

# El juego simbólico como estrategia clínica para el desarrollo socioafectivo en niños con trastorno del espectro autista en el Centro Educativo Salomé Ureña, 2022-2023

## Symbolic play as a clinical strategy for socioaffective development in children with autism spectrum disorder at the Salomé Ureña Educational Center, 2022-2023

<sup>1</sup>Elvi Junior Valerio Hurtado, <sup>2</sup>Octavio De Jesús Ureña Santos, <sup>3</sup>Dra. Onelia Carballo Reina

<sup>1</sup>elvivalerio003@gmail.com; Universidad Abierta Para Adultos, UAPA; Santiago, República Dominicana

<sup>2</sup>octavioureña27@gmail.com; Universidad Abierta Para Adultos, UAPA; Santiago, República Dominicana

<sup>3</sup>oneliacarballo@uapa.edu.do; Universidad Abierta Para Adultos, UAPA; Santiago, República Dominicana



El juego simbólico como estrategia clínica para el desarrollo socio – afectivo en niños con trastorno del espectro autista en el Centro Educativo Salomé Ureña, 2022 - 2023 se distribuye bajo una Licencia [Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/).

### Resumen

En esta investigación se examinaron las deficiencias socio-afectivas en niños con Trastorno del Espectro Autista (TEA) y cómo el juego simbólico como estrategia clínica incide en desarrollo socio-afectivo en el Centro Educativo Salomé Ureña durante 2022-2023. Se utilizó una metodología cuantitativa con un diseño pre-experimental de pre y post test. Se estudiaron 3 niños con TEA. Se emplearon 3 instrumentos para recopilar datos: la Escala de Verificación del Juego Simbólico

### Abstract

This research examined the socio-affective deficits in children with Autism Spectrum Disorder (ASD) and how symbolic play as a clinical strategy impacts their socio-affective development at the Salomé Ureña Educational Center during 2022-2023. A quantitative methodology with a preexperimental pre- and post-test design was used, involving 3 children with ASD. 3 instruments were employed to collect data: Serrano's Symbolic Play Verification Scale, the Social Interaction

co de Serrano, el Cuestionario de Habilidades de Interacción Social y el Test de Empatía Cognitiva y Afectiva en Niños y Adolescentes. Los resultados evidencian que la mayoría de los niños con TEA se encontraban en la etapa de integración, mientras que una minoría estaba en la etapa de planificación. En cuanto a las habilidades sociales, la mayoría estaba en un nivel bajo o moderado antes del juego, pero después de usar el juego simbólico la mayoría alcanzó un nivel moderado o alto. Respecto a la afectividad, antes del juego, la empatía estaba mayormente en un nivel medio. Después de usar el juego, la mayoría alcanzó el nivel alto, mientras que una minoría se mantuvo en el nivel medio. En conclusión, el juego simbólico como estrategia clínica en niños con TEA resultó en mejoras en sus habilidades sociales y competencias afectivas, con un impacto positivo en su desarrollo socio-afectivo que facilita establecer y mantener las relaciones interpersonales.

**Palabras claves:** juego simbólico, estrategia clínica, habilidades sociales, competencias afectivas, trastorno del espectro autista

Skills Questionnaire, and the Cognitive and Affective Empathy Test for Children and Adolescents. The results revealed that the majority of children with ASD were in the integration stage, while a minority were in the planning stage. Regarding social skills, most of them were at a low or moderate level before the intervention, but after using symbolic play, the majority achieved a moderate or high level. Concerning affectivity, before the intervention, empathy was mostly at a medium level, but after using symbolic play, the majority reached a high level, while a minority remained at a medium level. In conclusion, symbolic play as a clinical strategy in children with ASD resulted in improvements in their social skills and affective competencies, positively impacting their socio-affective development and facilitating the establishment and maintenance of interpersonal relationships.

