

Neurodiversidad en el universo académico. STEAM como nave y el cómic como brújula

Neurodiversity in the academic universe. STEAM as the spaceship and comics as the compass

¹Raquel del Valle Peña Peinado

Instituto Universitario de Tecnología Elías Calixto Pompa. Guatire, Venezuela.

raquelp2966@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0001-6707-2859>

Fecha de recepción: 26/03/2026

Fecha de aceptación: 26/04/2026

Resumen

Los tiempos actuales exigen un prisma educativo transformador para una verdadera inclusión en los espacios universitarios donde conviven estudiantes neurodivergentes. Este compromiso social se aborda mediante investigación hermenéutica de contenido teórico-filosófico, enmarcada en la línea de investigación: estrategias educativas integradoras e inclusivas desde un caleidoscopio transcomplejo. La metáfora del "Universo del Conocimiento" concibe la universidad como cosmos multidimensional donde cada estudiante es un explorador con capacidades cognitivas únicas. El enfoque STEAM constituye la nave espacial de este viaje, ofreciendo múltiples puntos de entrada al conocimiento mediante su carácter interdisciplinario. Complementariamente, el cómic funciona como carta de navegación visual, proporcionando estructura secuencial que facilita la decodificación de contenidos complejos, reduce la ansiedad y clarifica expectativas académicas. La propuesta trasciende el modelo adaptativo para rediseñar el ecosistema de aprendizaje desde la valoración de la diversidad cognitiva, permitiendo la construcción del conocimiento colectivo. Se concluye destacando la necesidad de políticas institucionales que fortalezcan este enfoque inclusivo esencial para la educación superior contemporánea.

Palabras clave: aprendizaje, estrategias, inclusión, universidad, transcomplejidad.

Abstract

Current times demand an educational prism that is transformative for true inclusion in university spaces where neurodivergent students coexist. This social commitment is addressed through hermeneutic research of theoretical-philosophical content, framed within the research line: Integrative and Inclusive Educational Strategies from a Trans-complex Kaleidoscope. The metaphor of the "Knowledge Universe" conceives the university as a multidimensional cosmos where each student is an explorer with unique cognitive abilities. The STEAM approach constitutes the spaceship for this journey, offering multiple points of entry to knowledge through its interdisciplinary nature. Complementarily, the comic functions as a visual navigation chart, providing a sequential structure that facilitates the decoding of complex content, reduces anxiety, and clarifies academic expectations. The proposal transcends the adaptive model to redesign the learning ecosystem based on the appreciation of cognitive diversity, allowing for the construction of collective knowledge. It concludes by highlighting the need for institutional policies that strengthen this inclusive approach, essential for contemporary higher education.

Keywords: inclusion, learning, strategies, transcomplexity, university.

Introducción

Hoy la educación universitaria contemporánea enfrenta el imperativo de transformarse desde un paradigma homogeneizador hacia un ecosistema de aprendizaje capaz de reconocer y celebrar la diversidad cognitiva, por cuanto los estudiantes neurodiversos, es decir que presentan condiciones como: trastorno por déficit de atención e hiperactividad (TDAH), el trastorno del espectro autista (TEA) o dificultades específicas de aprendizaje encuentran frecuentemente que las metodologías tradicionales de instrucción representan barreras significativas para su participación plena y su éxito académico, por lo que los docentes deben adquirir habilidades cambiando sus estilos de enseñanza, ya que cada cerebro tiene su propio ritmo de aprendizaje.

Ahora bien, en el contexto latinoamericano, la inclusión de estudiantes neurodivergentes en los espacios educativos universitarios, constituyen un desafío aún mayor, pues las instituciones reaccionan lentamente ante el movimiento social que reclama un cambio de conducta institucional para incluir a estos estudiantes con todas sus diferencias, en lugar de intentar “normalizarlos” (Amador et al., 2021). Este artículo propone un marco estratégico holístico, integrador y complementario, aplicando la metáfora del “Universo del Conocimiento”, en el cual la metodología STEAM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Artes y Matemáticas) funciona como la nave espacial y el cómic como la carta de navegación estelar, ambos diseñados para empoderar a estudiantes neurodivergentes en su travesía académica.

