estudio, los procedimientos a emplear y los derechos de los participantes. La investigación respetó los principios éticos establecidos para estudios con personas: voluntariedad, confidencialidad, anonimato y no maleficencia. No se recopilaron datos sensibles y la información obtenida fue utilizada exclusivamente con fines académicos, resguardando la privacidad de la familia en todo momento.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Los resultados obtenidos en esta investigación, basados en una entrevista estructurada con una madre de familia de un niño con Trastorno del Espectro Autista en el contexto ecuatoriano, resaltan el potencial transformador de la gamificación como herramienta accesible y motivadora en el ámbito familiar.

La entrevistada define la gamificación como la incorporación de elementos lúdicos en actividades educativas para elevar la motivación y el aprendizaje, alineándose con los desafíos cotidianos identificados, como problemas de interacción social, conductas repetitivas y dificultades de adaptación social; destaca su capacidad para incrementar el interés y la concentración mediante metas claras, recompensas y retos pequeños, califica las actividades lúdicas como "muy importantes" por su enfoque creativo y cómodo en el enseñanza, y propone estrategias prácticas como actividades adaptadas a los intereses sensoriales del niño como el agua, luces de colores, texturas, realizadas de forma constante y



al ritmo individual. Estos hallazgos no solo validan la percepción positiva de la gamificación, sino que también invitan a un análisis profundo al contrastarlos con investigaciones previas y recientes, revelando similitudes, diferencias y aportes novedosos que enriquecen el campo de la educación inclusiva.

Estos hallazgos validan la percepción positiva de la gamificación y promueven un análisis comparativo con investigaciones. En este sentido, Gentry et al. (2010) demostraron en entornos educativos formales que las dinámicas de juego favorecen la atención, el enfoque y la retención del conocimiento en estudiantes con TEA, lo que coincide con la percepción de la madre entrevistada sobre la utilidad de los retos pequeños y las recompensas para mantener la concentración. De manera similar, Coba y Orozco (2021) evidenciaron en estudios latinoamericanos que las estrategias lúdicas fortalecen los vínculos afectivos y desarrollan habilidades cognitivas, sociales y emocionales en el hogar. Estos resultados convergen con los de la presente investigación, aunque esta enfatiza el papel del hogar como espacio fundamental de aprendizaje, donde la gamificación actúa como alternativa de bajo costo frente a terapias tradicionales, reduciendo brechas de acceso en contextos rurales o de escasos recursos.

La distinción principal de este estudio radica en abordar una brecha poco explorada en la literatura ecuatoriana. Aunque proyectos como el Loly-MIDI Inclusivo, desarrollado por la Asociación Ecuatoriana de Fomento de la Investigación Educativa y la Escuela Superior Politécnica del Litoral (ESPOL), han explorado el uso de juegos digitales para mejorar habilidades sociales y cognitivas en niños con necesidades especiales (Solorzano, 2021), son escasas las investigaciones que analizan la implementación de la gamificación desde el entorno familiar utilizando recursos domésticos simples. En esta línea, Espinoza et al. (2025), refuerzan la relevancia de los juegos serios en niños con autismo, señalando que las aplicaciones gamificadas incrementan la motivación y la interacción social, pero subrayan la necesidad de un diseño inclusivo que evite la sobrecarga sensorial, aspecto coincidente con la propuesta de la madre entrevistada.

El principal aporte de este trabajo reside en su enfoque cualitativo y contextualizado, que visibiliza a las familias ecuatorianas como agentes educativos activos en un sistema donde los recursos terapéuticos son limitados. Al integrar los resultados con la literatura, se confirma que la gamificación constituye una alternativa pedagógica complementaria, capaz de mitigar el desconocimiento sobre metodologías