**Keywords:** symbolic play, clinical strategy, social skills, affective competencies, Autism Spectrum Disorder (ASD)

## INTRODUCCIÓN

El Trastorno del Espectro Autista (TEA), es un síndrome con diversas características, como dificultades en la interacción social, problemas de comunicación, manejo e identificación de emociones y conductas restringidas (APA, 2013; Álvarez, 2007, p. 269). Para Gallardo y Gallardo (2018) el juego simbólico es el medio por excelencia del niño para conocer, interpretar, relacionar y reflexionar sobre el mundo que los rodea. Se propone como una intervención psicológica para abordar las dificultades presentes en el TEA, para dar respuesta a cuestionantes como ¿Qué cambios se presentan en el desarrollo socioafectivo después de utilizar el juego simbólico como estrategia clínica en niños con trastorno del espectro autista en el Centro Educativo Salomé Ureña en el período 2022 – 2023?

Para comprobar la efectividad del juego simbólico como estrategia clínica en el desarrollo socioafectivo de niños autistas, mediante datos cuantitativos antes y después de su implementación, se busca entender su utilidad para lograr experiencias significativas: inclusión en el centro educativo y en la comunidad, siendo esto esencial para lograr a largo plazo, mejorar su calidad de vida y habilidades sociales, es decir, que puedan vivir y desarrollarse como seres individuales y sociales en contextos cada vez más amplios. (Ocaña, 2011, p.4)

## METODOLOGÍA

Esta investigación se llevó a cabo siguiendo un enfoque positivista y utilizando un diseño cuantitativo con características experimentales, específicamente de categoría preexperimental. Se buscó influir en el desarrollo socioafectivo, que fue la variable dependiente, a través de la variable independiente, el juego simbólico. Se realizó una medición antes y después de la intervención utilizando los instrumentos seleccionados para evaluar el impacto de esta estrategia en el desarrollo socioafectivo.

Se llevó a cabo con un total de 3 alumnos diagnosticados con TEA, basándose en criterios de inclusión que admitió participantes elegibles para esta investigación. Son niños diagnosticados con autismo en el Centro Educativo Salomé Ureña. Debían contar con el consentimiento firmado por sus representantes para participar en las sesiones de juego simbólico y los criterios de exclusión que estableció la exclusión de este estudio los niños diagnosticados con autismo en el Centro Educativo Salomé Ureña que no contaran con el consentimiento firmado por sus representantes para participar en las sesiones de juego simbólico. Aquellos alumnos con características de TEA, pero sin un diagnóstico formal también serán excluidos.

La investigación se llevó a cabo en el centro educativo Salomé Ureña del Distrito Educativo 03 de la Regional 08 de Santiago, período mayo – junio del 2023.

Ubicado en la zona urbana, se encuentra en la dirección Carretera Canabacoa, Barrio Obrero en la Ciudad de Santiago, República Dominicana. El teléfono principal de Centro Educativo Salomé Ureña es 809-233-3482.

Se aplicaron instrumentos para evaluar los objetivos antes de implementar el juego simbólico en el desarrollo socioafectivo de niños con autismo. Los datos se tabularon por indicador y puntuaciones directas. Luego, se llevó a cabo el juego simbólico durante 5 semanas y se aplicaron nuevamente los mismos instrumentos. Se analizaron los cambios en el desarrollo socioafectivo, específicamente en las características abordadas por el juego

simbólico, mediante tablas que mostraron los datos del pretest y postest. Los resultados obtenidos se interpretaron en coherencia con los objetivos de la investigación y su relevancia estadística, y serán utilizados para valorar los logros de la investigación en cada variable.

## RESULTADOS

Al analizar los resultados se evidenció que las etapas de juego simbólico en la que se encuentra la población evaluada corresponden a un 66.6% en la etapa de integración, mientras que un 33.3% se encuentra en la planificación.

*Tabla 2* : Etapa de juego simbólico en que se encuentra la población evaluada

<b>Etapa</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Descartación	0	0
Sustitución de objetos	0	0
Integración	2	66.6%
Planificación	1	33.3%
<b>Total</b>	<b>3</b>	<b>99.9%</b>

Fuente: Escala de Valoración del juego simbólico. (Serrano, 2015)

**Nota:** Los datos presentados en la tabla 2 se basan en ubicar cada evaluado en la etapa en que se encuentren según los indicadores de forma ascendente favoreciendo el diseño de las sesiones.

