



**UNL**

Universidad  
Nacional  
de Loja

# **Universidad Nacional de Loja**

## **Facultad de Educación, el Arte y la Comunicación**

### **Carrera de Educación Inicial**

#### **ANÁLISIS DE CASO DE UN NIÑO DE 5 AÑOS CON TRASTORNO DEL ESPECTRO AUTISTA. PROPUESTA DE TRATAMIENTO INTEGRAL A TRAVÉS DEL JUEGO, EN EL PERIODO 2021-2022**

Trabajo de Integración Curricular  
previo a la obtención del título de  
Licenciada en Ciencias de la  
Educación Inicial.

#### **AUTORA:**

Ana Cristina Aguilar Japa

#### **DIRECTORA:**

Dra. Alba Susana Valarezo Cueva Mg. Sc.

**LOJA – ECUADOR**

**2022**

## Certificación


Dr. Alba Susana Valarezo Cueva Mg.Sc.

**DIRECTORA DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR**

### **C E R T I F I C O:**

Que he dirigido, asesorado, revisado, orientado con pertinencia y rigurosidad científica en todas sus partes, en concordancia con el mandato del Art. 229 del Reglamento de Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja, el desarrollo del trabajo de integración curricular previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial, denominada: **ANÁLISIS DE CASO DE UN NIÑO DE 5 AÑOS CON TRASTORNO DEL ESPECTRO AUTISTA. PROPUESTA DE TRATAMIENTO INTEGRAL A TRAVÉS DEL JUEGO, EN EL PERIODO 2021-2022**, de la autoría de la **Srta. Ana Cristina Aguilar Japa**. En consecuencia, el informe reúne los requisitos, formales y reglamentarios, autorizo su presentación y sustentación ante el tribunal que se designe para el efecto.

Loja, 25 de febrero del 2022



Dr. Alba Susana Valarezo Cueva Mg. Sc.

**DIRECTORA DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR**

## **Autoría**

Yo, **Ana Cristina Aguilar Japa**, declaro ser autora del presente trabajo de integración curricular y eximo expresamente a la Universidad Nacional de Loja y a sus representantes jurídicos de posibles reclamos y acciones legales, por el contenido de la misma. Adicionalmente acepto y autorizo a la Universidad Nacional de Loja, la publicación de mi trabajo de integración curricular en el Repositorio Institucional-Biblioteca Virtual.

**Firma:**



**Cédula de identidad:** 1150710026

**Fecha:** 13 de junio del 2022

**Correo electrónico:** ana.c.aguilar@unl.edu.ec

**Teléfono o celular:** 0998829925

**Carta de autorización del Trabajo de integración curricular por parte de la autora, para la consulta, reproducción parcial o total, y publicación electrónica del texto completo.**

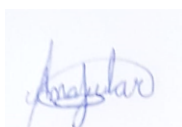
Yo, **Ana Cristina Aguilar Japa**, declaro ser autora del Trabajo de integración curricular **ANÁLISIS DE CASO DE UN NIÑO DE 5 AÑOS CON TRASTORNO DEL ESPECTRO AUTISTA. PROPUESTA DE TRATAMIENTO INTEGRAL A TRAVÉS DEL JUEGO, EN EL PERIODO 2021-2022**, como requisito para optar al grado de Licenciatura en Ciencias de la Educación, mención Educación Inicial; autorizo al Sistema Bibliotecario de la Universidad Nacional de Loja para que, con fines académicos, muestre al mundo la producción intelectual de la Universidad, a través de la visibilidad de su contenido de la siguiente manera en el Repositorio Institucional:

Los usuarios pueden consultar el contenido de este trabajo en el RI, en las redes de información del país y del exterior, con las cuales tenga convenio la Universidad.

La Universidad Nacional de Loja, no se responsabiliza por el plagio o copia del trabajo de integración curricular que realice un tercero.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Loja, a 13 días del mes de junio de 2022 firma la autora.

**Firma:**



**Autora:** Ana Cristina Aguilar Japa

**Cédula:** 1150710026

**Dirección:** Sauces Norte

**Correo electrónico:** [ana.c.aguilar@unl.edu.ec](mailto:ana.c.aguilar@unl.edu.ec)

**Teléfono:** 2541342

**Celular:** 0998829925

#### **DATOS COMPLEMENTARIOS:**

**Directora:** Dra. Alba Susana Valarezo Cueva Mg.Sc

**Tribunal:** Mg. Sc. Rosita Esperanza Fernández Bernal Presidenta del Tribunal.

Mg. Sc. Sonia María Castillo Costa Primera Vocal

Mg. Sc. Viviana Catherine Sánchez Gahona Segunda Vocal

## **Dedicatoria**

El presente trabajo investigativo lo dedico principalmente a Dios, por darme la fuerza y sabiduría para continuar en este proceso de obtener uno de mis sueños, por haber puesto en mi camino a aquellas personas que han sido mi soporte y compañía durante todo el periodo de estudio.

A mi familia por ser un pilar fundamental en todo lo que soy, en mi educación académica como en valores, por su incondicional amor y apoyo a lo largo de mi vida.

A mi hijo por ser el motor de motivación para salir adelante, por su infinita paciencia a lo largo de este camino quien me enseñó que, con esfuerzo, fe y dedicación juntos podemos lograr muchas metas.

*Ana Cristina Aguilar Japa*

## **Agradecimiento**

La vida está llena de retos, y uno de ellos fue la universidad, le agradezco a la Universidad Nacional de Loja por permitirme ser parte de esta institución y llegar a ser una profesional competente, a los directivos y profesores, de la Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación, a la Carrera de Educación Infantil mis más sinceros agradecimientos, por enriquecerme con contenidos y aprendizajes significativos en mi formación profesional.

A mi directora de tesis Dr. Alba Susana Valarezo Cueva quien me asesoró y me guió brindándome las sugerencias pertinentes con responsabilidad, necesarias para mi formación académica el objetivo de culminar el desarrollo de mi tesis con éxito y obtener una titulación profesional.

Al Centro de Desarrollo Integral Andares, gracias por facilitarme sus instalaciones para la realización de la intervención del estudio de caso. De igual manera agradezco al niño de 5 años, su docente y su familia, quienes sirvieron de fuente de estudio de este tema investigativo, se convirtieron durante estos largos meses en colaboradores y amigos.

Son muchas las personas que me han acompañado en el proceso de mi formación académica me gustaría mencionar a cada uno de ellos, por ser el apoyo en los momentos más difíciles de mi vida, por su aliento y apoyo para todos ellos infinitas gracias y bendiciones en sus vidas.

*Ana Cristina Aguilar Japa*

## Índice de contenidos

Portada.....	I
Certificación .....	II
Autoría.....	III
Carta de autorización del trabajo de integración curricular por parte de la autora, para la Consulta, reproducción parcial o total, y publicación electrónica del texto completo.....	IV
Dedicatoria .....	V
Agradecimiento .....	VI
Índice de contenidos .....	VII
Índice de Tablas.....	ix
Índice de anexos.....	x
1.Título .....	1
2.Resumen .....	2
2.1.Abstract.....	3
3.Introducción.....	4
4. Marco teórico.....	7
4.1. Trastorno del espectro autista.....	7
4.1.1. Teorías del autismo.....	8
4.1.1.1. <i>Teoría de la mente</i> .....	8
4.1.1.2. <i>Teoría de la disfunción ejecutiva</i> .....	9
4.1.1.2.1. <i>La planificación</i> .....	10
4.1.1.2.2. <i>Inhibición</i> .....	10
4.1.1.2.3. <i>Flexibilidad cognitiva</i> .....	10
4.1.1.3. <i>Teoría de la empatía-sistematización</i> .....	11
4.1.2. Causas del trastorno del espectro autista.....	12
4.1.2.1. <i>Etología genética</i> .....	12
4.1.2.2. <i>Etiología neurobiológica</i> .....	12
4.1.2.3. <i>Etiología ambiental</i> .....	13
4.1.3. Características del tea en las áreas del desarrollo.....	13
4.1.4. Grados del trastorno del espectro autista.....	15
4.1.5. Tipos de trastorno del espectro autista.....	15
4.1.5.1. <i>Autismo infantil</i> .....	16
4.1.5.2. <i>Trastorno de asperger</i> .....	16
4.1.5.3. <i>Trastorno de rett</i> .....	17
4.1.5.4. <i>El trastorno des integrativo infantil o síndrome heller</i> .....	17
4.1.6. Diagnóstico del trastorno del espectro autista.....	17
4.1.7. Ámbito familiar.....	19
4.2. El juego.....	21
4.2.1. Teorías del juego.....	22

4.2.1.1. Teoría del descanso de schiller .....	22
4.2.1.2. Teoría fisiológica de herber spencer (1855) y friedrich schiller (1795)....	22
4.2.1.3. Teoría de la relajación de moritz lázarus: .....	22
4.2.1.4. Teoría de la recapitulación de stanley hall .....	23
4.2.1.5. Teoría pragmática de karl gross .....	23
4.2.1.6. Teoría del juego o teoría del ejercicio preparatorio de carr .....	23
4.2.1.7. Teoría de la ficción de e. claparède .....	23
4.2.1.8. El psicoanálisis de sigmund freud.....	23
4.2.1.9. Teoría socio histórica de lew vygotski .....	24
4.2.1.1.0. Teoría psicoevolutiva de jean piaget.....	24
4.2.1.1.1. Teoría ecológica de u. brofenbrenner .....	25
4.2.1.1.2. El juego como ejercicio y exploración de cada nueva función h. wallon	25
4.2.2. Características del juego.....	225
4.2.3. Importancia del juego.....	26
4.2.4. Tipos de juego.....	28
4.2.5. El juego como estrategia en el autismo.....	31
5. Metodología.....	37
6. Resultados.....	39
6.1.Resultados obtenidos de guía de observación basada en el dms-5, aplicada a un niño 5 años con diagnóstico del trastorno del espectro autista. ....	39
6.2. resultados obtenidos de la escala abreviada de desarrollo de nelson ortiz (ead), aplicada al niño 5 años. ....	41
6.3. resultados obtenidos de la aplicación de la propuesta de intervención basado en el juego al niño de 5 años con trastorno del espectro autista. ....	46
7. Discusión .....	53
8. Conclusiones.....	57
9. Recomendaciones .....	58
10. Bibliografía.....	59
11. Anexos.....	66



## Índice de Tablas

<b>Tabla 1</b> .....	
Características del Trastorno Espectro Autista en la Áreas del desarrollo .....	14
<b>Tabla 2</b> .....	
Grados de gravedad del Trastorno Espectro Autista (TEA) .....	15
<b>Tabla 3</b> .....	
Aspectos que mejora el juego en las áreas de desarrollo del infante .....	28
<b>Tabla 4</b> .....	
Tipos de juego según la perspectiva de cada autor .....	28
<b>Tabla 5</b> .....	
Tipos de juego y las capacidades que desarrolla .....	30
<b>Tabla 6</b> .....	
Otras clasificaciones del juego .....	30
<b>Tabla 7</b> .....	
Sugerencias para la secuencia instructiva niños con trastorno del Espectro Autista .....	35
<b>Tabla 8</b> .....	
Guía de observación basado en el DSM-5 .....	39
<b>Tabla 9</b> .....	
Área de motricidad gruesa .....	41
<b>Tabla 10</b> .....	
Área de motricidad fina- adaptativa .....	42
<b>Tabla 11</b> .....	
Área de audición lenguaje .....	43
<b>Tabla 12</b> .....	
Área personal social .....	44
<b>Tabla 13</b> .....	
Ficha de examen de articulación de fonemas .....	45
<b>Tabla 14</b> .....	
Aplicación de la Propuesta de intervención .....	46
<b>Tabla 15</b> .....	
Matriz comparativa de los resultados de la Escala de Desarrollo de Nelson Ortiz .....	49
<b>Tabla 16</b> .....	
Matriz comparativa de los resultados de la ficha de examen de articulación .....	51

## Índice de Anexos

Anexo 1. Propuesta alternativa.....	66
Anexo 2. Ficha de observación basada en el DSM-5.....	185
Anexo 3. Escala abreviada de nelson ortiz pre- test.....	187
Anexo 4. Escala abreviada de nelson ortiz post- test.....	193
Anexo.5. Ficha de articulación pre- test.....	199
Anexo.6. Ficha de articulación post-test.....	201
Anexo 7. Informe psicopedagógico.....	203
Anexo 8. Imágenes fotográficas.....	219
Anexo 9. Certificación de asignación de tutor.....	224
Anexo 10. Certificación de traducción del resumen.....	225

## **1. Título**

ANÁLISIS DE CASO DE UN NIÑO DE 5 AÑOS CON TRASTORNO DEL ESPECTRO AUTISTA. PROPUESTA DE TRATAMIENTO INTEGRAL A TRAVÉS DEL JUEGO, EN EL PERIODO 2021-2022.

## 2. Resumen

El trabajo de integración curricular: **ANÁLISIS DE CASO DE UN NIÑO DE 5 AÑOS CON TRASTORNO DEL ESPECTRO AUTISTA. PROPUESTA DE TRATAMIENTO INTEGRAL A TRAVÉS DEL JUEGO, EN EL PERIODO 2021-2022.** Tuvo como objetivo general: Favorecer el desarrollo Integral del niño de 5 años con Trastorno del Espectro Autista. El diseño de investigación utilizado fue pre experimental, así mismo el alcance fue descriptivo permitiendo analizar características, cualidades y describir al niño en estudio siendo el total de la muestra y población; además se emplearon los métodos: analítico sintético, estadística descriptiva y la hermenéutica; ; técnicas e instrumentos aplicados fueron: la ficha de observación basado en el DSM-5, así como también, una ficha de articulación para detectar problemas específicos en el área de lenguaje y la Escala Abreviada de desarrollo de Nelson Ortiz utilizado para diagnosticar las dificultades en las áreas de desarrollo, tras la aplicación de la propuesta alternativa denominada “No es mi mundo es el nuestro juegos para todos”, se aplicó el post test para determinar el impacto de la intervención obteniendo resultados positivos de 114 puntos en un nivel medio alto y correcciones oportunas de omisión y distorsión de fonemas , por lo cual se pudo evidenciar una mejoría en el niño con TEA. Concluyendo que el juego es una herramienta inclusiva que favorece el desarrollo integral del niño con Tea de forma significativa adquiriendo habilidades motrices, comunicativas y socio-afectivas, por lo que se recomienda su aplicación en el contexto familiar y escolar.

**Palabras claves:** desarrollo integral, inclusión, juego, niño, trastorno del espectro autista.

## **2.1. Abstract**

The thesis entitled: CASE ANALYSIS OF A 5-YEAR-OLD CHILD WITH AUTISM SPECTRUM DISORDER. PROPOSAL OF INTEGRAL TREATMENT THROUGH PLAY ACTIVITIES, IN THE PERIOD 2021-2022, its general objective was to favor the integral development of a 5-year-old child with Autism Spectrum Disorder. The research design used was pre-experimental. Likewise, the scope was descriptive allowing analyzing characteristics, qualities, and describing the child under study being the total of the sample and population. In addition, the following methods were used: synthetic analytical, descriptive statistics and hermeneutics; the techniques and instruments applied were the observation card based on the DSM-5, as well as, an articulation card to detect specific problems in the area of language and the Nelson Ortiz Abbreviated Development Scale used to diagnose difficulties in the areas of development, after the application of the alternative proposal called "It's not my world, it's our world, games for everyone", the post-test was applied to determine the impact of the intervention, obtaining positive results of 114 points at a medium-high level and timely corrections of omission and distortion of phonemes, so it was possible to show an improvement in the child with ASD. Finally, the conclusion is that the game is an inclusive tool that favors the integral development of the child with TEA in a significant way, acquiring motor, communicative and socio-affective skills. Therefore, its application in the family and school context is recommended.

**Key words:** integral development, inclusion, play, child, autism spectrum disorder.

### 3. Introducción

En la actualidad aún existen barreras dentro del entorno educativo, social y familiar para atender a niños con necesidades educativas especiales asociados o no a una discapacidad, lo cual impiden que tengan una estimulación adecuada y participación activa en todos los contextos, frente a ello hoy en día existe el reto en las instituciones educativas de brindar respuestas inclusivas de apoyo que cumplan con las necesidades y características individuales de los educandos, para así favorecer a los procesos de aprendizaje y desarrollo evolutivo del infante.

Dentro del grupo de necesidades educativas especiales asociadas a la discapacidad, esta los niños con Trastorno de Espectro Autista (TEA), cuya patología requiere de intervención psicopedagógica debido a las dificultades que presenta en el desarrollo comunicativo, emocional y simbólico del niño, así como la capacidad de establecer relaciones con sus pares, por ello la estimulación adecuada sobre todo en los primeros años de vida es fundamental porque se va construyendo el ajuste armónico psicomotor, cognitivo y socio-afectivo y es en los juegos donde se observa la integración de todos ellos de forma significativa e integral.

Condomina (2018) afirma el juego le permitirá al niño poner en funcionamiento los mecanismos de su imaginación, desarrollar su creatividad, expresar su forma de ver el mundo que le envuelve y potenciar la actividad cognitiva y psicomotriz. Además, el niño podrá relacionarse con los adultos y sus iguales a través del juego, así pues, facilitará el desarrollo afectivo y la socialización. Por todo esto, se concibe que el juego es uno de los medios más poderosos que poseen los niños para aprender nuevos conceptos y habilidades a través de su propia experiencia.

Por lo tanto, la presente investigación tiene como tema: **ANÁLISIS DE CASO DE UN NIÑO DE 5 AÑOS CON TRASTORNO DEL ESPECTRO AUTISTA. PROPUESTA DE TRATAMIENTO INTEGRAL A TRAVÉS DEL JUEGO, EN EL PERIODO 2021-2022.** Para lo cual se planteó los siguientes objetivos específicos: 1. Diagnosticar las áreas de desarrollo del niño de 5 años, 2. Diseñar una propuesta basada en el juego para apoyar el desarrollo de las áreas del niño de 5 años; 3. Aplicar la propuesta de apoyo basada en el juego para el desarrollo de las áreas del niño de 5 años y 4. Valorar la aplicación de la propuesta de apoyo basada en el juego para el desarrollo integral del niño de 5 años.

En lo que refiere a la revisión literaria se planteó dos variables, en referencia al Trastorno del Espectro Autista tomándose en cuenta los siguientes subtemas: concepto, causas, características, grados, tipos, sintomatología, diagnóstico y ámbito familiar. En la segunda variable se aborda información en referencia al juego, desglosando subtemas como: definición, teorías, importancia, características, beneficios, el juego en las áreas de desarrollo, tipos, el juego y las capacidades que desarrolla, clasificaciones y el juego como estrategia en el trastorno del espectro autista.

El tipo de investigación empleado fue mixto porque permitió indagar, recolectar, analizar y vincular datos cualitativos y cuantitativos. Se utilizó el diseño pre experimental en el cual se aplicó la intervención a un a un solo individuo para conocer el impacto de la misma a través del pre test y post test. Y un alcance descriptivo, porque ayudó analizar características, cualidades y describir al sujeto en estudio.

Los métodos que se utilizaron para poder llevar a cabo la investigación fueron:, el analítico –sintético ayudó a estudiar e interpretar, temática que por su naturaleza es multicausal también permitió sintetizar, conclusiones y recomendaciones, la estadística descriptiva para presentar los resultados, analizarlos e interpretarlos cuantitativamente por medio del uso de instrumentos confiables y por último la hermenéutica para describir y comprender la realidad del sujeto estudiado en forma directa a través de las experiencias vividas y para interpretar la información obtenida de la ficha de observación basado en el DSM-5.

Para el abordaje de la investigación se utilizó como técnica e instrumento, la ficha de observación basado en el DSM-5 para corroborar la sintomatología del trastorno y la Escala Abreviada de desarrollo (EAD-1) de Nelson Ortiz para determinar las áreas en la que presentaban dificultad el niño. Y una ficha de examen de articulación para conocer a profundidad el problema en el área de lenguaje. En cuanto a la muestra es no probabilística porque la presente investigación es realizada en tiempo de pandemia, es por ello que se empleó como técnica el estudio de caso.

Una vez aplicado los instrumentos los resultados arrojados fueron que el niño se encuentra en parámetros de medio y alerta con un desarrollo global de medio es decir que presentan problemas en cuanto a la motricidad gruesa, motricidad fino adaptativa, lenguaje y personal social, en referencia a la ficha de articulación se evidencia omisión, sustitución y

distorsión de distintos fonemas. Es así que los resultados finales demuestran que hay mejoras en el desarrollo global del niño cambiando de nivel medio a medio alto, en la ficha de articulación se corrige errores de omisión y distorsión, de aquí radica la importancia de realizar el presente estudio de caso que aporta significativamente en la vida del niño con TEA.

Una vez concluida la investigación posterior a la aplicación de la propuesta se validó debido a la mejora en las áreas de desarrollo del niño siendo relevante la utilización del juego en el contexto educativo y familiar porque es un medio efectivo que facilita la inclusión del niño con TEA en el aula y en su entorno inmediato, ayudando así a responder a sus necesidades en el contexto educativo y familiar porque es un medio efectivo que facilita la inclusión del niño con TEA en el aula y en su entorno inmediato, ayudando así a responder a sus necesidades motrices, de lenguaje y socio-afectivas, así mismo se recomienda a los padres de familia considerar el juego con la utilización de la propuesta de intervención denominada: “No es mi mundo es el nuestro, juegos para todos” enfocada a mejorar el desarrollo integral del infante en casos de Trastorno del Espectro Autista.

Finalmente, el proyecto de investigación está conformado por: portada, certificación, autoría, carta de autorización, dedicatoria, agradecimiento, título, resumen, abstract, introducción, marco teórico, metodología, resultados, discusión, conclusiones, recomendaciones, bibliografía, anexos e índice.



## 4. Marco teórico

### 4.1. Trastorno del espectro autista

Desde los años cuarenta hasta la actualidad, diversos autores han intentado describir el autismo sobre todo definirlo. Sin embargo, el autor más representativo del Autismo es Leo Kanner que en 1943 definió el autismo como “autismo infantil precoz”, basándose en una observación de un grupo de niños mismo que permitió conocer que las personas autistas presentan dificultades para relacionarse socialmente, ausencia de contacto afectivo, inflexibilidad conductual y comunicación atípica.

Rojas et. al. (2019) explica que: “El Trastorno del Espectro Autista (TEA) es una alteración del neurodesarrollo que afecta las áreas de comunicación social y conducta, las cuales se manifiestan de manera heterogénea en cada niño y con una amplia gama de niveles de funcionalidad” (p.2).

Se puede decir que detrás del Autismo hay un abanico amplio de gravedad que no necesariamente puede ser acompañado por un coeficiente intelectual bajo, sino también puede tener afectaciones en varias áreas del desarrollo de quien lo padece. Este trastorno aqueja de manera diferente a cada infante, de ahí radica la importancia de conocer el nivel de gravedad y las características que manifiesta.

Ratificando con las palabras de André et al. (2020): El Trastorno del Espectro Autista (TEA) es un trastorno del neurodesarrollo que es caracterizado por dificultades en la comunicación y en la interacción social, así como en la flexibilidad del pensamiento y de la conducta de quien lo presenta. No existen marcadores biológicos, así, el diagnóstico se fundamenta en la parte clínica. Los signos y síntomas aparecen de forma variadas a partir de los 18 meses y se consolidan a los 36 meses de edad. (p.2)

Es decir, el Trastorno espectro autista no es una enfermedad que a medida que pasa el tiempo tendrá un tratamiento o cura en específico, sino más bien se caracteriza por ser un trastorno neurológico que afecta de manera significativa en las habilidades del niño tanto en la comunicación, comprensión del lenguaje, juego y la relación con las demás personas que le rodean.

Por otro lado, El Trastorno del Espectro Autista de acuerdo al Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales DSM-5, está actualmente integrado dentro de los denominados Trastornos del Desarrollo Neurológico:

Estos trastornos se definen por un desarrollo cualitativamente anormal de la interacción y comunicación social y un conjunto repetitivo y restringido de actividades e intereses que varía en función de la edad cronológica y del nivel de desarrollo de la persona. Como trastorno, causa clínicamente un deterioro significativo en el área social, laboral, etc. (...) de la vida cotidiana del individuo. (American Psychological Association [APA], 2014, p. 54)

Cuyo trastorno es considerado uno de los más graves para la población infantil afectando en todos los ámbitos de la vida de la persona en lo familiar, laboral, personal y social. Para finalizar este apartado se puede decir que es un síndrome que presenta varios síntomas y se hace evidente durante los primeros 30 meses de vida y da lugar a diferentes alteraciones del lenguaje y la comunicación, de las competencias sociales y de la imaginación del infante.

#### **4.1.1. Teorías del Autismo**

##### ***4.1.1.1. Teoría de la Mente***

Cudris (2019) define a la teoría de la mente como: “El conjunto de procesos neurocognitivos implicados en la interpretación y en las respuestas que generamos ante las intenciones y comportamientos de los demás, de tal manera que permita una positiva interacción social” (p.1). Es así, que la teoría de la mente es una capacidad para ponerse en lugar del otro desarrollando la empatía y del mismo modo ayuda a interpretar los pensamientos, sentimientos de otra la persona que son formados a través de expresiones faciales.

En el caso de los niños autistas se evidencia la usencia de la capacidad de la Teoría de la mente y la base neurológica de esta capacidad está relacionada con las neuronas espejo lo cual reflejan la acción de otras personas en el cerebro en los niños autistas hay cierta carencia de estas neuronas lo que hace que no se pongan en el papel de la otra persona. (Zilber, 2017, p. 3)

Las neuronas espejo son las células neurológicas del cerebro que se activan cuando las personas observan un comportamiento o algo que puede estar pasando en su entorno y en las personas con TEA puede funcionar de diferente manera respondiendo con menor frecuencia a señales sociales como estados mentales, comprender el comportamiento, interacciones sociales e intencionalidades de otras personas.

Rubia (2018) basándose en el aporte del Profesor Simón Barón – Cohen, especialista en el TEA, alude que los pacientes muestran una falta de sensibilidad para los sentimientos de otras personas e incapacidad para:

- ✓ Tener en cuenta lo que otra persona sabe y comprender reglas no escritas o convenciones
- ✓ “Leer” el nivel de interés del oyente por nuestra conversación
- ✓ Detectar el sentido figurado de la frase de otra persona
- ✓ Anticipar lo que otra persona podría pensar de las propias acciones
- ✓ Comprender malentendidos, engañar o comprender el engaño
- ✓ Comprender las razones que subyacen a las acciones de las personas

En otras palabras, los niños con el Trastorno del Espectro Autista presentan dificultades para comprender la conducta, sentimientos, pensamientos e intenciones de otras personas, así como de sí mismo. Esta teoría trata de dar respuesta y explicar el primer criterio del DSM-5 donde hay déficits en la comunicación e interacción social con sus pares y en el entorno donde se desenvuelve.

#### ***4.1.1.2. Teoría de la disfunción ejecutiva***

Pérez et al., (2018) señala que: “Las funciones ejecutivas son los procesos cognitivos que regulan el comportamiento dirigido hacia metas; dichas funciones permiten el control de los pensamientos y acciones en situaciones nuevas o complejas en las cuales no se obtiene un patrón de respuesta adaptativa” (p.1).

Dentro de las funciones ejecutivas se incluyen dominios que destacan esta capacidad como: planeación, inhibición, control de impulsos, memoria de trabajo, foco atencional las mismas que son utilizados para resolver problemas de la cotidianidad que representen cosas nuevas para la persona.

A continuación, se describen los dominios más implicados en los niños que presentan TEA como son:

#### **4.1.1.2.1. La planificación.**

Basándose en el criterio de Llorente y Martos (2018) manifiestan que los niños con Autismo muestran dificultad especialmente en el proceso de la toma de decisiones planificación y secuenciación de los pasos que permiten cumplir una letra determinada, lo que puede desencadenar el desarrollo de conductas sin una visión clara de su actuar

#### **4.1.1.2.2. Inhibición.**

Según Peña et al. (2017) explican permite a la persona controlar las reacciones impulsivas y una de las características de los TEA es el déficit de esta capacidad ya que hay una alteración en este proceso cognitivo lo que desencadena comportamientos repetitivos/ estereotipados.

#### **4.1.1.2.3. Flexibilidad cognitiva.**

Sahakian et al. (2021) indican que es: “Una habilidad que nos permite cambiar entre2 diferentes conceptos o adaptar el comportamiento para lograr metas en un entorno cambiante” (p.1). Entre los indicadores del Trastorno del Espectro Autista se destacan la ausencia de esta flexibilidad porque presentan insistencia al cambio prefieren lo rutinario, rigidez cognitiva y conductual, ecolalias, dificultades en la regulación de emociones y actos motores.

Carbacos (2017) señala que las personas con TEA tienen alteraciones en las funciones ejecutivas presentando dificultades en:

- ✓ Anticipar situaciones.
- ✓ Organizar, secuenciar y/o mantener información en la mente.
- ✓ Producir conductas con un sentido o meta definidos.
- ✓ Iniciar una actividad sin ayuda (dependencia ambiental).
- ✓ Monitorizar la propia ejecución de la tarea o actividad (tiempo, atención)
- ✓ Autocorregir errores.
- ✓ Generar diferentes soluciones a un mismo problema.
- ✓ Generalizar lo aprendido.

- ✓ Autorregular las emociones.
- ✓ Cambiar el foco de atención de un estímulo a otro.

Es así que las dificultades que presentan los niños con TEA en las funciones ejecutivas se deben principalmente a alteraciones del lóbulo frontal lo cual están relacionadas con el conjunto de procesos encargados de la generación, monitorización y control de la acción y pensamiento como resolución de problemas tanto externos como internos y la ausencia de él lo trae consigo consecuencias de conflictos de interacción, afectivo y social

De tal modo, se puede apreciar que las alteraciones en las funciones ejecutivas traen como consecuencia dificultades en el seguimiento y cumplimiento de las normas, en la regulación de las emociones, fallas en el control atencional y rigidez cognitiva. Por otro lado, esta teoría explica el criterio (B) del DSM- 5 acerca de los patrones de conducta repetitivos y estereotipados.

#### ***4.1.1.3. Teoría de la empatía-sistematización***

La Teoría de la empatía-sistematización, fue desarrollada por Simón Barón Cohen lo cual trata de explicar las dificultades que tienen las personas con TEA para establecer comunicación y para crear relaciones sociales.

Existen cerebros excesivamente empáticos (con altas capacidades para colocarse en el sitio del otro, pero con pocas capacidades de sistematización) y cerebros excesivamente sistemáticos, es decir, con pocas capacidades empáticas). Las personas con TEA tienden a estar más cercanas del extremo sistemático, mostrando un hipo actividad en casi todas las áreas cerebrales del circuito de la empatía. (Sauza, 2019, p. 29)

Sin embargo, las personas con TEA pueden desarrollar la empatía cognitiva adquirida por el aprendizaje la misma que nunca será por intuición como el de las personas neurotípicas, más bien tienden a sistematizar y buscar reglas por las cuales se puedan dirigir y ver un sistema en los cual sepan cómo, manipular una variable, modificar un sistema e inventar uno de nuevo. En este sentido, las personas con TEA acostumbran a presentar intereses relacionados con sistemas de colección (tipos de dinosaurios), sistemas mecánicos (funcionamiento radio), sistemas numéricos (calendarios), sistemas abstractos (música) etc.

#### **4.1.2. Causas del Trastorno del Espectro Autista**

Hoy en día aún no se conocen con exactitud la causa del autismo, pues a pesar de varias investigaciones y del desarrollo de gran cantidad de teorías explicativas, la etiología del autismo todavía resulta un reto de encontrar y describirla con claridad ya que es un trastorno multifactorial, sin embargo, se supone que las causas son las siguientes:

##### ***4.1.2.1. Etología Genética***

Dentro de los factores genéticos que participan en la etiopatogenia del autismo se describen al menos 10 genes que se multiplican entre sí también se señala un causal neurogenético. Barthélémy et al. (2019) explica que:

El cromosoma 15 comparte casos de autismo y puede estar asociados con trastornos genéticos específicos como el síndrome de X frágil, neurofibromatosis, esclerosis tuberosa, síndrome de Angelman, síndrome de Cornelia de Lange, síndrome de Down, fenilcetonuria no tratada, reagrupaciones cromosómicas esto puede ser detectables mediante exámenes genéticos estándar. (p.12)

También existen cambios genéticos que pueden generar el riesgo de tener trastorno del espectro autista, que influyen en la afectación desarrollo del cerebro o el modo en que se comunican las neuronas cerebrales mismas que pueden determinar la gravedad de los síntomas. Algunas mutaciones genéticas parecen ser hereditarias, mientras que otras suceden de manera espontánea.

##### ***4.1.2.2. Etiología Neurobiológica***

El estudio neurobiológico del autismo establece que, en algún momento del neurodesarrollo, se produce una alteración, probablemente modulada genéticamente, que afecta al normal desarrollo tanto de estructuras corticales como subcorticales.

El sistema nervioso inicia su desarrollo durante la embriogénesis siguiendo una guía genética, pero en constante interacción con el ambiente, y continúa reformándose hasta los últimos años de vida dicho proceso de llama neurodesarrollo. Cuando éste se altera y produce una disfunción cognitiva, neurológica o psiquiátrica, misma que da lugar a un Trastornos del Neurodesarrollo como el TEA.

La etiología neurobiológica es una alteración funcional de la corteza cerebral, que presenta anomalías estructurales en la disposición de las neuronas, así como en la función sináptica y en el patrón de conexiones dentro y entre columnas corticales. Estas alteraciones afectan fundamentalmente a la corteza prefrontal y sus conexiones, la principal región encefálica implicada en la regulación de la conducta social. (Martínez, et al., 2019, p. 3)

Los autores también explican que son anomalías causadas por mutaciones en genes involucrados en la formación de sinapsis y plasticidad sináptica y el control del equilibrio excitador e inhibitorio en la sinapsis. En los TEA hay alteraciones del crecimiento cerebral que se originan durante el periodo prenatal y persisten a lo largo de toda la vida.

#### ***4.1.2.3. Etiología Ambiental***

Los factores ambientales pueden modificar su expresión fenotípica, puede ser la edad avanzada de los padres que ha mostrado asociación con este trastorno. Por otro lado, los factores ambientales externos pueden actuar como teratógenos del sistema nervioso central en los inicios de la vida gestacional y producir el Trastorno del Espectro Autista.

Arveras y Ruggiere (2019) mencionan varios factores ambientales que son el causal de este tipo de trastorno los cuales pueden ser por la prematuridad, condiciones perinatales como bajo peso al nacer, presión arterial elevada, infecciones de la placenta, infecciones virales que alteran el normal desarrollo cerebral también está la exposición a ciertos teratógenos como tóxicos para los insectos y pesticidas, así como drogas, situaciones de estrés materno, depresión y el uso fármacos como antidepresivos, misoprostol.

A sí mismo, los factores ambientales pueden suponer un desafío y conocerlos ayuda a tomar medidas preventivas en el cuidado del proceso del embarazo para que agentes externos no interfieran en el mismo y desencadenen el TEA, de esta forma favorecer a las nuevas generaciones infantiles y así disminuir el Trastorno del Espectro Autista que afecta significativamente la vida del individuo que lo padece.

#### **4.1.3. Características del TEA en las Áreas del desarrollo**

Las características que identifican el autismo pueden darse según la baja o alta intensidad de cada individuo y son de dicha importancia conocerlas pues ayuda a detectar cuyo trastorno a temprana edad. Es así, que las características pueden ser en distintas áreas

del desarrollo. La Junta Extremadura Consejería de Educación (JECE) (2007) explica las diferentes afectaciones, lo cual se detalla en la tabla 1.