lúdicas, fomentar la autonomía y fortalecer la autoestima en niños con TEA. En consecuencia, el hogar se consolida como un espacio de apoyo primordial para el desarrollo integral, en concordancia con las recomendaciones del Centro Nacional de Información sobre Evidencia y Práctica en Autismo, que promueve la incorporación de intervenciones lúdicas familiares como prácticas basadas en evidencia. La novedad científica de esta investigación radica en su énfasis en la dinámica familiar ecuatoriana pospandemia, donde la gamificación emerge como una estrategia inclusiva ante los diagnósticos tardíos y los altos costos terapéuticos. El estudio amplía el alcance de la gamificación más allá de los entornos escolares, integrándola en las rutinas diarias mediante recursos sensoriales accesibles. Esta estrategia práctica contribuye al desarrollo de metodologías innovadoras adaptadas a contextos preescolares y domésticos, aunque también plantea desafíos éticos y metodológicos. Entre ellos se destaca el riesgo de una posible dependencia de las recompensas, que podría generar frustración o comportamientos adictivos si no se equilibra con interacciones humanas significativas. Además, en contextos latinoamericanos, la brecha digital continúa siendo un obstáculo para la universalización de estrategias tecnológicas en hogares rurales.

A partir de ello, se abren nuevas líneas de investigación orientadas al desarrollo de modelos de gamificación adaptativa mediante inteligencia artificial, así como estudios longitudinales que analicen el impacto de estas prácticas en la autonomía y las habilidades socioemocionales a largo plazo.

Finalmente, las implicaciones prácticas son amplias, el diseño de guías para padres, basadas en actividades gamificadas con materiales sensoriales accesibles, podría fortalecer los vínculos familiares, reducir la frustración y promover el aprendizaje significativo en niños con TEA. Experiencias como Aulatopía demuestran la viabilidad de implementar juegos de memoria, simulación social y resolución de problemas en entornos domésticos sin necesidad de inversión económica significativa.

En este marco, la pertinencia del estudio se inscribe en la línea de investigación de innovación y liderazgo educativo, al contribuir a la democratización de herramientas pedagógicas inclusivas en contextos vulnerables y al mejorar la calidad de vida de los niños con TEA. En suma, la gamificación trasciende el mero entretenimiento para consolidarse como un medio transformador de inclusión educativa y social, en consonancia con los objetivos de la Organización Mundial de la Salud y las políticas nacionales de educación inclusiva del Ecuador.



ILUSTRACIONES, TABLAS, FIGURAS.

Tabla 1. Resultados de la entrevista semiestructurada

Entrevista semiestructurada		
#	Pregunta	Observación
1	Gamificación	La persona entrevistada tiene un conocimiento adecuado sobre la gamificación
	a. Incorporar elementos de juego en actividades educativas para aumentar la motivación y el aprendizaje.	
	b. Uso exclusivo de videojuegos en el proceso de enseñanza-aprendizaje.	
	c. Realizar actividades recreativas sin un objetivo pedagógico definido.	
	d. No estoy seguro(a).	
2	Dificultades que ha enfrentado con su hijo desde el diagnóstico de TEA	Refiere fundamentalmente: Problemas de interacción social. Conductas repetitivas o estereotipadas. Dificultades en la aceptación social.
	a. Dificultades en la comunicación.	
	b. Problemas de interacción social.	
	c. Conductas repetitivas o estereotipadas.	
	d. Falta de recursos terapéuticos o educativos.	
	e. Dificultades en la aceptación social.	
	f. Dificultades en la adaptación escolar	
	g. Otra:	
3	Contribución de la gamificación	Aumentando su interés y concentración en las actividades.
	a. Aumentando su interés y concentración en las actividades.	
	b. Favoreciendo la participación activa.	
	c. Reforzando logros y aprendizajes de manera positiva.	
	d. No considero que la gamificación aporte beneficios.	
	e. Otra:	
4	Importancia que tiene las actividades lúdicas para favorecer el desarrollo de habilidades en los niños con TEA	Muy importante porque es una manera creativa de enseñar y sobre todo hacerlos sentir cómodos mientras van teniendo su avance en el aprendizaje.
	a. Muy importante.	
	b. Importante.	
	c. Poco importante.	
	d. Nada importante.	
	(Explique brevemente su respuesta):	
5	Actividades que considera se deben implementar en casa para apoyar un aprendizaje significativo en los niños con TEA	Actividades que les agrade y les llame la atención como son las texturas (slime y plastilina), el agua, las luces de colores.