Se evidencia que las etapas de juego simbólico en la que se encuentra la población evaluada corresponden a un 66.6% en la etapa de integración, mientras que un 33.3% se encuentra en la planificación.

Tabla 3: Nivel de habilidades sociales: antes y después del juego simbólico

<b>Nivel de habilidades sociales antes del juego simbólico</b>						
<b>Participantes</b>	<b>HB</b>	<b>HA</b>	<b>HC</b>	<b>HSEO</b>	<b>HSP</b>	<b>HRA</b>
<i>NA1</i>	20	27	16	12	17	33
<i>NA2</i>	14	19	13	10	20	25
<i>NA3</i>	18	13	9	15	21	28
<b>Total <math>\Sigma \times</math></b>	<b>17.33</b>	<b>19.66</b>	<b>12.66</b>	<b>12.33</b>	<b>19.33</b>	<b>28.66</b>
<b>Media X</b>	<b>5.7</b>	<b>6.5</b>	<b>4.2</b>	<b>4.1</b>	<b>6.4</b>	<b>9.5</b>
<b>Nivel</b>	<b>B</b>	<b>B</b>	<b>B</b>	<b>B</b>	<b>B</b>	<b>M</b>
<b>Nivel de habilidades sociales después del juego simbólico</b>						
<b>Participantes</b>	<b>HB</b>	<b>HA</b>	<b>HC</b>	<b>HSEO</b>	<b>HSP</b>	<b>HRA</b>
<i>NA1</i>	38	41	33	47	39	43
<i>NA2</i>	39	33	28	33	33	32
<i>NA3</i>	27	17	42	38	26	37
<b>Total <math>\Sigma \times</math></b>	<b>34.66</b>	<b>30.33</b>	<b>34.33</b>	<b>40.66</b>	<b>32.66</b>	<b>37.33</b>
<b>Media X</b>	<b>11.5</b>	<b>10.1</b>	<b>11.4</b>	<b>13.55</b>	<b>10.8</b>	<b>12.4</b>
<b>Nivel</b>	<b>M</b>	<b>M</b>	<b>M</b>	<b>A</b>	<b>M</b>	<b>A</b>

Fuente: Cuestionario de habilidades de interacción social (CHIS; Monjas, 1992)

Nota: Los puntajes obtenidos sobre las habilidades sociales antes y después de aplicarse el juego simbólico. Los puntajes directos se convirtieron en puntajes porcentuales, para poder comparar todas las variables. Abreviaturas: NA: Niño con Autismo; HB: Habilidades sociales básicas; HA: Habilidades para hacer amigos y amigas; HC: Habilidades conversacionales; HSEO: Habilidades relacionadas con emociones y sentimientos; HSP: Habilidades de solución de problemas interpersonales y HRA: Habilidades de relación con los adultos. Nivel: B= bajo; M= moderado; A: alto.

Antes de aplicar el juego simbólico como estrategia clínica, se observó un mayor

desarrollo en las habilidades de relación con los adultos (HRA) con un 28.66%, habilidades para hacer amigos (HA) con un 19.66%, y habilidades de solución de problemas interpersonales (HSP) con un 19.33%. Por otro lado, se identificó un menor desarrollo en las habilidades básicas (HB) con un 17.33%, habilidades conversacionales (HC) con un 12.66%, y habilidades relacionadas con emociones y sentimientos (HSEO) con un 12.33%. Después de aplicar el juego simbólico como estrategia clínica, se observó un mayor desarrollo en las habilidades relacionadas con emociones y sentimientos (HSEO) con un 40.66%, habilidades de relación con los adultos (HRA) con un 37.33%, habilidades básicas (HB) con

un 34.66%, y habilidades conversacionales (HC) con un 34.33%. Sin embargo, se evidenció un menor desarrollo en las habilidades para hacer amigos (HA)

con un 30.33% y en las habilidades de solución de problemas interpersonales (HSP) con un 32.66%.