**Tabla 1**

*Características del Trastorno Espectro Autista en la Áreas del desarrollo*

<b>Desarrollo Motor</b>	<b>Desarrollo Perceptivo</b>	<b>Desarrollo Cognitivo</b>	<b>Desarrollo Personal y Social</b>	<b>Desarrollo del Lenguaje</b>
-Repetir determinados movimientos una y otra vez.	- Prestan poca atención, pero presentan una atención selectiva en cuanto a su ambiente.	-No aprovechan sus experiencias anteriores para comprender la situación actual y prever futuras experiencias.	-Tienen dificultades para imitar y hacer amigos - No buscan el contacto corporal. - Suelen tener angustia ante los cambios, fracasos o frustraciones.	-Tienen dificultad para adquirir un habla funcional. -Realizar repeticiones de palabras y expresiones que oyen. - Realizan una incorrecta utilización del pronombre personal.
-Frecuentes estereotipias, retorcer las manos frente a los ojos, dar vueltas sobre sí mismo, balancearse.	- No son conscientes de sucesos que podrían ser peligrosos.	- Se fascinan ante diseños regulares de objetos, coleccionándolos y ordenándolos de forma sistemática y repetitiva.	- Suelen tener angustia ante los cambios, fracasos o frustraciones.	-Escasa comunicación no verbal.
-Buena coordinación motora mientras otros manifiestan hipotonía.	- No son conscientes de sus dificultades.  -Presentan dificultades para ponerse en el lugar de la otra persona	- Los recuerdos son muy exactos, almacenan las experiencias tal y como sucedieron.		

*Nota.* Tomada de la Guía para la atención educativa del Alumnado con Trastorno Generalizado de Desarrollo (Autismo) de Junta Extremadura consejería de educación (JECE) (2007).

Respecto a la tabla 1, se evidencia las múltiples características en las áreas de desarrollo que puede manifestar una persona con TEA, lo cual es importante tener conocimiento de las mismas, para poder realizar una detección temprana del mencionado trastorno, mismo que ayudara a buscar un tratamiento eficaz para reducir de cierta forma las dificultades presentadas del individuo y pueda tener una calidad de vida mejor con los mismos derechos y oportunidades al igual que sus pares.



#### 4.1.4. Grados del Trastorno del Espectro Autista

El DSM-5 incluye la adición de grados de severidad en 3 grados tanto para los síntomas de la comunicación e interacción social como de comportamientos restringidos y repetitivos misma que se evidencia en la tabla 2.

**Tabla 2**

*Grados de gravedad del Trastorno del Espectro Autista (TEA)*

<b>Categoría dimensional del Tea en el DSM5</b>	<b>Comunicación social</b>	<b>Comportamientos restringidos y repetitivos</b>
Grado 3 “Necesita ayuda muy notable”	Mínima comunicación social	Marcada interferencia en la vida diaria por inflexibilidad y dificultades de cambio y foco de atención
Grado 2 “Necesita ayuda notable”	Sin apoyo in situ, aunque presenta alteraciones significativas en el área de la comunicación social.	Interferencia frecuente Relacionada con la inflexibilidad y dificultades del cambio de foco.
Grado 1 “Necesita ayuda”	Marcado déficit con limitada o respuestas reducidas o atípicas	Interferencia significativa en al menos un contexto
Síntomas subclínicos	Algunos síntomas en este o ambas dimensiones, pero sin alteraciones significativas.	Presenta un inusual o excesivo interés, pero no interfiere
Dentro de la normalidad	Puede ser peculiar o aislado, pero sin interferencia	No interferencia.

*Nota.* Tomado del libro American Psychiatric Association (2014).

De acuerdo a la tabla 2, se observa los grados de gravedad que puede atravesar una persona con diagnóstico con Trastorno del Espectro Autista cabe recalcar que la edad de detección de este trastorno puede ayudar a que este no necesite ayuda muy notable más bien tenga un autismo funcional, misma que facilitara el proceso de intervención en todo su desarrollo integral obteniendo resultados positivos con una adecuada estimulación.

#### 4.1.5. Tipos de Trastorno del Espectro Autista

El autismo suele confundirse con otros trastornos que se presentan en el desarrollo infantil por tanto se realizara una descripción de como diferenciar este trastorno con otros ya que poseen ciertas características similares que nos podrían confundir al momento de realizar un diagnóstico es por ello que es necesario describir a cada uno de ellos:

#### ***4.1.5.1. Autismo Infantil***

Es un trastorno del desarrollo que altera muy gravemente al infante en la capacidad para comunicarse, existe déficits en el área cognitiva, emocional y conductual. Garrido (2018) explica que:

Este tipo de personas parecen estar inmersos en su propio mundo y frecuentan comportamientos repetitivos, como por ejemplo organizar y reorganizar objetos y altamente sensibles a los sonidos. Pueden llegar a estresarse como se exponen a ruidos específicos, luces excesivamente brillantes o sonidos fuertes. Siempre van a querer usar determinadas prendas de vestir, colores o van a querer ubicarse en determinadas zonas de la habitación sin ningún motivo lógico. (p.7)

Cuyas características hacen que los niños desarrollen comportamiento conflictivo mismo que supone cambios de humor, así mismo no demuestran ningún interés en las personas que lo rodean, al contrario, muestran interés por las cosas materiales como las experiencias sensoriales. Por otro lado, el autismo infantil o de Kanner suele aparecer durante los tres primeros años del infante y usualmente la poca comunicación verbal de los niños suele llamarla atención de los padres.

#### ***4.1.5.2. Trastorno de asperger***

Este trastorno afecta la manera que una persona interpreta la comunicación y socializa con sus pares tiene intereses repetitivos, déficits en la capacidad para jugar.

Vargas et al. (2019) señala que:

El Síndrome de Asperger es un trastorno persuasivo del desarrollo que se caracteriza por marcada alteración social, dificultades en comunicación, déficit en capacidad de juego y un rango de comportamiento e intereses repetitivos, sin un retardo significativo en el lenguaje ni cognitivo. (p. 4)

También se puede acotar que este trastorno es un poco complicado de diagnosticar porque las personas afectadas no tienen ningún tipo de discapacidad intelectual ni rasgo físico que lo identifique y a veces suele pasar por desapercibido. En su prevalencia afecta más a hombres y se caracteriza por no tener un retraso significativo en el área del desarrollo del lenguaje.

#### ***4.1.5.3. Trastorno de Rett***

El síndrome de Rett es un trastorno del desarrollo neurológico, de origen genético, que su prevalencia afecta especialmente a las niñas. Hernández et al. (2019) afirman que: “La enfermedad no es evidente en el momento del nacimiento, sino que sus primeros síntomas se empiezan a ver, generalmente, a partir de los 6 a los 18 meses de edad” (p. 2).

Las personas que padecen de este tipo de trastorno usualmente llevan una vida normal, luego presentan un retroceso en el desarrollo global de todas las habilidades o capacidades adquiridas y las áreas afectadas se evidencian en la motriz, lenguaje y social.

#### ***4.1.5.4. El Trastorno des integrativo infantil o síndrome Heller***

Según Fraile (2018) menciona que sus síntomas son parecidos a los del síndrome de Rett. Estos niños tienen un desarrollo normal hasta los tres o cuatro años. Afecta a las áreas que los otros trastornos autistas, como el lenguaje, la función social y la motricidad. Pero su mayor diferencia es que tiene un carácter regresivo y repentino; los niños llegan a ser conscientes de lo que les pasa y preguntan a sus padres por qué les pasa eso.

#### **4.1.6. Diagnóstico del Trastorno del Espectro Autista**

Según el Instituto Nacional de Salud Mental [INS] (2020) explica que el diagnóstico del TEA es con frecuencia un proceso de dos etapas. La primera etapa comprende una evaluación del desarrollo general durante los controles del niño sano con un pediatra o un proveedor de la salud de la niñez temprana. Los niños que muestran algunos problemas de desarrollo se derivan para una evaluación adicional. La segunda etapa comprende una evaluación exhaustiva efectuada por un equipo de médicos y otros profesionales de la salud con un amplio rango de especialidades lo cual el niño puede recibir un diagnóstico de autismo de algún otro trastorno del desarrollo.

Para ello, la APA (2014) indica que es necesario basarnos en los criterios de diagnóstico del Trastorno del Espectro Autista 299.00 (F84.0), para verificar si cumple con cuyos criterios y afianzar el diagnóstico lo cuales son:

- A. Déficits persistentes en la comunicación y en la interacción social en diversos contextos, manifestado por todos los siguientes síntomas, actualmente o por los antecedentes:

- B. Dificultades en reciprocidad socio-emocional; varían, por ejemplo, desde un acercamiento social anormal y fracaso de la conversación normal en ambos sentidos, pasando por la disminución en intereses, emociones o afectos compartidos, hasta el fracaso en iniciar o responder a interacciones sociales.
- C. Déficits en conductas comunicativas no verbales utilizadas en la interacción social varían, por ejemplo, desde una comunicación verbal o no verbal poco integrada, pasando por anomalías del contacto visual y del lenguaje corporal o déficits de la comprensión y el uso de gestos, hasta una falta total de expresión facial y de comunicación no verbal. Dificultades para desarrollar, mantener y comprender las relaciones. Estas dificultades varían, por ejemplo, desde las dificultades para ajustar el comportamiento en diversos contextos sociales, pasando por dificultades para compartir juegos imaginativos o para hacer amigos, hasta la ausencia de interés por otras personas.
- D. Patrones repetitivos y restringidos de conducta, actividades e intereses, que se manifiestan en, al menos dos de los siguientes síntomas (actualmente o por los antecedentes).
- E. Movimientos, utilización de objetos o hablar estereotipados o repetitivos (por. ej. estereotipias motoras simples, alineación de los juguetes o cambio de lugar de los objetos, ecolalia, frases idiosincrásicas).
- F. Adherencia excesiva a rutinas, patrones de comportamiento verbal y no verbal ritualizado o resistencia excesiva a los cambios (ejs., gran angustia frente a cambios pequeños, dificultades con las transiciones, patrones de pensamiento rígidos, rituales de saludo, necesidad de tomar el mismo camino o de comer los mismos alimentos cada día)
- G. Intereses muy restringidos y fijos que son anormales en cuanto a su intensidad o foco de interés (ejs., fuerte apego o preocupación por objetos inusuales, intereses excesivamente circunscritos o perseverantes).
- H. Hiper- o hipo-reactividad a los estímulos sensoriales o interés inusual en aspectos sensoriales del entorno (ej., indiferencia aparente al dolor/temperatura, respuesta adversa a sonidos o texturas específicas, oler o tocar objetos en exceso, fascinación visual por las luces u objetos que giran).
- I. Los síntomas deben estar presentes en la infancia temprana (aunque pueden no manifestarse plenamente hasta que las demandas del entorno excedan las capacidades del niño o pueden estar enmascarados por estrategias aprendidas en fases posteriores de la vida).

- J. El conjunto de los síntomas limita y alteran el funcionamiento diario.
- K. Estas alteraciones no se explican mejor por la discapacidad intelectual o por el retraso global del desarrollo. La discapacidad intelectual y el trastorno del espectro autista con frecuencia coinciden; para hacer diagnósticos de comorbilidades de un TEA y discapacidad intelectual, la comunicación social ha de estar por debajo de lo previsto para el nivel general de desarrollo.

Deben cumplirse todos los criterios A, B, C, D y E. Hay que especificar si:

- Existe discapacidad intelectual o no.
- Si hay alteraciones o retraso en el desarrollo del lenguaje.
- Si está asociado a una afección médica o genética, o a un factor ambiental conocidos.
- Si está asociado a un trastorno del neurodesarrollo, mental o del comportamiento.
- Si está asociado con catatonía. (pp. 50 - 51)

De tal manera, el trastorno del espectro autista es un diagnóstico eminentemente clínico, por un Médico, Neurólogo o Psiquiatra que sea experto en estos temas. Se debe realizar una historia clínica cuidadosa y observación directa y diaria de las conductas en cuanto a la comunicación, la área social y comportamientos estereotipados basándose en los criterios diagnósticos DEL DSM-V fundamentales para emitir un diagnóstico adecuado o descartar que el problema sea un TEA, para ello se debe hacer una valoración global del paciente y debe cumplir con la sintomatología y características presentadas anteriormente.

#### **4.1.7. Ámbito familiar**

La familia es un factor fundamental en el proceso de aprendizaje del niño como en su calidad de vida. Es por ello que la familia debe proporcionar un clima, saludable, equilibrado, de armonía y sobre todo afectivo. El diagnóstico de un niño con Trastorno del Espectro Autista supone un inicio de cambio e impacto dentro de la estructura familiar, es decir es un proceso de asimilación nueva.

Maitta et al. (2018) menciona que la funcionalidad familiar entra en juego, pues en el caso de las familias de niños autistas, deben desarrollar modos y habilidades para comprender el mundo de su hijo y adaptarlo al mismo, en el que las prioridades son importantes y el aporte familiar de cada miembro es fundamental al igual que el de la comunidad.

El entorno familiar es el principal agente socializador del niño con Trastorno del Espectro Autista y en ese contexto se han de ofrecer patrones de conducta que ayuden en el proceso de desarrollo evolutivo. Como referentes para adecuar la situación familiar, Mulas y Millas (2009) señalan los siguientes:

- ✓ Conviene estructurar el entorno, para que resulte más predecible para el niño.
- ✓ Hay que utilizar gestos evidentes y emplear un lenguaje sencillo para facilitar la comprensión.
- ✓ Los padres han de proporcionar experiencias al niño en un ambiente lúdico y de seguridad, para favorecer su desarrollo emocional.
- ✓ Se deben evitar los ambientes complejos, bulliciosos, muy estimulantes o desestructurados.
- ✓ Han de ser pacientes y tener estrategias para establecer límites a las alteraciones conductuales y los comportamientos estereotipados o rituales.

Para lograr mejorar el desarrollo evolutivo del infante resulta conveniente buscar ayuda profesional para emplear métodos, estrategias y herramientas adecuadas para modificar oportunamente el contexto del niño, así como en todos los integrantes de la familia puedan ajustar sus percepciones, actitudes e ideas aprendiendo a interpretar el comportamiento de la persona con TEA, lograr la aceptación que las personas con autismo son personas con un modo diferente de pensar y de procesar la información.

Según Monje (2021) de acuerdo el grado de gravedad en las áreas de desarrollo social, comunicativo lingüístico, de la flexibilidad y la simbolización la familia ha de emplear estrategias que permitan fortalecer cada una de las áreas. Los padres deberán encontrar aquel juego que los identifique con el niño y les permita convivir plenamente en recreación para mejorar la calidad de vida del infante. A sí mismo las dinámicas en las familias juegan un rol muy importante, para llevar a cabo una serie de actividades que permite afianzar el desenvolviendo del niño dentro de su entorno inmediato.

## 4.2. El juego

Resulta difícil definir el juego, es más fácil identificarlo que definirlo. Sin embargo, podemos decir que el juego es una actividad innata del ser humano, es el primer contacto al mundo exterior del infante a través de él aprende y explora su entorno compartiendo experiencias y tradiciones.

Gallardo (2018) explica que: “Etimológicamente la palabra juego procede de dos vocablos en latín: "iocum y ludusludere" ambos hacen referencia a broma, diversión, chiste y se suelen emplear indistintamente junto con la expresión actividad lúdica” (p.4). Es decir, es la combinación de la participación, la colectividad, el entretenimiento, la creatividad y la competición, siendo un ejercicio que proporciona alegría, gozo, placer y satisfacción en el niño.

Linaza (2015) indica que: “El juego es una actividad natural que se despliega a partir de patrones de conducta heredados que, como cualquiera de las capacidades innatas con las que venimos al mundo, nos permitirá ir adaptándonos a lo mejor y a lo peor de la vida” (p.9). Por otro lado, el infante desarrolla su capacidad cognitiva en cuanto la resolución de problemas misma que le ayudará analizar, reflexionar y ser más crítico ante la toma de decisiones, para desenvolverse mejor en su diario vivir.

Vásquez y López (2018) mencionan que:

Es un modo de interactuar con la realidad, determinado por los factores internos de quien juega con una actividad intrínsecamente placentera, y no por los factores externos de la realidad externa; es la mejor manera que tienen los niños para aprender desarrollar la creatividad y fomentar el desarrollo socioemocional; es una forma de ejercitar las capacidades y habilidades que permitirán al niño desarrollarse. (p.4)

Es decir, el juego es una herramienta integral, pues cumple con una función importante ya que influye en todo el desarrollo global del infante, misma que potencia habilidades, destrezas, talentos y crea potentes oportunidades de aprendizaje en todas las áreas del individuo.

Según Gallardo (2018) el juego es la actividad principal en la vida del niño; a través de ello desarrolla sus habilidades motrices, sensoriales, cognitivas, sociales, afectivas,

emocionales, comunicativas y lingüísticas, por tal motivo, la importancia de la actividad lúdica en el entorno escolar y familiar es ineludible porque actúa de forma integral y divertida puesto que jugar es la actividad que los niños aman realizar.

#### **4.2.1. Teorías del juego**

El juego posee una naturaleza y funciones complejas, es por ello que en la actualidad no es posible que haya una única explicación teórica sobre la misma. Hay diferentes teorías propuestas por varios autores que explican la realidad del juego. Por ello, Linares (2011) en su libro titulado “El juego Infantil y su metodología” hace una recapitulación de las diferentes teorías del juego a través de la historia mismas que son las siguientes:

##### ***4.2.1.1. Teoría del descanso de Schiller***

El juego sirve para descansar y evadir obligaciones cotidianas, el cuerpo alivia su fatiga jugando. También este juego permite disminuir energía que no consume el cuerpo. También es una teoría que explica que el juego no satisface las necesidades si no su finalidad es el juego.

##### ***4.2.1.2. Teoría fisiológica de Herber Spencer (1855) y Friedrich Schiller (1795)***

El juego es una actividad de consumo de energía sobrante, pues el niño no gasta su energía en otra cosa, ya que no tiene ocupaciones ni responsabilidades, es por eso que el juego es un sustituto del trabajo. Sin embargo, la base de esta teoría es el juego como algo placentero. Para Schiller el juego está relacionado con el exceso de energía y puede manifestarse física o estéticamente. Luego para Spencer el juego tiene lugar a causa de un exceso de energía acumulada y debe liberarse del algún modo.

##### ***4.2.1.3. Teoría de la relajación de Moritz Lázarus:***

Esta teoría es el contrario de la anterior pues el juego no es un gasto de energía, sino que sirve para recuperarla, nos ayuda a compensar la fatiga y descansar de las actividades cotidianas. Esta teoría explica porque el niño juega después de haber pasado por una jornada fatigosa, además los adultos también se dedican al juego después de una larga jornada ya que se observa un efecto recuperador.



#### ***4.2.1.4. Teoría de la recapitulación de Stanley Hall***

El juego es la reproducción de nuestros antepasados. De esta forma los niños disfrutaban algunas actividades que desarrollaban en sus ancestros y detecta actividades antiguas e inútil es para el hombre, que, por tanto, no llevarán a cabo. Unos años más tarde, Hall complementa la teoría donde menciona que el juego es un estímulo para el desarrollo y una preparación para la vida adulta tiene una función preparatoria para la vida adulta.

#### ***4.2.1.5. Teoría pragmática de Karl Gross***

El juego permite que los órganos del infante maduren a través de la práctica, he aquí se benefician los huesos y los músculos sobre todo el cerebro para el desarrollo de capacidades.

#### ***4.2.1.6. Teoría del juego o teoría del ejercicio preparatorio de Carr***

Carr afirma que los niños jugando estimulan el crecimiento físico y neurobiológico. Por otro lado, permite descargar instintos violentos pueden tener un origen o por el simple hecho de descargarse en un momento dado de un modo inofensivo para él y para quienes lo rodean.

#### ***4.2.1.7. Teoría de la ficción de E. Claparède***

Claparède opina que el juego es una actitud ante el mundo, el niño es capaz de satisfacer sus deseos quizás difíciles de cumplir a través de la ficción es decir la representación de la realidad y su modo de actuar ante ella.

#### ***4.2.1.8. El psicoanálisis de Sigmund Freud***

Freud considera que el juego es un proceso interno de naturaleza emocional a través del cual los niños pueden llevar a cabo sus deseos insatisfechos y a través del cual pueden expresar sus sentimientos, así como los sentimientos reprimidos. Freud afirma también que a través del juego los niños superan ciertos acontecimientos traumáticos por los que han pasado, esto lo consiguen a través de la repetición en la actividad lúdica.

#### ***4.2.1.9. Teoría socio histórica de Lew Vygotski***

Vygotski defiende que el juego nace de la necesidad, pues para él, el juego es un factor básico del desarrollo del niño. Al mismo tiempo considera el juego como una acción espontánea de los niños con un gran valor socializador, ya que a través del juego los niños aprenden a conocer sus límites y capacidades, así como las normas sociales.

No podemos olvidar que Vygotski utiliza el término de “Zona de desarrollo próximo” (ZDP) refiriéndose a la distancia que encontramos entre lo que el niño es capaz de aprender y lo que realmente aprende. Distancia que se acorta cuando el niño dispone de los recursos necesarios, entre ellos y principalmente, las personas de su entorno

#### ***4.2.1.1.0. Teoría psicoevolutiva de Jean Piaget***

El juego es una necesidad para el niño, pues es la única forma que tiene para interaccionar con la realidad, se observa el juego como la forma en la que los niños nos muestran sus estructuras mentales. Cabe destacar que Piaget dividió el desarrollo intelectual en cuatro estadios, que son:

- ✓ Estadio sensoriomotor (de 0 a 2 años): En esta etapa predominan los juegos motores y de construcción.
- ✓ Estadio preoperacional (de 2 a 6 años): en esta etapa los juegos son fundamentalmente simbólicos y de construcción.
- ✓ Estadio operacional concreto (de 6 a 12 años): en el que destaca el juego reglado y de construcción.
- ✓ Estadio operacional formal (de 12 o más años): Donde se decantan por juegos de mesa, juegos de rol y todo juego que implique hacer deducciones.

Según Piaget las estructuras cognitivas se desarrollan al relacionarse con su entorno mediante experiencias a las que ha sometido a lo largo de su vida. Por otro lado, los estadios sirven para explicar cómo el juego pasa por las etapas de desarrollo del infante y cómo evoluciona el pensamiento infantil.

#### ***4.2.1.1.1. Teoría ecológica de U. Bronfenbrenner***

Bronfenbrenner afirma que hay una correspondencia entre el entorno en el que viven los niños y el juego que estos practican y considera que la conducta de estos viene determinada por la forma en la que perciben el ambiente, no por la realidad objetiva.

#### ***4.2.1.1.2. El juego como ejercicio y exploración de cada nueva función H. Wallon***

Para Wallon a través del juego se lleva a cabo el desarrollo armónico del niño. También apoya la idea de que el juego ayuda al niño a conocer el mundo externo a través de la imitación de las personas más cercanas a él y aquellas a las que imita. Considera que cualquier actividad que se haga libremente puede llegar a ser un juego, y al mismo tiempo afirma que un juego puede dejar de serlo si es obligado.

#### **4.2.2. Características del juego**

El juego ofrece diversas ventajas en el proceso educativo del infante, porque tiene una variedad de recursos atractivos necesarios para involucrar a los niños en la escuela y las docentes han de tener en cuenta las características del juego para utilizarlo de forma eficaz en el quehacer profesional.

Según Megías (2019) el juego es una herramienta significativa que ayuda al desarrollo de los niños y niñas, posee características tales como:

- ✓ Es una actividad libre y espontánea que contribuye a satisfacer las necesidades de diversión, placer y bienestar en los niños.
- ✓ Se autopromueve es motivador, despierta el interés, no aburre.
- ✓ Tiene función autoeducativa impulsa el aprendizaje, la exploración y el conocimiento de la realidad, y refuerza la autonomía de los niños.
- ✓ Tiene función integradora favorece la interacción social y se puede adaptar a la diversidad de las características de los niños.
- ✓ Tiene función terapéutica permite al niño liberar tensiones, relajarse y autoafirmarse.
- ✓ Es una actividad creativa innovadora que estimula la imaginación.

De acuerdo a las características antes mencionadas se puede deducir que el juego debe ser libre y voluntario donde las personas sientan el disfrute y goce en la experiencia del

juego, creando así la satisfacción y bienestar de los niños, misma que no debe ser forzada por el motivo que pierde la esencia natural del juego.

A sí mismo, el juego es fundamental para el desarrollo; si tenemos en cuenta que los niños son los motores de su propio desarrollo, el acompañamiento inteligente y afectuoso que nosotros debemos brindarles como adultos implica permitirles ese albedrío tan esencial y tan importante que el juego propicia y que le posibilita al niño desarrollar su creatividad y llevar a cabo una gran cantidad de acciones favorables para la vida sin invalidar cada una de las características también los juegos no tienen que ser elaborados ni complejos.

### **4.2.3. Importancia del juego**

El juego es fundamental para el desarrollo íntegro de la persona y es útil especialmente en los primeros años de vida del infante, ya que en su práctica contribuye al desarrollo físico, motriz, cognitivo, afectivo, social, emocional y personal del niño, es decir a su desarrollo global, además es importante porque ayuda a fomentar valores, actitudes y normas que son fundamentales para una sana convivencia con sus pares.

Moreano (2016) indica que: “El juego es importante porque proporciona a los niños habilidades que les permiten explorar realidades nuevas, estar en estados de alerta, desarrollar sensibilidad ante las percepciones, destrezas de resolución de problemas, fortalecer habilidades de toma de decisiones y reacción” (p.2). Por otro lado, como docentes del nivel inicial debemos ser conscientes que el juego es parte de la vida cotidiana de los infantes, por ello debemos darle el valor necesario que requiere la utilización de esta importante herramienta.

Cáceres et al. (2018) alude que, el juego en la infancia temprana se visualiza como un aspecto esencial para el desarrollo de distintas funciones afectivas, cognitivas y lingüísticas. Es una experiencia humana importante que permite desplegar habilidades para re presentar y explorar el mundo. En la interacción y vinculación lúdica con adultos y pares, el niño adquiere habilidades sociales y potencia sus capacidades afectivas y cognitivas.

De ahí radica la importancia de incluir el juego en el aula y en las actividades planificadas por la docente, ya que es una herramienta esencial para lograr la motivación y el aprendizaje de los infantes. A sí mismo, el juego es primordial en la vida de los niños en

todos los aspectos puesto que por naturaleza les gusta jugar, además que ayuda en el desarrollo, crecimiento, socialización y madurez.

El juego no es una forma de salida con el cual podemos ignorar las obligaciones educativas, el motivo tampoco es para entretener al niño, al contrario, el juego es de vital importancia porque es un derecho de los niños y niñas. En el artículo 7 la Organización Mundial de la Naciones Unidas [ONU] (1959) menciona que: “El niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones, los cuales deben estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación, la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho” (p.1).

Evidenciando que el juego está inmerso en los derechos universales del niño, debemos tomar la respectiva importancia de aplicarlo en todos los contextos del niño no solo en ámbito educativo puesto que, es una herramienta estratégica e inclusiva que potencia y desarrolla múltiples habilidades en el infante

Así mismo el juego es relevante porque ayuda al desarrollo saludable del infante. Según varios estudios explican que la actividad lúdica permite que los niños sean creativos, críticos y reflexivos dichas acciones ayudan al desarrollo del cerebro. Bailey et al. (2017) alude que:

El 75% del desarrollo cerebral ocurre después del nacimiento, el juego ayuda con ese desarrollo estimulando el cerebro a través de la formación de conexiones entre las células nerviosas. Este proceso ayuda con el desarrollo de habilidades motoras finas y gruesas. (p.1)

Es decir, el juego es una estrategia creativa e innovadora en tanto que cumple la función de mejorar el nivel intelectual y motriz de los niños, además, la educación requiere una metodología más flexible, en la que los niños/as pueden aprender a través de la propia experimentación, logrando adquirir un aprendizaje significativo y duradero.

El juego también es importante porque ayuda a mejorar las áreas de desarrollo del infante, Chamorro (2017) explica las aportaciones del juego en el desarrollo psicomotor, cognitivo, imaginativo, afectivo y social a través de la presentación de la tabla 3.

**Tabla 3**

*Aspectos que mejora el juego en las áreas de desarrollo del infante*

<b>Desarrollo psicomotor</b>	<b>Desarrollo Cognitivo</b>	<b>Desarrollo Social</b>	<b>Desarrollo emocional</b>
-Equilibrio y fuerza	-Estimula la atención, memoria, imaginación y creatividad.	• Juegos simbólicos: Procesos de comunicación y cooperación con los demás. Conocimiento del mundo del adulto.	-Desarrolla la subjetividad del niño.
-Manipulación de objetos			-Produce satisfacción emocional.
-Dominio de los sentidos			-Controla la ansiedad.
-Discriminación de los sentidos	-Desarrolla el rendimiento de la Comunicación y el lenguaje, y pensamiento abstracto.	Preparación para la vida laboral. Estimulación de la moralidad	-Controla la expresión simbólica de la agresividad.
-Coordinación óculo-motriz		• Juegos cooperativos: Favorecen la comunicación, la unión y la confianza en sí mismos.	-Facilita la resolución de conflictos
-Capacidad de imitación.		Desarrollo de conductas pro-sociales.	-Facilita patrones de identificación sexual.
-Coordinación motora		Disminuye las conductas agresivas y pasivas.	

*Nota.* Tomado del artículo: El juego en la ecuación infantil y primaria de Chamorro (2017).

Como se evidencia en la tabla 3, el juego es una actividad de manera libre que propicia el desarrollo integral en las diferentes áreas de desarrollo del niño, lo que atenúa la atención, el interés y las habilidades del estudiante en el aprendizaje a través de la motivación. Convirtiéndose en una herramienta estratégica, innovadora, creativa y oportuna para el proceso de enseñanza-aprendizaje.

#### **4.2.4. Tipos de juego**

En la siguiente tabla 4, se presenta las clasificaciones del juego desde perspectivas diferentes por varios autores que explican su función y aplicación del mismo.

**Tabla 4**

*Tipos de juego según la perspectiva de cada autor*

<b>Autores</b>	<b>Tipos de juego</b>
<b>E. Clarapade</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Juegos funcionales o de experimentación: son aquellos que desarrollan capacidades humanas básicas como la motricidad, los afectos, las capacidades, intelectuales. Esto es gracias a que el niño experimenta con su cuerpo y los objetos.</li> <li>• Juegos funcionales especiales: como la caza, imitativos sociales y familiares.</li> <li>• Juegos tradicionales: permite recordar eventos históricos de hace muchos años o siglos y conocer costumbres y tradiciones de los pueblos.</li> </ul>

---

<b>C. Bühler</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Juegos funcionales: son aquellos que ejercitan y desarrollan capacidades, como los juegos motores. Es relacionar las funciones del cuerpo con los objetos.</li> <li>• Juegos receptivos: son los que permiten ejercitar la percepción visual y auditiva, los sentidos, por medio de la experimentación con los objetos.</li> <li>• Juegos imaginativos y simbólicos: juegan a representar una acción que se ha vivido, visto u observado.</li> <li>• Juegos de construcción: se juega a construir algo.</li> <li>• Juegos colectivos: son los juegos grupales y se juega con varias personas.</li> <li>• Juego de mesa: se realiza mediante un tablero y permite desarrollar capacidades cognitivas.</li> </ul>
------------------	--

---

<b>H. Wallon</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Juegos funcionales: ejercitan y desarrollan capacidades motoras.</li> <li>• Juegos de ficción: cuando los niños y niñas hablan solos con un juguete.</li> <li>• Juegos de adquisición: juegos que les permiten a los niños comprender a los seres humanos por medio de los sentidos y la razón.</li> <li>• Juegos de fabricación: se juega a construir o fabricar algo concreto, sin embargo, el objeto final no tiene que ser una copia exacta al objeto real.</li> <li>• Juego heurístico: satisface la necesidad de exploración y descubrimiento de los niños y niñas de saber cómo se comportan las cosas en el espacio cuando las manipulan.</li> </ul>
------------------	---

---

<b>Boch Marín y Boch de la peña</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Juegos terapéuticos: para la educación motora y sensorial. Se juega a gritar y permanecer en silencio.</li> <li>• Juegos para el desarrollo de las capacidades prácticas: mecanos, mosaicos, peonza, pelota, bolos, trenzar etc.</li> <li>• Juegos para el desarrollo expresivo: marionetas, cocinas, peluquería, relevos, policías y ladrones.</li> </ul>
-------------------------------------	---

---

*Nota.* Tomado de la investigación: La importancia del juego en la socialización de los niños de 6 a 7 años de edad de García et al. (como se citó en Narváez, 2015).

Al respecto en la tabla 4, se evidencia varios tipos de juego que tienen una estrategia diferente, pero con similares objetivos de estimular y enseñar desde la diversión, saliendo de la zona de confort desarrollando habilidades, capacidades y fortaleciendo todas las áreas en un determinado juego.

Existen variedades de juegos, que están encaminados al beneficio íntegro del ser humano. Mismos que pueden servir de guía al momento de planificar actividades afianzar el aprendizaje adquirido. También hay tipos de juegos según la capacidad que desarrollan en las distintas áreas, lo cual se detalla en la tabla 5.

**Tabla 5***Tipos de juego y las capacidades que desarrolla*

<b>Tipos de juego</b>	<b>Capacidad que desarrolla</b>
<b>Juego psicomotor</b>	Son juegos que desarrollan capacidades motoras por medio del movimiento y la acción corporal.
<b>Juego cognitivo</b>	Son juegos que fomentan las destrezas intelectuales como la memoria, operaciones básicas y el lenguaje para solucionar diferentes situaciones.
<b>Juegos sociales</b>	Son juegos que implica la participación entre dos o más niños, también en grupos pequeños o grandes.
<b>Juegos afectivos emocionales</b>	Son juegos con una carga de emoción y sentimientos importantes para el niño, juega a revivir o representar una situación que se ha vivido o se vivirá en la realidad.

*Nota.* Tomado de la investigación de estudio: La importancia del juego en la socialización de los niños de 6 a 7 años de edad de García et al. (como se citó en Narváez, 2015).

En la tabla 5, se observa que el juego es potenciador de capacidades a nivel del desarrollo físico y psíquico del infante, además que ayuda a relacionarse con sus pares, conocer sus posibilidades y limitaciones dentro de su realidad, misma que será de gran ayuda en etapas posteriores. A sí mismo, hay otras clasificaciones del juego que se plasman en la tabla 6, que depende del espacio, el rol del adulto, así como, el número de participantes y de la ocupación que realice el infante.

**Tabla 6***Otras clasificaciones del juego*

<b>Tipos de juego</b>	<b>Definición</b>
<b>Según el espacio físico en el que se realicen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Juegos de interior: son los que se desarrollan en espacios cerrados, como en la escuela infantil, el salón de clase.</li> <li>• Juegos de exterior: son los que desarrollan en espacios abiertos, como actividades al aire libre, la naturaleza.</li> </ul>
<b>Según el papel que desempeña el adulto</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Juego libre: los niños y niñas juegan libremente, sin la intervención del adulto.</li> <li>• Juego dirigido: el adulto interviene de acuerdo al objetivo a conseguir, indica lo que se debe jugar.</li> <li>• Juego presenciado: los niños juegan con el adulto el permanece durante la duración del juego pero sin intervenir.</li> </ul>



---

**Según el número de participantes en el juego**

- Juego individual: es llamado juego paralelo esaquel que donde los niños juegan por separado a lamisma actividad al mismo tiempo y en el mismo lugar.
- Juego de pareja: entre dos
- Juego de grupo: actividad que se realiza entre dos o más personas y cada uno tiene un rol en el juego.