CONCLUSIONES

Los resultados evidencian que la gamificación constituye una herramienta pedagógica inclusiva y viable para promover la motivación, la atención y la participación activa de los niños con Trastorno del Espectro Autista (TEA) en el entorno familiar. Su implementación con recursos sensoriales simples, como luces, agua o texturas, demuestra que es posible generar experiencias de aprendizaje significativas incluso en contextos con limitaciones económicas o tecnológicas.

La investigación reafirma el rol fundamental de la familia como agente educativo activo, al posicionar el hogar como un entorno privilegiado para el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y emocionales. La gamificación familiar se presenta como una alternativa de bajo costo frente a las terapias tradicionales, contribuyendo a reducir las brechas de acceso a la atención especializada en comunidades rurales o vulnerables.

El estudio aporta una perspectiva innovadora al trasladar la gamificación desde los entornos escolares hacia el ámbito doméstico, enriqueciendo la literatura latinoamericana sobre educación inclusiva. No obstante, se reconocen desafíos relacionados con la posible dependencia de las recompensas y la brecha digital, lo que exige promover un equilibrio entre la interacción tecnológica y el vínculo humano, así como fortalecer políticas públicas orientadas a la inclusión digital y educativa.

Los hallazgos se sustentan en las teorías de la motivación intrínseca y del aprendizaje sociocultural, que conciben el juego como una vía para el desarrollo de la autonomía y la inclusión. Se recomienda el diseño de guías prácticas para padres, basadas en actividades gamificadas adaptadas al ritmo y los intereses sensoriales de los niños, y la realización de investigaciones futuras sobre gamificación adaptativa, inteligencia artificial educativa y sus efectos a largo plazo en el desarrollo socioemocional infantil.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Alcalá, G., y Ochoa, M. (2022). Trastorno del espectro autista (TEA). Revista de la Facultad de Medicina de la UNAM. <https://doi.org/doi.org/10.22201/fm.24484865e.2022.65.1.02>
- American Psychiatric Association. (2024). Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders. *Psychiatryonline*. <https://doi.org/doi.org/10.1176/appi.books.9780890425787>



Autism Online, Magazine. (2025). *Gamificación y aprendizaje: un juego de inclusión*.

<https://autismonlinemagazine.com/edicion/ano-6/631-febrero2025/gamificacion-y-aprendizaje-un-juego-de-inclusion/#:~:text=Beneficios%20de%20la%20gamificaci%C3%B3n%20para,a%20alcanzar%20su%20m%C3%A1ximo%20potencial>

Clínica Mayo. (2022). *Trastorno del espectro autista*. <https://www.mayoclinic.org/es/diseases-conditions/autism-spectrum-disorder/symptoms-causes/syc-20352928>

Coba, S. S., y Orozco, R. V. (2021). *Estrategias lúdicas para fortalecer el desarrollo de habilidades psicomotrices en un estudiante con trastorno del espectro autista*. Corporación Universidad de la Costa. <https://repositorio.cuc.edu.co/entities/publication/84ac5d47-8224-483b-92c8-c91d18487374>

Editorial CEPE. (2025). *La Importancia del Juego en la Terapia para Personas con Autismo*. Fundación ConecTEA: <https://editorialcepe.es/blog/la-importancia-del-juego-en-la-terapia-para-personas-con-autismo/#:~:text=Conclusi%C3%B3n,dem%C3%A1s%20de%20una%20manera%20significativa>

Educación Uruguay. (s.f.). Consejos para padres: Cómo apoyar la gamificación en el aprendizaje desde casa: https://educacionuruguay.net/nuevas-metodologias/consejos-padres-como-apoyar-gamificacion-aprendizaje-casa/?utm_

Escos, H. E., Lasheras, V. M., Gasca, P. A., y Rodríguez, H. J. (2025). Trastornos del espectro autista. Síntomas, causas y tratamientos. *Revista Ocronos*. <https://revistamedica.com/trastornos-espectro-autista-sintomas-causas-tratamientos/>

Espinoza, B. M., Castillo Villegas, K. G., y León Sinche, J. C. (2025). Diseño de clases y actividades que promuevan la interacción social y el aprendizaje colaborativo de niños con autismo. *Revista InveCom*, 5(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.13159241>

Expedientes. (12 de mayo de 2025). Niños con autismo en el Ecuador, un desafío sin cifras claras: <https://expedientes.ec/ninos-con-autismo-en-ecuador-un-desafio-sin-cifras-claras/>



Fudación CONECTEA. (2025). La importancia de la familia en el autismo.