Tabla 6: Dimensión afectiva: estrés empático

<b>Dimensión afectiva: estrés empático antes del juego simbólico</b>		
<b>Significación</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
<i>Extremadamente alta (EA)</i>		
<i>Alta (A)</i>		
<i>Media (M)</i>		
<i>Baja (B)</i>	3	99.9%
<i>Extremadamente baja (EB)</i>		
<b>Total</b>	<b>3</b>	<b>99.9%</b>
<b>Dimensión afectiva: estrés empático después del juego simbólico</b>		
<b>Significación</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
<i>Extremadamente alta (EA)</i>		
<i>Alta (A)</i>	2	66.6%
<i>Media (M)</i>	1	33.3%
<i>Baja (B)</i>		
<i>Extremadamente baja (EB)</i>		
<b>Total</b>	<b>3</b>	<b>99.9%</b>

Fuente: Test de empatía cognitiva y afectiva en niños y adolescentes” (TECA-NA)

**Nota:** EA= 94 a 99; A= 70 a 93; M= 31 a 69; B= 7 a 30 y EB= 1 a 29

La Tabla 6 muestra que antes del juego simbólico en lo que respecta al estrés empático un 99.9% de los evaluados se

encontraban a nivel medio, por su parte luego del juego simbólico un 66.6% se estableció en el nivel alto, y un 33.3% en el nivel medio.

Tabla 7: Dimensión afectiva: Alegría empática

<b>Dimensión afectiva: alegría empática antes del juego simbólico</b>		
<b>Significación</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
<i>Extremadamente alta (EA)</i>		
<i>Alta (A)</i>		
<i>Media (M)</i>	2	66.6%
<i>Baja (B)</i>	1	33.3%
<i>Extremadamente baja (EB)</i>		
<b>Total</b>	<b>3</b>	<b>99.9%</b>

<b>Dimensión afectiva: alegría empática después del juego simbólico</b>		
<b>Significación</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
<i>Extremadamente alta (EA)</i>		
<i>Alta (A)</i>	1	33.3%
<i>Media (M)</i>	2	66.6%
<i>Baja (B)</i>		
<i>Extremadamente baja (EB)</i>		
<b>Total</b>	<b>3</b>	<b>99.9%</b>

Fuente: Test de empatía cognitiva y afectiva en niños y adolescentes” (TECA-NA)

La Tabla 7 muestra que antes del juego simbólico en lo que respecta la alegría empática que un 66.6% de los evaluados se encontraban a nivel medio y un 33.3% a nivel bajo. Luego del juego simbólico un 66.6% se estableció en el nivel medio, y un 33.3% en el nivel alto.

## DISCUSIÓN

En esta etapa de la investigación, se analizan y relacionan los datos recopilados antes y después de aplicar el juego simbólico como estrategia clínica para el desarrollo socioafectivo en niños con autismo y las bibliografías presentados.

En cuanto a la etapa del juego simbólico, se encontró que la mayoría de los evaluados se encontraban en las etapas de integración y planificación, lo que les permite utilizar y entender juegos simbólicos con estructuras definidas. Esto facilita el diseño de sesiones de juego para mejorar habilidades sociales; según lo planteado por Bofarull (2014, p. 15) ser capaces de seguir secuencias de juegos, involucrar objetos en base a una función imaginaria, así como su uso real, por ejemplo,

usar una escoba como un caballo o simular limpiar la casa con la escoba, así como de diseñar juegos de interés de forma individual o grupal.

En relación con el nivel de habilidades sociales, se observó un aumento en las habilidades de relación con los adultos, habilidades para hacer amigos, habilidades de solución de problemas interpersonales, habilidades básicas y habilidades conversacionales después de aplicar el juego simbólico. Estos resultados indican que el juego simbólico como estrategia clínica favorece el desarrollo de habilidades sociales en niños autistas.

Tal y como se ha abordado en las referencias teóricas se retoma lo indicado por Bravo et al (2016) sobre el juego simbólico y el papel crucial que asume en el desarrollo infantil, ya que contribuye a fortalecer la personalidad, la autoimagen y la autonomía del niño, influyendo en su capacidad para relacionarse con los demás y en aspectos importantes como el ambiente escolar, familiar y social. Estos elementos son fundamentales para la formación de su identidad y para esta-

blecer relaciones significativas con otras personas.