---

*Nota.* Tomado de la investigación de estudio: La importancia del juego en la socialización de los niños de 6 a 7 años de edad de García et al. (como se citó en Narváez, 2015).

Referencia la tabla 6, existen juegos según el espacio físico que se realiza al exterior o interior del lugar y el papel que desempeña el adulto es decir si el juego va hacer espontaneo o dirigido por la docente con un determinado número de participantes que puede ser de manera individual, en pareja o grupal para llevar a cabo cuya actividad lúdica.

#### **4.2.5. El juego como estrategia en el Autismo**

El juego es una herramienta indispensable para el desarrollo, tanto físico, cognitivo, psicológico y social. Por medio de la recreación el niño se adapta a la sociedad y se abre un espacio en ella, el juego al ser de carácter libre y espontaneo se involucran en mejorar dicho trastorno por medio de actividades adaptativas y acordes a la edad del niño.

García et al. (2003) afirman que:

El juego es un medio educativo de indudable importancia a través del cual los niños observan, exploran y llegan a conocerse mejor a sí mismos y al mundo que les rodea, pero sobre todo el juego infantil proporciona la oportunidad de aprender y practicar las habilidades sociales que son tan importantes para el éxito dentro de la escuela y la sociedad. Debido a que los niños del espectro autista a menudo fracasan con sus habilidades de juego, es prioritario que los educadores que trabajan con ellos sean conscientes de estas necesidades y dominen diversos métodos para enseñárselas. (p.121)

Es decir, los niños con TEA tienen dificultades para desenvolverse con sus pares en el juego y por ello se convierte en un área de afectación, por la cual la presente investigación toma importancia, puesto que es necesario intervenir para fortalecer el desarrollo integral.

Martínez (2020) menciona algunas consideraciones generales que pueden servir tanto al ámbito familiar como educativo a la hora de intervenir con niños/as con TEA:

- ✓ Estructura: el juego debe ser estructurado y las sesiones deben separarse en partes pequeñas.
- ✓ Comprensión del juego y contexto: debemos asegurarnos que se comprende el juego y sus reglas (si es necesario usar pictogramas, acompañados de la orden verbal).
- ✓ Modelado: un adulto debe modelar el juego y ayudar. Si es un juego solitario, el adulto posteriormente se irá retirando. Si el juego implica a iguales, pueden pasar a modelar los iguales, hasta que el niño/a logre realizar el juego sin ayuda.
- ✓ Reforzador: el juego debe ser un reforzador siempre, debe ser agradable.
- ✓ Otros aspectos importantes: Es necesario partir de los intereses y puntos fuertes del niño/a. Por difícil que parezca en muchas ocasiones, siempre se encuentra algún aspecto motivador

Por lo tanto, las consideraciones antes mencionadas son de suma importancia puesto que ello permitirá que los niños diagnosticados con autismo tengan un espacio libre donde pueda crear según el contexto personal que viva, será la forma de desahogo y superación para la lucha futura contra la sociedad y lo más importante ayudará a superar obstáculos que permitan desarrollar sus habilidades y destrezas.

Es así, que el juego influye en las intervenciones educativas individuales, donde se dispone generar oportunidades de interacción social en las que el infante con TEA sea quien inicie la actividad espontáneamente. Para ello, el peso recae en el educador, quien debe ser hábil y creativo para motivar a los niños, mediante la imitación e iniciación de todo tipo de acciones, movimientos y actividades.

La intervención en estas edades tempranas gira alrededor de rutinas sociales centradas en todo momento en la motivación e intereses del propio niño, teniendo como finalidad, estimular y trabajar las áreas del neurodesarrollo más afectadas en los niños con TEA, que son: la imitación, la comunicación y el lenguaje, la iniciación y motivación social, 23 el desarrollo de las habilidades motoras, cognitivas, así como de juego, siendo el centro de toda la intervención, la interacción con un adulto. (Hervás et al., 2017, pp. 102-103)

Es así que el juego aporta al desarrollo integral, ya que un niño con TEA demuestra dificultades para desarrollar habilidades sociales, comunicativas por lo que es ahí que toma sentido incentivar la lúdica en los varios contextos del niño.

Ruiz y Muñoz (2017) afirman que:

El recreo es un periodo de la jornada escolar en la que los menores no tienen una actividad dirigida. Al no estar estructurado este tiempo y este espacio los niños/as con NEE, principalmente el alumnado con TEA, suelen encontrar mayor dificultad para saber qué hacer, cómo relacionarse, cómo jugar (..) y en definitiva cómo pasar esta parte de la jornada, que deberían ser momentos de ocio y entretenimiento en las que se gestasen relaciones positivas con iguales. (p. 26)

Sin lugar a duda el aporte del juego desarrolla habilidades y permite a un niño con TEA descubrir nuevas oportunidades de aprender y de experimentar momentos significativos. Es necesario mencionar que el aprendizaje se tornara progresivo por lo cual se anuncia la educadora que este proceso requiere de paciencia y dedicación constante.

De acuerdo con Terpstra et al. (Como se citó en García et al., 2003) el diseño de intervenciones dirigidas al juego en niños con autismo debe tener en cuenta:

- ✓ Nivel de desarrollo adecuar la intervención de forma individual al desarrollo de cada niño.
- ✓ Nivel de lenguaje: A través del juego intervenimos no solo en el mismo, sino también en aspectos relacionados con el lenguaje (turno de palabra, gestos...).
- ✓ Contacto con iguales: Es importante que el niño mantenga contacto con otros niños de su edad que le estimulen y faciliten las interacciones.
- ✓ Técnicas motivacionales tener en cuenta las preferencias del niño para lograr su máxima implicación.
- ✓ Contexto de intervención desarrollar la intervención en diferentes contextos para favorecer la generalización.
- ✓ Método de intervención podemos utilizar diversas intervenciones dependiendo de los factores comentados anteriormente:
- ✓ Habilidades de juego aisladas enseñar habilidades previas que podrá n utilizarse en actividades posteriores grupales, por ejemplo, lanzar un balón.
- ✓ Script Training permite enseñar actividades de juego socio dramático y facilita la interacción. Los niños interpretan un papel en un juego llegando a desarrollar intervenciones espontáneas.

- ✓ Uso de los iguales como entrenadores y modelos generar un juego adaptado a las necesidades del niño con autismo (rutinas claras, reglas específicas), pero en el que participen otros compañeros que sirvan como modelo al niño con autismo para aprender a relacionarse e interactuar.
- ✓ Instrucción en conductas pivote es aquella que afecta a muchas áreas de funcionamiento (por ejemplo, el lenguaje). Interviniendo en esta conducta pivote logramos efectos positivos en las diferentes áreas a las que afecta.

De la misma forma, es necesario dentro del juego hacer adaptaciones según lo requiera dependiendo de las necesidades, características e intereses de cada individuo, respetando las particularidades de la misma. Así mismo, se puede mencionar que para que la intervención se requiere de paciencia y mucha dedicación para lograr una inclusión adecuada dentro del aula regular como en su entorno social.

Para favorecer el juego de un niño con autismo en la escuela Bachar (como se citó en Cornago, 2010) plantea una serie de pasos:

1. El adulto juega con el niño. Intentar que sea un juego motivador para el niño y el resto de niños de la escuela. Dejar la iniciativa de juego al niño.
2. Integrar al niño en el juego de otros niños que estén haciendo algo que le guste. Está bien preguntar “¿podemos jugar?” para preparar el terreno. El adulto entra también en el juego.
3. Intentar que sean los otros niños los que animen al niño con autismo a jugar. Esta situación habrá que reforzarla mucho.

Desde años atrás hasta la actualidad ha cambiado mucho en el rol docente y la utilización del juego, hoy en día se puede observar que el juego es parte rutinaria de la jornada escolar, por tanto, un niño con Trastorno del Espectro Autista que se encuentre en el aula debe tener las mismas oportunidades del juego como el resto de compañeros porque fomenta determinadas habilidades y capacidades mentales que son muy importantes en el aprendizaje y resolución de problemas. Así mismo el juego ayuda a que el niño libere sus emociones o frustraciones, contribuyendo al desarrollo emocional, le permitirá al niño poner en funcionamiento los mecanismos de su imaginación, desarrollar su creatividad, expresar su forma de ver el mundo que le envuelve y potenciar la actividad cognitiva y psicomotriz.

**Tabla 7**

*Sugerencias para la secuencia instructiva niños con trastorno del Espectro Autista*

### **Enseñanza de habilidades de juego aislados**

- Seleccionar un juguete motivador.
- Observar a otros niños usando el juguete para establecer cuál es su uso adecuado.
- Dar el juguete al niño.
- Observar la interacción del niño con el juguete.
- Sugerir al niño la interacción con el juguete de un modo adecuado.
- Moldear la conducta deseada usando el juguete o pidiendo a otro niño que moldee el uso del juguete.
- Llevar a cabo una mayor guía si es necesario. Parar si el niño usa el juguete de modo adecuado.
- Proporcionar ayudas verbales o dirigir al niño mientras usa el juguete.
- Proporcionar guías físicas para mostrarle como se usa el juguete.
- Aplicar refuerzo positivo para reforzar las conductas de juego deseadas.
- Las ayudas se usarán de menos a mayor instrucción según sea necesario

### **Juego Sociodramático**

**Desarrollar una escena basada en una actividad o evento. Los niños de clase pueden servir como inspiración.**

- Incluir papeles para todos los niños.
- El número óptimo de niños es tres o cuatro.
- Enseñar a todos los niños a desarrollar su conducta.
- Puede hacerse moldeando partes de la escena o con guías verbales.
- Asignar a los niños los roles específicos de la escena.
- Seguir la escena y guiar a los niños si es necesario.
- Cuando los niños están más familiarizados con la escena es menor la intervención del adulto. Los niños comenzarán a desarrollar espontáneamente su papel.
- Incorporar variedad de escenas para evitar el aburrimiento y las conductas repetitivas.

### **Uso de los iguales como entrenadores y modelos**

Determinar las preferencias y actividades que motivan al niño.

- Desarrollar juegos a partir de ellas en las que varios niños puedan participar.
- Partir de un contexto en el que los niños habitualmente jueguen en grupo.
- Utilizar un espacio de juego bien diseñado.
- Seleccionar cuidadosamente los materiales de juego.
- Usar un esquema o rutina.
- Formar grupos equilibrados.
- Basarse en la competencia del niño.
- Guiar la participación.
- Lograr una completa inmersión en el juego.
- Proporcionar instrucciones estructuradas para los compañeros ordinarios que se centre en la iniciación del juego y la respuesta adecuada a las acciones de los compañeros con autismo.

### Instrucción en conductas pivote

- Estar seguro de que el niño al que estamos instruyendo está prestando atención.
- Proporcionar elecciones que aumenten la motivación.
- Variar los juguetes de acuerdo con las preferencias del niño.
- Moldear la conducta social adecuada.
- Reforzar los intentos y aproximaciones.
- Fomentar la conversación.
- Extender la conversación.
- Establecer turnos durante el juego.
- Narrar o describir el juego que se está realizando.
- Enseñanza de la respuesta a claves múltiples, por ejemplo propiedades de los objetos.

*Nota.* Tomado de la Intervención Psicopedagógica en el Espectro Autista: Ilustración en el ámbito educativo de Fidalgo et al. (2003).

Como se observa en la tabla 7, hay sugerencias para intervenir el juego con un niño con TEA, para ello es necesario tener en cuenta cuáles son sus intereses, ya que como bien se sabe, cada niño es un mundo distinto y no todos van a responder con el mismo entusiasmo frente a una actividad. También se puede decir que el juego permite a la población autista a disminuir el estrés del niño producido por la falta de medios para comunicar sus necesidades.

Cáceres et al. (2018) explica que el desarrollo de la inclusión social en la infancia temprana hace referencia a las posibilidades brindadas a través del juego, en tanto competencia social para favorecer la interacción entre niños que presentan características diversas, por tanto, se reconoce la importancia de la estimulación del juego en el entorno social, cultural y educativo para generar posibilidades de participación, aprendizaje y desarrollo de niños con y sin discapacidad.

La inclusión también debe vivenciarse y promoverse en escenarios cotidianos, en lugares y actividades desarrolladas en forma recurrente y que forman parte del contexto natural de los niños y el desarrollo de cuyas competencias podría proyectarse en base a la disposición a jugar con otro, pues desde el juego con sus propias dinámicas, flexibilidad y regulación, se asumen y acogen las diversidades.

## 5. Metodología

Para la presente investigación se utilizaron diversos tipos de materiales como los bibliográficos, materiales tecnológicos y finalmente varios materiales, que se utilizaron al momento de aplicar la intervención tales como: pelota, títeres, plastilina, temperas cuerda, cuento, cubos, figuras geométricas, entre otros.

El tipo de investigación es mixta porque se manejaron datos cuantitativos al momento de manipular los resultados y cualitativa para la interpretación y análisis cualitativo del presente estudio de caso a través de las técnicas de recolección de datos como la ficha de observación basada en el DMS-5. Se utilizó el diseño pre experimental aplicado la intervención a un solo grupo (a un solo individuo). Y tuvo un alcance descriptivo, porque permitió analizar, atributos, características, cualidades y describir al sujeto en estudio.

Para el desarrollo de la investigación se utilizaron los siguientes métodos:

Método analítico –sintético ayudó a estudiar e interpretar, temática que por su naturaleza es multicausal también permitió sintetizar, conclusiones y recomendaciones. Estadística Descriptiva en la presente investigación tuvo la finalidad de presentar los resultados, analizarlos e interpretarlos cuantitativamente por medio del uso de instrumentos confiables.

La hermenéutica fue considerada para describir y comprender la realidad del sujeto estudiado en forma directa a través de las experiencias vividas y para interpretar la información obtenida la ficha de observación.

A pesar de tener un diagnóstico actual del niño en el que se afirma el Trastorno del Espectro Autista, se corroboró la sintomatología del autismo a través de la técnica de la aplicación de una Ficha de observación basada en el DSM- 5. Como instrumento de evaluación en el estudio de caso se utilizó la Escala Abreviada de desarrollo del autor Nelson Ortiz, para obtener datos relacionados para identificar el área que donde existía mayor debilidad.

A sí mismo se aplicó una ficha abreviada de examen de articulación obtenida del Foster lo cual permitió obtener información acerca de la pronunciación, omisión, sustitución

y distorsión de los fonemas, considerando que por su misma naturaleza de la patología el niño tiene dificultad en el área del Lenguaje.

La muestra es no probabilística porque la presente investigación es realizada en tiempo de pandemia por el cual se hizo imposible efectuar el trabajo investigativo en instituciones educativas, es por ello que se utilizó como técnica el estudio de caso.



## 6. Resultados

6.1. Resultados obtenidos de guía de observación basada en el DMS-5, aplicada a un niño 5 años con diagnóstico del trastorno del espectro autista.

**Tabla 8**

*Guía de observación basado en el DSM-5*

CRITERIOS DE DIAGNÓSTICO	Si	No	A veces
A1. Dificultades en reciprocidad socio-emocional; varían, por ejemplo, desde un acercamiento social anormal y fracaso de la conversación normal en ambos sentidos, pasando por la disminución en intereses, emociones o afectos compartidos, hasta el fracaso en iniciar o responder a interacciones sociales.	✓		
A2. Déficits en conductas comunicativas no verbales utilizadas en la interacción social varían, por ejemplo, desde una comunicación verbal o no verbal poco integrada, pasando por anomalías del contacto visual y del lenguaje corporal o déficits de la comprensión y el uso de gestos, hasta una falta total de expresión facial y de comunicación no verbal.	✓		
A3. Dificultades para desarrollar, mantener y comprender las relaciones. Estas dificultades varían, por ejemplo, desde las dificultades para ajustar el comportamiento en diversos contextos sociales, pasando por dificultades para compartir juegos imaginativos o para hacer amigos, hasta la ausencia de interés por otras personas.	✓		
B1. Movimientos, utilización de objetos o hablar estereotipados o repetitivos (por. ej. estereotipias motoras simples, alineación de los juguetes o cambio de lugar de los objetos, ecolalia, frases idiosincrásicas).	✓		
B2. Adherencia excesiva a rutinas, patrones de comportamiento verbal y no verbal ritualizado o resistencia excesiva a los cambios (ejs., gran angustia frente a cambios pequeños, dificultades con las transiciones, patrones de pensamiento rígidos, rituales de saludo, necesidad de tomar el mismo camino o de comer los mismos alimentos cada día)			✓
B3. Intereses muy restringidos y fijos que son anormales en cuanto a su intensidad o foco de interés (ejs., fuerte apego o preocupación por objetos inusuales, intereses excesivamente circunscritos o perseverantes).	✓		

B4. Hiper- o hipo-reactividad a los estímulos sensoriales o interés inusual en aspectos sensoriales del entorno (ej., indiferencia aparente al Dolor/temperatura, respuesta adversa a sonidos o texturas específicas, oler o tocar objetos en exceso, fascinación visual por las luces u objetos que giran).		✓
C. Los síntomas deben estar presentes en la infancia temprana (aunque pueden no manifestarse plenamente hasta que las demandas del entorno excedan las capacidades del niño o pueden estar enmascarados por estrategias aprendidas en fases posteriores de la vida).	✓	
D. El conjunto de los síntomas limitan y alteran el funcionamiento diario.		✓

*Nota.* Datos obtenidos de la Escala Abreviada de desarrollo Nelson Ortiz aplicados al niño de 5 años en el área de motricidad gruesa.

### **Análisis e interpretación**

Hervás (2018) explica que las personas con trastornos del espectro autista (TEA) presentan alteraciones en el neurodesarrollo que comienzan en edades precoces y que persisten en mayor o menor grado a lo largo de la vida, presentan aspectos de alteraciones en la comunicación social, patrones de lenguaje-conducta estereotipada y dificultades en el área sensorial.

De acuerdo a la tabla 8, se evidencia la sintomatología presentada en el niño, cuyas características individuales son: dificultad en la reciprocidad emocional tiene problemas para interactuar con otras personas, hay carencia de la instauración de normas y reglas que favorezcan una convivencia armónica lo que conlleva a conductas disruptivas, existe la ausencia de estrategias y habilidades sociales. Presenta dificultad para buscar activamente a la persona que se le está hablando, mirar objetos o personas que se le nombran sin señalar, hay frecuentemente ecolalia inmediata, escasas en la intención comunicativa. Durante el juego hay alineación de los juguetes, existe rigidez no se evidencia creatividad y capacidad para adecuarse al cambio de otros objetos o juegos sin dificultad. Muestra un hiperreactividad a los estímulos sensoriales del entorno como el ruido reacción evidente al taparse los oídos, los síntomas presentados alteran a la convivencia dentro del clima escolar debido a la escasa, expresión de sentimientos y pensamientos lo que desencadenan estrés y conductas agresivas del niño, conforme a lo antes mencionado permite corroborar el diagnóstico del informe psicopedagógico emitido por la psicóloga que corresponde al Trastorno del Espectro Autista funcional nivel 1.

Conociendo los síntomas presentados en el niño, es de suma importancia intervenir a tiempo para trabajar y estimular las diferentes áreas fundamentales que requieren ser atendidas en el espectro autista, con el fin de mejorar los déficits funcionales, que limitan a los niños con autismo a compartir y a socializar con su entorno. Haciendo hincapié en la utilización de estrategias metodológicas para la mejora del desarrollo integral del infante.

6.2.Resultados obtenidos de la Escala Abreviada de Desarrollo de Nelson Ortiz (EAD), aplicada al niño 5 años.

**Tabla 9**

*Área de motricidad gruesa*

■ Rango no logrado

■ Rango logrado

Rango de edad	Puntos	Actividades	Logrado	No logrado
49 a 60	25	Camina en línea recta	1	0
	26	Tres o más pasos en un pie	1	0
	27	Hace rebotar y agarra la pelota	1	0
61 a 72	28	Salta a pies juntillas cuerda a 25 cms	0	1
	29	Hace caballitos alternando los pies	0	1
	30	Salta desde 60 cms de altura	0	1

*Nota.* Datos obtenidos de la Escala Abreviada de desarrollo Nelson Ortiz aplicados al niño de 5 años en el área de motricidad gruesa.

### **Análisis e interpretación**

Ramón (2017) explica que las personas con autismo tienen dificultades en la función motora gruesa la que implica problemas en la coordinación, presentan hipotonía como bajo tono muscular y bradicinesia lentitud de los movimientos voluntarios asociada a una disminución de los movimientos automáticos, como el braceo al caminar, alteraciones en el control de la postura y marcha anómala.

Con respecto a la tabla 9, se puede evidenciar que el niño presenta un rango de edad de 49 a 60 meses en relación a su edad cronológica, en el cual lo ubica en un nivel medio acumulando 27 puntos en el área de motricidad gruesa, según la Escala de Nelson Ortiz Pinilla los parámetros normativos de evaluación en dicha área cuando se obtiene 27-29 puntos corresponden a un nivel medio.

En referencia a los resultados antes mencionados, estos indican que el niño se ubica en un nivel medio, en demostrar que no logra realizar actividades de motricidad gruesa como saltara pies juntillas con cuerda 25 cms, hacer caballitos alternando los pies y saltar desde 60 cms de altura, siendo necesario reforzar esta área con ejercicios que involucren los movimientos gruesos mediante la ejecución de actividades de coordinación, lateralidad, equilibrio y esquema corporal, para lograr que los niños desempeñen movimientos complejos con soltura y seguridad.

**Tabla 8**

*Área de motricidad fina- adaptativa*

■ Rango no logrado                      ■ Rango logrado

Rango Edad	Puntos	Actividades	Logrado	No logrado
49 a 60	25	Dibuja figura humana II	1	0
	26	Agrupar por color y forma	1	0
	27	Dibuja escalera imita	1	0
61 a 72	28	Agrupar por color forma y tamaño	1	0
	29	Reconstruye escalera 10 cubos	1	0
	30	Dibuja casa	0	1

*Nota.* Datos obtenidos de la Escala Abreviada de desarrollo Nelson Ortiz aplicados al niño de 5 años en el área de motricidad fina- adaptativa.

**Análisis e interpretación**

Quiroz et al. (2017) afirma que la deficiencia motora fina central de los niños con TEA es la dispraxia, requieren más tiempo para planear y ejecutar movimientos dirigidos a metas específicas como escribir, dibujar y destrezas de coordinación de óculo- manual.

Analizando los datos estadísticos precedentes en la tabla 10, permite demostrar que el niño presenta un rango de edad de 49 a 60 meses a diferencia de su edad cronológica, logrando efectuar 27 puntos, de acuerdo a los parámetros normativos cuando se adquiere entre 24-28 puntos, pertenecen a un nivel de alerta.

Los datos obtenidos revelan, que el niño se ubica en un nivel de alerta evidenciando que no logra realizar actividades de motricidad fina como: dibujar una casa. Por lo tanto, se requiere de varios estímulos, a través del juego para el desarrollo de habilidades motrices finas como rasgar, pintar, dibujar, arrugar, enroscar y cortar así conseguir que el niño realice

movimientos pequeños con dedos, manos y muñecas que le permitan desenvolverse de mejor manera en sus actividades cotidianas.

**Tabla 9**

*Área de audición lenguaje*

■ Rango no logrado

■ Rango logrado

Rango Edad	Puntos	Indicadores	Logrado	No logrado
25 a 36	19	Dice su nombre completo	1	0
	20	Conoce alto-bajo, grande-pequeño.	1	0
	21	Usa oraciones pequeñas	1	0
37 a 48	22	Define por su uso cinco objetos	0	1
	23	Repite tres dígitos	0	1
	24	Describe bien el dibujo	0	1
49 a 60	25	Cuenta dedos de las manos	0	1
	26	Distingue atrás, arriba- abajo	0	1
	27	Nombra 4 -5 colores	0	1
61 a 72	28	Expresión de opiniones	0	1
	29	Conoce izquierda y derecha	0	1
	30	Conoce días de la semana	0	1

*Nota.* Datos obtenidos de la Escala Abreviada de desarrollo Nelson Ortiz aplicados al niño de 5 años en el área de audición lenguaje.

### **Análisis e interpretación**

Según Durán (2021) las personas con TEA tienen dificultades en la comunicación no verbal (miradas, gestos), como un retraso en la adquisición del lenguaje expresivo y pobremente desarrollado. Presentan un lenguaje característico ecolálico, inversión pronominal y neologismos. Muestran problemas pragmáticos de lenguaje, incapacidad para adecuar el lenguaje al uso social y contextual manteniendo una conversación.

Los datos estadísticos en tabla 11, reafirman que el niño presenta una edad de 25 a 36 meses a diferencia de su edad real, lo cual se encuentra en alerta acumulando 21 puntos en el área de audición lenguaje que corresponde de acuerdo a los parámetros normativos de la escala el nivel de alerta están en el rango de 0-24 puntos.

Dichos resultados permiten evidenciar que el niño presenta un nivel de alerta con un rango de puntos de 21 en esta área, probando que presenta dificultades como: expresa opiniones, conoce los días de la semana, izquierda y derecha, colores, delante-atrás, arriba-abajo, contar con los dedos, describir el dibujo, repetir dígitos y definir objetos por su uso, siendo necesario afianzar esta área mediante actividades que le permitan mejorar el lenguaje

oral y no verbal , comprender el significado de palabras, oraciones, frases para ejecutar acciones y producir mensajes, para lograr que el niño mejore su capacidad de comunicación y expresión en su entorno inmediato.

**Tabla 10**

*Área personal social*

■ No logrado

■ Logrado

Rango edad	Puntos	Indicadores	Logrado	No logrado
25 a 36	19	Diferencia niño- niña	1	0
	20	Dice nombre mama o papá	1	0
	21	Se baña solo manos y cara	1	0
37 a 48	22	Puede desvestirse solo	0	0
	23	Comparte juego con niños	0	1
	24	Tiene un amigo especial	0	1
49 a 60	25	Puede vestirse y desvestirse solo	1	0
	26	Sabe cuántos años tiene	1	0
	27	Organiza juegos	0	1
61 a 72	28	Hace "mandados"	0	1
	29	Conoce nombre vereda- barrio o pueblo de Residencia	0	1
	30	Comenta vida familiar	0	1

*Nota.* Datos obtenidos de la Escala Abreviada de desarrollo Nelson Ortiz aplicados al niño de 5 años en el área personal social.

**Análisis e interpretación**

Los niños con TEA les cuestan comprender aspectos de interacción social, cómo ser capaz de comprender las expresiones faciales y comprender lo que pasa en la mente de otra persona. Vázquez et al (2020) menciona que existe dificultad para hacer amigos e interactuar con personas de la misma edad prefiriere asociarse con personas más jóvenes o mayores, hay falta de iniciativa para compartir experiencias, objetos o actividades omitiendo experiencias de interacciones sociales y emocionales con otras personas.

Los datos obtenidos en la tabla 12, indica que el niño tiene presenta un rango de edad 25 a 36 meses a diferencia de su grupo etario, demostrando que acumula 21 puntos en el área personal social, según los parámetros normativo se sitúan en el rango 0-25 puntos que corresponde a un nivel de alerta en esta área.

De acuerdo a los resultados obtenidos se puede evidenciar que el niño presenta deficiencias en el desarrollo del área persona social, mostrando debilidades, al conocer el

nombre de las vereda o barrio de residencia, comentar su vida familiar, organizar juegos y tener un amigo especial y desvestirse solo, por tanto, es necesario e importante que se propicie el juego que involucren actividades de comunicación, expresión y cooperación, desarrollo de identidad y autonomía para adquirir normas de convivencia social, con el fin de ayudar al niño en esta área permitiendo la posibilidad de interacción con las personas de su entorno expresando ideas, opiniones y sentimientos.

6.3.Resultados de la ficha de articulación aplicada al niño de 5 años para detectar dificultades del lenguaje en la pronunciación de fonemas.

Tabla 11

*Ficha de examen de articulación de fonemas*

Ficha de examen articulación		Fonema	Inicial	Medio	Final
<b>Lista de palabras</b>	Omisión	r y n	x	x	x
	Sustitución	r	x	x	x
	Distorsión	-	-	-	-
<b>Silabas dobles</b>	Omisión	r	x	x	x
	Sustitución	r y l	x	x	x
	Distorsión	-	-	-	-
<b>Diptongos</b>	Omisión	ie		x	
	Sustitución	r		x	
	Distorsión	au y ei	x		

*Nota.* Datos obtenidos del examen de articulación aplicado al niño de 5 años.

**Análisis e interpretación:**

Reyes et al. (2020) explica que el trastorno del habla conocido como dislalia es un desorden en la articulación de los fonemas, de manera que resulta en la incapacidad de pronunciar de forma apropiada consonantes, combinaciones de consonantes o diptongos.

En la tabla 13, se puede evidenciar que el niño presenta dificultades de pronunciación en la lista de palabras presenta omisión con el fonema r/ n y sustitución en el fonema /r/, en silabas dobles realiza omisión en el fonema /r/ y sustitución en el fonema r/l y en los diptongos demuestra omisión en el fonema /ie/, sustitución en el fonema /r/ y distorsión en el fonema /au/ei/.

De acuerdo a los resultados obtenidos demuestran que el niño tiene errores de dicción en algunos fonemas, lo cual se presentan por lo general durante el proceso de adquisición del lenguaje, al frente a ello se debe dar una estimulación oportuna con actividades que permitan mejorar la pronunciación de fonemas con la finalidad de mejorar el lenguaje expresivo del niño.

6.3.Resultados obtenidos de la aplicación de la propuesta de intervención basado en el juego al niño de 5 años con Trastorno del Espectro Autista.

**Tabla 12**

*Aplicación de la Propuesta de intervención*

<b>Actividades</b>	<b>Iniciado</b>	<b>En Proceso</b>	<b>Adquirido</b>
1. El camino de colores			X
2. Mi barco y yo			X
3. Emociones del oso títere	X		
4. Peces de colores			X
5. Donde miran los peces		X	
6. Jugando aprendo		X	
7. Mi creación			X
8. Emociones bailarinas		X	
9. Preparo mi desayuno	X		
10. Aventurando con las texturas			X
11. Aprendo los días de la semana		X	
12. Imito lo que hace el mono			X
13. Las emociones de mis amigos			X
14. Encajando puzles			X
15. Creando me divierto	X		
16. El guante inflador			X
17. Construyo mi casa		X	
18. ¿Qué es lo que escucho?			X
19. Soy el doctor curador			X
20. El circulo de los animales		X	
21. Conociendo formas de peligro		X	
22. Creando figuras			X
23. Que rica comida preparo yo			X
24. Me divierto con las paletas			X
25. Adivinando la profesión	X		
26. Aventurando con las paletas			X
27. Jugando con la rana		X	
28. Aprendiendo con las botellas			X



29. Comiendo sano cuidando mis dientes			X
30. Pompones de colores			X
31. Paso a pasito voy preparando mi refrigerio	X		
32. Ejercito mi memoria			X
33. Como me visto yo		X	
34. Ayudo al ratón			X
35. Gusanito			X
36. Los monstruos de colores			X
37. Memoria de los animales		X	
38. Capitán manda			X
39. Hojas del otoño			X
40. Mi crecimiento	X		
41. Creando formas			X
42. Me divierto con los carros			X
43. El vaso de los fonemas		X	
44. Mi lindo retrato			X
45. Sembrando mi cactus			X
46. Jugando con manos y pies			X
47. Toco los instrumentos musicales			X
<b>Total</b>	<b>6</b>	<b>11</b>	<b>30</b>
<b>Promedio</b>	<b>13%</b>	<b>23%</b>	<b>64%</b>

*Nota.* Promedios obtenidos de la aplicación de la propuesta de intervención “No es mi mundo, es el nuestro: juegos para todos”.

### **Análisis e interpretación**

Vásquez (2019) menciona que el juego en la vida de los infantes es esencial, además de ser la principal actividad que realizan, les puede proporcionar aprendizajes y valores; ahí, radica la importancia de poder practicar los juegos adecuados para cada edad, además al orientarlos de manera correcta, pueden otorgarle al niño, nuevas experiencias que amplíen su desarrollo intelectual, motriz, lenguaje y social, aprendiendo nuevos conocimientos y saber cómo solucionar problemas.

De acuerdo a la tabla 14, se evidencia la aplicación de la propuesta de intervención basado en distintos tipos de juegos en donde se obtuvo un 13% iniciado, 23% proceso y 64% adquirido.

Tomando en cuenta el análisis realizado se puede deducir que el juego es el medio más factible para trabajar en la primera infancia gracias al dinamismo e impacto significativo en el aprendizaje, en el caso de los alumnos con necesidades educativas especiales puede ser un instrumento ideal para la mejora de su desarrollo ya que se lo estará incorporando de manera lúdica a actividades que le resultan difíciles y que a su vez le generan temor.

**Tabla 13***Matriz comparativa de los resultados de la Escala de Desarrollo de Nelson Ortiz*

Resultados pre-test					Total	Resultado post-test - intervención				Total
Áreas de desarrollo	Motricidad gruesa	Motricidad fino adaptativa	Área de lenguaje	Personal y social		Motricidad gruesa	Motricidad fino adaptativa	Área de lenguaje	Personal y social	
<b>Puntos</b>	27	27	21	21	96	27	30	27	27	114
<b>Parámetro normativos</b>	27-29 Medio	0-23 Medio	25-28 Alerta	0-25 Alerta	90-100 Medio	27-29 Medio	30- Medio alto	24-28 Medio	26-28 Medio	101-114 Medio alto

*Nota.* Escala Abreviada de desarrollo de Nelson Ortiz aplicada al niño de 5 años.

## **Análisis e interpretación**

El Ministerio de Salud Pública [MSP] (2017) menciona el manejo integral de los TEA, lo cual se debe incluir un plan de rehabilitación individualizada que incluya procesos terapéuticos, sociales, educativos, formativos, comunitarios y sociales, con el fin de mejorar la calidad de vida y la integración del niño y adolescente al medio social, familiar y ocupacional si fuese el caso.

Analizando los datos obtenidos de la tabla 15, del pre- test y post- test se obtuvo datos favorables evidenciando una mejoría en el área de motricidad gruesa, motricidad fina adaptativo, lenguaje y personal social puesto que la aplicación del pre-test el niño acumuló 96 puntos en desarrollo global correspondiente a un nivel medio presentando dificultades en saltar pies juntillas cuerda a 25 cms, dibujar una casa, describir bien dibujos, definir por su uso cinco objetos, distinguir nociones espaciales, organizar y compartir juegos y desvestirse solo, luego de la aplicación de la intervención basada en el juego se consiguió un incremento de 18 puntos, alcanzado así 114 puntos que evidencian una mejora en el desarrollo acorde a su edad del infante, conforme hace la equivalencia la Escala de Nelson Ortiz y lo ubica en un nivel medio alto, lo que permite deducir que la propuesta alternativa ha contribuido favorablemente en el desarrollo integral del niño logrando realizar actividades que inicialmente no podría ejecutar.

Es así que podemos decir que los resultados finales son alentadores, manifestando que es importante estimular a tiempo las áreas de desarrollo que presentan dificultad, los cambios notorios presentados en el niño con trastorno del espectro autista demuestran que el juego es un medio factible para trabajar cuya patología, principalmente porque los aprendizajes son duraderos y significativos permitiendo al niño con necesidades educativas especiales integrarse con las mismas oportunidades en el aula regular.