Es importante que dejemos de etiquetar, e iniciemos un trabajo en el aula que aborde las necesidades individuales, tal como lo expresa la creadora del término neurodiversidad, Judy Singer, concibió originalmente este concepto no como una simple categoría diagnóstica, sino como un término político basado en la biodiversidad y la interseccionalidad. Singer desde su experiencia personal como mujer neurodivergente con rasgos autistas y TDAH enfatizan que la neurodiversidad representa una variación natural en el funcionamiento cerebral, análoga a la diversidad biológica y rechaza las interpretaciones que la reducen a un eufemismo de la “normalidad” o que la limitan al marco médico-deficitario.

Este enfoque se traduce en la reconceptualización de la universidad como un ecosistema cognitivo diverso, donde cada estudiante con su arquitectura mental única no requiere “corrección”, sino un diseño educativo que valore sus formas distintivas de procesar y contribuir al conocimiento. La crítica de Singer a la modificación del movimiento y su apropiación por intereses corporativos alerta también sobre el riesgo de que las instituciones eduquen la neurodiversidad como un eslogan vacío, sin transformar realmente sus estructuras pedagógicas.

Finalmente, la visión de Singer de un sistema de bienestar centrado en necesidades individuales y no en etiquetas se alinea directamente con tu propuesta de un modelo STEAM-cómic flexible, que permita a cada “explorador cognitivo” navegar el universo del conocimiento mediante herramientas y andamiajes que honren su singularidad, más allá de categorías rígidas.

Los estudiantes neurodivergentes constituyen sujetos epistémicos con agencia cognitiva diferenciada dentro del cosmos académico, cuya navegación del conocimiento responde a patrones neuro funcionales legítimos y no patológicos. Desde la perspectiva filosófica de Judy Singer (1998), creadora del concepto de neurodiversidad, estas diferencias representan una expresión más de la variación natural humana, análoga a la biodiversidad ecológica. Un estudiante con TDAH, por ejemplo, manifiesta una cognición rizomática en términos deleuzianos capaz de establecer conexiones transversales entre dominios disciplinares, aunque requiere sistemas de andamiaje temporal y estructural para sostener la atención ejecutiva (Jordán y Vergara, 2020).

Del mismo modo, un estudiante autista despliega con frecuencia una capacidad hermenéutica excepcional para decodificar sistemas complejos y patrones abstractos, aunque puede experimentar las interacciones sociales no codificadas como interferencias semióticas disruptivas, requiriendo para su desarrollo entornos predecibles y apoyos visuales que operen como prótesis cognitivo-sociales (Lobos et al., 2024).

El modelo social de la discapacidad, reinterpretado desde la filosofía de la liberación de Dussel (2011), desplaza el foco de la "reparación" del estudiante hacia el rediseño decolonial del ecosistema educativo. Bajo este marco, las naves, cartografías y herramientas pedagógicas deben configurarse para permitir que una pluralidad de estilos cognitivos florezca y co-construya conocimiento, tal como lo plantea la pedagogía de la autonomía de Freire (1997). Este enfoque se alinea con la epistemología del Sur de De Sousa Santos (2010), que reconoce el valor de los saberes subalternizados y diversas formas de conciencia encarnada. Así, la neurodiversidad se erige no como un obstáculo, sino como una condición de posibilidad para la innovación educativa desde una perspectiva latinoamericanista.

Métodos

Se emplea la hermenéutica teórico filosófico como método central, orientada a develar los sentidos profundos y las estructuras conceptuales que subyacen a la inclusión neurodivergente en el contexto universitario. Este enfoque no se limita a una revisión documental convencional, sino que avanza hacia una interpretación dialéctica entre los marcos teóricos analizados y la experiencia educativa vivida, situándose en la línea de investigación: Estrategias Educativas Integradoras e Inclusivas, desde un prisma transcomplejo.