En cuanto al nivel de afectividad, se encontró que después del juego simbólico, la mayoría de los evaluados mostraron un nivel alto de estrés empático y alegría empática, lo que indica una mayor receptividad y comprensión de las emociones de los demás. Estos resultados sugieren que el juego simbólico también tiene un impacto positivo en la afectividad de los niños autistas.

Tener un nivel alto de estrés empático, según el manual de interpretaciones del TECA (López-Pérez, Fernández-Pinto y Abad, 2008) refiere a la disposición de aceptar y entender las emociones de las personas, lo cual está vinculado con una actitud amable por parte de la persona, así como la promoción de relaciones sociales cálidas y respetuosas. A su vez indican que las personas con puntuaciones altas muestran una propensión a experimentar alegría frente a los logros y eventos positivos que afectan a su vida, así como una tendencia a percibir el sufrimiento ajeno como más intenso de lo que realmente es.

Se evidencia que el juego simbólico como estrategia clínica ha demostrado tener cambios positivos en el desarrollo socioafectivo de niños con autismo, mejorando sus habilidades sociales y competencias afectivas, lo que les permite integrarse mejor en la sociedad y establecer relaciones significativas con otros.

## CONCLUSIONES

Se respalda la eficacia del juego simbólico como estrategia clínica para el desarrollo socioafectivo en niños con autismo. La mayoría de los evaluados se encuentran en las etapas de integración y planificación, lo que indica su capacidad para seguir secuencias de juegos y utilizar objetos de manera imaginaria y funcional. Antes de aplicar el juego simbólico, las habilidades sociales de los niños se encontraban en un nivel bajo y moderado. Después de participar en el juego simbólico, hubo mejoras significativas, alcanzando niveles moderados y altos en diversas habilidades sociales.

En cuanto a la afectividad, el juego simbólico también tuvo un impacto positivo, aumentando el nivel de estrés empático y alegría empática en la mayoría de los participantes.

En conclusión, esta investigación demuestra que el juego simbólico es una estrategia terapéutica efectiva para mejorar el desarrollo socioafectivo en niños con autismo. Proporciona un espacio seguro para practicar habilidades sociales, fomentar la empatía y mejorar la comprensión de las relaciones sociales. Sin embargo, se reconoce la importancia de seguir adaptando y personalizando estas intervenciones para maximizar los beneficios para cada niño y promover su inclusión en la sociedad. El juego simbólico se presenta como una valiosa herramienta para mejorar la calidad de vida de los niños con autismo, fortaleciendo su bienestar emocional y social.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Álvarez-Alcántara, E. (2007). Trastornos del espectro autista. *Revista mexicana de pediatría*, 74 (6), 269-276. <https://www.medigraphic.com/pdfs/pediat/sp-2007/sp076g.pdf>
- Arias, F. (2012) *El proyecto de investigación*. 6ta ed. Editorial Episteme. <https://abacoenred.com/wp-content/uploads/2019/02/El-proyecto-de-investigaci%C3%B3n-F.G.-Arias-2012-pdf-1.pdf>
- Asociación Americana de Psiquiatría (2013). *Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales*, 5ª ed. Editorial Médica Panamericana.
- Asociación Americana de Psiquiatría (2014). *Guía de consultas de los criterios diagnóstico del DSM-5 TM*. APA, Editorial Médica Panamericana.
- Baña, M. (2015). El rol de la familia en la calidad de vida y la autodeterminación de las personas con trastornos del espectro del autismo. *Ciencias psicológicas*; 9 (2): 323-336.
- Bofarull Sanz, N. (2014) *El juego simbólico y la adquisición del lenguaje en alumnos del 2º ciclo E.I*. Universidad Internacional De La Rioja. <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/2500/bofarull.sanz.pdf?sequence=1#:~:text=%E2%9E%A2%20Descentraci%C3%B3n.,pero%20en%20una%20taza%20vac%C3%ADa.>
- Bustamante Feijoó, N., y Mosquera Ramos, J. (2021). *El Juego Simbólico y El Desarrollo Del Pensamiento Creativo De Niños/As De Nivel Preparatoria*. [Tesis de grado, UTMACH, Facultad de ciencias Sociales, Machala] <http://repositorio.utmachala.edu.ec/handle/48000/17106>
- Bravo, M., y Pérez, V. (2016). Caracterización de la esfera socio-afectiva de preescolares sin amparo filial. *Revista Cubana de Medicina General Integral*, 32(3). <http://www.revmgi.sld.cu/index.php/mgi/article/view/265/81>
- Campana Preciado, S. (2018) *El juego simbólico en educación inicial*. [Tesis de Especialidad, Universidad Nacional de Tumbes] <https://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/471/CAMPA%c3%91A%20PRECIADO%2c%20SARELA...pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Carrasco, A. (2017) *El juego simbólico en el desarrollo social de los niños de 3 a 4 años*. [Tesis de especialidad, Universidad Técnica de Ambato]
- Crespo Orellana, C.M. (2019). *El juego simbólico como estrategia para mejorar la socialización de una niña de 5 años con trastorno de espectro autista en el periodo septiembre 2018 – marzo 2019*. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Loja] Repositorio Digital. <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/handle/123456789/22077>