**Tabla 14**

*Matriz comparativa de los resultados de la ficha de examen de articulación*

Evaluación pre test					Evaluación post test					
Examen de articulación	Fonema	Inicial	Medio	Final	Examen de articulación	Fonema	Inicial	Medio	Final	
<i>Nota. Ficha de examen de articulación aplicado al niño de 5 años.</i>										
<b>Lista de palabras</b>	Omisión	r y n	X	x	x	Omisión	-	-	-	-
	Sustitución	r	X	x	x	Sustitución	r	-	x	x
	Distorsión	-	-	-	-	Distorsión	-	-	-	-
<b>Silabas dobles</b>	Omisión	r	X	x	x	Omisión	-	-	-	-
	Sustitución	r	X	x	x	Sustitución	r	x	x	x
		l	X	x	x		l	-	-	-
Distorsión	-	-	-	-	Distorsión	-	-	-	-	
<b>Diptongos</b>	Omisión	ie		x		Omisión	-	-	-	-
	Sustitución	r		x		Sustitución	r	-	x	-
	Distorsión	au y ei	X			Distorsión	-	-	-	-

## **Análisis e interpretación**

Los primeros años de vida de los niños son relevantes, es necesario conocer todos los posibles signos de alerta de dislalia funcional para intervenir tan pronto como sea posible con el fin de conseguir una detección precoz con la utilización de estrategias innovadoras para el desarrollo del lenguaje de los infantes, (...) con el fin de que el infante obtenga un lenguaje fluido (Pérez, 2009).

De acuerdo a la tabla 16, de los resultados obtenidos del pre test y post test se observa que al aplicar la propuesta se produjo un fortalecimiento en la pronunciación de fonemas, puesto que en la evaluación del pre test el niño presenta omisión con el fonema r/ n y sustitución en el fonema /r/, en sílabas dobles realiza omisión en el fonema /r/ y sustitución en el fonema r/l y en los diptongos demuestra omisión en el fonema /ie/, sustitución en el fonema /r/ y distorsión en el fonema /au/ei/. Luego de la intervención basado en el juego en el post test se evidencia que el niño en la lista de palabras no realiza omisiones, sin embargo continua presentando sustituciones del fonema /r/, en sílabas dobles se eliminan errores de omisión y sustitución pero existe la dificultad en del fonema /r/ y por último en el diptongos hay correcciones de omisión y distorsión pero se mantiene el error de dicción del fonema /r/, por tanto, podemos indicar que el niño mantiene un problema de lenguaje denominado rotacismo.

Es así que la información presentada manifiesta que el uso del juego causó un impacto positivo en el niño con TEA, permitiendo disminuir errores de dicción, lo que contribuyó en la mejora de actividades en el ámbito personal y escolar, cabe recalcar que los padres de familia del niño facilitan el apoyo de un logopeda por tanto, esta propuesta se ha visto impulsada por este profesional evidenciando esta mejora notable en el niño. Por otro lado, es importante realizar una intervención oportuna que permita desarrollar las potencialidades del niño para mejorar su desarrollo integral.

## 7. Discusión

En el presente trabajo se favoreció el desarrollo Integral del niño de 5 años con Trastorno del Espectro Autista a través del juego, para lo cual se utilizó instrumentos como la aplicación de la Escala Abreviada de Desarrollo (EAD-1) , que permitió conocer el nivel de desarrollo en la áreas del niño y una ficha de articulación que ayudó a evaluar la pronunciación de varios fonemas, métodos y técnicas a través de una ficha de observación basada en el DSM- 5 para corroborar la sintomatología que presenta el niño en relación al trastorno, lo cual sirvieron en la recolección y verificación de datos, a su vez los mismos permitieron dar constancia a los objetivos específicos planteados a lo largo de la investigación.

En referencia al primer objetivo: Diagnosticar las áreas de desarrollo del niño de 5 años, para ello se aplicó la Escala Abreviada de Desarrollo (EAD - 1) de Nelson Ortiz Pinilla, este instrumento permitió verificar que el niño se encontraba en los niveles de alerta y medio en todas la áreas de desarrollo y en el resultado global de todas las áreas se obtuvo 96 puntos correspondientes a un nivel medio, evidenciándose dificultades principalmente en el área de lenguaje y personal social, actividades como: expresa opiniones, conocer los días de la semana, conocer izquierda y derecha, conocer nombre vereda o barrio de residencia, comentar vida familiar, organizar juegos y tener un amigo en especial.

Con respecto a la aplicación de la ficha de articulación se pudo corroborar que el niño tiene dificultad en la pronunciación realizando omisiones, sustituciones y distorsiones de distintos fonemas. Como parte del proceso de diagnóstico la investigadora corroboró a través de la observación que el niño presenta dificultades en el área de lenguaje, personal social y motricidad gruesa. Corroborando con Hervás et al. (2017) y la observación directa con trabajo con el niño se evidencia que las personas con autismo tienen alteraciones de desarrollo de la comunicación social y de la conducta, con la presencia de comportamientos e intereses repetitivos y restringidos, tienen deficiencias en la reciprocidad socioemocional y habilidades comunicativas no verbales y verbales utilizadas en una conversación. Sin embargo, hay ciertas poblaciones autistas que tienen el síndrome de Savant que es un cúmulo de habilidades principalmente en el área cognitiva o de arte.

Respecto al segundo objetivo: Diseñar una propuesta basada en el juego para apoyar el desarrollo las áreas del niño de 5 años, para responder al presente objetivo se elaboró una

propuesta y guía metodológica, titulada “No es mi mundo, es el nuestro: Juegos para todos” la cual estuvo compuesta por 47 actividades a través de juegos infantiles de diversos tipos, los cuales atienden actividades como equilibrio, coordinación, motricidad fina, estimulación del lenguaje como pronunciación, comprensión y expresión oral, desarrollo de identidad personal, discriminación sensorial, auditiva y olfativa, expresión e identificación de emociones, desarrollar la resolución de conflictos y capacidad de atención, los mismos que permitieron responder de forma lúdica las necesidades del infante puesto que la acción de jugar tiene gran cantidad de ventajas especialmente en los niños con trastorno del espectro autista porque favorece la socialización del niño, mejora la capacidad de expresión de opiniones y sentimientos, sobre todo ayuda a desarrollar la capacidad de planificación e imaginación a través del juego, mismas que son indispensables para formar parte del aprendizaje, además los niños aman jugar y esto facilita el adecuado desarrollo integral del niño. Carrión (2020) el juego es una necesidad, vital contribuye al equilibrio humano, es a la vez actividad, aventura y experiencia: medio de comunicación y de liberación bajo una forma permitida, es un proceso de educación completa, indispensable para el desarrollo físico intelectual y social del niño.

De acuerdo al tercer objetivo específico: Aplicar la propuesta de apoyo basada en el juego para el desarrollo de las áreas del niño de 5 años. Se aplicó 47 actividades con una duración de tiempo de 1 hora cada actividad, 5 días a la semana, en un lapso de tiempo de 3 meses, en las que se tomó en cuenta distintos tipos de juego para favorecer el desarrollo integral del niño, se empleó una escala de evaluación en cada intervención donde los resultados fueron el 64% adquirido, el 23% proceso y 13% iniciado. En la realización de las actividades se utilizó material concreto y no estructurado con imágenes llamativas, dinámicas y canciones que motivaban las actividades posteriores, se realizó la experimentación de diversas temáticas a través del juego que permitieron tener un conocimiento significativo de los mismos, actividades espontáneas en los que primaba la imaginación y creatividad del niño al mismo tiempo que aprendía habilidades lingüísticas, motrices, cognitivas y sociales. Aporte que sustenta con Espinosa (2018) explica que la aplicación del juego se constituye como una actividad irremplazable para desarrollar la capacidad de aprendizaje de los niños y niñas, un medio de expresión y de maduración en el plano físico, cognitivo, psicológico y social.



Acerca al cuarto objetivo específico: Valorar la aplicación de la propuesta de apoyo basada en el juego para el desarrollo integral del niño de 5 años. Se logró comprobar la efectividad a través de los resultados del pos test, evidenciándose que el resultado global de la Escala Abreviada de desarrollo (EAD-1), mejoró de 96 a 114 puntos cambiando de nivel de medio a medio alto. Además, resultó efectiva la propuesta porque en la ficha de articulación se observa correcciones de omisión y distorsión de distintos fonemas. Es así que se logra evidenciar que hubo una mejora en su desarrollo integral, demostrado que el juego es una herramienta útil para trabajar en todas las áreas del niño, y aún más importante, para mejorar la socialización, lenguaje, regulación de emociones y de conducta en niños que presentan Trastorno del Espectro Autista. Reafirmando con Zúñiga et al. (2018) indica que es el juego es una habilidad que forma parte de la vida del ser humano, enriquece su experiencia y permite otorgar sentido y significado a las actividades cotidianas y de aprendizaje. Éste involucra ámbitos cognitivos, lingüísticos, motores y sociales convirtiéndose en una experiencia natural que fluye a lo largo del crecimiento, mejorando el desarrollo integral en el caso de niños y niñas con rezago con trastorno del Espectro Autista.

Corroborando con otras investigaciones se puede afirmar que el juego genera un impacto positivo en el ajuste armónico en casos de autismo en los cuales se puede destacar los siguientes:

Ratificando con González (2018) investigación realizada en México titulada: Intervención en un niño con autismo mediante el juego explica que diseñó una intervención considerando las necesidades de desarrollo psicológico del niño en lo que se refiere a la actividad rectora de juego. En donde obtuvo conclusiones que el juego es un medio efectivo que contribuye con el desarrollo de habilidades comunicativas, emocionales y simbólicas en casos de autismo.

Contrastando con Villanueva et al. (2018) investigación denominada: Desarrollando habilidades emocionales, neurocognitivas y sociales en niños con autismo. Evaluación e intervención en juego de roles sociales tuvo como resultado, cambios efectivos en la identificación, expresión y comprensión de las emociones básicas que incidieron positivamente en las habilidades sociales de los niños gracias al programa que constó de 25 actividades de juego recalando que presentaron cambios atencionales, viso-construccionales, comprensivos y ejecutivos tras la finalización del programa.

Verificando con González (2018) investigación titulada: El juego como estrategia para el desarrollo del lenguaje en un niño con trastorno del espectro autista desde el ámbito de la educación inclusiva demostraron, el juego es una herramienta importante por su función comunicativa posibilitando el desarrollo de la función mediatizadora y reguladora del lenguaje en el niño en el marco de una educación inclusiva. Además, el juego como estrategia ayuda en el desarrollo de conductas pros sociales o altruistas.

Con estos estudios investigativos de otros países se fundamenta científicamente los beneficios de la estrategia lúdica del juego en el desarrollo integral en los niños con autismo.

## 8. Conclusiones

- ✓ Se diagnosticó dificultades en las áreas de desarrollo del niño mediante la aplicación de la Escala Abreviada de Desarrollo (EAD – 1), se identificó que el desarrollo global del niño es de 96 puntos con un parámetro normativo de medio, en lo que se refiere a la motricidad gruesa y fina adaptativa se ubica en un nivel medio con 27 puntos y el área de lenguaje y personal social con más necesidad de atención con 21 puntos en un nivel de alerta.

Además en la ficha de articulación para explorar el área de lenguaje se determinó omisión en el fonema (r, n, ie) sustitución en el fonema (r, y l) y distorsión en el fonema (au y ei).

- ✓ Se diseñó una propuesta alternativa basado en el juego denominada: “No es mi mundo es el nuestro: juegos para todos” que engloba 47 intervenciones con distintos tipos de juegos infantiles para el niño de 5 años, que se encuentran bien detallados tanto en materiales como en procedimiento a fin de mejorar sus habilidades lingüísticas, motoras y socio-afectivas.
- ✓ Se aplicó la propuesta alternativa en 3 meses, 5 días a la semana con una duración de 60 minutos cada sesión, en los que tomó en cuenta varios tipos de juegos para responder a las necesidades individuales del niño en todas las áreas de desarrollo, se obtuvo como resultado el 64% de actividades adquirido, 23% proceso y 13% iniciado.
- ✓ Se valora la eficacia de manera positiva de la estrategia lúdica puesto que del nivel medio cambia a nivel medio alto y se logró disminuir errores de articulación, sin antes de mencionar que en el área de lenguaje aun presenta rotacismo y en la motora gruesa tiene dificultades en saltos.

## **9. Recomendaciones**

- ✓ Es importante que todas las personas que trabajen con niños en autismo evalúen constantemente el desarrollo integral por medio de la aplicación de diversos instrumentos a fin de determinar avances o dificultades en el proceso de desarrollo del niño en sus diferentes áreas.
- ✓ Se sugiere que se utilice el juego como estrategia para potenciar el desarrollo global tanto el nivel de lenguaje, motriz y socio-afectivo facilitando los procesos de aprendizaje, comunicación e interacción con su entorno inmediato y así mismo prepararlos para la adquisición de habilidades más complejas.
- ✓ A todas las personas seguir aplicando la guía metodológica “No es mi mundo es el nuestro: juegos todos para” basado en diversos tipos de juegos que se constituye como una herramienta de apoyo para favorecer el desarrollo integral en el niño con TEA, lo cual debe ser en un ambiente preparado y motivador.

## 10. Bibliografía

- André, T., Valdez, C., Ortiz, R. y Gámez, M. (2020). Prevalencia del trastorno del espectro autista: una revisión de literatura. *Revista Jóvenes en la Ciencia*, 7(1), 2. <https://www.jovenesenlaciencia.ugto.mx/index.php/jovenesenlaciencia/article/view/3204>
- American Psychiatric Association. (2014). *Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales DSM-5*. Editorial médica Panamericana. <https://www.eafit.edu.co/ninos/reddelaspreguntas/Documents/dsm-v-guia-consulta-manual-diagnostico-estadistico-trastornos-mentales.pdf>
- Bailey, S. y Jona, K. A. (2017). *La Importancia del juego en el desarrollo de la primera infancia*. [Archivo PDF]. <https://maguared.gov.co/wpcontent/uploads/2017/06/La-importancia-del-juego.pdf>
- Barthélémy, C., Fuentes, J. y Gaag, R. (2019). *Personas con Trastornos del Espectro del Autismo. Identificación, comprensión, intervención*. [Archivo PDF]. [https://www.autismeurope.org/wp-content/uploads/2019/11/People-with-Autism-Spectrum-Disorder.-Identification-Understanding-Intervention\\_Spanish-version.pdf](https://www.autismeurope.org/wp-content/uploads/2019/11/People-with-Autism-Spectrum-Disorder.-Identification-Understanding-Intervention_Spanish-version.pdf)
- Cáceres, F., Granada, M. y Pomés, M. (2018). Inclusión y juego en la Infancia Temprana. *Revista Latinoamericana de educación inclusiva* 12 (1), 4. <https://scielo.conicyt.cl/pdf/rlei/v12n1/0718-7378-rlei-12-01-00181.pdf>
- Carbacos, J. (2017). *Funciones ejecutivas: intervención en alumnos con TEA*. [Archivo PDF]. [http://www.madrid.org/dat\\_capital/upe/impresos\\_pdf/PonenciaJornadas20144.pdf](http://www.madrid.org/dat_capital/upe/impresos_pdf/PonenciaJornadas20144.pdf)
- Carrión, L. (2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial. *Revista Ciencia e Investigación*, 5 (2), 132. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7398049>
- Chamorro, I. (2017). El juego en la educación infantil y primaria. *Autodidacta. Revista de la educación en Extremadura*, 17(3), 24. <http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2017/11/JuegoEIP.pdf>

- Cornago, A. (2010). *Libro del juego. Del cucutrás al juego simbólico: cómo conformar una conducta de juego paso a paso.* [Archivo PDF]. <http://ardilladigital.com/DOCUMENTOS/EDUCACION%20ESPECIAL/APRENDIZAJES/Conformar%20la%20conducta%20de%20juego%20-%20Anabel%20Cornago%20-%20libro.pdf>
- Condomina, C. (2018). *Mejora de la inclusión del alumnado con TEA a través de un programa de juego.* [Tesis de Maestría, Universidad Jaime I]. Archivo digital [http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/177455/TFM\\_2018\\_CondominaSorianoCristina.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/177455/TFM_2018_CondominaSorianoCristina.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Cudris, L. (2019). Teoría de la mente y funcionamiento cognitivo en personas en procesos de reintegración en Colombia. *Redalyc. Archivos Venezolanos de Farmacología y Terapéutica*, 38 (5), 579. <https://bonga.unisimon.edu.co/bitstream/handle/20.500.12442/4509/Teordelamenteyfuncionamientocognitivoenpersonasenprocesosdereintegracionencolombia.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Duran, A. (2021). La importancia de las Funciones Ejecutivas en el Trastorno del Espectro Autista. Una propuesta de intervención psicopedagógica. [Tesis de Maestría, Universidad de Valladolid]. Archivo digital. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/49560>
- Espinosa, A. (2018). Juego y actividad física como indicadores de calidad en Educación Infantil. *Revista Federación Española de Asociaciones de Docentes de Educación Física*, 34 (1), 252. [https://www.researchgate.net/profile/Francisco-Gil-Espinosa/publication/323295838\\_Juego\\_y\\_actividad\\_fisica\\_como\\_indicadores\\_de\\_calidad\\_en\\_Educacion\\_Infantil/links/5a972b450f7e9ba42974c6ca/Juego-y-actividad-fisica-como-indicadores-de-calidad-en-Educacion-Infantil.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Francisco-Gil-Espinosa/publication/323295838_Juego_y_actividad_fisica_como_indicadores_de_calidad_en_Educacion_Infantil/links/5a972b450f7e9ba42974c6ca/Juego-y-actividad-fisica-como-indicadores-de-calidad-en-Educacion-Infantil.pdf)
- Fraile, L., Irure, A., García, J. y Sastre, M. (2018). *El trastorno del espectro autista: Cómo hacer más fácil la vida a las personas con autismo.* [Archivo PDF]. [https://www.unav.edu/documents/4889803/23506220/22\\_Campolara+Secci%C3%B3n+Sagrada+Familia\\_EL+TRASTORNO+DEL+ESPECTRO+AUTISTA\\_+C3%93MO+HACER+LA+VIDA+M%C3%81S+F%C3%81CIL+A+LAS+PERSONAS+CON+AUTISMO.pdf](https://www.unav.edu/documents/4889803/23506220/22_Campolara+Secci%C3%B3n+Sagrada+Familia_EL+TRASTORNO+DEL+ESPECTRO+AUTISTA_+C3%93MO+HACER+LA+VIDA+M%C3%81S+F%C3%81CIL+A+LAS+PERSONAS+CON+AUTISMO.pdf)

- Fidalgo, R., Fernández, M. y García, J. (2003). *Intervención Psicopedagógica en el espectro autista: ilustración en el ámbito educativo*. [Archivo PDF]. [https://www.researchgate.net/publication/261721656\\_Intervencion\\_psicopedagogica\\_en\\_el\\_espectro\\_autista\\_ilustracion\\_en\\_elambito\\_educativo](https://www.researchgate.net/publication/261721656_Intervencion_psicopedagogica_en_el_espectro_autista_ilustracion_en_elambito_educativo)
- Garrido, S. (2018). *Inserción en las aulas de personas con trastorno del espectro autista a partir del entrenamiento de habilidades sociales mediante la atención temprana*. [Tesis de Pedagogía, Universidad de Sevilla]. Archivo digital. <https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/81905/TFG%20Soledad%20Garrido.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- González, C. (2018). *Intervención en un niño con autismo mediante el juego*. *Revista de investigación original*, 66 (3), 365. <http://www.scielo.org.co/pdf/rfmun/v66n3/0120-0011-rfmun-66-03-365.pdf>.
- González, C. (2018). El juego como estrategia para el desarrollo del lenguaje en un niño con Trastorno del Espectro Autista desde el ámbito de la educación inclusiva. *Revista de investigación educativa de la REDIECH*, 9 (17), 50. [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2448-85502018000200009](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2448-85502018000200009)
- Hernández, O., Pérez, A., Hernández, O. (2019). Síndrome de Rett. Informe de caso. *Revista Acta Medica del Centro*, 13 (1), 85. <https://www.medigraphic.com/pdfs/medicadelcentro/mec-2019/mec191j.pdf>
- Hervás, A., Balmaña, N. y Salgado, M. (2017). Los trastornos del espectro autista. *Pediatría Integral*, 21 (2), 4. <https://www.pediatriaintegral.es/publicacion-2017-03/los-trastornos-del-espectro-autista-tea/>
- Instituto de Salud Mental (2020). *Guía para padres sobre el Trastorno del Espectro Autista*. [Archivo PDF]. [https://lovaasfoundation.es/images/pdf/autism\\_spectrum\\_disorder\\_agosto2020.pdf](https://lovaasfoundation.es/images/pdf/autism_spectrum_disorder_agosto2020.pdf)
- Junta Extremadura consejería de educación. (2007). *Guía para la atención educativa del alumnado con Trastorno Generalizado del desarrollo (Autismo)*. [Archivo PDF]. [https://sid-inico.usal.es/idocs/F8/FDO20674/guia\\_autismo.pdf](https://sid-inico.usal.es/idocs/F8/FDO20674/guia_autismo.pdf)

- La Organización de la Naciones Unidas. (1959). *Declaración de los Derechos del Niño*. [Archivo PDF].  
<https://www.oas.org/dil/esp/Declaraci%C3%B3n%20de%20los%20Derechos%20del%20Ni%C3%B1o%20Republica%20Dominicana.pdf>
- Linares, D. I. (2011). *El juego Infantil y su metodología*. Ediciones Paraninfo.  
[https://books.google.com.ec/books?id=sjidLgWM9\\_8C&printsec=copyright&hl=es#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.ec/books?id=sjidLgWM9_8C&printsec=copyright&hl=es#v=onepage&q&f=false)
- Linaza, J. (2015). *La Escuela el juego y el juguete*. [Archivo PDF].  
[https://www.researchgate.net/profile/JoseLinaza/publication/268265700\\_El\\_juego\\_en\\_el\\_desarrollo\\_infantil/links/55f05b6608ae0af8ee1d17d3/El-juego-en-el-desarrollo-infantil.pdf](https://www.researchgate.net/profile/JoseLinaza/publication/268265700_El_juego_en_el_desarrollo_infantil/links/55f05b6608ae0af8ee1d17d3/El-juego-en-el-desarrollo-infantil.pdf)
- Llorente, M. y Martos, J. (2018). *El niño que se me olvido como mirar, comprender y afrontar el autismo*. [Archivo PDF].  
<https://www.esferalibros.com/uploads/ficheros/libros/primeras-paginas/201701/primeras-paginas-primeras-paginas-el-nino-al-que-se-le-olvido-como-mirar-es.pdf>
- Martínez, A. (2020, 24 de julio). *El juego en niños con Trastorno del Espectro Autista*.  
<https://www.centrotierra.com/juego-autismo-tea/>
- Martínez, M., Paz, M., Bueno, C. y Martínez, S. (2019). Bases neurobiológicas del autismo y modelos celulares para su estudio experimental. *Revista de medicina*, 79 (1), 30.  
<https://www.medicinabuenosaires.com/revistas/vol79-19/s1/Pags.27-32Martinez-Morga.pdf>
- Maitta, I., Lazo, M. y Sánchez, E. (2017). Funcionamiento familiar y su relación con la interacción social en niños con el Trastorno del Espectro Autista. *Revista Sinapsis*, 3 (18), 8.  
<https://www.itsup.edu.ec/myjournal/index.php/sinapsis/article/view/368/624>
- Megías, A. (2019). Planificación y diseño de actividades lúdicas: el juego infantil y su metodología. Editex.  
[https://books.google.es/books?hl=es&lr=lang\\_es&id=VNadDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA35&dq=Meg%20C3%ADas,+A.++\(2019\).+Planificaci%](https://books.google.es/books?hl=es&lr=lang_es&id=VNadDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA35&dq=Meg%20C3%ADas,+A.++(2019).+Planificaci%20)



C3%B3n+y+dise%C3%B1o+de+actividades+1%C3%BAlicas:+el+juego+infantil+y+su+metodolog%C3%ADA.+Editex.&ots=SQIynBXul3&sig=KBecJ0C4NzNL2iROBocJ6\_dkAVU#v=onepage&q=Meg%C3%ADas%2C%20A.%20(2019).%20PIanificaci%C3%B3n%20y%20dise%C3%B1o%20de%20actividades%20I%C3%BAlicas%3A%20el%20juego%20infantil%20y%20su%20metodolog%C3%ADA.%20Editex.&f=false

Ministerio de Salud Pública [MSP]. (2017). Trastorno del espectro autista en niños y adolescentes: detección, diagnóstico, tratamiento, rehabilitación y seguimiento. [Archivo PDF]. [https://www.salud.gob.ec/wpcontent/uploads/2019/02/GPC\\_trastornos\\_del\\_espectro\\_autista\\_2017-1.pdf](https://www.salud.gob.ec/wpcontent/uploads/2019/02/GPC_trastornos_del_espectro_autista_2017-1.pdf)

Monje, J. (2021). Rol de la familia en la atención de niños con Trastorno Espectro Autista: Un nexo indisoluble. *Revista explorador digital*, 5 (3), 13. <https://doi.org/10.33262/exploradordigital.v5i3.1749>

Pérez, R., Sahrur, R., Morales, B. y Estrella, M. (2018). Medidas directas e indirectas de las funciones ejecutivas en niños con trastorno de espectro autista. *Revista acta pediátrica*, 39(11), 1. [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_abstract&pid=S018623912018000100013&lng=es&nrm=iso](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S018623912018000100013&lng=es&nrm=iso)

Pérez, A. (2009). *Prevención de dislalias funcionales*. [Archivo PDF]. [https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero\\_23/AMELIA\\_LLAMAS\\_PEREZ01.pdf](https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_23/AMELIA_LLAMAS_PEREZ01.pdf)

Peña, M., Gómez, T., Mejía, D., Hernández, J. y Tamayo, D. (2017). Caracterización del control inhibitorio en adolescentes del grado once de la Institución Educativa Normal Superior de Envigado-Colombia. *Psicoespacios. Revista virtual de Ciencias Sociales y Humanas*, 1 (11), 4. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5971876>

Quiroz, E., Angulo, R., Bravo, N., Noguera, M., y Sánchez, M. (2017). Características sensoriomotoras en niños con trastorno del espectro autista. *Revista Latinoamericana de Hipertensión*, 12(5), 3. [https://www.revhipertension.com/rlh\\_12\\_5\\_2017/3caracteristicas\\_sensoriomotoras](https://www.revhipertension.com/rlh_12_5_2017/3caracteristicas_sensoriomotoras).

- Ramón, J. (16 de febrero de 2017). *Motricidad en los niños con autismo*.  
<https://autismodiario.com/2017/02/16/motricidad-los-ninos-autismo/>
- Reyes, M., Alvarez, P., Peralta, T., Burgos, F., Cobo, M. y Cobo, R. (2020). Un diseño de base de datos relacional para sistemas de razonamiento basados en casos de pacientes con dislalia. *Revista espacios*, 41(22), 432.  
<http://www.revistaespacios.com/a20v41n22/a20v41n22p30.pdf>
- Rojas, V., Rivera, A. y Nilo, N. (2019). Actualización en diagnóstico e intervención temprana del Trastorno del Espectro Autista. *Chilena de Pediatría*, 90(5), párr. 3.  
<http://dx.doi.org/10.32641/rchped.v90i5.1294>
- Rodríguez, F. (2019). *Guía de intervención logopédica en los trastornos del espectro del autismo*. Editorial Síntesis.  
[https://issuu.com/irayz/docs/gui\\_a\\_de\\_intervencio\\_n\\_logope\\_dica\\_](https://issuu.com/irayz/docs/gui_a_de_intervencio_n_logope_dica_)
- Rubia, F. (2018). La teoría de la Mente. *Revista ANALES RAM*, 135 (2), 2.  
[https://analesranm.es/revista/2018/135\\_02/13502rev05](https://analesranm.es/revista/2018/135_02/13502rev05)
- Ruiz, S. y Muñoz, T. (2017). Intervención lúdico-pedagógica en la población autista de la fundación sin límites de la ciudad de Bogotá. [Tesis de Licenciatura, Fundación sin límites de la ciudad de Bogotá]. Archivo digital.  
<https://repository.unilibre.edu.co/handle/10901/15819>
- Arberas, C. y Ruggiere, V. (2019). Autismo. Aspectos genéticos y biológicos. *Revista de Medicina*, 79 (1), 19. <http://www.medicinabuenosaires.com/PMID/30776274.pdf>
- Sauza, L. (2019). *Caracterización de habilidades empáticas y de sistematización en un grupo de niños con diagnóstico de trastorno de espectro autista (tea)* [Tesis de Psicología, Universidad de Antioquia].\_\_\_\_Archivo digital.  
[https://bibliotecadigital.udea.edu.co/bitstream/10495/16389/1/SuazaLaura\\_2019\\_CaracterizacionHabilidadesEmpaticas.pdf](https://bibliotecadigital.udea.edu.co/bitstream/10495/16389/1/SuazaLaura_2019_CaracterizacionHabilidadesEmpaticas.pdf)
- Sahakian, B., Langley, J. y Leong, V. (29 de junio del 2021). *Qué es la "flexibilidad cognitiva" y por qué es clave para el aprendizaje y la creatividad*.  
<https://www.bbc.com/mundo/noticias-57596474e.pdf?sequence=3&isAllowed=y>

- Vargas, G., Cárdenas, J., Cabrera, D. y León, A. (2019). Síndrome de Asperger. *Revista Científica Mundo de la Investigación y del Conocimiento*, 3(4), 5. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7402144>
- Vázquez, T., García, D., Ochoa, S. y Erazo, J. (2020). Estrategias didácticas para trabajar con niños con Trastorno del Espectro Autista (TEA). *Revista Arbitrada Interdisciplinaria*, 5(1), 3. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7610724>
- Vásquez, R. (2019). *Juego en la primera infancia*. [Tesis de segunda especialidad, Universidad Nacional Tumbes]. Archivo digital. <http://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/1349/VASQUEZ%20CASTA%c3%91EDA%20REVECA%20%281%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Vásquez, P. y López, J. (2018). *Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo*. *Revista educativa Hekademos*, 1 (24), 4. <https://rio.upo.es/xmlui/bitstream/handle/10433/6786/hekademos%2018.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Villanueva, C., Bonilla, J., Ríos, A., Soloviera, Y. Desarrollando habilidades emocionales, neurocognitivas y sociales en niños con autismo. Evaluación e intervención en juego de roles sociales. *Revista Mexicana de Neurociencias*, 9 (13), 43. <https://www.medigraphic.com/pdfs/revmexneu/rmn-2018/rmn183f.pdf>
- Zilber, A. (2017). Teorías acerca de la teoría de la Mente. El rol de los procesos cognitivos y emocionales. *Revista Neuropsicología Latinoamericana*, 9 (3),3. <https://www.redalyc.org/pdf/4395/439554381001.pdf>
- Zuñiga, M. (2018). Inclusión y Juego en la Infancia Temprana. *Revista Latinoamericana de educación inclusiva*, 6(1), 18. <http://www.scielo.org.co/pdf/rfmun/v66n3/0120-0011-rfmun-66-03>

## 11. Anexos

### Anexo 1. Propuesta Alternativa



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA  
COMUNICACIÓN**

**CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL**

**PROPUESTA ALTERNATIVA**



Guía de actividades para favorecer el desarrollo integral del niño con Trastorno del  
Espectro Autista

**“NO ES MI MUNDO, ES EL NUESTRO: JUEGOS PARA TODOS”**

**AUTORA:**

Ana Cristina Aguilar Japa

**LOJA-ECUADOR**

**2022**

TÍTULO: No es mi mundo, es el nuestro: juegos para todos

## **1. Presentación**

El juego se constituye como uno de los componentes más importantes en la vida del niño, por ser fuente de diversión y aprendizaje, ya que otorga grandes beneficios para su desarrollo físico, cognitivo, motriz, lenguaje, emocional y social, lo cual lo hace la herramienta ideal para los procesos de enseñanza-aprendizaje infantil.

Esta guía de actividades ofrece diversos juegos que permiten potenciar habilidades en el desarrollo integral del niño de forma lúdica y significativa, permite mejorar las áreas de desarrollo de los niños con trastornos del espectro autista porque realiza planificación de actividades y resolución de conflictos, redescubre juegos tradicionales como la rayuela y los encostados son algunas los juegos propuestos en la guía. Actividades que ofrecen diversión donde prima la creatividad e imaginación siendo el niño el actor de su propio aprendizaje a la vez fortalecen las habilidades y destrezas básicas en cuanto la motricidad gruesa y fina. lenguaje, cognitiva y social como: Equilibrio, coordinación, coordinación, óculo. manual, saltar, correr, pinza digital, pintado, rasgado, expresión de opiniones, pronunciación, identificación y expresión de emociones, identificaciones de acciones de peligro, socialización con sus pares, mismas que son planteadas con el fin de responder a las diferentes necesidades del niño.

Cada juego está explicado paso a paso, para su correcta aplicación lo que hace de esta guía un recurso útil y práctico para los padres de familia además puede servir para las actividades cotidianas dentro del hogar saliendo de la zona de confort. Por lo tanto, vale la pena leerla y poner en práctica cada actividad, pues están realizadas pensando en mejorar las habilidades de los niños que padecen de TEA.

## **2. Justificación**

El uso del juego es esencial en la primera infancia porque los niños aprenden mientras juegan, es por ello que debe considerarse como base de todo aprendizaje porque además de proporcionar placer y distracción aporta al desarrollo cognitivo, social, afectivo y físico, por ende, logrando un desarrollo integral del ser humano.

Por lo tanto, esta propuesta se justifica en que se brinda un recurso como, lo es el juego para mejorar las áreas de desarrollo del niño con TEA de tal manera que sea acogida por los padres de familia y lo apliquen en la realización de actividades escolares como cotidianas.

El juego es un recurso muy valioso en los niños con TEA pues no solo ayuda a su desarrollo motriz, sino que fomenta el desarrollo de la inteligencia, la socialización, la autoestima, la autonomía, aspectos fundamentales para su buen desarrollo integral, pues potencia todas sus habilidades y capacidades que servirán como base para el desarrollo de habilidades mucho más complejas en etapas posteriores. Tomando en cuenta la influencia significativa que ejerce el juego sobre el infante se ha diseñado la presente guía didáctica, planteada como una propuesta alternativa para favorecer el desarrollo integral del niño de 5 años con Trastorno del Espectro Autista.

### **3. Objetivos**

#### **Objetivo general**

- Diseñar una guía de actividades para favorecer el desarrollo integral del niño de 5 años con Trastorno Espectro Autista.

#### **Objetivos específicos**

- Elaborar diferentes tipos de juegos para el favorecimiento del desarrollo integral del niño de 5 años con Trastorno Espectro Autista.
- Proporcionar esta guía de juegos para el favorecimiento del desarrollo integral del niño de 5 años con Trastorno Espectro Autista.

#### **4. Contenidos**

Como docentes de Educación Inicial es necesario dar importancia al juego e indagar en conocer más sobre las estrategias lúdicas haciendo adaptaciones curriculares según las características propias en niños con Trastornos del Espectro Autista, para así brindar al niño seguridad, confianza y autonomía personal, misma que permita la mejora en su calidad de vida y favorezca en su desarrollo integral.

Por otro lado, es necesario conocer que el juego desempeña un papel fundamental en la evolución de las distintas áreas del desarrollo del niño con Trastorno del Espectro autista, los cuales las aportaciones que realiza el juego son las siguientes:

##### **En el área social**

El niño o la niña aprenden a relacionarse con los demás e investiga diferentes roles, lo que le permite conocer el mundo adulto. Además, obtiene el conocimiento de las normas culturales y de comportamiento (Álvarez et, al., 2018). El juego permite ensayar conductas sociales desencadenando una sana convivencia y les ayuda a conformar su propia personalidad.