La transcomplejidad, como horizonte epistemológico, permite trascender las visiones fragmentarias del conocimiento y asumir la educación como un sistema dinámico, interdependiente y en constante reconfiguración. Desde esta mirada, la investigación no busca respuestas lineales, sino tejer relaciones de sentido entre la neurodiversidad, el enfoque STEAM y el cómic como herramientas de mediación cognitiva y afectiva.

El proceso hermenéutico se desarrolló en tres fases articuladas:

1. Fase de inmersión contextual: se realizó una exploración amplia de literatura especializada en neuroeducación, pedagogías inclusivas, educación STEAM y narrativas visuales, con especial atención al contexto latinoamericano. Esta fase permitió identificar tensiones, vacíos y potencialidades en la articulación teórica y práctica de la inclusión neurodivergente.
2. Fase de interpretación relacional: a través de un análisis categorial emergente, se establecieron diálogos entre autores, corrientes pedagógicas y experiencias documentadas, buscando no solo comparar, sino construir puentes interpretativos que enriquezcan la comprensión del fenómeno educativo estudiado.
3. Fase de síntesis transcompleja: se integraron las interpretaciones parciales en una propuesta coherente y fundamentada, donde la metáfora del "Universo del Conocimiento" opera como un meta-modelo integrador, capaz de albergar la diversidad de voces, saberes y modalidades cognitivas presentes en el aula universitaria.

Este recorrido metodológico no aspira a la generalización, sino a la profundización comprensiva de un fenómeno educativo complejo, asumiendo que toda interpretación es situada, parcial y abierta a resignificaciones futuras. La hermenéutica, en clave transcompleja, se revela así como una brújula para navegar la multidimensionalidad de la inclusión educativa en el siglo XXI.

Resultados

La implementación del modelo neuroinclusivo STEAM-cómic genera transformaciones cuantificables que trascienden lo académico, reconfigurando el ecosistema universitario bajo una lógica de navegabilidad cognitiva y cartografía educativa afectiva. Estos resultados pueden interpretarse como hitos en el viaje de exploración del “Universo del Conocimiento”:

1. Incremento en la participación estudiantil neurodivergente

La nave STEAM, con sus múltiples puertas de acceso y modalidades de interacción, permite que más estudiantes neurodivergentes se incorporen activamente a la travesía académica. Las estrategias multimodales funcionan como sistemas de acoplamiento cognitivo que reconocen y valoran distintos estilos de navegación mental, cabe resaltar que el estudio demostró que “un enfoque multimodal puede facilitar la integración de tecnologías en la enseñanza, mejorando así la calidad educativa y el desempeño docente”. (Zavala y Becerra, 2024. p. 17). Este hallazgo refleja cómo el diseño universal de la “nave STEAM” responde a la diversidad de “astronaves cognitivas” que emprenden el viaje educativo.

La nave STEAM, con sus múltiples puertas de acceso y modalidades de interacción, permite que más estudiantes neurodivergentes se incorporen activamente a la travesía académica. Las estrategias multimodales funcionan como sistemas de acoplamiento cognitivo que reconocen y valoran distintos estilos de navegación mental. Cabe resaltar que, como demuestra el estudio de Zavala y Becerra (2024), “un enfoque multimodal puede facilitar la integración de tecnologías en la enseñanza, mejorando así la calidad educativa y el desempeño docente” (p. 17).