- Del Prette, Z.A.P. y Del Prette, A. (1999). *Psicologia das Habilidades Sociais, Terapia e Educação*. Petrópolis: Editora: Alínea.
- Del Prette, Z.A.P. y Del Prette, A. (2001). *Inventário de habilidades sociais (IHS–Del Prette): Manual de aplicação, apuração e interpretação*. São Paulo: Casa do Psicólogo.
- Gallardo, J., y Gallardo, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Revista Educativa Hekademos*, XI(24), 41 - 51. [http://www.hekademos.com/hekademos/media/articulos/24/Hekademos\\_N24.pdf](http://www.hekademos.com/hekademos/media/articulos/24/Hekademos_N24.pdf)
- Gerber, A. y Green, D. (2012). *Field experiments: Design, analysis, and interpretation*. [Experimentos de campo: diseño, análisis e interpretación.] WW Norton. [https://jonnyphillips.github.io/FLS6415/Class\\_3/Gerber%20and%20Green%202012%20Ch.1.pdf](https://jonnyphillips.github.io/FLS6415/Class_3/Gerber%20and%20Green%202012%20Ch.1.pdf)
- Giraldo, M., Gómez M., y Klimenko O. (2015). Acercamiento a un programa de fortalecimiento de habilidades sociales en la etapa preoperacional a través del juego simbólico. *Revista virtual de Ciencias sociales y humanas*, 14, pp. 161-196, ISSN 2145-2776. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5165272>
- Giraldo – Torrez, L., Restrepo, F., y Arboleda, V., (2018) Trastorno del espectro autista, electroencefalografía y neuronas espejo. *Acta Neurológica Colombia*.
- Harris, P., Kavanaugh, R., Wellman, H., y Hickling, A. (1993) *Young Children's Understanding of Pretense*. Monographs of the Society for Research in Child Development © 1993 Society for Research in Child Development. <https://doi.org/10.2307/1166074>
- Harris P. Pretending and planning. In: Baron-Cohen S, Tager-Flusberg H, Cohen D, editors. *Understanding other minds: perspectives from autism*. Oxford: *Oxford University Press*; 1993. p. 228–46
- Henao Gutiérrez, D., y Rodríguez Villa, G., (2018). *El juego como construcción del lenguaje simbólico en un niño diagnosticado con espectro autista del Municipio de Sabaneta Antioquia*. [Tesis de grado, Corporación Universitaria Minuto de Dios] [https://repository.uniminuto.edu/bitstream/10656/6589/1/Henao%20y%20Rodr%2B%C2%A1iguez\\_Juego%2C%20lenguaje%20simb%2B%C2%A6lico%20y%20autismo%20-%20Margarita%20Maria%20VALENCIA%20VALENCIA.pdf](https://repository.uniminuto.edu/bitstream/10656/6589/1/Henao%20y%20Rodr%2B%C2%A1iguez_Juego%2C%20lenguaje%20simb%2B%C2%A6lico%20y%20autismo%20-%20Margarita%20Maria%20VALENCIA%20VALENCIA.pdf)
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. Mc Graw-Hill Iberoamericana. 34(3): 215-222. <https://doi.org/10.22379/24224022215>
- Hurtado, M., y Revelo, S. (2020). *El juego en el desarrollo socio-afectivo de los niños y niñas de 5 a 6 años de la Unidad Educativa "Alexander Von Humboldt" durante el periodo lectivo 2019- 2020*