##### **Convivencia**

Relacionados con las diferentes interrelaciones sociales que tiene el niño en su interacción con los otros, partiendo de su núcleo familiar a espacios y relaciones cada vez más amplias como los centros educativos (Ministerio de Educación [MINEDUC], 2014). Para esto es necesario incorporar el aprendizaje de ciertas pautas propicien una sana convivencia a partir del entendimiento de normas sociales y organización social mismas que desarrollen el respeto y empatía de las personas de su entorno.

##### **Identidad y autonomía**

En este ámbito se encuentran aspectos relacionados con el proceso de construcción de la imagen personal y valoración cultural que tiene el niño de sí mismo, su autoconocimiento y la generación de acciones y actitudes que le permitan ejecutar actividades que requiera paulatinamente de la menor dependencia y ayuda del adulto (MINEDUC, 2014). Al estimular esta permite la independencia, seguridad, autoestima,

confianza y respeto hacia sí mismo y hacia las demás cosas que se promueve el desarrollo de la identidad en los niños con un sentido de pertenencia como parte de un grupo social.

## **Roles**

La interpretación de roles involucra al niño tanto en el aprendizaje personal, vocacional y vivencial, ya que va aumentando la comprensión del niño sobre el mundo en que vive, mientras aprende y desarrolla habilidades, conocimientos, actitudes y valores que lo ayudarán en su formación, para que contribuya a la comunidad de forma proactiva y solidaria (Rabanal, 2018). Los niños en la edad preescolar comienzan a preguntarse qué hacen mamá o papá sienten la necesidad de conocer las profesiones de su entorno familiar, también permiten la identificación dentro de una sociedad con un rol específico, de esta forma inician en la construcción de su sueño en edades adultas.

## **En el área motora, sensorial y perceptiva**

El juego aumenta las capacidades perceptivas del niño o niña al percibir las formas y las relaciones temporo-espaciales, la actividad sensorial y motora permite al niño o niña conocer las capacidades y limitaciones de su propio cuerpo y del mundo que le rodea (Álvarez et al., 2018). Por otro lado, favorece la sincronización de movimientos, la comprensión de la lateralidad, la coordinación viso-motora y la precisión gestual.

## **Coordinación Visomotriz**

Es la capacidad que tiene el cuerpo de reconocer una acción motriz a nivel cognitivo mediante la percepción visual, interpretar y elaborar una respuesta inmediata a estos estímulos brindados que se manifestarán de manera conjunta y simultánea (Crespo et al., 2019). Esta relación proporcionará un determinado patrón que provocará una conducta en un determinado momento, conformando así un nuevo aprendizaje y forma de desempeñarse en el medio que se le presente.

## **Equilibrio**

El equilibrio se logra durante el primer año de vida, y representa uno de los principales indicadores del desarrollo motor es habilidad que les posibilita a los niños adquirir independencia y eficiencia motora en sus actividades diarias por eso, es importante cuidar la maduración del equilibrio, ya que los niños viven este proceso de manera personal



y no es siempre de forma ordenada (Rivera y Villalobos, 2020) .Dentro de ello se articulan las acciones motrices de origen muscular y nervios que es la base para la organización de movimientos controlados, orientados y precisos para que una acción deportiva sea positiva y eficaz.

### **Fuerza**

Forma parte de la función neuromuscular, siendo esencial para las actividades de la vida diaria y los roles desempeñados en cada etapa del curso de vida, especialmente durante la niñez, puesto que es el periodo durante el cual se adquieren nuevas habilidades y tiene lugar a la maduración de todos los sistemas, incluyendo, el sistema nervioso, músculo-esquelético y cardiopulmonar (Sánchez et al., 2020). Importante indicador del nivel de desarrollo motor, su evaluación permite identificar el riesgo de presentar condiciones que puedan afectar el crecimiento y el desarrollo motor del infante.

### **Esquema corporal**

Es la representación mental que el niño tiene de su cuerpo es un elemento psicomotriz muy importante porque su adecuada estructuración ayuda a desarrollar la personalidad, inteligencia y el conocimiento de la persona y de los objetos que lo rodean. para lo cual requiere de un aprendizaje (Mamani et al., 2019). El esquema corporal parte desde que el niño nace, ya que vivencia distintos tipos de sensaciones, gracias a ello se va desarrollando el conocimiento inmediato de las principales partes de su cuerpo de acuerdo a la edad en la que se encuentra.

### **En el área emocional**

Proporciona estabilidad interna debido a que empieza a confiar en la constancia y consistencia del ambiente. Le ayuda a aprender a controlar sus frustraciones e impulsos y les permite descargar tensiones y temores. Favorece la expresión de sus sentimientos y el desarrollo de habilidades mentalistas (Álvarez et al., 2018).

### **Emociones**

Es la combinación de procesos corporales, perceptuales y motivacionales que producen en las personas un estado psicológico global, que puede ser positivo o negativo, de poca o mucha intensidad y de corta o larga duración, y que genera una expresión gestual

que puede ser identificada por las demás personas (Gallardo, 2018). La educación emocional es importante porque permite regular las emociones comportándose positivamente en el contexto inmediato evitando malos comportamientos o conflictos, permite tomar conciencia de las emociones propias como los de sus pares misma que potencia la empatía por sus semejantes.

### **En el área cognitiva**

Es fundamental para la representación objetiva de la realidad y la estructuración del pensamiento infantil: el pensamiento representativo surge con el juego simbólico y dramático (Álvarez et, al., 2018). El niño o niña aprende a manipular los acontecimientos y los objetos en el ambiente interno y externo estimulando la atención y la memoria.

### **Atención**

La atención es un proceso cognitivo muy importante, ya que tiene la capacidad de permitir o impedir la participación de estímulos sensoriales internos o externos en el proceso de aprendizaje (Benavidez y Flores, 2019). Ayuda a mantener el cerebro activo y está relacionado con la capacidad de aprender y recordar, cuyo objetivo es elegir de entre los diversos estímulos sensoriales que llegan de manera continua al cerebro, las que son útiles y pertinentes para llevar a cabo una actividad motora o mental.

### **Habilidad de pensamiento**

Son habilidades intelectuales demostradas por los individuos al desarrollar una tarea; esto le permite al sujeto apropiarse del conocimiento para resolver problemas y transformar su entorno (Ramirez, 2014). Potenciar las habilidades de pensamiento en los niños, favorece la integración de aprendizajes significativos, lo que permite organizar y reelaborar el conocimiento ser autónomo y consciente de su progreso intelectual.

### **Nociones**

La función de las nociones matemáticas básicas es desarrollar el pensamiento lógico, interpretación, razonamiento y la comprensión del número, espacio, tiempo, formas geométricas y la medida. El desarrollo de habilidades básicas del razonamiento lógico radica en la concepción del número del niño a través del desarrollo de las estructuras lógicas de clasificación y seriación (Carrera, 2021). El aprendizaje de las nociones requiere de su

proceso y se realiza con el contacto con la realidad para poder utilizarlas en la resolución de conflictos y construcción de nuevos aprendizajes.

### **Días de la semana**

Las nociones del tiempo es un proceso cognitivo que no se logra de la noche a la mañana por lo que el niño puede hacer varias actividades para intentar que aprendan los días de la semana o los meses del año, pero el proceso se dará cuando la maduración cognitiva lo permita completamente (Fuentes, 2016). Los días de la semana forman parte de la cotidianidad de los niños es por ello que se debe estimular cuyos aprendizajes para que vayan conociendo sus nombres ya que son parte del tiempo donde realizan actividades.

### **Numero-Cantidad**

Es una herramienta esencial para la resolución de problemas numéricos ya es el medio principal que los niños desarrollarán la habilidad de contar, además de que permite descubrir las distintas funciones, usos y significados de los números (Cortina y Peña, 2018).

### **Discriminación auditiva**

Es la capacidad de diferenciar los sonidos si son iguales o no según el sonido que presenta cada fonema. Serpa (2015) propone que los ejercicios de discriminación auditiva es preparar al niño para que tenga la habilidad de comunicarse y leer sin dificultades, por ello es importante que el proceso de enseñanza el maestro debe proyectar sonidos que estén relacionados en el contexto del niño y pueda identificar de una manera fácil, lo cual los sonidos permiten al infante conocer el sonido de las palabras y diferenciar entre palabras cortas, largas.

### **Discriminación visual**

La discriminación visual permite al niño expresar opiniones sobre proyecciones visuales. Tigse (2010) menciona que la discriminación visual es utilizada para identificar, organizar, clasificar y recordar información, dentro de la mejora de lenguaje en los niños se considera como una estrategia, donde el niño mediante la discriminación visual comparta ideas y conocimientos sobre lo observado.

## **En el área comunicativa**

La comunicación y el lenguaje son un recurso para el juego. Importante papel de la comunicación en el juego de representación: para representar son necesarias muchas habilidades comunicativas, tanto verbales como no verbales (Álvarez et, al., 2018)

### **Pronunciación**

La pronunciación de fonemas consiste en mejorar el mal funcionamiento que existe en los sonidos de fonemas. Rigol (200) menciona que la enseñanza de pronunciación reduce la corrección de fonemas aislado y así mismo ayuda que en el futuro tenga una buena ortografía de palabras, gracias a la práctica de pronunciación correcta de fonemas.

### **Praxias**

Las praxias es todo gesto o comportamiento motor previamente aprendido que tiene un propósito determinado y persigue la comunicación a través de la realización de movimientos (Maldonado et al., 2018). Esto ayuda a fortalecer y estimular la articulación para pronunciar correctamente los fonemas mal pronunciados.

### **Soplo**

Para la articulación de los fonemas es necesario aplicar ejercicios de soplo porque la acción de hablar requiere un soplo, esto permite reforzar y obtener el punto de articulación (Vizcarra, 2017).

A continuación, algunos ejercicios:

- Burbujas.
- Laberinto.
- Carrera de carros.
- Pintura

### **Sonidos onomatopéyicos**

Es la formación de una palabra por imitación del sonido de aquello que designa, es el fenómeno que se produce cuando los fonemas de una palabra describen o surgieren acústicamente el objeto o la acción que significan (Muñoz, 2017).

## **Conciencia fonológica**

La conciencia fonológica exige el empleo de una ruta fonológica para acceder al significado, lo que implica la necesidad de que los niños aprendan la correspondencia fonema- grafema, ya que la palabra es el componente central en el proceso lector. (Jiménez, 2015). Su identificación es un complejo proceso de decodificación, que requiere de casi todas las habilidades cognitivas del niño.

## **5. Metodología**

La metodología que se utilizará en las presentes actividades a través del juego serán significativas e innovadoras donde prima la creatividad e imaginación y el niño es el constructor sus aprendizajes, el plan de intervención “No es mi mundo es el nuestro” surge de la necesidad de favorecer el desarrollo integral del niño con Trastorno Del Espectro Autista donde los padres tengan un apoyo para estimular las áreas de desarrollo del infante y así mejorar su calidad de vida y los procesos de aprendizaje.

La presente guía didáctica consta de 47 juegos infantiles, los cuales son variados y cada uno de ellos tiene un contenido específico a desarrollar mismas que tendrán sus objetivos a cumplir y los logros de aprendizaje alcanzado. En los juegos se describe detenidamente el material accesible y así mismo el procedimiento que se encuentra detalladamente con la finalidad que sea de fácil aplicación con el niño. Los juegos se ejecutan de manera individual 60 minutos cada sesión, en una duración de 5 meses con la finalidad de mejorar el área lenguaje. motricidad gruesa, motricidad fino adaptativa y personal social del infante.

En el cual se utilizará diversos materiales estructurados y reciclados como: cartulinas A3, papelotes, papel crepe, marcadores, recipientes, legos, plastilina, botellas, sorbetes, harina, pintura, paletas, cajas de cartón, juguetes, frutas, figuras geométricas, animales de la granja, arena sensorial, tijeras, goma, lana, tangram, tetris, legos, globos, títeres e instrumentos musicales, entre otros materiales.

## 6. Operatividad

<b>NO ES MI MUNDO ES EL NUESTRO: JUEGOS PARA TODOS</b>				
<b>FECHA</b>	<b>CONTENIDO</b>	<b>ACTIVIDADES</b>	<b>MATERIALES</b>	<b>LOGROS A ALCANZAR</b>
<b>27/10/2021</b>	Coordinación	<p><b>El camino de colores</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ejercicios de calentamiento</li> <li>- Posterior pedir al niño que se ponga el costal y salte por el camino de líneas en donde va encontrar en el trascurso pelotas.</li> <li>- Recoger las pelotas y ponerlas en un recipiente</li> <li>- Relacionar las pelotas con número- cantidad</li> <li>- Retroalimentación y cierre.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Costales</li> <li>-Pelotas de colores</li> <li>-Recipiente</li> <li>-Cinta</li> <li>-Imágenes de números</li> </ul>	Ejecuta actividades coordinadamente y con un control adecuado de fuerza y tonicidad muscular como: lanzar objetos
<b>28/10/2021</b>	Praxias	<p><b>Mi barco y yo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bailaremos la canción del marinero</li> <li>- Creación de barcos</li> <li>- Se ubicará los barcos en la fuente de agua</li> <li>- Soplar para que el barco llegue a la meta final</li> <li>- Se cerrará la actividad compartiendo experiencias</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Esponja</li> <li>-Palillos</li> <li>-Agua</li> <li>-Fuente</li> <li>-Stickers</li> </ul>	Realiza praxias labiales a través del soplo para estimular el lenguaje.
<b>29/10/2021</b>	Emociones	<p><b>Emociones del oso títere</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se observará un video de las emociones</li> <li>- Reproducción de un cuento</li> <li>- Imitaciones demociones como llanto, alegría, enojo y miedo.</li> <li>- Retroalimentación y cierre</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Títeres</li> <li>-Objetos como carros</li> <li>-Imágenes</li> <li>-Laptop</li> </ul>	Identifica las emociones de: Alegría, Tristeza, Enojo y susto.

<b>01/11/2021</b>	Roles	<p style="text-align: center;"><b>Peces de colores</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se observará un video del rol del pescador</li> <li>- Con la ayuda de anzuelo creado pescar los pescados que están en la fuente de agua.</li> <li>- Clasificar los pecados por su color y tamaño</li> <li>- Retroalimentar y cerrar.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Anzuelo</li> <li>- Pescados de colores de foami.</li> <li>-Fuente de agua.</li> <li>-Recipientes</li> <li>-Laptop</li> </ul>	Imita el rol del pescador a través del juego simbólico.
<b>02/11/2021</b>	Lateralidad	<p style="text-align: center;"><b>Donde miran los peces</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Se realizará una ronda infantil.</li> <li>-Clasificar los pescados según su orientación con la ayuda una hoja de patrones que deberá seguir.</li> <li>-Lanzar el dado y de acuerdo al número verificar en la hoja de patrones su respectiva orientación.</li> <li>-Retroalimentar y cerrar.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pescados en foami.</li> <li>-Dado.</li> <li>-Hoja de patrones.</li> <li>-Laptop.</li> </ul>	Conoce el lado izquierdo y derecho.
<b>03/11/2021</b>	Discriminación visual	<p style="text-align: center;"><b>Jugando aprendo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Moverse al ritmo de una canción</li> <li>-Observar un álbum de etiquetas del entorno</li> <li>-Saltar dentro de las Ulas-Ulas lo cuál dentro de cada una hay etiquetas e identificar y ubicar en una caja.</li> <li>-Retroalimentar y Cerrar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Álbum de etiquetas.</li> <li>-Etiquetas.</li> <li>-Ulas.</li> <li>-Laptop.</li> <li>-Caja de cartón</li> </ul>	Reconoce etiquetas y rótulos de su entorno inmediato y los “lee”.
<b>04/11/2021</b>	Coordinación óculo-manual	<p style="text-align: center;"><b>Mi creación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Iniciar con una ronda infantil</li> <li>-En una hoja de papel dibujarse y poner gotas de pintura en el cabello con ayuda de un sorbete soplar cuya pintura.</li> <li>-A través de preguntas el niño deberes responder preguntas como: ¿Cuál es tu nombre y apellido?, ¿Dónde vives?</li> <li>-Retroalimentar y cerrar.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Hoja.</li> <li>-Pintura.</li> <li>-Sorbete.</li> <li>-Tarjetas de preguntas.</li> <li>-Laptop.</li> </ul>	Dibuja la figura humana utilizando el monigote.



<b>05/11/2021</b>	Emociones	<p align="center"><b>Emociones bailarinas</b></p> <p>-A través de imágenes explicar cada una de las emociones.          -Jugar al baile de las sillas, cuando pare la música el niño deberá sentarse en una silla e identificar que emoción está en la misma.          -Retroalimentar y cerrar.</p>	<p>-Imágenes de las emociones.          -Imágenes de emociones de foami.          -Sillas.          -Laptop.</p>	Identifica emociones de tristeza, alegría, enojo y asombro.
<b>08/11/2021</b>	Roles	<p align="center"><b>Preparo mi desayuno</b></p> <p>-Iniciar con una canción motivacional.          -Relatar una historia y realizar las acciones con la ayuda de varios objetos.          -Retroalimentar y cerrar.</p>	<p>-Oso.          -Objetos.          -Laptop.</p>	Realiza representaciones de objetos dándole funciones o vida.
<b>09/11/2021</b>	Figuras geométricas	<p align="center"><b>Aventurando con las texturas</b></p> <p>-A través de títeres presentar las figuras geométricas.          -A través de preguntas identificar las texturas.          -En una caja sensorial dibujar las figuras geométricas.          -Retroalimentar y cerrar.</p>	<p>-Títeres de las figuras geométricas.          -Caja sensorial.          -Laptop.</p>	Dibuja las figuras geométricas sobre varias texturas.
<b>10/11/2021</b>	Días de la semana	<p align="center"><b>Aprendo los días de la semana</b></p> <p>-Ronda infantil.          -Jugar en la rayuela donde están ubicados los días de la semana.          -A través de imágenes identificar qué acciones realiza durante la semana.          -Retroalimentar y cerrar.</p>	<p>-Cinta.          -Imágenes.          -Objeto.          -Laptop.</p>	Identifica acciones que hace durante la semana.
<b>11/11/2021</b>	Praxias lingüales	<p align="center"><b>Imito lo que hace el mono</b></p> <p>-Iniciar con ejercicios de soplo.          -A través de imágenes imitar lo que hace el mono.          -Poner nutella alrededor de los labios y sacar el chocolate con la lengua.</p>	<p>-Gusanos de papel.          -Sorbete.          -Nutella.          -Imágenes.</p>	Realiza praxias lingüales para estimular el lenguaje.

<b>12/11/20121</b>	Emociones	<p align="center"><b>Las emociones de mis amigos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Observar un video de las emociones.</li> <li>-Clasificar las imágenes de las emociones y describir oralmente cada una de ellas.</li> <li>-Imitar cada una de las emociones.</li> <li>-Retroalimentar y cerrar.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Imágenes de las emociones.</li> <li>-Pinzas.</li> <li>-Laptop.</li> </ul>	Clasifica las emociones de tristeza, alegría, enojo y asombro.
<b>15/11/2021</b>	Atención y concentración	<p align="center"><b>Encajando puzles</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Iniciaremos con un baile</li> <li>-Armar los puzles de la figura humana según corresponda.</li> <li>-Acostarse encima de un papelote para dibujar la silueta de la figura humana, ubicar las partes del cuerpo en el papelote.</li> <li>-Retroalimentar y cerrar.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Puzles de la figura humana.</li> <li>-Papelote</li> <li>-Imágenes de las partes del cuerpo.</li> <li>-Marcador.</li> <li>-Laptop.</li> </ul>	Realiza la construcción de los puzles de la figura humana para desarrollar la atención y concentración.
<b>16/11/2021</b>	Convivencia	<p align="center"><b>Creando me divierto</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Realizar una ronda infantil</li> <li>-Entregar varios juguetes al niño que le permitan manipular y explorar.</li> <li>-Observar si el niño propone juegos.</li> <li>-Ir retirando juguetes para que el niño comunique sus necesidades.</li> <li>-Retroalimentar y cerrar.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Juguetes de construcción, muñecos, carros etc.</li> <li>-Laptop.</li> </ul>	Organiza juegos y participa activamente con sus pares.
<b>17/11/2021</b>	Pronunciación de fonemas	<p align="center"><b>El guante inflador</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Decorar y soplar el guante con ayuda de un sorbete.</li> <li>-Indicar imágenes con el fonema Au como: audífonos, dinosaurio, flauta etc.</li> <li>-Lanzar las pelotas con imágenes del fonema Au en las ula – ula.</li> <li>-Diferenciar donde hay menos, donde hay más pelotas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Ula- ula.</li> <li>-Cinta.</li> <li>-Guantes.</li> <li>-Sorbete.</li> <li>-Vaso.</li> <li>-Pegatinas.</li> <li>-Imágenes.</li> </ul>	Pronuncia correctamente el fonema Au.

18/11/2021	Identidad personal	<p align="center"><b>Construyo mi casa</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Observar un video de la familia.</li> <li>-Construir una casa y pegar diferentes texturas en cada parte que lo integra.</li> <li>-Realizar juego simbólico y representar a cada uno de los miembros de la familia y se realizara preguntas como: ¿Cómo te llamas? ¿En dónde vives? etc.</li> <li>-Retroalimentar y cerrar.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Cartón.</li> <li>-Materiales de diferentes texturas.</li> <li>-Silicón.</li> <li>-Muñecos.</li> <li>-Laptop.</li> </ul>	Comunica algunos datos de su identidad como: nombres completos, edad, nombres de familiares cercanos, lugar dónde vive
19/11/2021	Discriminación Auditiva	<p align="center"><b>¿Qué es lo que escucho?</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Colocarse en un espacio libre y pintar cada uno de los animales.</li> <li>-Ubicarse al alrededor de los animales pintados.</li> <li>-Escuchar los sonidos de los animales y situarse encima del animal que corresponda según el sonido onomatopéyicos, me</li> <li>-Retroalimentar y cerrar.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Imágenes de los animales.</li> <li>-Temperas.</li> <li>-Laptop.</li> </ul>	Reconoce distintos sonidos onomatopéyicos de los animales.
22/11/2021	Roles	<p align="center"><b>Soy el doctor curador</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Observar un video del rol del doctor.</li> <li>-Disfrazarse de doctor</li> <li>-Facilitar varios materiales y peluches para que el niño juegue y ocupe el rol del doctor.</li> <li>-Retroalimentar y cerrar.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Disfraz.</li> <li>-Juguete de hospital.</li> <li>-Peluches.</li> <li>-Laptop.</li> </ul>	Representa el rol del doctor de forma autónoma
23/11/2021	Pronunciación de fonemas	<p align="center"><b>El circulo de los animales</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Iniciar con una canción del fonema r.</li> <li>-Realizar una manualidad con pinzas de los animales como: dragón, rana, mariposa y tigre.</li> <li>-Crear una historia con cada uno de los animales.</li> <li>-Ubicar en una rueda las pinzas de los animales.</li> <li>-Retroalimentar y cerrar.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Pinzas de madrea.</li> <li>-Ojos movibles.</li> <li>-Foami.</li> <li>-Laptop.</li> </ul>	Pronuncia de forma correcta fonema r.

24/11/2021	Autonomía	<p align="center"><b>Conociendo formas de peligro</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Observar un video de situaciones que representen peligro.</li> <li>-Identificar en imágenes de acciones de peligro.</li> <li>-En un tablero relacionar el peligro y la consecuencia de diferentes situaciones.</li> <li>-Retroalimentar y cerrar.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Tablero.</li> <li>-Imágenes.</li> <li>-Ligas.</li> <li>-Laptop.</li> </ul>	Identifica situaciones que representan peligro.
25/11/2021	Habilidad pensamiento.	<p align="center"><b>Creando figuras</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Empezar con ejercicios de relajación.</li> <li>-Facilitar el juego de tetris para crear diferentes figuras.</li> <li>-Reforzar colores.</li> <li>-Retroalimentar y cerrar.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Juego tetris.</li> <li>-Imágenes de figuras.</li> <li>-Laptop.</li> </ul>	Logra desarrollar la resolución de conflictos
26/11/2021	Roles	<p align="center"><b>Que rica comida preparo yo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Indicar imágenes del rol del chef.</li> <li>-Disfrazarse de chef y facilitar distintos objetos y materiales.</li> <li>-Realizar una masa pan con materiales caseros.</li> <li>-Retroalimentar y cerrar.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Disfraz.</li> <li>-Harina.</li> <li>-Sal.</li> <li>-Agua.</li> <li>-Imágenes.</li> </ul>	Consigue imitar el rol del chef.
29/11/201	Convivencia	<p align="center"><b>Adivinando la profesión</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Observar un video de las profesiones y ocupaciones.</li> <li>-A través de imágenes identificar la profesión que ocupa sus padres.</li> <li>-A través de un juego de adivinanzas responder que profesión corresponde.</li> <li>-Retroalimentar y cerrar.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Imágenes de profesiones y ocupaciones.</li> <li>-Vasos.</li> <li>-Tarjetas con adivinanzas.</li> <li>-Botella.</li> <li>-Laptop.</li> </ul>	Identifica las profesiones, oficios y ocupaciones que cumplen los miembros de su familia.

<b>30/11/2021</b>	Atención	<p align="center"><b>Aventurando con las paletas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Iniciar con ejercicios de calentamiento.</li> <li>-Copiar el patrón del lado simétrico derecho e izquierdo.</li> <li>-Identificar cual es el lado derecho e izquierdo.</li> <li>-Retroalimentar y cerrar.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Cinta masque.</li> <li>-Paletas.</li> </ul>	Realiza ejercicios de simetría que conforman el lado derecho e izquierdo para desarrollar la atención.
<b>01/12/2021</b>	Pronunciación de fonemas	<p align="center"><b>Jugando con la rana</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Empezar con ejercicios de relajación.</li> <li>-Jugar el juego de mesa y pronunciar en voz alta la palabra u objeto con el fonema r.</li> <li>-Retroalimentar y cerrar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Juego de mesa.</li> <li>-Dado.</li> <li>-Ficha.</li> <li>-Laptop.</li> </ul>	Pronunciación con claridad el fonema r.
<b>02/12/2021</b>	Coordinación viso motriz	<p align="center"><b>Aprendiendo con las botellas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Iniciar con una ronda infantil.</li> <li>- Observar y repetir el fonema pr en imágenes como: profesor, comprar, premio, ciprés y precio.</li> <li>-Patear las botellas con el fonema pr con la pelota.</li> <li>-Retroalimentar y cerrar.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Botellas.</li> <li>-Imágenes.</li> <li>-Pelota.</li> <li>-Laptop.</li> </ul>	Realiza movimientos para la coordinación de ojo y pie como: patear pelotas hacia un punto fijo.
<b>03/12/2021</b>	Autonomía	<p align="center"><b>Comiendo sano cuido mis dientes</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Observar un video de los alimentos saludables y no saludables.</li> <li>-Clasificar y pegar los alimentos en las imágenes de los dientes sanos y en los dientes con caries.</li> <li>-Cepillar los dientes hechos en foami para practicar hábitos de higiene.</li> <li>-Retroalimentar y cerrar.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Imágenes de alimentos saludables y no saludables.</li> <li>-Cepillo.</li> <li>-Dientes en foami.</li> <li>-Cinta.</li> <li>-Laptop.</li> </ul>	Practica con autonomía hábitos de higiene personal como lavarse dientes.
<b>06/12/2021</b>	Motricidad fina	<p align="center"><b>Pompones de colores</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Observar los colores primarios y secundarios a través de la mezcla de colores.</li> <li>-Ubicar los pompones en los vasos siguiendo la muestra de patrones en cantidad y color.</li> <li>-Cuantificar los pompones de cada vaso.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Imágenes de patrones.</li> <li>-Pompones de colores.</li> <li>-Vasos.</li> <li>-Laptop.</li> </ul>	Realiza la pinza digital al trasladar pompones en los vasos.

<b>07/12/2021</b>	Convivencia	<p><b>Paso a pasito voy preparando mi refrigerio</b></p> <p>-Facilitar los utensilios y preguntar qué función cumple cada una.</p> <p>-Seguir paso a paso la preparación del refrigerio.</p> <p>-Ordenar las imágenes con las acciones realizadas.</p> <p>-Retroalimentar y cerrar</p>	<p>-Plato.</p> <p>-Cuchara.</p> <p>-Vaso.</p> <p>-Cereal.</p> <p>-Yogurt.</p>	Colabora activamente en actividades propuestas por el adulto .
<b>08/12/2021</b>	Memoria	<p><b>Ejercito mi memoria</b></p> <p>-Realizar ejercicios de soplo.</p> <p>-Ubicar en la cada fila la fruta que falta la cual estuvo inicialmente sin que repita alguna.</p> <p>-Repetir cada una de las frutas con el fonema r.</p>	<p>-Burbujeo.</p> <p>-Tablero</p> <p>-Fichas de frutas</p>	Estimula la memoria visual a través del memorara de frutas.
<b>09/02/2021</b>	Autonomía	<p><b>Como me visto yo</b></p> <p>-Observar un video de las prendas de vestir.</p> <p>-Girar la ruleta según salga el sol o la lluvia indicar las prendas de vestir que corresponda.</p> <p>-Retroalimentar cerrar</p>	<p>-Ruleta.</p> <p>-Imágenes.</p> <p>-Dado</p>	Selecciona las prendas de vestir de acuerdo al estado climático (prendas para el frío / prendas para el calor)
<b>10/02/2021</b>	Habilidades de pensamiento	<p><b>Ayudo a los animales</b></p> <p>-Ayudar a los animales encontrar la salida en los laberintos para que puedan obtener su comida.</p> <p>-Retroalimentar y cerrar.</p>	<p>-Laberintos.</p> <p>-Laptop.</p>	Resuelve problemas al encontrar la salida de varios laberintos.
<b>13/12/2021</b>	Número - cantidad	<p><b>Gusano de colores</b></p> <p>-Poner la cantidad de pelotas según el número que corresponda. -Indicar cuantos colores hay en el gusanito. -Retroalimentar y cerrar.</p>	<p>-Platos.</p> <p>-Globos.</p> <p>-Cinta.</p> <p>-Laptop</p>	Asocia el numero con su cantidad correspondiente.
<b>14/12/2021</b>	Emociones	<p><b>Los monstruos de colores</b></p> <p>-Observar un video de los monstruos de colores.</p> <p>-Pegar las emociones alrededor del espejo.</p> <p>-Frente al espejo imitar las diferentes emociones observadas en el video.</p> <p>-Retroalimentar y cerrar.</p>	<p>-Imágenes de monstruos.</p> <p>-Espejo.</p> <p>-Laptop.</p>	Reconoce las emociones de alegría, tristeza, enojo y asombro.

15/12/2021	Memoria	<p align="center"><b>Memoria de los animales</b></p> <p>-Observar los animales que hay en cada caja por un tiempo específico, el niño deberá decir que animal estuvo primero en la caja así mismo con el resto de cajas. -Imitar los sonidos onomatopéyicos. -Cerrar y retroalimentar.</p>	<p>-Cajas. -Imágenes de los animales.</p>	Fortalece la memoria visual a través del memorama de los animales.
16/12/2021	Motricidad fina	<p align="center"><b>Capitán manda</b></p> <p>-Identificar las figuras geométricas. -Ensartar las figuras geométricas con la ayuda de un cordón. -Escuchar las consignas de la docente y según la figura geométrica que menciones ubicarse dentro de la misma. -Retroalimentar y cerrar.</p>	<p>-Figuras geométricas en foami. -Cordón. -Cinta.</p>	Ensarta las figuras geométricas por los agujeros correspondientes.
17/12/2021	Coordinación	<p align="center"><b>Hojas del otoño</b></p> <p>-Recoger las hojas que están dentro de cada figura geométrica y ubicarlos en el tacho de basura. -Nombrar las figuras geométricas que están presentes. -Retroalimentar y cerrar.</p>	<p>-Escoba. -Recogedor. -Hojas.</p>	Realiza ejercicios coordinadamente que involucran movimientos segmentados de partes gruesas.
20/12/2021	Identidad	<p align="center"><b>Mi crecimiento</b></p> <p>-Explicar con imágenes las etapas del crecimiento cómo fue, como es y cómo será. -Ubicar las botellas con las fotografías según la noción de antes, ahora y después. -Retroalimentar y cerrar.</p>	<p>-Imágenes. -Fotografías. -Botellas.</p>	Identifica sus características físicas y las de las personas de su entorno como parte del proceso de aceptación de sí mismo y de respeto a los demás.
21/12/2021	Atención y concentración	<p align="center"><b>Creando formas</b></p> <p>-Copiar los patrones de figuras en el geoplano con su correspondiente color. -Retroalimentar y cerrar.</p>	<p>-Geoplano. -Ligas.</p>	Potencia la atención y concentración siguiendo patrones en el geoplano.

<b>22/12/2021</b>	Habilidad de pensamiento	<p align="center"><b>Me divierto con los carros</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Buscar la salida de los laberintos con la ayuda de carros de las vocales.</li> <li>-Identificar las vocales.</li> <li>-Retroalimentar y cerrar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Cinta.</li> <li>-Carros.</li> <li>-Imágenes de vocales</li> </ul>	Logra solucionar problemas al encontrar la salida de los laberintos
<b>23/12/2021</b>	Conciencia fonológica	<p align="center"><b>El vaso de los fonemas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Ubicar el vaso en el círculo de fonemas que corresponda al escuchar palabra con s y r.</li> <li>-Clasificar las imágenes del fonema r y s y armar la grafía de cada una de ellas.</li> <li>-Retroalimentar y cerrar.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Vaso.</li> <li>-Imágenes del fonema r y s.</li> <li>-Laptop.</li> </ul>	Identifica auditivamente el fonema sonido inicial de las palabras s y r.
<b>24/12/2021</b>	Esquema corporal	<p align="center"><b>Mi lindo retrato</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Pedir que se dibuje en una hoja de papel bond, en la parte del cabello recortar en tiras para simular que es el cabello.</li> <li>-Escribir su nombre y decorar modelando plastilina pegar sobre los bordes de las letras de su nombre.</li> <li>-Retroalimentar y cerrar.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Hoja de papel bond.</li> <li>-Plastilina.</li> <li>-Papel lustre.</li> <li>-Lápiz.</li> <li>-Tijera.</li> </ul>	Representa la figura humana utilizando el monigote e incorporando detalles según la interiorización de su imagen corporal.
<b>23/12/2021</b>	Coordinación visomotriz	<p align="center"><b>Sembrando mi cactus</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Indicar a través de imágenes como se siembra una planta.</li> <li>-Poner en práctica todos los pasos expuestos anteriormente remover la tierra, hacer un hueco, sembrar la planta y regar agua.</li> <li>-Retroalimentar y cerrar.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Cactus.</li> <li>-Regadera.</li> <li>-Tierra.</li> <li>-Imágenes.</li> </ul>	Realiza acciones de coordinación óculo-manual al sembrar una planta.