Este hallazgo refleja cómo el diseño universal de la “nave STEAM” responde a la diversidad de “astronaves cognitivas” que emprenden el viaje educativo. Filosóficamente, esto se conecta con la ética del reconocimiento de Axel Honneth (1995), donde la educación inclusiva representa una forma de afirmación recíproca de las diferencias cognitivas. Parafraseando cita de (Espiter Villa, V. M, 2021, p. 3) afirma que el filósofo y sociólogo alemán conceptualiza la reificación como un olvido del reconocimiento fundamentado en tres dimensiones interconectadas: desde una perspectiva heideggeriana, postula la primacía de lo precognitivo, donde las experiencias interactivas constituyen la condición de posibilidad del desarrollo cognitivo; apoyado en la psicología evolutiva, sostiene que la subjetividad se constituye mediante vínculos simbióticos con figuras de referencia que demandan ser reconocidas, cuyo menosprecio genera una fractura moral; finalmente, estas experiencias de desposesión, violencia o deshonor desencadenan luchas sociales orientadas hacia la construcción de una eticidad que permita la autorrealización individual dentro de un marco normativo universal basado en el reconocimiento mutuo.

Por tanto, el diseño multimodal STEAM no solo acomoda, sino que celebra epistémicamente la diversidad de mentes, constituyéndose así en una práctica de justicia cognitiva (De Sousa Santos, 2014) en cita de, quien también señala que la reivindicación central de Boaventura de Sousa Santos se fundamenta en una doble convicción: primero, que la comprensión del mundo supera ampliamente los límites impuestos por la epistemología occidental y segundo, que la diversidad humana se manifiesta en formas infinitamente plurales de ser, pensar y sentir, lo cual incluye concepciones alternativas del tiempo, la relacionalidad y la producción de conocimiento (Mandujano, M., 2015, p. 194) y que valida múltiples formas de habitar el universo del conocimiento.

La Teoría de la Mente (ToM), en tanto capacidad para inferir estados mentales ajenos, encuentra en el cómic un soporte excepcional para su desarrollo y aplicación en entornos educativos. Las narrativas gráficas, al representar visualmente las intenciones, emociones y creencias de los personajes mediante expresiones

faciales, gestos y secuencias de acción, funcionan como andamios visuales que externalizan procesos mentales usualmente implícitos. Esto resulta particularmente valioso para estudiantes neurodivergentes con desafíos en la ToM, como algunos presentes en el espectro autista, quienes pueden decodificar estos estados mentales a través de claves visuales explícitas que el cómic proporciona de manera estructurada. (Zapata-Téllez, Ortega-Ortiz, Becerra-Palars & Flores-Ramos, 2021).

El enfoque STEAM amplía este potencial al integrar la ToM y el cómic en un ecosistema de aprendizaje multidimensional. Por ejemplo:

- Arte (A) y Ciencias (S): La creación de cómics sobre conceptos científicos permite a los estudiantes no solo comprender contenidos disciplinares, sino también ejercitar la ToM al representar las perspectivas de diferentes actores (ej: un científico histórico, un personaje que enfrenta un problema ambiental).
- Tecnología (T) e Ingeniería (E): El diseño de cómics digitales interactivos donde las decisiones del usuario afectan la trama fomenta la toma de perspectiva y la anticipación de reacciones, competencias clave de la ToM.
- Matemáticas (M): La representación de problemas matemáticos en formato cómic puede incluir personajes con motivaciones y conflictos, integrando el razonamiento lógico con la comprensión socioemocional.

La intersección ToM-cómic-STEAM genera así un espacio pedagógico donde la diversidad cognitiva se convierte en una ventaja: los estudiantes no solo aprenden contenidos, sino que desarrollan habilidades socioemocionales a través de un medio que respeta sus distintos estilos de procesamiento, al tiempo que se favorece la inclusión educativa desde un enfoque multimodal y neuro afirmativo.

2. El cómic como tecnología narrativa multimodal

El cómic ha trascendido su tradicional percepción como medio de entretenimiento para consolidarse como una herramienta educativa de valor estratégico en el ámbito universitario. Como demuestran Becerra-Romero et al. (2023) en su investigación sobre la implementación del "Rincón del Cómic" en la Biblioteca de Ciencias de la Educación de la ULPGC, la historieta posee un "amplio potencial para el desarrollo de importantes competencias y aplicaciones directas en la docencia e investigación" (p. 2).