- [Trabajo de Titulación, Universidad Central del Ecuador]. <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/21647/1/T-UCE-0010-FIL-910.pdf>
- Jarrold, C., Boucher, J., y Smith, P. (1996) Generativity deficits in pretend play in autism [Déficits de generatividad en el juego de simulación en el autismo] *British Journal of Developmental Psychology*. <https://bpspsychub.onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/j.2044-835X.1996.tb00706.x>
- Kerlinger, F., y Lee, H. (2002) *Investigación del comportamiento*. 4ta ed. Mc Graw-Hill. <https://padron.entretemas.com.ve/INICC2018-2/lecturas/u2/kerlinger-investigacion.pdf>
- Lam, Y. y Yeung, S. (2014). *Symbolic Play in Children with Autism*. [Juego simbólico en niños con autismo] 10.1007/978-1-4614-4788-7\_26.
- Lino – Bailón, G.M. (2022) *Niños/as autistas verbales y la socioafectividad, en periodo de confinamiento [Tesis de maestría, Universidad Andina Simón Bolívar]* <https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/8826/1/T3869-MTDI-Lino-Ni%C3%B1os.pdf>
- Liscano, N. (2020). Comencemos a Hablar sobre el desarrollo socio afectivo en los niños. Express News. <https://expressnews.uk.com/comencemos-a-hablar-sobre-el-desarrollo-socio-afectivo-en-los-ninos/>
- López-Pérez, B., Fernández-Pinto, I. y Abad, F. J. (2008) *TECA. Test de Empatía Cognitiva y Afectiva*. Madrid: Tea Ediciones, S.A.
- López, S., Rivas, R., y Taboada, E. (2009). Revisiones sobre el autismo. *Revista Latinoamericana de Psicología*, 41(3), 550–570.
- Loor – Zambrano, D. F., (2016) *Juego simbólico con materiales alternativos y su aplicación en el proceso de adaptación en niños del subnivel inicial 2. [Tesis de Grado, Universidad Técnica de Machala]* [http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/9733/1/E-4253\\_LOOR%20ZAMBRANO%20DOLORES%20FELICIDAD.pdf](http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/9733/1/E-4253_LOOR%20ZAMBRANO%20DOLORES%20FELICIDAD.pdf)
- Maseda, M (2013). *El Autismo y las Emociones. Teoría de la Mente en los niños/as autistas. Su afectación dentro del ámbito emocional*. Universidad de Barcelona. <http://docplayer.es/12786224-El-autismo-y-las-emociones-la-teoria-de-la-mente-en-los-ninos-as-autistas-su-afectacion-dentro-del-ambito-emocional.html>
- Martí, M. (2001). *La afectividad: Los afectos son la sonrisa del corazón*. 2da ed. Internacionales Universitarias, S.A
- Martin, M. y Alonso, S. (2011). *Desarrollo socioafectivo: Ciclo formativo Educación infantil*. Producción.
- Martínez Godínez, V.L. (2013) *Métodos, técnicas e instrumentos de investigación*. Academia EDU. <https://www.academia.edu>

edu/9132118/M%C3%A9todos\_t%C3%A9cnicas\_e\_instrumentos\_de\_investigaci%C3%B3n

Ministerio de Educación de la República Dominicana (MINERD) (2016) MINERD y UNICEF trabajan para lograr la educación inclusiva de estudiantes con discapacidad en escuelas regulares. <https://ministeriodeeducacion.gob.do/comunicaciones/noticias/minerd-y-unicef-trabajan-para-lograr-la-educacion-inclusiva-de-estudiantes-con-discapacidad-en-escuelas-regulares>

Ministerio de Educación de la República Dominicana (MINERD) (2/4/2019) Ministerio de Educación desarrolla programas para garantizar inclusión y derechos a personas con capacidades especiales. <https://ministeriodeeducacion.gob.do/comunicaciones/educacion-en-marcha/ministerio-de-educacion-desarrolla-programas-para-garantizar-inclusion-y-derechos-a-personas-con-capacidades-especiales>