24/12/2021	Lateralidad	<p align="center"><b>Jugando con manos y pies</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Ubicar manos y pies según lateralidad que indique el papelote.</li> <li>-Cantar una canción de las partes del cuerpo y según las consignas de la docente indicar dónde está si izquierda y derecha.</li> <li>-Retroalimentar y cerrar.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Papelote.</li> <li>-Imágenes de manos y pies.</li> <li>-Laptop.</li> </ul>	<p>Conoce el lado izquierdo y derecho de las partes del cuerpo.</p>
30/12/2021	Coordinación óculo- manual	<p align="center"><b>Me divierto con las paletas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Armar los rompecabezas de jirafa, Frutas y cocodrilo.</li> <li>-Pronunciar correctamente los nombres de los rompecabezas.</li> <li>-Retroalimentar y cerrar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Rompecabezas.</li> <li>-Laptop.</li> </ul>	<p>Realiza la coordinación óculo- manual al armar rompecabezas.</p>
31/12/2021	Discriminación auditiva	<p align="center"><b>Toco los instrumentos musicales</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Observar un video de los instrumentos musicales.</li> <li>-Reproducir sonidos con los instrumentos musicales.</li> <li>-Reconocer el sonido de los instrumentos musicales.</li> <li>-Retroalimentar y cerrar.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Tambor.</li> <li>-Guitarra.</li> <li>-Marcas.</li> <li>-Laptop.</li> </ul>	<p>Identifica el <b>sonido de los</b> instrumentos musicales.</p>

## **7. Evaluación**

La evaluación consiste en el seguimiento que se realizará al niño de forma individual mediante una lista de cotejo conforme a los indicadores propuestos tras la ejecución de las actividades a través del juego planteados que se realizará de acuerdo a la propuesta planteada.

Posterior a la ejecución de dichas actividades el docente podrá comprobar los resultados que ha brindado la aplicación de una propuesta alternativa, evidenciando así sus avances o mejoras mediante la evaluación de los siguientes aspectos:

- Equilibrio.
- Coordinación
- Fuerza.
- Coordinación visomotriz.
- Realiza la pinza digital.
- Reconoce las emociones de alegría, tristeza, enojo y enfado
- Autonomía e identidad personal.
- Convivencia.
- Pronunciación.
- Expresión de opiniones.
- Socializa activamente con sus pares
- Concentración y atención.
- Memoria.
- Conoce las partes del cuerpo
- Nociones.
- Resolución de conflictos.
- Identifica el sonido de los instrumentos musicales.

## 8. Bibliografía

- Álvarez, R., Franco, V., García, F., García, A., Girardo, L., Montealegre, S., Mota, B., Muñoz, M., Pérez, B. y Saldaña, D. (2018). *La intervención en atención temprana en trastornos del espectro autista*. [Archivo PDF].  
[https://www.catedraautismeudg.com/data/articles\\_cientifics/23/3aed64a69bde434d963af49da59fe3d5-manual-atencion-temprana-en-ninos-con-autismo.pdf](https://www.catedraautismeudg.com/data/articles_cientifics/23/3aed64a69bde434d963af49da59fe3d5-manual-atencion-temprana-en-ninos-con-autismo.pdf)
- Benavidez, V. y Flores. (2019). La importancia de las emociones para la neurodidáctica. *Revista Estudio de Psicología*, 14 (1), 10.  
<https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/wimblu/article/view/35935/36685>
- Carrera, E. (2021). *La importancia del material didáctico en el aprendizaje de nociones lógico matemáticas para niños de nivel inicial II, en la unidad educativa José María Román, de la ciudad de Riobamba provincia de Chimborazo, periodo 2020-2021*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional de Chimborazo]. Archivo digital.  
<http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/8251/1/UNACH-EC-FCEHT-EINC-2021-000059.pdf>
- Cortina, J. y Peña, J. (2018). Nociones numéricas de alumnos mexicanos de tercero de preescolar. [Archivo de PDF]. <http://www.scielo.org.mx/pdf/ed/v30n3/1665-5826-ed-30-03-101.pdf>
- Fuentes, A. (2016). *Aprender los días de la semana y los meses. Escuela en la nube*.  
<https://www.escuelaenlanube.com/aprender-dias-de-la-semana/>
- Rivera, J. y Villabos, A. (2020). *Métodos de evaluación del equilibrio estático y dinámico en niños de 8 a 12 años*. [Archivo de PDF].  
[Ohttps://www.researchgate.net/profile/JuanManuelRivera/publication/338789872\\_Metodos\\_de\\_evaluacion\\_del\\_equilibrio\\_estatico\\_y\\_dinamico\\_en\\_ninos\\_de\\_8\\_a\\_12\\_anos/links/5e2a615c299bf15216787db5/Metodos-de-evaluacion-del-equilibrio-estatico-y-dinamico-en-ninos](https://www.researchgate.net/profile/JuanManuelRivera/publication/338789872_Metodos_de_evaluacion_del_equilibrio_estatico_y_dinamico_en_ninos_de_8_a_12_anos/links/5e2a615c299bf15216787db5/Metodos-de-evaluacion-del-equilibrio-estatico-y-dinamico-en-ninos).
- Serpa, J. (2015). *Estudio de las funciones básicas en los niños/as de primero de básica de la Escuela Fray Gaspar de Carvajal y propuesta de intervención de los casos que*

*presenten dificultades*. [Tesis de maestría, Universidad del Azuay]. Archivo digital. <http://dspace.uazuay.edu.ec/bitstream/datos/4942/1/11381.pdf>

Tigse, S. (2010). *La percepción visual en la enseñanza de lenguaje y comunicación en el segundo año “a” de educación básica de la escuela “augusto nicolás martínez” del cantón píllaro, período lectivo 2009-2010* [Tesis de pregrado, Universidad Técnica de Ambato]. Archivo digital. <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/605/1/EB-89.pdf>

Vizcarra, J. (2017). *Aplicación de Praxias Bucofonatorias para estimular la correcta pronunciación de fonemas en niños y niñas de 3 años en la Institución Educativa Inicial N° 348 el Paraíso de Moquegua, 2017. Moquegua*. [Tesis de Maestría, Universidad Nacional de San Agustín]. Archivo Digital. <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/6183/EDSnivimj.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Mamani, D., Casa, M., Cusi, L. y Laque, G. (2019). Nivel de conocimiento del esquema corporal en niñas y niños de Educación Inicial. *Revista Innova Educación*, 1(4), 3.

Ministerio de Educación. (2014). *Currículo de Educación Inicial. MinEduc*. [Archivo de PDF]. [https://siteal.iiep.unesco.org/sites/default/files/sit\\_accion\\_files/ec\\_9028.pdf](https://siteal.iiep.unesco.org/sites/default/files/sit_accion_files/ec_9028.pdf)

Muñoz, N. (10 de octubre de 2017). Caja de letras. <https://cajadeletras.es/onomatopeyas-que-son-y-como-utilizarlas/>

Sánchez, D., Ramírez, D., Cuervo, N. y Negro, P. (2020). Evaluación de la fuerza muscular en niños: una revisión literaria. *Archivos de medicina*, 20 (2), 4. <https://revistasum.umanizales.edu.co/ojs/index.php/archivosmedicina/article/view/3482>

Gallardo, P. (2018). El desarrollo emocional en la educación. [Archivo de PDF]. <https://institucional.us.es/revistas/cuestiones/18/09%20desarrollo%20emocional.pdf>

Jiménez, S. y Castillo, M. (2015). Estrategias Didácticas “praxias lingüales y labiales” para mejorar la conciencia fonológica. [Tesis de Maestría, Universidad Nacional “PEDRO RUIZ GALLO”]. Archivo digital.

<https://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12893/6230/BC-475%20MAURICIO%20CASTILLOSOTO%20JIMENEZ.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Rabanal, J. (2018). *Incidencia del juego de interpretación de roles de oficios y profesiones en el aprendizaje de las habilidades sociales, físicas y mentales de los niños, desde la perspectiva de sus padres, en la ciudad de Cajamarca, en el año 2017*. [Tesis de Maestría, Universidad Nacional de Cajamarca]. Archivo digital.

<https://repositorio.unc.edu.pe/bitstream/handle/UNC/2358/INCIDENCIA%20DEL%20JUEGO%20DE%20INTERPRETACION%20DE%20ROLES%20DE%20OFICIOS%20Y%20PROFESIONES%20EN%20EL%20APRENDIZAJE%20DE%20LAS.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Ramírez, A. (2014). Las habilidades del pensamiento y el aprendizaje significativo en matemática, de escolares de quinto grado en Costa Rica. *Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación"*, 14 (2), 8. [https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1409-47032014000200003](https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1409-47032014000200003)

Rigol, M (2005). *La pronunciación en la clase de lenguas extranjeras*. [Archivo PDF]. [http://www.publicacions.ub.edu/revistes/phonica1/pdf/articulo\\_02.pdf](http://www.publicacions.ub.edu/revistes/phonica1/pdf/articulo_02.pdf)



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA  
COMUNICACIÓN**

**CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL**

*GUÍA DE ACTIVIDADES BASADAS EN JUEGOS PARA  
FAVORECER EL DESARROLLO INTEGRAL DEL NIÑO DE 5  
AÑOS CON TRASTORNO DEL ESPECTRO AUTISTA*



**AUTORA:**

Ana Cristina Aguilar Japa

**LOJA-ECUADOR**

**2022**

## **Actividad 1**

### **El camino de los colores**

*Fuente.* Pinterest. <https://www.pinterest.es/pin/16184879899522639/>



### **Objetivos**

- Participar en actividades propuestas por el adulto
- Ejecutar actividades coordinadamente y con un control adecuado de fuerza y tonicidad muscular como: lanzar objetos
- Comprender número- cantidad del (1 al 10)

### **Áreas:**

Personal Social, Motriz y Cognitivo

**Tipo de juego:** Juego Tradicional

### **Materiales:**

- Costales
- Pelotas
- Cinta
- Imágenes de números

### **Desarrollo**

Pedir al niño que se ponga el costal y salte por el camino de líneas en donde va encontrar en el trayecto pelotas conforme vaya avanzando deberá coger las pelotas y ponerlas en el costal. Una vez terminado se ha encontrar en el suelo imágenes con números y cintas tendrá que lanzarlas pelotas poniendo la cantidad según el número que indique. Ejemplo: número 5 lanzar 5 pelotas.

<b>Indicadores de evaluación</b>	<b>Iniciado</b>	<b>En proceso</b>	<b>Adquirido</b>
Participa en actividades propuestas por el adulto			x
Ejecuta actividades coordinadamente y con un control adecuado de fuerza y tonicidad muscular como: lanzar objetos			x
Comprender numero – cantidad del (1 al 10)			x



## **Actividad 2**

### **Mi barco y yo**



*Fuente.* Pinterest. <https://www.pinterest.es/pin/579205202082887966/>

### **Desarrollo**

Inicialmente bailaremos la canción del marinero baila. Posterior se realizará la creación del Barco, se le pedirá al infante que recorte los banderines y lo introduzca por el palillo para consiguiente pegarlo en la esponja. También se le pondrá un identificativo a cada barco realizado por el alumno como su nombre y un Stickers que prefiera el niño. A continuación, sele preguntara al niño con el fin que exprese sus opiniones:

¿Te gusto el Barco?

¿Quieres crear más Barcos?

¿Qué hacemos con el Barco?

Según las respuestas del niño se ejecutará cuyos deseos u acciones. Por otro lado, pondremos los barcos en la fuente de agua donde se le pedirá al niño que sople con el sorbete para que su barco gane y llegue a la meta final (la docente participara de cuyo juego). Para finalizar la actividad se realizará un intercambio de experiencias.

<b>Indicadores de evaluación</b>	<b>Valoraciones</b>		
	<b>Iniciado</b>	<b>En proceso</b>	<b>Adquirido</b>
Realiza praxias labiales a través de la acción de soplar			X
Expresa sus opiniones		X	
Estimula la coordinación visomotriz al recortar.			X

### **Actividad 3**

#### **Emociones del oso títere**



*Fuente.* 123rf. [https://es.123rf.com/photo\\_11556603\\_1%C3%ADtere-de-mano-de-oso-pardo-aislado-en-blanco.html](https://es.123rf.com/photo_11556603_1%C3%ADtere-de-mano-de-oso-pardo-aislado-en-blanco.html)

#### **Objetivo:**

- Identificar las emociones de: Alegría, Tristeza, Enojo y susto
- Expresar las emociones de: Alegría, Tristeza, Enojón y susto

#### **Áreas:**

Social y personal, Lenguaje, Cognitiva

**Tipos de juego:** Juego dirigido

#### **Materiales:**

- Títeres
- Juguetes
- Imágenes

#### **Desarrollo:**

Empezaremos con un video de las emociones donde el niño tendrá que imitar cada una de ellas, por consiguiente, narraremos una historia:

Un osito (títere) se sintió alegre porque le regalaron un carro (juguete), después se sintió triste porque su carro se dañó. El osito también sintió susto cuando su carro empezó a sonar muy fuerte y se sintió enojado cuando se dio cuenta que no se podía arreglar su carro.

¿Cómo se sintió el osito cuando le regalaron el carro? (imágenes que expresaban alegría y tristeza para que el niño señalara o dijera cómo se había sentido el osito)

¿Cómo se sintió el osito cuando se le dañó el carro? (imágenes que expresaban alegría y tristeza para que el niño señalara o dijera cómo se había sentido el osito)

¿Cómo se sintió el osito cuando el carro empezó a sonar muy fuerte? (imágenes que expresaban susto y enojo para que el niño señalara o dijera cómo se había sentido el osito)

¿Cómo se sintió el osito cuando se dio cuenta que ya no se podía arreglar su carro? (imágenes que expresaban susto y enojo para que el niño señalara o dijera cómo se había sentido el osito). Para finalizar retroalimentamos la actividad a través de preguntas.

Indicadores de evaluación	Valoraciones		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Identifica las emociones		X	
Expresa alegría		X	
Expresa enojo		X	
Expresa susto		X	
Expresa tristeza		X	

## **Actividad 4**

### **Peces de colores**



*Fuente.* Pinterest. <https://www.pinterest.es/pin/579205202082887966/>

#### **Objetivos:**

- Imita el rol de pescador
- Ejercita la coordinación visomotriz
- Clasificar objetos según su atributo de color y tamaño

#### **Áreas:**

Lenguaje, Motriz y Cognitivo

**Tipo de juego:** Juego simbólico

#### **Materiales:**

- Pescados en fomix
- Cuerda
- Palo

#### **Desarrollo**

Observar un video del rol del pescador. Posterior vamos a pedir al niño que vaya pescando cadauno de los peces que están en la fuente de agua simulando que está en el mar, le pediremos al niño que clasifique los pescados según su color y tamaño. Para finalizar la actividad bailaremos una ronda infantil y realizamos una retroalimentación.

<b>Indicadores de evaluación</b>	<b>Valoraciones</b>		
	<b>Iniciado</b>	<b>En proceso</b>	<b>Adquirido</b>
Imita el rol de pescador			X
Ejercita la coordinación visomotriz			X
Clasifica objetos según su atributo de color y tamaño			X

## **Actividad 5**

### **Donde miran los peces**



*Fuente.* Eduficha. <https://www.edufichas.com/lateralidad/>

### **Objetivos:**

- Estimula el reconocimiento del lado derecha e izquierda
- Estimula la coordinación óculo manual

### **Áreas:**

Cognitivo y motriz

**Tipo de juego:** Juego de mesa

### **Materiales:**

- Dado
- Imágenes de Pescado
- Hoja con patrones

### **Desarrollo**

Se jugará ronda infantil. A través de un juego de mesa el niño tendrá que clasificar los pescados según su orientación y ubicarlos en la derecha o izquierda según corresponda. Como siguiente punto el niño tendrá una hoja de patrones que debe seguir, se le pedirá que lance el dado y según el número que salga debe verificar en la hoja de patrones su respectiva orientación y poner el pescado donde se indica. Ejemplo: Al lanzar el dado salió el número dos que corresponde a la lateralidad derecha y el niño tendrá que ubicar el pescado en esa dirección.

<b>Indicadores de evaluación</b>	<b>Iniciado</b>	<b>En proceso</b>	<b>Adquirido</b>
Conoce la derecha		X	
Conoce la izquierda		X	
Desarrollar la coordinación óculo manual			X



## **Actividad 6**

### **Jugando aprendo**



*Fuente.* Edufisica. <http://edufisicalisetmola.blogspot.com/2014/04/ejercicios-y-juegos-recreativos-con.html>

#### **Objetivos:**

- Participar en actividades propuestas por el adulto
- Reconocer etiquetas y rótulos de su entorno inmediato y los “lee”.
- Saltar en dos pies en sentido vertical obstáculos de 20

#### **Áreas:**

Personal Social, Lenguaje y Motriz

**Tipo de juego:** Juego Psicomotor

#### **Materiales:**

- Algún con imágenes de etiquetas
- Ulas- Ulas
- Etiquetas
- Caja

#### **Desarrollo**

Moverse al ritmo de una canción. Posterior el niño observara un álbum con etiquetas del entorno. Ejemplo: Coca-Cola. A sí mismo, pedir al niño que salte con los dos pies dentro de laulala, lo cual en cada una de ellas hallará una etiqueta y deberá identificar cual es y ubicarla en una caja.

<b>Indicadores de evaluación</b>	<b>Iniciado</b>	<b>En proceso</b>	<b>Adquirido</b>
Participa en actividades propuestas por el adulto			X
Reconoce etiquetas y rótulos de su entorno inmediato y los “lee”.	X		
Salta en dos pies en sentido vertical obstáculos de 20			X

## **Actividad 7**

### **Mi creación**



*Fuente.* Pinterest. <https://www.pinterest.com/ferje22/soplo/>

### **Objetivos:**

- Representar la figura humana utilizando el monigote
- Reforzar la identidad
- Estimular el lenguaje a través del soplo

### **Áreas:**

Motriz, Personal Social, y Lenguaje

**Tipo de juego:** Juego dirigido

### **Materiales:**

- Hoja
- Sorbetes
- Temperas
- Lápiz
- Dado

### **Desarrollo**

Se empezará con una ronda infantil. A continuación, se le indicara al niño que debe dibujarse y poner gotas de pinturas donde debe ir el cabello, seguido se le facilitara el sorbete y pedir al niño que sople en donde está ubicado cada gota para que se forme el cabello de colores, una vez terminada la actividad dejar secar unos minutos. A través de unas tarjetas sorpresas el niño seleccionará una las cuales hay preguntas mismas que deberá responder como: ¿Cuál es tu apellido? ¿En dónde vives?.

<b>Indicadores de evaluación</b>	<b>Iniciado</b>	<b>En proceso</b>	<b>Adquirido</b>
Representa la figura humana utilizando el monigote		X	
Refuerza su identidad		X	
Estimula el lenguaje a través del soplo			X

## **Actividad 8**

### **Emociones bailarinas**



**Fuente.** Guiaifantil. <https://www.guiainfantil.com/articulos/ocio/juegos/el-juego-de-las-sillas-para-ninos/>

### **Objetivos:**

- Fortalecer la atención y concentración.
- Identificar las emociones (tristeza, alegría, enfado y asombro)
- Expresar situaciones cuando se pone triste, alegre, enfadado o asombrado

### **Áreas**

Cognitivo, Persona social, Motriz y Lenguaje

**Tipo de juego:** Juego tradicional

### **Materiales:**

- Sillas
- Caras de emociones
- Computadora

### **Desarrollo**

Se le explicara al niño cada una de las emociones. A continuación, pedir al niño bailar alrededor de las sillas esto se lo hará con compañía de la docente, así mismo se le indicará que cuando la música se apague deberá sentarse en una emoción, misma que deberá decir: ¿qué emoción es?

¿cuándo te pones triste, alegre, enfadado o asombrado?

<b>Indicadores de evaluación</b>	<b>Valoraciones</b>		
	<b>Iniciado</b>	<b>En proceso</b>	<b>Adquirido</b>
Desarrolla la atención			X
Identifica la emoción de tristeza		X	
Identifica la emoción de alegría			X
Identifica la emoción de enfadado			X
Identifica la emoción de asombro		X	X
Expresa situaciones cuando se pone triste, alegre, enfadado o asombrado		X	

## **Actividad 9**

### **Preparo mi desayuno**



*Fuente.* Babycenter. <https://espanol.babycenter.com/a2600645/vamos-a-jugar-tu-beb%C3%A9-de-9-meses-y-3-semanas>

#### **Objetivo:**

- Estimular la imaginación
- Realizar imitaciones de gestos y acciones.
- Repetir sonidos, palabras y frases
- Utilizar objetos como sustitutos de otros

#### **Áreas:**

Lenguaje y Cognitiva

**Tipo de juego:** Simbólico

#### **Materiales:**

- Objetos
- Oso

#### **Desarrollo:**

Un día estaba preparando el desayuno. Entonces busqué pan, huevos y leche (juguetes temáticos). Me gustaba mucho comer pan con miel. Me ayudas a untar miel al pan (acciones imaginarias). Ahora los dos podemos comer pan con miel (acciones imaginarias, representación, de acciones de masticar). También podemos preparar un huevo, mira, primero lo partimos y después lo ponemos en el sartén, le ponemos un poquito de sal y lo ponemos en el plato (acciones imaginarias con gestos). Este huevo está muy caliente, debemos dejar que se enfríe (acciones imaginarias: soplar). Ya podemos servir la lechita (acciones imaginarias con gestos). Ahora podemos invitar a alguien a que venga a comer pan con miel. Osito (títere) ven ya está el desayuno. Mira tengo una tacita con miel, mmm es muy rica ¿quieres probar? ¿Le puedes dar miel al osito mientras yo le frito un huevo?

(Indicación para el niño).

<b>Indicadores de evaluación</b>	<b>Valoración</b>		
	<b>Iniciado</b>	<b>En proceso</b>	<b>Adquirido</b>
Estimula la imaginación			X
Imita gestos y Acciones.		X	
Repite sonidos, palabras, frases			X
Utiliza objetos como sustitutos de otros			X



## **Actividad 10**

### **Aventurando con las texturas**



*Fuente.* Pinterest. <https://www.pinterest.com/pin/10696117844581164/>

### **Objetivos:**

- Expresar emociones al sentir cada una de las texturas a través del tacto.
- Reforzar el conocimiento de las figuras geométricas
- Dibujar las figuras geométricas sobre varias texturas

### **Áreas:**

Lenguaje, Motriz y Cognitiva

**Tipo de Juego:** Juego heurístico

### **Materiales**

- Caja de madera
- Arroz
- Arena
- Agua
- Piedra
- Imágenes
- Teatrín y títeres planos

## Desarrollo

A través de un teatrín se presentará las figuras geométricas. A continuación, se le dará al niño varias cajas sensoriales e imágenes de las figuras y con ayuda del dedo índice solicitar al niño que dibuje sobre las texturas, cada una de las figuras que se muestra en las imágenes dadas. Para finalizar la actividad se realizará una retroalimentación por medio de preguntas como:

¿Qué texturas sentiste?

¿Cuáles figuras geométricas vimos hoy?

Indicadores de evaluación	Evaluación		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Expresa emociones al sentir cada una de las texturas a través del tacto.			X
Refuerza el conocimiento de las figuras geométricas			X
Dibuja las figuras geométricas sobre varias texturas.			X

## **Actividad 11**

### **Aprendo los días de la semana**



*Fuente.* Paty. <https://www.youtube.com/watch?v=ixPFstZsnt0>

#### **Objetivo:**

- Conocer los días de la semana
- Participar activamente en juegos tradicionales
- Identifica acciones cotidianas que hace durante la semana

#### **Áreas:**

Lenguaje, Motriz y Cognitivo

**Tipo de juego:** Juego tradicional

#### **Materiales:**

- Días de la semana
- Rayuela
- Cinta
- Imágenes
- Computadora
- Objeto

#### **Desarrollo**

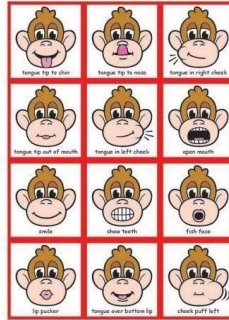
Se iniciará con una ronda infantil de preferencia por el niño. Luego se pondrá en la superficie la rayuela hecha en cartulina donde habrá siete cuadros, en cada cuadro de la rayuela el niño tendrá que pegar secuencialmente las etiquetas de los días de la semana y lo hará siguiendo las instrucciones del juego. Una vez pegado todos los días de la semana en su número correspondiente se procederá a pedirle al niño que cuente los días de la semana y repita los nombres de los mismos. A continuación, se le realizará las siguientes preguntas:

¿Cuántos días de semana son? ¿Cuáles son los días de la semana? De la misma forma, se le dará imágenes para que relacione con las actividades diarias que el realiza. Ejemplo: el sábado sale al parque.

Indicadores de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Conoce los días de la semana		X	
Participa activamente en Juegos Tradicionales			X
Identifica acciones cotidianas que realiza durante la semana		X	

## **Actividad 12**

### **Imito lo que hace el mono**



*Fuente.* Pinterest. <https://www.pinterest.com/maravernicagras/praxias/>

### **Objetivos:**

- Participar de actividades propuestas por el adulto
- Estimular el lenguaje a través del soplo
- Realizar movimientos articulatorios complejos: movimientos de los labios juntos de izquierda a derecha, hacia adelante, movimiento de las mandíbulas a los lados, inflarlas mejillas y movimiento de lengua de mayor dificultad

### **Áreas:**

Personal Social y Lenguaje

**Tipo de juego:** Juego dirigido

### **Materiales:**

- Sorbete
- Imagen de gusano
- Nutella

### **Desarrollo**

Solicitar al niño que sople el gusano con ayuda el sorbete para que llegue a la meta. A sí mismo, el niño tendrá que imitar los ejercicios articulatorios que hace el mono según las imágenes. Y, por último, poner nutella alrededor de los labios del niño y sacar el chocolate con la lengua.

Indicadores de evaluación	Valoraciones		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Participa activamente en actividades propuestas por el Adulto			X
Estimula el lenguaje a través del soplo			X
Realiza movimientos articulatorios complejos: movimientos de los labios juntos de izquierda a derecha, hacia adelante, movimiento de las mandíbulas a los lados, inflar las mejillas y movimiento de lengua de mayordificultad			X

## **Actividad 13**

### **Las emociones de mis amigos**



*Fuente.* Libe Works.

[https://es.liveworksheets.com/worksheets/es/Educaci%C3%B3n\\_Infantil/Las\\_emociones/Las\\_emociones\\_bd1332288pq](https://es.liveworksheets.com/worksheets/es/Educaci%C3%B3n_Infantil/Las_emociones/Las_emociones_bd1332288pq)

#### **Objetivos:**

- Clasificar las emociones (Tristeza, alegría, enojo, asombro)
- Describir oralmente las imágenes de cada emoción
- Realizar la pinza digital

#### **Áreas:**

Cognitivo, Lenguaje, Personal Social y Motriz

**Tipo de juego:** Juego afectivo

#### **Materiales:**

- Cuerda
- Pinza
- Imágenes
- Computadora

#### **Desarrollo**

Observar un video de las emociones, posterior el niño tendrá que clasificar las imágenes de las emociones en las cuatro cuerdas tendrá que ir ubicando cada imagen con la ayuda de una pinza. Al final el niño tendrá que imitar cada una de las emociones (llorar, alegría, enojo y asombro).

Indicadores de evaluación	Valoraciones		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Clasifica las emociones (Tristeza, alegría, enojo, asombro)			X
Describe oralmente las imágenes de cada emoción		X	
Realiza la pinza digital			X



## **Actividad 14**

### **Encajando puzles**



*Fuente.* Maestros de audición y lenguaje. <https://www.maestrosdeaudicionylenguaje.com/actividades-para-trabajar-la-figura/>

#### **Objetivo:**

- Conocer la figura humana a través de la construcción de puzles
- Fortalecer el conocimiento de las partes del cuerpo
- Fomentar la Atención y concentración

#### **Áreas:**

Cognitiva y Personal social

**Tipo de juego:** Juego cognitivo

#### **Materiales**

- Puzles de la figura humana
- Papelote
- Marcadores
- Imágenes de las partes del cuerpo

#### **Desarrollo**

Se comenzará con pequeño baile siguiendo instrucciones del Docente. Se proporcionará al niño los puzles de las figuras humanas para que arme y coloque las fichas según corresponda. Una vez logrado la actividad se le pedirá al niño que se recueste encima del papelote para dibujar la silueta de su figura humana, a continuación, el niño tendrá que situar las partes del cuerpo donde sea correcto para ello se preguntará: ¿dónde están tus ojos? el niño tendrá que señalar donde está por consiguiente ponerlos en el mismo lugar en el papelote y se realiza el mismo procedimiento con el resto de las partes de cuerpo.

<b>Indicadores de evaluación</b>	<b>Valoraciones</b>		
	<b>Iniciado</b>	<b>En proceso</b>	<b>Adquirido</b>
Conoce la figura humana a través de puzles			X
Fortalece el conocimiento de las partes del cuerpo			X
Fomenta la atención y concentración			X

## **Actividad 15**

### **Creando me divierto**



*Fuente.* Bebes y más. <https://www.bebesymas.com/desarrollo/socializacion-convivencia-otros-ninos-a-dos-anos-edad-beneficia-desarrollo-lenguaje>

#### **Objetivo:**

- Organizar o planifica juegos
- Socializar con sus pares activamente y con armonía.
- Comunicar necesidades dentro del juego

#### **Áreas:**

Personal Social, Lenguaje y Cognitiva

**Tipo de juego:** Juego libre

#### **Materiales**

- Varios Juguetes como de: construcciones, muñecos etc
- Computadora

#### **Desarrollo:**

Realizar una ronda infantil. Entregar varios juguetes al niño que le permitan manipular y explorar. Observar si el niño propone juegos e invita a sus compañeros o maestra a jugar con él. En caso que no lo haga ayudar con ideas o pautas que le motiven al niño a organizar juegos. Por otro lado, se le va a ir retirando prudentemente piezas o juguetes al infante con las que esté jugando, con el fin que comunique sus necesidades y pida lo que le hace falta para llevar a cabo su actividad.

<b>Indicadores de evaluación</b>	<b>Valoraciones</b>		
	<b>Iniciado</b>	<b>En proceso</b>	<b>Adquirido</b>
Organiza Juegos	X		
Socializa con sus pares		X	
Comunica sus necesidades	X		

## **Actividad 16**

### **El guante inflador**



*Fuente.* Mi hogar. <https://maternidadsinedulcorantes.wordpress.com/2017/05/14/el-soplo-actividades-estimulacion-del-lenguaje/>

#### **Objetivos:**

- Estimular el lenguaje a través del soplo
- Mejorar la pronunciación del fonema (Au)
- Ejecutar actividades coordinadamente y con un control adecuado de fuerza y tonicidad muscular como: lanzar objetos
- Diferenciar entre colecciones de más y menos objetos

#### **Áreas:**

Lenguaje, Motriz y Cognitivo

**Tipo de juego:** Juego dirigido

#### **Materiales:**

- Ula- Ula y pelotas
- Cinta
- Guantes
- Sorbete
- Vaso
- Pegatinas

#### **Desarrollo**

Pedir al niño que nos ayude a decorar el guante una vez terminado el niño deberá soplar el guante varias veces con ayuda del sorbete. A continuación, le indicaremos a niño imágenes con el fonema (Au) como: Audífonos, baúl, dinosaurio, flauta, auto misma que debe repetir cada palabra. Por otro lado, le pediremos al niño que pegue la imagen en cada pelota, para que lance una por una en las ula- ula de cintas, el niño tendrá que diferenciar en cual ula –

ula hay menos y en donde hay más pelotas.

Indicadores de evaluación	Valoraciones		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Estimula el lenguaje a través del soplo			X
Mejora la pronunciación de la palabra audífonos		X	
Mejora la pronunciación de la palabra baúl		X	
Mejora la pronunciación de la palabra dinosaurio		X	
Mejora la pronunciación de la palabra flauta		X	
Mejora la pronunciación de la palabra auto		X	

## **Actividad 17**

### **Construyo mi casa**



*Fuente.* Dreamstime. <https://es.dreamstime.com/fotos-de-archivo-casa-de-la-cartulina-image27743323>

#### **Objetivo:**

- Fomentar la identidad personal
- Estimular la motricidad fina a través de acciones de pegado
- Discriminar de texturas

#### **Áreas:**

Personal Social, Motriz, Lenguaje y Cognitiva

**Tipo de juego:** Juego dirigido

#### **Materiales**

- Cartón
- Materiales de diferentes texturas
- Silicón
- Muñecos
- Papel
- Lápiz
- Computadora

#### **Desarrollo**

Empezaremos por la observación de un video musical acerca de los miembros de la familia. Se le facilitará al niño los materiales para que el niño construya una casa con ayuda de la docente se procederá a pegar cada parte que lo integra. A sí mismo, se le pedirá al niño que pegue las diferentes texturas según corresponda en cada parte de la casa y una vez finalizado el niño tocará cada textura y realizara un reconocimiento táctil de conceptos básicos como: duro/ suave, áspero/liso etc. Posterior se realizará un juego simbólico donde se le dará varios muñecos que representarán a los miembros de la familia e interactuar y jugar con la casa que

creo. Por consiguiente, se realizará las siguientes preguntas: ¿Cuál muñeco eres tú? ¿Cómo se llama? ¿En dónde vive?

<b>Indicadores de evaluación</b>	<b>Valoraciones</b>		
	<b>Iniciado</b>	<b>En proceso</b>	<b>Adquirido</b>
Fomenta la identidad personal			X
Estimula la motricidad fina a través de acciones de pegado.			X
Discrimina texturas		X	



## **Actividad 18**

¿Qué es lo que escucho?



Fuente. Pinterest. <https://www.pinterest.es/pin/235664992987752286/>

### **Objetivos:**

- Fomentar la socialización con sus iguales.
- Reconocer las distintas onomatopeyas de los animales para fomentar la discriminación auditiva
- Desarrollar la motricidad fina para estimular la coordinación óculo- manual a través del pintado

**Áreas:** Social, Lenguaje, Motriz y Cognitiva

**Tipo de juego:** Juego Dirigido

### **Materiales:**

- Imágenes de animales
- Pinturas
- Computadora

### **Desarrollo:**

Nos colocaremos en un espacio libre destinado a la realización del juego, donde estará pintados los dibujos. Los niños/as se colocarán alrededor de los animales pintados. En el momento en el que se escuche el sonido de un animal, los niños/as saldrán corriendo para colocarse encima del animal correspondiente.

<b>Indicadores de evaluación</b>	<b>Valoraciones</b>		
	<b>Iniciado</b>	<b>En proceso</b>	<b>Adquirido</b>
Socializa activamente con sus pares		X	
Reconoce las distintas onomatopeyas de los animales para fomentar la discriminación auditiva			X
Identifica las onomatopeyas de los animales			X

## **Actividad 19**

### **Soy el doctor curador**



*Fuente.* Monedero Smart. <https://www.monederosmart.com/juegos-de-doctor/>

#### **Objetivos:**

- Estimular el lenguaje no verbal a través de gestos, expresiones corporales u onomatopeyas
- Expresar sentimientos y pensamientos.
- Ocupa el rol de Doctor a través del juego simbólico.

#### **Áreas:**

Lenguaje, Social persona y cognitivo

**Tipo de juego:** Juego simbólico

#### **Materiales:**

- Juguetes que utilizan en el hospital
- Disfraz de Doctor
- Peluches
- Video

#### **Desarrollo**

Inicialmente el niño deberá observar un video de la profesión del doctor. Por otro lado, comentará al niño que vamos a jugar a la casa del Hospital, pedir al niño que se disfrace de Doctor y explicar que ese va hacer su rol, la docente también será participe del juego donde será la paciente como tan bien varios peluches los cuales debe curar sus dolencias como: dolor de cabeza, estomago, pierna etc. Se le facilitara distintos materiales para que haga uso de ellos y cure a los pacientes. Este juego a la vez será espontaneo potenciando la creatividad del niño.