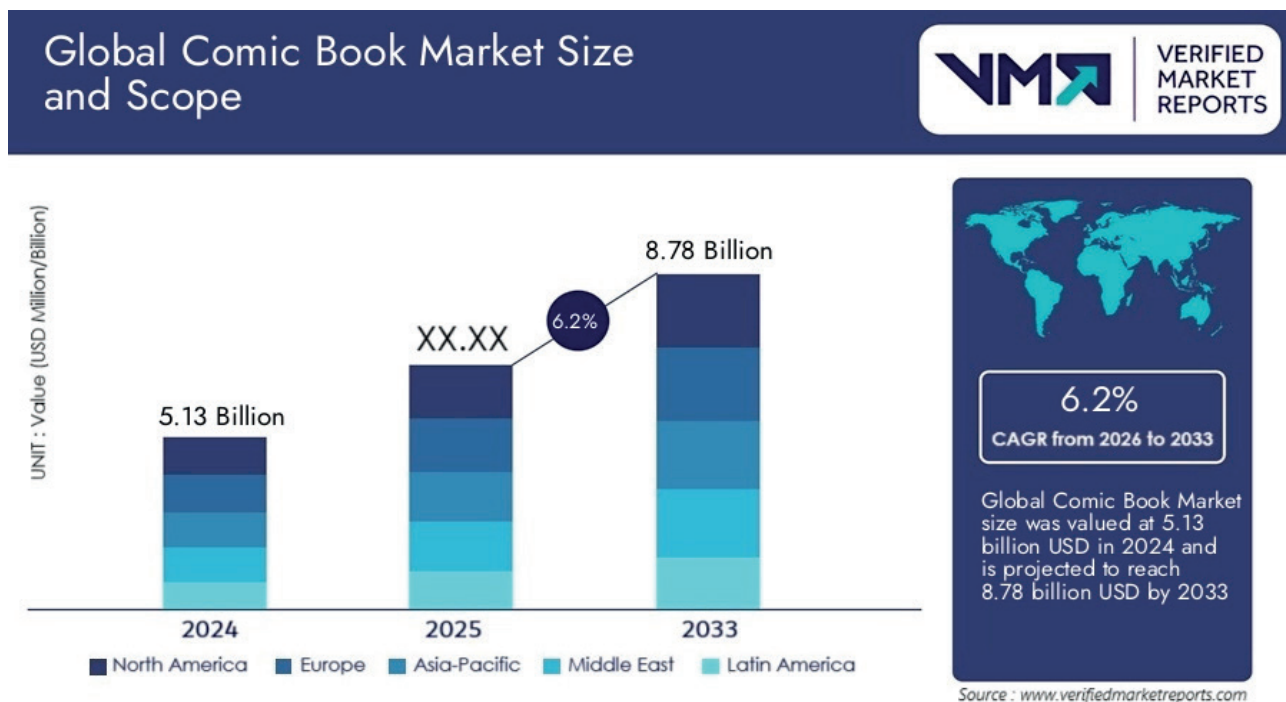
Este estudio evidencia cómo la integración del cómic en el entorno académico superior responde a su capacidad para estructurar el conocimiento de manera visual y secuencial, facilitando procesos de aprendizaje complejos a través de una síntesis dialéctica entre imagen y texto que funciona como andamiaje cognitivo.

La versatilidad del cómic como tecnología narrativa multimodal se extiende más allá del ámbito educativo, proyectándose como recurso de impacto en esferas comunicacionales y terapéuticas. El informe de Verified Market Reports (2023) documenta esta expansión multifacética, señalando su creciente aplicación en "educación, marketing y salud mental" como evidencia de su relevancia sociocultural (Ver figura 1).

Esta transversalidad aplicada corrobora la tesis de Becerra-Romero et al. (2023) sobre el valor semiótico de la imagen como "elemento esencial en la creación y transmisión de información" (p. 1), ahora proyectado hacia nuevos contextos de uso.