Ministerio de Educación de la República Dominicana (MINERD) (8/1/2021). Política de Inclusión sin precedentes en la educación de RD. <https://www.ministeriodeeducacion.gob.do/comunicaciones/noticias/politica-de-inclusion-sin-precedentes-en-la-educacion-de-rd>

Monjas, M. I. (1994). *Programa de enseñanza de habilidades de interacción social (PEHIS) para niños y adolescentes*. CEPE.

Monjas, M. I. (2004). *Programa de enseñanza de habilidades de interacción social (PEHIS) para niños y adolescentes*. CEPE.

Peña Batista, Junior M., Rodríguez Almonte, Sebastián A. y Veras Vargas, Emmanuel (2020). *Proceso de la terapia cognitiva, conductual y comunicativa por el docente o terapeuta a niños con trastorno del espectro autista entre 4 a 12 años: apoyo tecnológico*. [Trabajo de grado, Ingeniería en Tecnologías de la Información y la Comunicación, Santo Domingo: Universidad Iberoamericana (UNIBE)] <http://repositorio.unibe.edu.do/jspui/handle/123456789/176>

Piaget, J. (1961). *Formación del símbolo en el niño: imitación, juego y sueño*. Fondo de Cultura Económica de España.

Prieto, M. (1970). *El juego y el juguete educativo en la edad preescolar*. Centro de Documentación y Orientación Didáctica de E.P.

Prieto, M. y Medina, R. (2005). *El juego simbólico, agente de socialización en la educación infantil: planteamientos teóricos y aplicaciones prácticas*. UNED ediciones.

Ocaña, L. (2011). *Desarrollo Socioafectivo*. Paraninfo.

Organización Mundial de la Salud (OMS) (2021/06/01) *Trastornos del espectro autista*. Disponible en: <https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/autism-spectrum-disorders>

- Red Espectro Autista (2016) *Estudio sobre las condiciones del espectro autista en la región latinoamericana*. <http://redea.org.ar/>
- Red Espectro Autista (2015) *Resumen de estudio sobre las condiciones del espectro autista en la región latinoamericana*. <http://www.panaacea.org/wp-content/uploads/2015/12/Poster-REAL-2016-final.pdf>
- Ruggierri, V. y Cuesta, J. (2018). Envejecimiento en personas con trastornos del espectro autista. Actualización en neurología infantil. *Medicina*.78 (Supl. II):69-74.
- Serrano, M. (2005) Estimulación del lenguaje oral en la educación infantil. *Revista digital de investigación y educación*. pp.1-46.
- Smith, V.L. (2004): An experimental study of competitive market behavior. [Un estudio experimental del comportamiento competitivo del mercado.] *Journal of Political Economy*, 70, pp. 111-137.
- TEA (2022). *Cómo utilizar los juegos de intervención en la práctica clínica*. TEA Ediciones. <https://web.teaediciones.com/Como-utilizar-los-juegos-de-intervencion-en-la-practica-clinica.aspx>
- Thiemann-Bourque, K., Johnson, L. K., y Brady, N. C. (2019). Similarities in Functional Play and Differences in Symbolic Play of Children With Autism Spectrum Disorder. *American journal on intellectual and developmental disabilities*, 124 (1), 77-91. <https://doi.org/10.1352/1944-7558-124.1.77>
- Unir Revista (2019/10/22) El autismo en el aula: la necesidad de un equipo docente formado en Educación Especial. *Unir: La Universidad en Internet*. Disponible en: <https://www.unir.net/educacion/revista/autismo-en-el-aula/>
- Universidad Nacional de México (s.f.) *El juego simbólico. Juego espontáneo*. Dirección General de Personal, Dirección de los CENDI y Jardín de Niños y la Coordinación de Pedagogía. <https://www.personal.unam.mx/Docs/Cendi/juego-simbolico.pdf>
- Wing L. (1970) *Autistic spectrum disorders*. *BMJ*. 312: 327-8.