<b>Indicadores de Evaluación</b>	<b>Valoraciones</b>		
	<b>Iniciado</b>	<b>En proceso</b>	<b>Adquirido</b>
Desarrolla el lenguaje no verbal a través de gestos, expresiones corporales u Onomatopeyas		X	
Expresa sentimientos y pensamientos		X	
Logra desarrollar la imaginación a la hora de ocupar el rol de Doctor.			X

## **Actividad 20**

### **El círculo de los animales**



*Fuente.* Cosas de peques. <https://manualidades.cosasdepeques.com/como-hacer-dragones-con-pinzas.html>

#### **Objetivo:**

- Mejorar la pronunciación del fonema (R)
- Crear historias con la utilización de animales
- Realizar la pinza digital

#### **Áreas:**

Lenguaje, Motriz, Social y Cognitiva

**Tipo de juego:** Juego dirigido

#### **Materiales:**

- Pinzas
- Ojos móviles
- Fomix
- Computadora

#### **Desarrollo:**

Empezaremos con una canción del fonema (R). Posterior se realizará una manualidad con la utilización de pinzas para hacer varios animales como: Dragón, rana, tiburón, mariposa y tigre una vez finalizado la creación de los animales empezaremos a socializar el trabajo con la creación de historias con cada uno de los animales donde se pondrá uno por uno en la rueda decartulina.

Indicadores de evaluación	Valoraciones		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Pronuncia correctamente la palabra Dragón		X	
Pronuncia correctamente la palabra rana			X
Pronuncia correctamente la palabra tiburón			X
Pronuncia correctamente la palabra mariposa			X
Pronuncia correctamente la palabra tigre		X	
Crea historias con los diferentes animales			X
Realiza la pinza Digital			X

## **Actividad 21**

### **Conociendo formas de peligro**



*Fuente.* Con mis hijos. <https://www.conmishijos.com/ocio-en-casa/actividades-escolares/actividades-tipo/La-salud-y-el-cuidado-del-cuerpo/Esto-no-se-hace.html>

#### **Objetivos:**

- Identificar situaciones que representen peligro
- Discriminar y evitar acciones que representen peligro
- Expresar opiniones utilizando oraciones cortas
- Desarrollar la motricidad fina a través de la pinza digital

#### **Áreas:**

Cognitivo, Persona social y Lenguaje

**Tipo de juego:** Juego de mesa

#### **Materiales:**

- Tablero
- Imágenes
- Ligas

#### **Desarrollo**

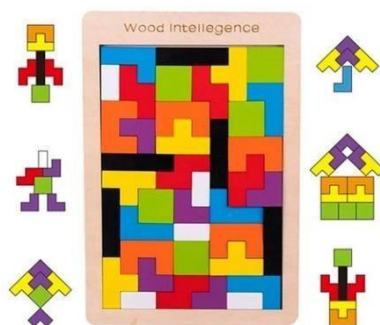
Pedir al niño que identifique las acciones que representen peligro. A continuación, se le dará al niño un tablero que contiene imágenes en la parte izquierda contendrá acciones de peligro y en la parte derecha la consecuencia que puede pasar, el niño debe relacionar cuyas imágenes con ayuda de una liga. Ejemplo: Si un niño juega en la cocina debe relaciona con la imagen que sepuede quemar.

Indicadores de evaluación	Valoraciones		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Identifica situaciones que representen peligro		X	
Discrimina y evitar acciones que representen peligro	X		
Expresa opiniones utilizando oraciones cortas		X	
Desarrolla la motricidad fina a través de la pinza digital			X



## **Actividad 22**

### **Creando figuras**



*Fuente.* Con mis hijos. <https://www.conmishijos.com/ocio-en-casa/actividades-escolares/actividades-tipo/La-salud-y-el-cuidado-del-cuerpo/Esto-no-se-hace.html>

#### **Objetivos:**

- Fomentar la resolución de conflictos
- Ejercitar la coordinación óculo- manual
- Favorecer la capacidad de planificar

#### **Áreas:**

Cognitivo y Motriz

**Tipo de juego:** Juego de mesa

#### **Materiales:**

- Imágenes
- Tetris

#### **Desarrollo**

Empezar con ejercicios de relajación. A continuación, se le dará al niño el juego de tetris para que cree diferentes figuras y nombre los colores que están presentes dentro del juego de mesa.

<b>Indicadores de evaluación</b>	<b>Valoraciones</b>		
	<b>Iniciado</b>	<b>En proceso</b>	<b>Adquirido</b>
Fomenta la resolución de conflictos			X
Ejercita la coordinación óculo-manual			X
Favorece la capacidad de planificar		X	

## **Actividad 23**

### **Que rica comida preparo yo**



Fuente. depositphotos. <https://sp.depositphotos.com/528985100/stock-photo-confident-little-chef-kitchen-boy.html>

#### **Objetivos:**

- Imitar el rol de chef
- Participar en conversaciones manteniéndose dentro del tema
- Practicar hábitos de orden ubicando los objetos en su lugar correspondiente

#### **Áreas:**

Lenguaje, Motriz y Cognitivo

**Tipo de juego:** Juego simbólico

#### **Materiales:**

- Disfraz de chef
- Juguetes de cocina

#### **Desarrollo**

Con la ayuda de imágenes indicamos al niño el rol que tiene un chef. Posterior Iniciaremos conversaciones como: como hizo la comida, que menús tiene etc. Por último, pediral niño que ordene cada cosa en su lugar le proporcionaremos lo juguetes y el disfraz de chef para que el niño prepare la comida.

Indicadores de evaluación	Valoraciones		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Imita el rol de chef			X
Participa en conversaciones manteniéndose dentro del tema		X	
Practica hábitos de orden ubicando los objetos en su lugar correspondiente			X

## **Actividad 24**

### **Me divierto con las paletas**



*Fuente.* Craftología. <https://www.craftologia.com/tips/manualidades/manualidades-para-ninos/rompecabezas-de-palitos-de-madera-para-ninos>

#### **Objetivos:**

- Potenciar la concentración
- Estimular la coordinación óculo manual
- Mejorar la pronunciación del fonema (R)

#### **Áreas:**

Cognitivo, Motriz y Lenguaje

**Tipo de juego:** Juego de mesa

#### **Materiales:**

- Paletas de madera con imágenes
- Computadora

#### **Desarrollo**

Empezaremos con una ronda infantil. Posterior se proporcionará al niño los rompecabezas de: Jirafa, Frutas y Cocodrilo lo cual tendrá que armar cada uno de ellos al finalizar la actividad. El niño debe presentar los rompecabezas y decir que animal repitiendo la palabra.

Indicadores de evaluación	Valoraciones		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Potencia la concentración			X
Estimula la coordinación óculo manual			X
Mejora la pronunciación de la palabra jirafa			X
Mejora la pronunciación de la palabra frutas		X	

## **Actividad 25**

### **Adivinando la profesión**



*Fuente.* Eimenuts. <https://www.eimenuts.com/blog/taller-ded-oficios-con-nuestras-familias/>

#### **Objetivos:**

- Identificar las profesiones, oficios y ocupaciones que cumplen los miembros de su familia
- Potenciar la imaginación a través de adivinanzas
- Participar en conversaciones sencillas manteniéndose dentro del tema

#### **Áreas:**

Personal Social y Cognitivo

**Tipo de juego:** Juego dirigido

#### **Materiales:**

- Computadora
- Imágenes de las profesiones u ocupaciones
- Vasos y tarjetas
- Botella

#### **Desarrollo**

Empezaremos con la observación de un video de las profesiones y ocupaciones. Por consiguiente, pedir al niño que identifique por medio de imágenes cual profesión ocupa sus padres y otros familiares. A sí mismo, pedir al niño que a través de un juego responda las adivinanzas, el juego consiste que el niño gire la botella y según apunte hacia el vaso correspondiente sacar la tarjeta que está dentro del mismo y responder que profesión es. Ejemplo: Con una manguera, casco y escalera, apago el fuego de la hoguera. ¿Quién soy? Respuesta: El bombero

<b>Indicadores de evaluación</b>	<b>Valoraciones</b>		
	<b>Iniciado</b>	<b>En proceso</b>	<b>Adquirido</b>
Identifica las profesiones, oficios y ocupaciones que cumplen los miembros de su familia		X	
Potencia la imaginación a través de adivinanzas	X		
Participa en conversaciones sencillas manteniéndose dentro del tema		X	



## **Actividad 26**

### **Aventurando con las paletas**



*Fuente.* Pinterest. <https://www.pinterest.es/pin/16184879899522639>

#### **Objetivos:**

- Desarrollar la atención
- Realizar ejercicios de simetría de partes semejantes que conforman el lado derecho e izquierdo.
- Estimular la motricidad fina a través de la pinza digital

#### **Áreas:**

Cognitivo y lenguaje

**Tipo de juego:** Juego Cognitivo

#### **Materiales:**

- Cinta
- Paletas

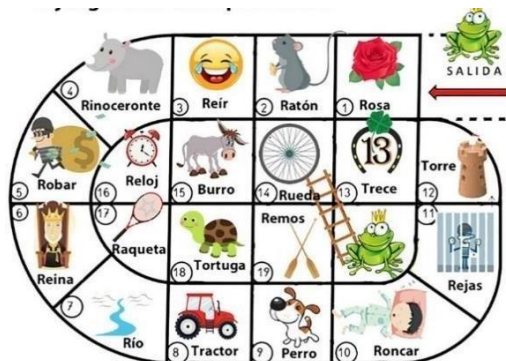
#### **Desarrollo**

Pedir al niño que complete el lado izquierdo copiando el patrón del lado simétrico derecho. Al finalizar la actividad le pedimos al niño que identifique cual es el lado derecho e izquierdo.

<b>Indicadores de evaluación</b>	<b>Valoraciones</b>		
	<b>Iniciado</b>	<b>En proceso</b>	<b>Adquirido</b>
Desarrolla la atención			X
Realiza ejercicios de simetría de partes semejantes que conforman el lado derecho e izquierdo.			X
Estimula la motricidad fina a través de la pinza digital			X

## Actividad 27

### Jugando con la Rana



Fuente. Pinterest. <https://www.pinterest.es/pin/16184879899522639>

#### **Objetivo:**

- Realizar ejercicios de relajación
- Estimular la pronunciación del fonema (R)
- Utilizar la pinza digital a través del agarre del dado
- Reforzar el conocimiento de los números

#### **Áreas:**

Lenguaje, Motriz y Cognitiva

**Tipo de Juego:** Juego de mesa

#### **Materiales**

- Juego de mesa
- Dado
- Ficha (Muñeco)
- Computadora

#### **Desarrollo**

Empezar con ejercicios de relajación (inhalar – exhalar). Posterior llevar a cabo el juego de mesa que consiste en pedirle al niño que lance el dado según el número que salga trasladarse a la casilla correspondiente ahí se debe pronunciar en voz alta dos veces la palabra del objeto o animal el mismo proceso debe realizar en cada una de las casillas. En el presente juego participara la Docente guiándole en las indicaciones del juego.

Ejemplo:

Si el jugador cae en la casilla 6, corresponde a la reina, podrá trasladarse hasta la casilla 12, lade la torre.

<b>Indicadores de evaluación</b>	<b>Valoraciones</b>		
	<b>Iniciado</b>	<b>En proceso</b>	<b>Adquirido</b>
Realiza ejercicios de relajación			X
Estimula la pronunciación del fonema (R)		X	
Utiliza la pinza digital a través del agarre del dado			X
Refuerza el conocimiento de los números			X

## **Actividad 28**

### **Aprendiendo con las botellas**



*Fuente.* Pinterest. <https://www.pinterest.es/pin/16184879899522639>

#### **Objetivos:**

- Colabora en actividades propuestas por el adulto
- Mejorar la pronunciación del fonema (Pr)
- Asociar objetos a colores
- Realizar movimientos para la coordinación de ojo y pie como: patear pelotas

#### **Áreas:**

Personal Social, Lenguaje, Cognitivo y Motriz

**Tipo de juego:** Juego Psicomotor

#### **Materiales:**

- Botellas
- Pelota
- Imágenes

#### **Desarrollo**

Pedir al niño que observe y repita la imagen del fonema (Pr) como: profesor, comprar premio, precio y ciprés. A continuación, el niño tendrá que pegar cada imagen en la botella asociándola por su color. A sí mismo, le preguntaremos al niño cual botella quiere patear con la pelota: Ejemplo: la botella del premio con el fin de que repita cada palabra para reforzar el fonema.

Indicadores de evaluación	Valoraciones		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Colabora en actividades propuestas por el adulto			X
Mejorar la pronunciación de la palabra profesor		X	
Mejorar la pronunciación de la palabra comprar			X
Mejorar la pronunciación de la palabra premio			X
Mejorar la pronunciación de la palabra precio			X
Mejorar la pronunciación de la palabra ciprés		X	
Asocia objetos a colores			X
Realiza movimientos para la coordinación de ojo y pie como: patear pelotas			X

## **Actividad 29**

### **Comiendo sano cuido mis dientes**



*Fuente.* Pinterest. <https://www.pinterest.es/pin/16184879899522639>

#### **Objetivos:**

- Seguir instrucciones sencillas dentro de la actividad
- Diferenciar entre alimentos nutritivos y no nutritivos identificando los beneficios de una alimentación sana y saludable
- Practicar hábitos de higiene personal como los dientes
- Desarrollar la coordinación óculo- manual

#### **Áreas:**

Lenguaje, Cognitivo, Personal Social y Motriz

**Tipo de juego:** Juego dirigido

#### **Materiales:**

- Imágenes de dientes hechas en foami
- Imágenes de alimentos nutritivos y no nutritivos
- Cintas
- Cepillo de dientes

#### **Desarrollo**

Observar un video de los alimentos no y si saludables, lo cual la docente le explicara qué pasa cuando se ingiere alimentos no saludables. A continuación, se le facilitará al niño imágenes de alimentos mismos que el niño debe pegar en los dientes según corresponda. Ejemplo: dientes cariados, alimentos no saludables –chocolates. Por último, con ayuda de un cepillo de dientes el niño deberá limpiar los dientes de foami con el fin de practicar su autonomía.

Indicadores de evaluación	Valoraciones		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Sigue instrucciones sencillas dentro de la actividad			X
Diferencia entre alimentos nutritivos y no nutritivos identificando los beneficios de una alimentación sana y saludable		X	
Practica hábitos de higiene personal como los dientes			X
Desarrolla la coordinación óculo-manual			X



## **Actividad 30**

### **Pompones de colores**



*Fuente.* Pinterest. <https://www.pinterest.es/pin/16184879899522639>

### **Objetivos:**

- Desarrollar la atención a través de la secuencia de patrones
- Potenciar la motricidad fina a través de la pinza digital
- Contar oralmente la cantidad del número correspondiente

### **Áreas:**

Cognitivo, Motriz y Lenguaje

**Tipo de juego:** Juego cognitivo

### **Materiales:**

- Vasos
- Imágenes
- Pompones
- Pinza

### **Desarrollo**

A continuación, se le pedirá al niño que ubique los pompones dentro del vaso siguiendo los patrones de cantidad y color que hay en cada imagen. Para finalizar pedir al niño que cuente el número de los pompones que hay en cada vaso.

Indicadores de evaluación	Valoraciones		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Desarrollar la atención a través de la secuencia de patrones			X
Potencia la motricidad fina a través de la pinza digital			X
Cuenta oralmente la cantidad del número correspondiente			X

## **Actividad 31**

### **Paso a paso voy preparando mi refrigerio**



*Fuente.* Pinterest. <https://www.pinterest.es/pin/16184879899522639>

#### **Objetivos:**

- Colaborar en actividades propuestas por el adulto
- Desarrollar la atención
- Desarrollar la coordinación visomotriz
- Identificar la secuencia de la preparación del refrigerio

#### **Áreas:**

Persona social, Cognitivo y motriz

**Tipo de juego:** Juego funcional

#### **Materiales:**

- Plato
- Vaso
- Cuchara
- Yogurt
- Cereal

#### **Desarrollo**

Presentar al niño el conjunto de utensilios que se utilizan en la mesa para comer, se le preguntará al niño que función cumple cada utensilio. A continuación, se le indicará que vamos a preparar su desayuno para ello vamos a ir paso a paso:

1. Lavarse las manos
2. Ubicar el cereal en el plato
3. Ubicar el yogurt en el vaso
4. Servirse el refrigerio

Por último, se le proporcionará tarjetas con imágenes de las actividades realizadas, el niño tendrá que ubicar la tarjeta siguiendo la secuencia de las acciones a la hora de preparar el refrigerio.

<b>Indicadores de evaluación</b>	<b>Valoraciones</b>		
	<b>Iniciado</b>	<b>En proceso</b>	<b>Adquirido</b>
Colaborar en actividades propuestas por el adulto			X
Desarrollar la atención			X
Desarrollar la coordinación viso motriz			X
Identifica la secuencia de la preparación del Refrigerio.	X		

## **Actividad 32**

### **Ejercito mi memoria**



*Fuente.* Pinterest. <https://www.pinterest.es/pin/16184879899522639>

#### **Objetivos:**

- Desarrollar la atención
- Reforzar la motricidad fina a través de la pinza digital
- Repetir correctamente el fonema (R)

#### **Áreas:**

Cognitivo, Motriz y Lenguaje

**Tipo de juego:** Juego de mesa

#### **Materiales:**

- Tablero
- Figuras de frutas (fresa, maduro, pera, renaucladia)

#### **Desarrollo**

Realizar ejercicios de soplo a través del burbujeo. Con una breve explicación del juego se le pedirá al niño que analice el tablero y ubique la fruta que falta en cada fila, una vez finalizada la actividad pedir al niño que repita el nombre de las frutas que conoció en el juego.

Indicadores de evaluación	Valoraciones		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Estimula la atención			X
Refuerza la motricidad fina a través de la pinza digital			X
Repite correctamente la palabra fresa			X
Repite correctamente la palabra maduro			X
Repite correctamente la palabra pera			X
Repite correctamente la palabra renauccladia	X		

### **Actividad 33**

#### **Como me visto yo**



*Fuente.* Pinterest. <https://www.pinterest.es/pin/16184879899522639>

#### **Objetivos:**

- Seguir instrucciones sencillas del juego
- Seleccionar prendas de vestir según su estado climático

#### **Áreas:**

Personal Social y Lenguaje

**Tipo de juego:** Juego de mesa

#### **Materiales:**

- Computadora
- Ruleta
- Ropa
- Cajón

#### **Desarrollo**

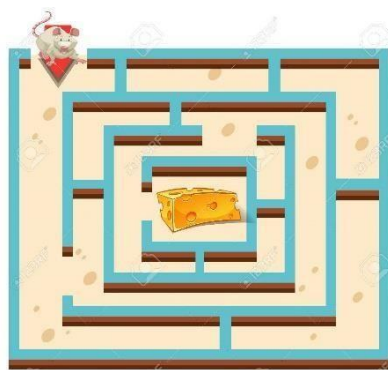
Observar un video de las prendas de vestir. A través del juego de la ruleta el niño girará según el estado climático el niño tendrá que seleccionar las prendas que se utilizan en esa ocasión. Ejemplo: Sol- Short. Por otro lado, el niño tendrá que lanzar el dado y según el número que salga tendrá que escoger una tarjeta de una vestimenta y tendrá que seguir los patrones de la imagen y vestirse al finalizar le preguntaremos en que ocasión debe vestirse así cuando hacer frío o calor.

Indicadores de evaluación	Valoraciones		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Sigue instrucciones sencillas del juego			X
Selecciona prendas de vestir según su estado climático		X	



### **Actividad 34**

#### **Ayudo al ratón**



*Fuente.* Pinterest. <https://www.pinterest.es/pin/16184879899522639>

#### **Objetivos:**

- Estimular el lenguaje en el fonema (R)
- Colaborar en actividades propuestas por el adulto
- Resolver problemas a través del laberinto
- Fortalecer la motricidad fina a través de la pinza digital

#### **Áreas:**

Personal Social, Cognitivo y Motriz

**Tipo de juego:** Juego de mesa

#### **Materiales:**

- Tablero
- Muñeco de ratón
- Computadora

#### **Desarrollo**

Iniciar con una canción de los animales. A continuación, el niño tendrá que ayudar a los animales como el ratón, reno y zorro encontrar la salida de los laberintos para que los mismos puedan comer su comida.

Indicadores de evaluación	Valoraciones		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Estimula el lenguaje en el fonema (R)		X	
Colabora en actividades propuestas por el adulto			X
Resuelve problemas a través del laberinto			X
Fortalece la motricidad fina a través de la pinza digital			X

## **Actividad 35**

### **Gusanito**



*Fuente.* Pinterest. <https://www.pinterest.es/pin/16184879899522639>

#### **Objetivos:**

- Participar en actividades propuestas por el adulto
- Comprender la relación grafía – cantidad
- Discriminar colores

#### **Áreas:**

Personal Social y Cognitivo

**Tipo de juego:** Juego dirigido

#### **Materiales:**

- Tablero
- Pelotas
- Imágenes

#### **Desarrollo**

Empezaremos con una canción infantil. A continuación, le pediremos al niño que ponga la cantidad de pelotas según indique la imagen de los números. El mismo procedimiento se hará con el resto de números (1 al 10). Finalmente, el niño debe indicar que colores hay en el gusanito.

Indicadores de evaluación	Valoraciones		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Participa activamente en actividades propuestas por el adulto			X
Comprende la relación número-cantidad			X
Discrimina colores			X

## **Actividad 36**

### **El monstruo de colores**



*Fuente.* Pinterest. <https://www.pinterest.es/pin/16184879899522639>

#### **Objetivos:**

- Reconocer las diferentes emociones
- Expresar sus emociones mediante el lenguaje verbal o no verbal
- Reforzar la motricidad fina a través de la acción del pegado

#### **Áreas:**

Cognitivo, Lenguaje y Motriz

**Tipo de juego:** Juego dirigido

#### **Materiales:**

- Imágenes de los monstruos de colores
- Espejo
- Computadora

#### **Desarrollo**

Observar un cuento emocional el monstruo de los colores. A continuación, pedir al niño que identifique cuales emociones hay en el cuento. A sí mismo, pedir al niño que pegue los monstruos de colores alrededor del espejo, le preguntaremos ¿Cómo te sientes hoy? en base a las emociones de los monstruos de colores ya se, furioso, feliz, triste etc. Por último, el niño tendrá que imitar o hacer expresiones en base a las emociones que observe viéndose al espejo.

<b>Indicadores de evaluación</b>	<b>Valoraciones</b>		
	<b>Iniciado</b>	<b>En proceso</b>	<b>Adquirido</b>
Reconoce las diferentes emociones			X
Expresa sus emociones mediante el lenguaje verbal o no verbal.		X	
Refuerza la motricidad fina a través de la acción del pegado			X

## **Actividad 37**

### **Memoria de los animales**



*Fuente.* Pinterest. <https://www.pinterest.es/pin/16184879899522639>

#### **Objetivos:**

- Mejorar la memoria visual
- Fomentar la concentración
- Imitar los sonidos onomatopéyicos de los animales

#### **Áreas:**

Cognitivo y Lenguaje

**Tipo de juego:** Juego dirigido

#### **Materiales:**

- Cajas
- Objetos de animales
- Imagen

#### **Desarrollo**

Empezar con ejercicios de relajación. A continuación, el niño observará los animales que hay en cada caja en un tiempo específico, el niño deberá decir que animal estuvo primero en la caja así mismo con el resto de cajas. Por último, el niño debe imitar los sonidos que hace cada animal (Gallina, perro, gato y pato).

<b>Indicadores de evaluación</b>	<b>Valoraciones</b>		
	<b>Iniciado</b>	<b>En proceso</b>	<b>Adquirido</b>
Mejora la memoria visual			X
Fomenta la concentración			X
Imita los sonidos onomatopéyicos de los animales			X



## **Actividad 38**

### **Capitán mandan**



*Fuente.* Pinterest. <https://www.pinterest.es/pin/16184879899522639>

#### **Objetivos:**

- Seguir instrucciones sencillas dentro de la actividad
- Estimular la motricidad fina a través del ensartado
- Reconocer la noción dentro- afuera
- Discriminar figuras geométricas

#### **Áreas:**

Lenguaje, Motriz y Cognitivo

**Tipo de juego:** Juego dirigido

#### **Materiales:**

- Imágenes de las figuras geométricas
- Cuerda

#### **Desarrollo**

Iniciar con ejercicios de relajación. A continuación, pedir al niño que identifique las figuras geométricas, así mismo el niño debe pasar con ayuda de una cuerda dentro de los agujeros que tiene cada figura. Por otro lado, el niño realizará un juego que consiste en escuchar las consignas que pide la docente, el niño cuando escuche capitán manda que se siente dentro del círculo deberá realizar esa acción y así mismo con el resto de consignas que emita la docente.

Indicadores de evaluación	Valoraciones		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Sigue instrucciones sencillas dentro de la actividad			X
Estimula la motricidad fina a través del ensartado			X
Reconoce la noción dentro- afuera		X	
Discrimina figuras geométricas			X

## **Actividad 39**

### **Hojas del otoño**



*Fuente.* Pinterest. <https://www.pinterest.es/pin/16184879899522639>

### **Objetivos:**

- Aumentar los niveles de autonomía personal
- Pronunciar correctamente el fonema (r)
- Realizar ejercicios que involucren movimientos segmentados de partes gruesas

### **Áreas:**

Cognitivo y lenguaje

**Tipo de juego:** Juego Motriz

### **Materiales:**

- Cinta
- Escoba
- Recogedor
- Hojas

### **Desarrollo**

Iniciar con ejercicios de estiramiento, pedir al niño que recoja las hojas que están dentro de cada figura geométrica y ubicada en el tacho de basura. A si mismo pedir a niño que nombre cada una de las figuras que estén presentes como: círculo, cuadrado, rectángulo.

Indicadores de evaluación	Valoraciones		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Aumenta los niveles de autonomía personal			X
Pronuncia correctamente la palabra circulo			X
Pronuncia correctamente la palabra cuadrado			X
Pronuncia correctamente la palabra rectángulo			X
Realiza ejercicios que involucran movimientos segmentados de partes gruesas			X

## **Actividad 40**

### **Mi crecimiento**



*Fuente.* Pinterest. <https://www.pinterest.es/pin/16184879899522639>

### **Objetivos:**

- Desarrollar la atención
- Identifica sus características físicas y las de las personas de su entorno como parte del proceso de aceptación de sí mismo y de respeto a los demás.
- Identificar las nociones de tiempo en acciones que suceden antes, ahora y después

### **Áreas:**

Cognitivo y Personal Social

**Tipo de juego:** Juego Cognitivo

### **Materiales:**

- Imágenes
- Botellas

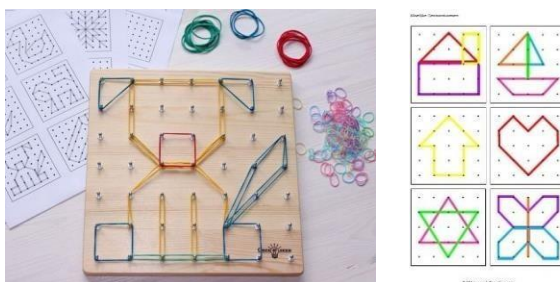
### **Desarrollo**

Explicar al niño como fue la evolución de su crecimiento por medio de imágenes. Como fue antes, como es ahora y como será después. Así mismo, pedir al niño que reconozca sus características físicas como es ahora en cuanto su tamaño, color de cabello de ojos etc. Para finalizar la actividad solicitar al niño que ubique las botellas con imágenes según la noción del tiempo: Antes, ahora y después.

Indicadores de evaluación	Valoraciones		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Potencia la atención			X
Identifica sus características físicas y las de las personas de su entorno como parte del proceso de aceptación de sí mismo y de respeto a los demás.			X
Identifica las nociones de tiempo en acciones que suceden antes, ahora y después	X		

## **Actividad 41**

### **Creando formas**



*Fuente.* Pinterest. <https://www.pinterest.es/pin/16184879899522639>

#### **Objetivos:**

- Estimular la atención y concentración
- Fortalecer la motricidad fina a través de la pinza digital
- Copiar patrones de formas y figuras según su correspondiente color

#### **Áreas:**

Cognitivo y Motriz

**Tipo de juego:** Juego de mesa

#### **Materiales:**

- Tablero
- Ligas
- Imágenes de formas y figuras

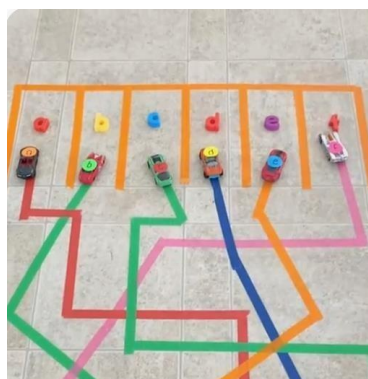
#### **Desarrollo**

Facilitar los materiales y pedir al niño que copie los patrones de figuras y formas con su correspondiente color.

<b>Indicadores de evaluación</b>	<b>Valoraciones</b>		
	<b>Iniciado</b>	<b>En proceso</b>	<b>Adquirido</b>
Estimula la atención y concentración			X
Fortalece la motricidad fina a través de la pinza digital			X
Copia patrones de formas y figuras según su correspondiente color			X

## **Actividad 42**

### **Me divierto con los carros**



*Fuente.* Pinterest. <https://www.pinterest.es/pin/16184879899522639>

### **Objetivos:**

- Fomentar la resolución de problemas
- Desarrollar la atención
- Estimular la motricidad fina a través de la pinza digital
- Reforzar el conocimiento de las vocales

### **Áreas:**

Cognitivo, Motriz y lenguaje

**Tipo de juego:** Juego Motriz

### **Materiales:**

- Cinta
- Imágenes de vocales
- 5 Carro

### **Desarrollo**

El niño tendrá que buscar las 5 salidas del laberinto con ayuda de los carros donde cada uno tendrá un identificativo de las vocales mismas que relacionará con cada una de salidas que también tienen imágenes de las vocales. Para finalizar pedir al niño que repita cuáles son las vocales.



Indicadores de evaluación	Valoraciones		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Fomenta la resolución de problemas			X
Desarrolla la atención			X
Estimula la motricidad fina a través de la pinza digital			X
Refuerza el conocimiento de las vocales			X

## **Actividad 43**

### **El vaso de los fonemas**



*Fuente.* Pinterest. <https://www.pinterest.es/pin/16184879899522639>

#### **Objetivos:**

- Fomentar la conciencia fonológica
- Discriminar auditivamente los fonemas (sonidos) de algunas palabras

#### **Áreas:**

Lenguaje y Cognitivo

**Tipo de juego:** Juego de mesa

#### **Materiales:**

- Tabla hecha en cartón
- Imágenes del fonema r y s
- Objetos

#### **Desarrollo**

La docente indicará objetos relaciones al fonema r y s donde el niño tendrá que ubicar el vaso en el círculo que corresponda al identificar “auditivamente” el fonema (sonido) inicial de las palabras. Ejemplo: Sapo deberá ubicar en el fonema (S). Por último, clasificar las imágenes de los fonemas y armar la grafía con las imágenes de r y s.

<b>Indicadores de evaluación</b>	<b>Valoraciones</b>		
	<b>Iniciado</b>	<b>En proceso</b>	<b>Adquirido</b>
Fomenta la conciencia fonológica	X		
Discrimina auditivamente los fonemas (sonidos) de algunas palabras	X		

## **Actividad 44**

### **Mi lindo retrato**



*Fuente.* Pinterest. <https://www.pinterest.es/pin/16184879899522639>

### **Objetivos:**

- Representar la figura humana utilizando el monigote e incorporando detalles según la interiorización de su imagen corporal
- Participar en conversaciones más complejas y largas manteniéndose dentro del tema.
- Comunicar algunos datos de su identidad como: nombres completos, edad y lugar donde vive.

### **Áreas:**

Motriz, Lenguaje y Personal Social

**Tipo de juego:** Juego dirigido

### **Materiales:**

- Hoja
- Plastilina
- Dado
- Papel lustre
- Lápiz
- Tijera
- Goma

### **Desarrollo**

Pedir al niño que se dibuje en la hoja de papel boom. A continuación, pegar en el parte del cabello el papel lustre, recortar en tiras. A sí mismo, preguntar al niño como se llama y con ayuda escribir el nombre debajo del dibujo para que repase su nombre con videos y plastilina. Para finalizar con ayuda de un dado lanzara y según la pregunta que salga debe responder como: en donde vives, cuántos años tienes etc.

Indicadores de evaluación	Valoraciones		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Representa la figura humana utilizando el monigote e incorporando detalles según la interiorización de su imagen corporal			X
Participar en conversaciones más complejas y largas manteniéndose dentro del tema.		X	
Comunicar algunos datos de su identidad como: nombres completos, edad y lugar dónde vive	X		

## **Actividad 45**

### **Sembrando mi cactus**



### **Objetivos:**

*Fuente.* Pinterest. <https://www.pinterest.es/pin/16184879899522639>

- Realizar acciones de cuidado y protección de plantas
- Incrementar el vocabulario en función de los ambientes y experiencias con los que interactúa
- Desarrollar la coordinación óculo- manual

### **Áreas:**

Cognitivo, Lenguaje y Motriz

**Tipo de juego:** Juego heurístico

### **Materiales:**

- Botellas
- Planta
- Tierra
- Agua
- Regadera
- Imágenes

### **Desarrollo**

Por medio de imágenes explicar al niño como se hace para sembrar una planta. Posterior, se le facilitara los materiales y con la ayuda oportuna de la docente pedir que el niño ponga en práctica los pasos remover la tierra, hacer un hueco, sembrar la planta y por último regarla con agua.

Indicadores de evaluación	Valoraciones		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Realizar acciones de cuidado y protección de plantas			X
Incrementar el vocabulario en función de los ambientes y experiencias con los que interactúa			X
Desarrollar la coordinación óculo-manual			X

## **Actividad 46**

### **Jugando con mis manos y pies**



*Fuente.* Pinterest. <https://www.pinterest.es/pin/16184879899522639>

#### **Objetivos:**

- Participar de actividades propuestas por el adulto
- Conocer la lateralidad izquierda y derecha
- Realizar ejercicios que involucran movimientos segmentados de partes gruesas del cuerpo

#### **Áreas:**

Personal Social, Cognitivo y Motriz

**Tipo de juego:** Juego de Psicomotor

#### **Materiales:**

- Papelotes
- Imágenes de pies y manos
- Computadora

#### **Desarrollo**

Posterior pedir al niño que vaya ubicando las manos y pies según la lateralidad que este en el papelote si es derecha o izquierda. Por último, cantar una canción de las partes del cuerpo y así mismo solicitar al niño que se toque la oreja derecha, el ojo izquierdo etc.

Indicadores de evaluación	Valoraciones		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Participa de actividades propuestas por el adulto.			X
Conoce la lateralidad izquierda y derecha			X
Realiza ejercicios que involucran movimientos segmentados de partes gruesas del cuerpo			X



## **Actividad 47**

### **Toco los instrumentos musicales**



*Fuente.* Pinterest. <https://www.pinterest.es/pin/16184879899522639>

#### **Objetivos:**

- Reproducir canciones mejorando su pronunciación
- Desarrollar la memoria auditive
- Identificar los sonidos de los instrumentos musicales

#### **Áreas:**

Cognitivo y Lenguaje

**Tipo de juego:** Juego dirigido

- Materiales:
- Imágenes
- Computadora
- Instrumentos musicales

#### **Desarrollo**

Observar un video de los instrumentos musicales, después seguir la letra de la canción con ayuda de la docente. Por otro lado, se le dará al niño instrumentos musicales para reproduzca los sonidos como el: tambor, flauta, maracas. Para finalizar la actividad se le pondrá el sonido de cada instrumento lo cual deberá identificar cual es.