<https://www.fundacionconectea.org/novedades/blog/la-importancia-de-la-familia-en-el-autismo>

García, J., Fidalgo, R., y Fernández, M. (2003). Intervención psicopedagógica en el espectro autista: ilustración en el ámbito educativo.

https://www.researchgate.net/publication/261721656_Intervencion_psicopedagogica_en_el_espectro_autista_ilustracion_en_el_ambito_educativo

Gentry, T., Wallace, J., Kvarfordt, C., y Lynch, K. B. (2010). Personal digital assistants as cognitive aids for high school students with autism: Results of a community-based trial. *Journal Of Vocational Rehabilitation*. <https://doi.org/doi.org/10.3233/JVR-2010-0499>

Gentry, T., Wallace, J., Kvarfordt, C., y Lynch, K. (2010). Asistentes digitales personales como ayudas cognitivas para estudiantes de secundaria con autismo: resultados de un ensayo comunitario. *Revista de Rehabilitación Vocacional*, 32(2), 101-107.

<https://doi.org/https://doi.org/10.3233/JVR-2010-049>

Holguin, M. V. (2023, Enero). La gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje en el área de de Ciencias Naturales con estudiantes de bachillerato. Doctoral dissertation, Magíster en Innovación en Educación. <https://repositorio.puce.edu.ec/items/f5d9f6dc-1729-4159-82d8-1cf3a4342cc5>

Machen, S., Wilson, J., y Notar, C. (2005). *Parental Involvement in the Classroom*. Journal of Instructional Psychology: <https://eric.ed.gov/?id=EJ774130>

Meyers, L. (2023). How Gamification Can Support Autistic Learners.

<https://researchautism.org/blog/how-gamification-can-support-autistic-learners/#:~:text=Como%20cada%20vez%20m%C3%A1s%20educadores,el%20aula%20y%20m%C3%A1s%20all%C3%A1.>

Mogrovejo Cedeño, T. M., Hurtado Unapucha, J. M., Ballesteros Pérez, M. E., y Camacho Vitae, R. N. (2025). El impacto de la participación parental en el rendimiento académico de los estudiantes de octavo año de educación general básica.: The impact of parental involvement on the



academic performance of eighth-grade students in basic general education. 6(1). Revista

Científica Multidisciplinar G-Nerando. <https://doi.org/doi.org/10.60100/rcmg.v6i1.654>

Parra, G. M., & Segura, R. A. (2019). Producción científica sobre gamificación en educación: Un análisis cienciométrico. 114. Revista de educación. <https://doi.org/doi.org/10.4438/1988-592X-RE-2019-386-429>

Segovia, F. Á. (04 de Agosto de 2023). Importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Artículo de Investigación. file:///C:/Users/SERVERMD4/Downloads/Dialnet-ImportanciaDeLaGamificacionEnElProcesoDeEnsenanzaa-9152386.pdf

Silva, P., & Villalobos, M. (2021). *Gamificación y aprendizaje en niños con TEA: una experiencia en contextos familiares*. Revista Latinoamericana de Educación Inclusiva.

<https://editorialalema.org/index.php/pentaciencias/article/download/810/1113/1874>

Solorzano, N. (30 de Diciembre de 2021). *Escuela Superior Politécnica del Litoral*. Proyecto de ESPOL que mejora habilidades en niños con autismo fue premiado por ASEFIE: <https://www.espol.edu.ec/es/noticias/proyecto-de-espol-que-mejora-habilidades-en-ninos-con-autismo-fue-premiado-por-asefie>

Vera, M. L., & Valdivieso, L. I. (2022). *Rol de padres de niños con trastorno del espectro autista en la adaptación a los*. Polo Del Conocimiento: Revista Científico –Profesional: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9042473.pdf>