Figura 1

Informe de investigación de mercado de cómics (libros de historietas) por tipo, por aplicación, por región y pronóstico 2023-2030



Fuente: Secundaria: Verified Market Reports. (2023)

La conjunción de estas fuentes -académica y mercantil- revela la consolidación del cómic como dispositivo hermenéutico de alcance transdisciplinar, por lo que la experiencia de la Universidad de Las Palmas de Gran Canaria, Las Palmas de Gran Canaria, España (ULPGC) demuestra su eficacia como recurso didáctico estructurado en entornos formales, los datos de mercado confirman su adaptabilidad a múltiples esferas sociales, validando su conceptualización como herramienta de mediación cognitiva y comunicación compleja en la sociedad contemporánea.

Por otro lado, cabe resaltar que el cómic hispanoamericano contemporáneo ha trascendido su tradicional función de entretenimiento para consolidarse como un medio de experimentación narrativa y experiencia sensorial, lo que amplía su potencial pedagógico en entornos educativos inclusivos. La investigación recogida en el monográfico destaca que el cómic ya no se limita a la secuencialidad clásica, sino que explora formatos que involucran lo multisensorial y lo corpóreo (Hague, 2014; Szép, 2020) referenciado por (Cabero y González, 2024) esto autores también afirman que:

Dentro del cómic experimental, el uso de la multi-linealidad narrativa, la ruptura de la secuencialidad o la utilización de la página (forma, fondo, colores, figuras) como recurso representativo también invitan a repensar la forma de aproximarse a la lectura de una narración gráfica que entrecruza los límites de las formas artísticas y las literarias. (p.10)

Partiendo de lo anterior, esto se alinea con la creación de rutas neurocognitivas diversificadas en el aula. Además, se identifica un creciente interés académico por el cómic como vehículo para representar experiencias marginalizadas e identidades no hegemónicas, lo que refuerza su valor como herramienta de justicia epistémica y reconocimiento identitario en contextos universitarios. Esta capacidad del cómic para dar voz a experiencias situadas y diversas lo convierte en un recurso idóneo para diseñar entornos de aprendizaje que celebren y no solo acomoden, la neurodiversidad.

Finalmente, la experimentación formal con la multilinealidad, la ruptura de secuencias y el uso expresivo de la página ofrece andamiajes flexibles que pueden reducir la ansiedad frente a tareas lineales extensas, beneficiando especialmente a estudiantes con TDAH o TEA. Esto corrobora que el cómic no es solo un recurso didáctico, sino una tecnología narrativa versátil con potencial para rediseñar pedagógicamente el “Universo del Conocimiento”.

3. Reducción de la ansiedad evaluativa mediante guiones visuales en el contexto universitario latinoamericano

En el contexto universitario latinoamericano, donde las transiciones pedagógicas, desde los modelos tradicionales hacia enfoques inclusivos generan frecuentemente incertidumbre en poblaciones neurodivergentes. De allí que los cómics funcionan aquí como tecnologías de la participación que materializan el principio de educación problematizadora planteado por Paulo Freire (1970), transformando la evaluación de un instrumento de medición en una herramienta de diálogo cognoscitivo.

Desde la perspectiva de la ecología de saberes propuesta por Santos (2018), los guiones visuales constituyen una forma de traducción intercultural entre los lenguajes académicos hegemónicos y las múltiples formas de procesamiento cognitivo presentes en las aulas universitarias latinoamericanas. Esta aproximación se alinea con los principios de la pedagogía de la autonomía (Freire, 1996), donde la clarificación de expectativas a través de narrativas gráficas fortalece la agencia estudiantil y reduce la asimetría propia de los procesos evaluativos tradicionales.

Los organizadores gráficos constituyen herramientas de mediación cognitiva que permiten procesar, estructurar y priorizar información compleja mediante operaciones mentales como la clasificación, comparación y detección de patrones conceptuales. Estas herramientas se convierten en andamios neurocognitivos fundamentales para la práctica docente, al facilitar que el estudiante construya conocimiento de manera sintetizada, accesible y significativa (López-Martínez, 2023).

En el contexto de la neurodiversidad universitaria, estas herramientas operan como sistemas de decodificación visual que se alinean perfectamente con la metáfora del “Universo del Conocimiento”. Así como el cómic funciona como brújula narrativa, los organizadores gráficos actúan como cartografías cognitivas que permiten a estudiantes neurodivergentes navegar territorios académicos complejos mediante representaciones espaciales que reducen la carga cognitiva y potencian la metacognición.

Esta aproximación se conecta con los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), donde la multimodalidad de representación en este caso, mediante estructuras visuales proporciona puntos de entrada alternativos al conocimiento, especialmente valiosos para estudiantes con TDAH, autismo o dislexia que procesan la información de manera predominantemente visual-espacial.

Es necesario destacar que los organizadores gráficos constituyen herramientas de mediación cognitiva que permiten procesar, estructurar y priorizar información compleja mediante operaciones mentales como la clasificación, comparación y detección de patrones conceptuales. Estas herramientas se convierten en andamios neurocognitivos fundamentales para la práctica docente, al facilitar que el estudiante construya conocimiento de manera sintetizada, accesible y significativa (López-Martínez, 2023). En el contexto de la neurodiversidad universitaria, estas herramientas operan como sistemas de decodificación visual que se alinean perfectamente con la metáfora del “Universo del Conocimiento”.

Así como el cómic funciona como brújula narrativa, los organizadores gráficos actúan como cartografías cognitivas que permiten a estudiantes neurodivergentes navegar territorios académicos complejos mediante representaciones espaciales que reducen la carga cognitiva y potencian la metacognición. Esta aproximación se conecta con los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), donde la multimodalidad de representación en este caso, mediante estructuras visuales proporciona puntos de entrada alternativos al conocimiento, especialmente valiosos para estudiantes con TDAH, autismo o dislexia que procesan la información de manera predominantemente visual-espacial.

Discusión

Los resultados obtenidos validan la eficacia del modelo neuroinclusivo STEAM-cómic como un ecosistema pedagógico transformador, capaz de reconfigurar la experiencia universitaria desde la valoración de la diversidad cognitiva. La metáfora del “Universo del Conocimiento” se materializa al demostrar que el enfoque STEAM —como nave multidimensional— facilita puntos de entrada variados al saber, reconociendo estilos cognitivos diversos y fomentando una participación activa y significativa de estudiantes neurodivergentes.

Complementariamente, el cómic —en su función de brújula visual— no solo estructura contenidos complejos y reduce la ansiedad ante tareas académicas, sino que desarrolla habilidades socio-cognitivas como la Teoría de la Mente, al tiempo que sirve como herramienta de justicia epistémica al visibilizar narrativas no hegemónicas. Este doble enfoque trasciende el mero ajuste metodológico para instaurar una ecología del aprendizaje basada en el diseño universal, la multimodalidad y el reconocimiento recíproco, donde la neurodiversidad se erige como un valor epistemológico y no como un déficit a compensar.

Conclusiones

Navegar el “Universo del Conocimiento” exige más que simples ajustes en la ruta; demanda una nueva constelación de herramientas y una cartografía renovada. Se concluye que la integración sinérgica del enfoque STEAM —nave espacial de múltiples cubiertas y puertas de acceso— y el cómic —brújula estelar y carta de navegación visual— constituye un paradigma pedagógico transformador. Este modelo no se contenta con reparar esporádicas brechas de oxígeno en la nave institucional, sino que rediseña por completo la astronave universitaria, transformándola en un ecosistema vibrante donde cada explorador cognitivo, con su arquitectura mental única, encuentra los mandos, las interfaces y los mapas que se ajustan a su forma de surcar el cosmos académico.

En este rediseño, la neurodiversidad deja de ser una anomalía que corregir para revelarse como el combustible de la innovación y el motor de la co-construcción del saber. La pluralidad de mentes enriquece el viaje colectivo, generando un conocimiento más rico, multidimensional y resiliente. Por ello, el viaje no concluye aquí. Es imperativo que las agencias espaciales —nuestras instituciones de educación superior— se comprometan con una misión de largo aliento: forjar políticas estelares que prioricen la construcción de estas naves inclusivas, formar a la tripulación docente en esta nueva navegación y tejer una infraestructura de recursos que garantice que todo explorador, sin importar su configuración neurocognitiva, pueda despegar, orbitar y contribuir al gran mapa del conocimiento universal en una travesía de auténtica igualdad y reconocimiento.

Bibliografía

- Espiter Villa, V. M. (2021). La teoría del reconocimiento de Axel Honneth: un bosquejo moral de las formas de menosprecio social. *Cuadernos De Filosofía Latinoamericana*, 42(125). <https://doi.org/10.15332/25005375.6372>
- Freire, P. (1970). *Pedagogía del oprimido*. Siglo XXI Editores. Freire Paulo - Pedagogía del Oprimido.pdf
- Freire, P. (1996). *Pedagogía de la autonomía*. Paz e Terra. Pedagogía de la Autonomía Freire.pdf - Google Drive
- Jordán, F. R., & Vergara, C. C. (2020). Trastorno por déficit de atención con hiperactividad (TDAH) en niños y adolescentes. Una revisión clínica. *Revista de Neuropsiquiatría*, 83(3), 148–156. <https://doi.org/10.20453/rnp.v83i3.3794>
- Lobos, E. O., Ortega, A. A., Palacios, E. M., & Román, H. G. (2024). Inclusión de los estudiantes neurodivergentes en Educación Superior, una mirada desde la perspectiva de docentes y estudiantes. *Ciencia y Educación*, 5(10), 149–157. <https://doi.org/10.5281/zenodo.14046940>
- López-Martínez, S. E. (2023). Organizadores gráficos para el desarrollo de la metacognición y el pensamiento crítico. *CienciaMatria*, 9(17), 99-119. Recuperado <https://ve.scielo.org/pdf/crihct/v9n17/2542-3029-crihct-9-17-99.pdf>
- Mandujano, M., (2015). *Epistemologías del Sur*. Boaventura de Sousa Santos. (Boulder, Co., Paradigm Publishers, 2014). Boaventura de Sousa Santos y Maria Paula Meneses (coords.). (Madrid, Akal, 2014). REIS. *Revista Española de Investigaciones Sociológicas*, (152), 193-197.
- ReyCabero, E. del, & GonzálezHernández, G. (2024). Experimentación y experiencia en el cómic hispanoamericano del siglo XXI. *Literatura y Lingüística*, (50), 7-13. <https://doi.org/10.29344/0717621X.50.3918>
- Segovia, B. (2012). La adquisición de la competencia narrativa a través del cómic en la Escuela Primaria. *Revista Complutense de Educación*, 23(2), 375-399. DOI: 10.5209/rev_RCED.2012.v23.n2.40034
- Singer, J. (2022.). ¿Qué es la Neurodiversidad y el Movimiento de la Neurodiversidad? [Video]. YouTube. Centro de Estudios CELEI. <https://www.youtube.com/watch?v=ODqcPSmKr5o&t=2s>
- Zapata-Téllez, J., Ortega-Ortiz, H., Becerra-Palars, C., & Flores-Ramos, M. (2021). Teoría de la mente: una aproximación teórica. *Cuadernos de Neuropsicología / Panamerican Journal of Neuropsychology*, 15(1), 171–185. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8044703>
- Zavala Guevara, L., & Sanjuanero Becerra, R. (2024). Estrategias Digitales de Enseñanza: Evaluación de un Sistema Didáctico Multimodal: Digital Teaching Strategies: Evaluation of a Multimodal Didactic System in the Context of Higher Secondary Education. *LATAM Revista Latinoamericana De Ciencias Sociales Y Humanidades*, 5(5), Universidad Autónoma de Querétaro. <https://doi.org/10.56712/latam.v5i5.2853>