Indicadores de evaluación	Valoraciones		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Reproduce canciones mejorando su pronunciación			X
Desarrolla la memoria auditiva			X
Identifica el sonido del tambor			X
Identifica el sonido de la flauta			X
Identifica el sonido de las maracas			x

## Anexo 2. Ficha de observación basada en el DSM-5

<b>CRITERIOS DE DIAGNÓSTICO</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>A veces</b>
<b>A1.</b> Dificultades en reciprocidad socio-emocional; varían, por ejemplo, desde un acercamiento social anormal y fracaso de la conversación normal en ambos sentidos, pasando por la disminución en intereses, emociones o afectos compartidos, hasta el fracaso en iniciar o responder a interacciones sociales.			
<b>A2.</b> Déficits en conductas comunicativas no verbales utilizadas en la interacción social varían, por ejemplo, desde una comunicación verbal o no verbal poco integrada, pasando por anomalías del contacto visual y del lenguaje corporal o déficits de la comprensión y el uso de gestos, hasta una falta total de expresión facial y de comunicación no verbal.			
<b>A3.</b> Dificultades para desarrollar, mantener y comprender las relaciones. Estas dificultades varían, por ejemplo, desde las dificultades para ajustar el comportamiento en diversos contextos sociales, pasando por dificultades para compartir juegos imaginativos o para hacer amigos, hasta la ausencia de interés por otras personas.			
<b>B1.</b> Movimientos, utilización de objetos o hablar estereotipados o repetitivos (por. ej. estereotipias motoras simples, alineación de los juguetes o cambio de lugar de los objetos, ecolalia, frases idiosincrásicas).			
<b>B2.</b> Adherencia excesiva a rutinas, patrones de comportamiento verbal y no verbal ritualizado o resistencia excesiva a los cambios (ej., gran angustia frente a cambios pequeños, dificultades con las transiciones, patrones de pensamiento rígidos, rituales de saludo, necesidad de tomar el mismo camino o de comer los mismos alimentos cada día).			
<b>B3.</b> Intereses muy restringidos y fijos que son anormales en cuanto a su intensidad o foco de interés (ej., fuerte apego o preocupación por objetos inusuales, intereses excesivamente circunscritos o perseverantes).			
<b>B4.</b> Hiper- o hipo-reactividad a los estímulos sensoriales o interés inusual en aspectos sensoriales del entorno (ej., indiferencia aparente al dolor/temperatura, respuesta adversa a sonidos o texturas específicas, oler o tocar objetos en exceso, fascinación visual por las luces u objetos que giran)			
<b>C.</b> Los síntomas deben estar presentes en la infancia temprana (aunque pueden no manifestarse plenamente hasta que las demandas del entorno excedan las capacidades del niño o pueden estar enmascarados por estrategias aprendidas en fases posteriores de la vida).			
<b>D.</b> El conjunto de los síntomas limitan y alteran el funcionamiento diario.			

<p>E. Estas alteraciones no se explican mejor por la discapacidad intelectual o por el retraso global del desarrollo. La discapacidad intelectual y el trastorno del espectro autista con frecuencia coinciden; para hacer diagnósticos de comorbilidades de un TEAy discapacidad intelectual, la comunicación social ha de estar por debajo de lo previsto para el nivel general de desarrollo.</p>			
<p><b>Especificar si:</b></p>			

### Anexo 3. Escala abreviada de Nelson Ortiz pre- test

#### Escala Abreviada de desarrollo (EAD-1) PRE - TEST

No. Historia Clínica

DIRECCION DE SALUD -----

ORGANISMO DE SALUD -----

Nombre del niño

Montano                      Jaramillo                      Dylan José  
1er. Apellido                      2do. Apellido                      Nombres

Sexo: (1) Masculino - (2) Femenino

2	5	0	2	1	6
---	---	---	---	---	---

Dirección

Fecha de nacimiento

2	5	0	2	1	6
Día		Mes		Año	

Peso ----- Talla -----

#### SINTESIS EVALUACIONES

FECHA EVALUACION			EDAD	RESULTADOS POR AREAS				
DIA	MES	AÑO	MESES	A M.G.	B M.F.A.	C A.L.	D P.S.	TOTAL
01	07	2021	60	27	27	21	21	96

Este instrumento fue diseñado y normatizado a nivel nacional con el apoyo técnico y financiero de UNICEF.

43

Escala Abreviada de Desarrollo (Ministerio de Salud – Nelson Ortiz – Noviembre 1999)

ESCALA ABREVIADA DE DESARROLLO (EAD 1)

Rango edad	ITEM	A MOTRICIDAD GRUESA	Anote Edad en meses para cada evaluación				Rango edad	ITEM	B MOTRICIDAD FINO ADAPTATIVA	Anote Edad en meses para cada evaluación			
>1	0	Patea vigorosamente					>1	0	Sigue movimiento horizontal y vertical del objeto.				
1 a 3	1	Levanta la cabeza en prona.					1 a 3	1	Abre y mira sus manos.				
	2	Levanta cabeza y pecho en prona						2	Sostiene objeto en la mano.				
	3	Sostiene cabeza al levantarlo de los brazos						3	Se lleva objeto a la boca.				
4 a 6	4	Control de cabeza sentado					4 a 6	4	Agarra objetos voluntariamente.				
	5	Se voltea de un lado a otro						5	Sostiene un objeto en cada mano.				
	6	Intenta sentarse solo.						6	Pasa objeto de una mano a otra.				
7 a 9	7	Se sostiene sentado con ayuda.					7 a 9	7	Manipula varios objetos a la vez.				
	8	Se arrastra en posición prona.						8	Agarra objeto pequeño con los dedos.				
	9	Se sienta por sí solo.						9	Agarra cubo con pulgar e índice.				
10 a 12	10	Gatea bien.					10 a 12	10	Mete y saca objetos en caja.				
	11	Se agarra y sostiene de pie						11	Agarra tercer objeto sin soltar otros.				
	12	Se para solo.						12	Busca objetos escondidos.				
13 a 18	13	Da pasitos solo.					13 a 18	13	Hace torre de tres cubos.				
	14	Camina solo bien						14	Pasa hojas de un libro.				
	15	Corre.						15	Anticipa salida del objeto				
19 a 24	16	Patea la pelota					19 a 24	16	Tapa bien la caja.				
	17	Lanza la pelota con las manos.						17	Hace garabatos circulares.				
	18	Salta en los dos pies						18	Hace torre de 5 o más cubos.				
25 a 36	19	Se empuja en ambos pies					25 a 36	19	Ensarta 6 o más cuentas.				
	20	Se levanta sin usar las manos.						20	Copia línea horizontal y vertical				
	21	Camina hacia atrás.						21	Separa objetos grandes y pequeños				

Rango edad	ITEM	A MOTRICIDAD GRUESA	Anote Edad en meses para cada evaluación					Rango edad	ITEM	B MOTRICIDAD FINO ADAPTATIVA	Anote Edad en meses para cada evaluación				
37 a 48	22	Camina en punta de pies.					37 a 48	22	Figura humana rudimentaria I						
	23	Se para en un solo pie.						23	Corta papel con las tijeras.						
	24	Lanza y agarra la pelota.						24	Copia cuadrado y círculo.						
49 a 60	25	Camina en línea recta	1				49 a 60	25	Dibuja figura humana II	1					
	26	Tres o más pasos en un pie.	1					26	Agrupar color y forma.	1					
	27	Hace rebotar y agarra la pelota.	1					27	Dibuja escalera imita.	1					
61 a 72	28	Salta a pies juntillas cuerda a 25 cms.	0				61 a 72	28	Agrupar por color forma y tamaño	1					
	29	Hace caballitos alternando los pies.	0					29	Reconstruye escalera 10 cubo.	1					
	30	Salta desde 60 cms. de altura.	0					30	Dibuja casa.	0					

ESCALA ABREVIADA DE DESARROLLO (EAD 1)

Rango edad	ITEM	C AUDICION LENGUAJE	Anoté Edad en meses para cada evaluación				ITEM	Rango edad	D PERSONAL SOCIAL	Anoté Edad en meses para cada evaluación			
>1	0	Se sobresalta con ruido					>1	0	Sigue movimiento del rostro.				
1 a 3	1	Busca sonido con la mirada					1	1	Reconoce a la madre.				
	2	Dos sonidos guturales diferentes.					3	2	Sonríe al acariciarlo.				
	3	Balbucea con las personas.					3	3	Se voltea cuando se le habla.				
4 a 6	4	4 o más sonidos diferentes.					4	4	Coge manos del examinador.				
	5	Ríe a "carcajadas".					6	5	Acepta y coge juguete.				
	6	Reacciona cuando se le llama.					6	6	Pone atención a la conversación.				
7 a 9	7	Pronuncia 3 o mas sílabas.					7	7	Ayuda a sostener taza para beber.				
	8	Hace sonar la campana.					9	8	Reacciona imagen en el espejo.				
	9	Una palabra clara.					9	9	Imita aplausos.				
10 a 12	10	Niega con la cabeza.					10	10	Entrega juguete al examinador.				
	11	Llama a la madre o acompañante.					12	11	Pide un juguete u objeto.				
	12	Entiende orden sencilla					12	12	Bebe en taza solo.				
13 a 18	13	Reconoce tres objetos					13	13	Señala una prenda de vestir..				
	14	Combina dos palabras.					18	14	Señala dos partes del cuerpo.				
	15	Reconoce seis objetos.					18	15	Avisa higiene personal.				
19 a 24	16	Nombra cinco objetos.					19	16	Señala 5 partes del cuerpo.				
	17	Usa frases de tres palabras.					24	17	Trata de contar experiencias.				
	18	Mas de 20 palabras claras.					24	18	Control diurno de la orina.				
25 a 36	19	Dice su nombre completo.	1				25	19	Diferencia niño-niña.	<input type="radio"/>			
	20	Conoce alto-bajo, grande-pequeño.	1				36	20	Dice nombre papá y mamá.	<input type="radio"/>			
	21	Usa oraciones completas.	1				36	21	Se baña solo manos y cara.	<input type="radio"/>			



Rango edad	ITEM	C AUDICION LENGUAJE	Anote Edad en meses para cada evaluación				ITEM	Rango edad	D PERSONAL SOCIAL	Anote Edad en meses para cada evaluación			
37 a 48	22	Define por uso cinco objetos. Repite tres dígitos.	<input type="radio"/>				37	22	Puede desvestirse solo.	<input type="radio"/>			
	23		<input type="radio"/>				48	23		Comparte juego con otros niños. Tiene amigo especial.	<input type="radio"/>		
	24	Describe bien el dibujo.	<input type="radio"/>				48	24			<input type="radio"/>		
49 a 60	25	Cuenta dedos de las manos.	<input type="radio"/>				49	25	Puede vestirse y desvestirse solo.	<input type="radio"/>			
	26	Distingue adelante-atrás,	<input type="radio"/>				49	26	Sabe cuántos años tiene.	<input type="radio"/>			
	27	arriba-abajo. Nombra 4-5 colores	<input type="radio"/>				60	27	Organiza juegos.	<input type="radio"/>			
61 a 72	28	Expresa opiniones.	<input type="radio"/>				61	28	Hace "mandados".	<input type="radio"/>			
	29	Conoce izquierda y derecha.	<input type="radio"/>				61	29	Conoce nombre vereda-barrio o de residencia.	<input type="radio"/>			
	30		Conoce días de la semana.	<input type="radio"/>				72		30	Comenta vida familiar.	<input type="radio"/>	

Edad en Meses	PARAMETROS NORMATIVOS PARA LA EVALUACION DEL DESARROLLO DE NIÑOS MENORES DE 60 MESES																			
	Motricidad Gruesa (A)				Motricidad Fina (B) Adaptativa				Audición y Lenguaje (C)				Personal Social (D)				TOTAL			
	Alerta	Medio	Medio Alto	Alto	Alerta	Medio	Medio Alto	Alto	Alerta	Medio	Medio Alto	Alto	Alerta	Medio	Medio Alto	Alto	Alerta	Medio	Medio Alto	Alto
1-3	0-1	2-3	4-5	6-	0-1	2-3	4-5	6-	0-1	2-3	4-5	6-	0-1	2-3	4-5	6-	0-6	7-13	14-22	23-
4-6	0-4	5-6	7-9	10-	0-4	5-6	7-9	10-	0-4	5-6	7-9	10-	0-4	5-6	7-9	10-	0-19	20-27	28-34	49-
7-9	0-7	8-10	11-13	14-17	0-7	8-10	11-12	13-	0-7	8-9	10-12	15-	0-7	8-8	10-12	0-31	0-31	32-39	40-48	57-
10-12	0-11	12-13	14-16	20-	0-9	10-12	13-14	15-	0-9	10-12	13-14	18-	0-9	10-12	13-14	0-42	0-42	43-49	50-56	70-
13-18	0-13	14-16	17-19	24-	0-12	13-15	16-18	19-	0-12	13-14	15-17	21-	0-12	13-14	15-17	0-51	0-51	52-60	61-69	84-
19-24	0-16	17-19	20-23	28-	0-14	15-18	19-20	21-	0-13	14-17	18-20	25-	0-14	15-17	18-22	0-61	0-61	62-71	72-83	101-
25-36	0-19	20-23	24-27	30-	0-18	19-21	22-24	25-	0-17	18-21	22-24	30-	0-18	19-22	23-27	0-74	0-74	75-86	87-100	115-
37-48	0-22	23-26	27-29		0-21	22-24	25-28	29-	0-21	22-25	26-29		0-22	23-26	27-29	0-89	0-89	90-100	101-114	
49-60	0-26	27-29	30-		0-23	24-28	29-		0-24	25-26	29-		0-25	26-28	29-	0-101	0-			

NOTA : Si el puntaje obtenido por el niño se encuentra en la franja de alerta, no dude en remitirlo para valoración médica.

**OBSERVACIONES:**

---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---

**Anexo 4. Escala abreviada de Nelson Ortiz post- test**

**Escala Abreviada de desarrollo (EAD-1)**  
**POST-TEST**

No. Historia Clínica

--

DIRECCION DE SALUD -----

ORGANISMO DE SALUD -----

Nombre del niño

----- Montano ----- Jaramillo ----- Dylan Jose -----  
 1er. Apellido                      2do. Apellido                      Nombres

Sexo: (1) Masculino - (2) Femenino

2	5	0	2	1	6
---	---	---	---	---	---

Dirección

Fecha de nacimiento

2	5	0	2	1	6
Día	Mes	Año			

Peso ----- Talla -----

**SINTESIS EVALUACIONES**

FECHA EVALUACION			EDAD	RESULTADOS POR AREAS				
DIA	MES	AÑO	MESES	A M.G.	B M.F.A.	C A.L.	D P.S.	TOTAL
09	02	2022	60	27	30	27	27	114

Este instrumento fue diseñado y normatizado a nivel nacional con el apoyo técnico y financiero de UNICEF.

ESCALA ABREVIADA DE DESARROLLO (EAD 1)

Rango edad	ITEM	A MOTRICIDAD GRUESA	Anote Edad en meses para cada evaluación					Rango edad	ITEM	B MOTRICIDAD FINO ADAPTATIVA	Anote Edad en meses para cada evaluación				
>1	0	Patea vigorosamente					>1	0	Sigue movimiento horizontal y vertical del objeto.						
1 a 3	1	Levanta la cabeza en prona.					1 a 3	1	Abre y mira sus manos.						
	2	Levanta cabeza y pecho en prona						2	Sostiene objeto en la mano.						
	3	Sostiene cabeza al levantarlo de los brazos						3	Se lleva objeto a la boca.						
4 a 6	4	Control de cabeza sentado					4 a 6	4	Agarra objetos voluntariamente.						
	5	Se voltea de un lado a otro						5	Sostiene un objeto en cada mano.						
	6	Intenta sentarse solo.						6	Pasa objeto de una mano a otra.						
7 a 9	7	Se sostiene sentado con ayuda.					7 a 9	7	Manipula varios objetos a la vez.						
	8	Se arrastra en posición prona.						8	Agarra objeto pequeño con los dedos.						
	9	Se sienta por sí solo.						9	Agarra cubo con pulgar e índice.						
10 a 12	10	Gatea bien.					10 a 12	10	Mete y saca objetos en caja.						
	11	Se agarra y sostiene de pie						11	Agarra tercer objeto sin soltar otros.						
	12	Se para solo.						12	Busca objetos escondidos.						
13 a 18	13	Da pasitos solo.					13 a 18	13	Hace torre de tres cubos.						
	14	Camina solo bien						14	Pasa hojas de un libro.						
	15	Corre.						15	Anticipa salida del objeto						
19 a 24	16	Patea la pelota					19 a 24	16	Tapa bien la caja.						
	17	Lanza la pelota con las manos.						17	Hace garabatos circulares.						
	18	Salta en los dos pies						18	Hace torre de 5 o más cubos.						
25 a 36	19	Se empina en ambos pies					25 a 36	19	Ensarta 6 o más cuentas.						
	20	Se levanta sin usar las manos.						20	Copia línea horizontal y vertical						
	21	Camina hacia atrás.						21	Separa objetos grandes y pequeños						

Rango edad	ITEM	A MOTRICIDAD GRUESA	Anote Edad en meses para cada evaluación					Rango edad	ITEM	B MOTRICIDAD FINO ADAPTATIVA	Anote Edad en meses para cada evaluación				
37 a 48	22	Camina en punta de pies.					37 a 48	22	Figura humana rudimentaria I						
	23	Se para en un solo pie.						23	Corta papel con las tijeras.						
	24	Lanza y agarra la pelota.						24	Copia cuadrado y círculo.						
49 a 60	25	Camina en línea recta	1				49 a 60	25	Dibuja figura humana II						
	26	Tres o más pasos en un pie.	1					26	Agrupar color y forma.						
	27	Hace rebotar y agarra la pelota.	1					27	Dibuja escalera imita.						
61 a 72	28	Salta a pies juntas cuerda a 25 cms.	1				61 a 72	28	Agrupar por color forma y tamaño	1					
	29	Hace caballitos alternando los pies.	1					29	Reconstruye escalera 10 cubo.	1					
	30	Salta desde 60 cms. de altura.	0					30	Dibuja casa.	1					

ESCALA ABREVIADA DE DESARROLLO (EAD 1)

Rango edad	ITEM	C AUDICION LENGUAJE	Anote Edad en meses para cada evaluación				ITEM	Rango edad	D PERSONAL SOCIAL	Anote Edad en meses para cada evaluación			
>1	0	Se sobresalta con ruido					>1	0	Sigue movimiento del rostro.				
1 a 3	1	Busca sonido con la mirada					1	1	Reconoce a la madre.				
	2	Dos sonidos guturales diferentes.					3	2	Sonríe al acariciarlo.				
	3	Balucea con las personas.					3	3	Se voltea cuando se le habla.				
4 a 6	4	4 o más sonidos diferentes.					4	4	Coge manos del examinador.				
	5	Ríe a "carcajadas".					a	5	Accepta y coge juguete.				
	6	Reacciona cuando se le llama.					6	6	Pone atención a la conversación.				
7 a 9	7	Pronuncia 3 o mas sílabas.					7	7	Ayuda a sostener taza para beber.				
	8	Hace sonar la campana.					9	8	Reacciona imagen en el espejo.				
	9	Una palabra clara.					9	9	Imita aplausos.				
10 a 12	10	Niega con la cabeza.					10	10	Entrega juguete al examinador.				
	11	Llama a la madre o acompañante.					12	11	Pide un juguete u objeto.				
	12	Entiende orden sencilla					12	12	Bebe en taza solo.				
13 a 18	13	Reconoce tres objetos					13	13	Señala una prenda de vestir.				
	14	Combina dos palabras.					a	14	Señala dos partes del cuerpo.				
	15	Reconoce seis objetos.					18	15	Avisa higiene personal.				
19 a 24	16	Nombra cinco objetos.					19	16	Señala 5 partes del cuerpo.				
	17	Usa frases de tres palabras.					a	17	Trata de contar experiencias.				
	18	Mas de 20 palabras claras.					24	18	Control diurno de la orina.				
25 a 36	19	Dice su nombre completo.					25	19	Diferencia niño-niña.				
	20	Conoce alto-bajo, grande-pequeño.					a	20	Dice nombre papá y mamá.				
	21	Usa oraciones completas.					36	21	Se baña solo manos y cara.				

Rango edad	ITEM	C AUDICION LENGUAJE	Anoté Edad en meses para cada evaluación				Rango edad	ITEM	D PERSONAL SOCIAL	Anoté Edad en meses para cada evaluación			
37 a 48	22 23 24	Define por uso cinco objetos. Repite tres dígitos. Describe bien el dibujo.					37 a 48	22 23 24	Puede desvestirse solo. Comparte juego con otros niños. Tiene amigo especial.				
49 a 60	25 26 27	Cuenta dedos de las manos. Distingue adelante-atrás, arriba-abajo. Nombra 4-5 colores	1				49 a 60	25 26 27	Puede vestirse y desvestirse solo. Sabe cuántos años tiene. Organiza juegos.	1			
61 a 72	28 29 30	Expresa opiniones. Conoce izquierda y derecha. Conoce días de la semana.	0				61 a 72	28 29 30	Hace "mandados". Conoce nombre vereda-barrio o pueblo de residencia. Comenta vida familiar.	0			





## Anexo.5. Ficha de articulación pre- test

FICHA DE EXAMEN DE ARTICULACIÓN								
PRE- TET								
NOMBRE: <u>Dylan Montano</u>				EDAD: <u>60 meses</u>				
FECHA: <u>03-07-2021</u>								
OMISION:( 0) SUSTITUCION ( 1) DISTORCIÓN ( X)								
ESTIMULABILIDAD : IMITATIVA ( 1) ESPONTANEA ( E)								
LISTA DE PALABRAS				FONEMA	INICIAL	MEDIO	FINAL	IMIT/ESP
Mamá	cama	mesa	tambor	M			1 x r	
Papá	tapa	pepino	papel	P				
Nariz	nudo	mano	pan	N				
Cama	boca	carne	arca	K				
Chancho	cuchara	leche	chocho	CH		o d e n	1 x r	
Foco	café	fideo	farol	F				
Luna	palo	pastel	colada	L				
Llave	calle	gallina	llora	LL				
Ñato	piña	uña	leña	Ñ				
Tela	pato	tomate	nata	T				
Vela	bebé	robot	cebolla	B	1 x r			
Gato	agua	jugo	gota	G				
Oreja	pera	mar	carne	RR			1 x r	
Sopa	casa	lápiz	escalera	S		1 x r	1 x r	
Jirafa	ojo	naranja	oreja	J				
Rosa	perro	ratón	carril	R		1 x r		
Dedo	nido	bandera	pared	D			1 x r	
Yuca	payaso	cuy	yema	Y				
SILABAS DOBLES								
Plato	soplar	pluma		Pl				
blusa	tabla	blanco		Bl				
flor	flaco	flema		Fl				
clavo	choclo	cloro		Cl				
globo	iglesia	gloria		Gl				
brazo	libro	bruno		Br				
cruz	sucré	criar		Cr	1 x r			
frutas	cofre	fresa		Fr	1 x r			
profesor	comprar	probar		Pr		r n		
grande	tigre	negro		Gr		1 x r	r n	
tren	cuatro	triste		Tr	o d e r			
dragón	cocodrilo	cuadro		Dr	o d e r		o d e r	
DIPTONGOS								
Lengua	agua	iguana		Ua				



## Anexo.6. Ficha de articulación post-test

### FICHA DE EXAMEN DE ARTICULACIÓN

POST-TEST

NOMBRE: Diego Montano EDAD: 60 meses

FECHA: 10/03/2022

OMISION: (O) SUSTITUCION (I) DISTORCIÓN (X)

ESTIMULABILIDAD : IMITATIVA (I)  
ESPONTANEA (E)

LISTA DE PALABRAS				FONEMA	INICIAL	MEDIO	FINAL	IMIT/ESP
Mamá	cama	mesa	tambor	M			I X	
Papá	tapa	pepino	papel	P				
Nariz	nudo	mano	pan	N				
Cama	boca	carne	arca	K				
Chancho	cuchara	leche	chocho	CH				
Foco	café	fideo	farol	F				
Luna	palo	pastel	colada	L				
Llave	calle	gallina	llora	LL				
Nato	piña	uña	leña	Ñ				
Tela	pato	tomate	nata	T				
Vela	bebé	robot	cebolla	B				
Gato	agua	jugo	gota	G				
Oreja	pera	mar	carne	RR				
Sopa	casa	lápiz	escalera	S		I X		
Jirafa	ojo	naranja	oreja	J				
Rosa	perro	ratón	carril	R				
Dedo	nido	bandera	pared	D				
Yuca	payaso	cuy	yema	Y				

### SILABAS DOBLES

Plato	soplar	pluma		PI				
blusa	tabla	blanco		BI				
flor	flaco	flema		FI				
clavo	choclo	cloro		CI				
globo	iglesia	gloria		GI				
brazo	libro	bruno		BR				
cruz	sucro	criar		CR				
frutas	cofre	fresa		FR				
profesor	comprar	probar		PR				
grande	tigre	negro		GR		I X		
tren	cuatro	triste		TR		I X	I X	
dragón	cocodrilo	cuadro		DR				

### DIPTONGOS

Lengua	agua	iguana		Ua				
--------	------	--------	--	----	--	--	--	--



## Anexo 7. Informe psicopedagógico



CENTRO DE DESARROLLO INTEGRAL

**"LOS GIRASOLES"**

Mg. ANDREA MORALES QUEZADA PSICÓLOGA EDUCATIVA

### INFORME PSICOPEDAGÓGICO

#### DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Nombre: Dylan José Montaña Jordillo

Procedencia: Loja

Sexo: Masculino

Residencia: Loja

Fecha de Nacimiento: 25-febrero-2016

Fecha de evaluación: 28-sept-2020

Edad: 4 años 7 meses (55m)

#### MOTIVO DE EVALUACIÓN

Dylan asiste a una evaluación psicopedagógica por derivación de neuropediatría, diagnóstico presuntivo: retraso en el desarrollo.

#### ANTECEDENTES:

- **HISTORIA DEL DESARROLLO:** El niño nace a las 36 semanas de gestación, permaneció en termocuna por un mes. En cuanto a los indicadores del desarrollo se puede mencionar: Se sentó a los 8 meses, no gateó, empezó a caminar al año 9 meses, lactancia leche materna hasta los 3 años, duerme con la madre, se menciona un retraso en el lenguaje.
- **HISTORIA DE SALUD:** No reporta enfermedades importantes
- **HISTORIA FAMILIAR:** El niño vive con su madre y abuela materna, por cuestiones de trabajo de la madre, pasa al cuidado de su abuela, tiene poco contacto con el padre. En casa él niño presenta berrinches recurrentes, alta actividad motriz, le irritan los sonidos, es dependiente para su cuidado personal a la hora de comer y vestirse

#### HERRAMIENTAS UTILIZADAS

##### Área pedagógica

- Cuestionario de comunicación social SCQ
- ADOS 2 Modulo 1 pre verbal palabras sueltas.
- Dibujo de la figura humana.
- Observación

### Área emocional

- Hora de Juego.
- Test de garabatos.
- Escala de evaluación emocional y del comportamiento BERS-2.
- Entrevista con la madre de Dylan.

### RESULTADOS OBTENIDOS.

#### Comportamiento del niño durante la evaluación:

Dylan se presenta vestido y aseado acorde a su edad, tras actividades de juego inicial logra integrarse a las actividades de evaluación propuestas, presenta problemas para manejar la frustración, dificultades en la tolerancia al cambio, hace berrinches cuando no se le da lo que desea, intenta imponerse frente a su madre y evaluadora. Frente a la frustración presenta conductas como: decir palabras groseras, escupir. Se le dificultan significativamente los cambios y transiciones entre una y otra actividad. Su foco atencional es corto. Su lenguaje es poco fluido, principalmente palabras sueltas y frases cortas, muestra alto nivel de actividad motriz, Presenta un estilo conductual impulsivo, explora el entorno, e intenta imponer las actividades de su gusto. Comprende órdenes sencillas, tras modelado, reacciona al llamado del nombre, evidencia gustos específicos por carros, manifiesta una exploración visual inusual.

#### Inventario de Desarrollo Batelle

Se aplicó el **Inventario de Desarrollo Batelle**, instrumento de valoración de habilidades en desarrollo y diagnóstico de posibles deficiencias en distintas áreas. Se obtuvo los siguientes resultados:

Área	Edad de desarrollo de subáreas		Edad de desarrollo
<b>Personal-Social</b>			33 meses
<b>Adaptativa</b>			47 meses
<b>Motora</b>	Motora Gruesa	50-60 meses	50 meses
	Motora Fina	43 meses	
<b>Comunicación</b>	Receptiva	40 meses	36 meses
	Expresiva	33-34 meses	
<b>Cognitiva</b>			40 meses
<b>Global</b>			41 meses

De acuerdo con los resultados obtenido en el Inventario de desarrollo Batelle, el niño presenta globalmente una edad de desarrollo de 41 meses en relación con su edad real. Sin embargo, sus puntuaciones difieren en las diferentes áreas de desarrollo.

1. **Personal/social:** Dylan se separa de su padres facilmente y saluda espontáneamente a los adultos no conocidos, así mismo responde al contacto social, conoce su nombre y edad y participa en el juego, sin embargo, presenta dificultad en la subárea: Expresión de

sentimientos/afecto, rol social y colaboración. Dylan responde selectivamente a las órdenes y no distingue las conductas aceptables de las no aceptables.

2. **Adaptativa:** En esta área se evaluó la atención, comida, vestido, responsabilidad personal y asco. Se entretiene sin solicitar atención, no permaneció sentado durante la evaluación, ayuda a vestirse, abrocha botones. Se mueve independientemente y va al lavabo con autonomía. Presenta una edad de 32 meses.
3. **Motora:** Dylan tiene un nivel normal en cuanto a su control muscular, locomoción y coordinación corporal. Sin embargo, en cuanto a su motricidad perceptiva su nivel es bajo.
4. **Comunicación:** La capacidad receptiva de Dylan predomina sobre la expresiva. Repite cada palabra dicha por la instructora como por su madre. Usa frases de dos palabras. Presenta una edad de 36 meses.
5. **Cognitiva:** Dylan presenta un nivel medio en las subáreas: Discriminación perceptiva, memoria. Sin embargo, tiene un nivel bajo en Razonamiento y Habilidades Escolares y Desarrollo Conceptual, con una edad de 40 meses.

**Cuestionario de Comunicación social SCQ**

PUNTAJE OBTENIDO	PUNTO DE CORTE PARA EL DIAGNÓSTICO	CATEGORÍA DESCRIPTIVA
16	15	Supera el punto de corte para el diagnóstico del trastorno del espectro autista, presenta rasgos asociados con Autismo.

Los resultados obtenidos a través de la entrevista con la madre permiten concluir que el niño presenta sintomatología asociada con TEA. Presenta indicadores significativos en cuanto a interacción social, dificultades en la comunicación y conducta estereotipada y restringida.

PROBLEMAS DE INTERACCIÓN SOCIAL	DIFICULTADES DE COMUNICACIÓN	CONDUCTA ESTEREOTIPADA, RESTRINGIDA Y REPETITIVA
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Uso del cuerpo de otras personas para comunicarse.</li> <li>2. Dificultades para integrarse a juegos en grupo.</li> <li>3. No responde al acercamiento de otros niños.</li> </ol>	<p>Dificultades para entablar una conversación.</p> <p>Ha tenido dificultades para participar en juegos que impliquen interacción social.</p> <p>Dificultades para señalar.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Preocupaciones raras.</li> <li>2. Uso repetitivo de objetos.</li> <li>3. Intereses sensoriales raros.</li> <li>4. Gestos raros con manos y dedos.</li> <li>5. Conducta autolesiva.</li> <li>6. Movimientos complicados del</li> </ol>

	No asiente ni niega con la cabeza.	cuerpo. 7. Exploración sensorial inusual.
--	------------------------------------	--

### Escala observacional para el diagnóstico del Autismo ADOS 2

- Módulo seleccionado: Módulo 1 algoritmo algunas palabras.
- ADOS 2 es un instrumento semi estructurado y estandarizado para obtener información de las áreas de: interacción social recíproca y comportamiento repetitivos, restringidos. para determinar el diagnóstico clínico de TEA. Incluye varias actividades basadas en el juego, tales como: juego de burbujas, la liberación de un globo inflado, actividad de imitación, fiesta de cumpleaños simulada, así como oportunidades de juego libre.

ÁREAS EVALUADAS	TOTALES
AFECCIÓN SOCIAL	12
COMPORTAMIENTO RESTRINGIDO	6
TOTAL	18

### EQUIVALENCIA PARA EL DIAGNÓSTICO:

PUNTAJE	EQUIVALENCIA
MENOS DE 5 AÑOS	
10 O MÁS	AUTISMO
7-9	ESPECTRO AUTISTA
MENOS DE 6	NO TEA

- Durante la aplicación, el padre estuvo presente, Dylan logra articular palabras y frases cortas, se comunica con frases cortas dirigidas a su cuidador, prefiere juegos repetitivos, presenta conductas y gustos repetitivos, preferencia específicas motivo por el cual se seleccionó el algoritmo diagnóstico /pocas palabras/.
- Como se observa en la matriz de resultados Dylan obtuvo una puntuación de 12 en el dominio de (AS) Afectación social, y de 6 en el dominio de (CRR) comportamiento restringido repetitivo, supera el punto de corte para el diagnóstico del trastorno del autismo, grado 1, leve.
- Dylan evidencia alta actividad motriz, previo al inicio de la aplicación, muestra un interés repetitivo y estereotipado por los autos, los explora visualmente y los desliza uno a uno por su cuerpo, se entretiene en ese juego durante las oportunidades de juego libre. Sus atención



por períodos cortos (3-5 minutos consecutivos), muestra actividad motriz elevada, exploración sensorial inusual, exploración táctil y visual inusual. En actividades de interacción social como la de burbujas no se logra disfrute compartido, el niño intenta imponer su gusto por usar individualmente los juguetes, con apoyo de la madre logra pedir lo que desea. Actividades que implican imitación son logradas. El contacto visual fue escaso.

- Con frecuencia era necesario insistir para enganchar a Dylan e implicarse en las tareas, en actividades de disfrute compartido, se logra por periodos cortos que el niño se interese. En la actividad de anticipación de una rutina con objetos se logra que reaccione, con la participación de la madre.
- Al juego libre, centra su atención en juegos con carritos, presenta alto nivel de frustración cuando se retira un objeto de su agrado, hace berrinches. Logra alimentar a la bebé lo cual puede ser considerado juego simbólico, sopla la vela, participa de forma dinámica de la fiesta de cumpleaños.
- Las actividades que prefiere son las que las realiza solo, realiza interacciones frecuentes con su cuidador.
- En actividades de: respuesta al nombre y atención compartida responde al segundo intento.
- Durante la aplicación de la batería Dylan presenta un nivel de actividad motriz elevada, presenta berrinches la calidad de la relación con la evaluadora fue difícil, la calidad de respuesta social y recíproca fue limitada, dificultades en el manejo de la frustración

**Perfil Sensorial 2, formato padre o cuidador:**

PADRES O CUIDADOR	
CUADRANTE	EQUIVALENCIA
BUSCADOR	Más que los demás
EVITATIVO	menos que los demás
SENSITIVO	más que los demás
ESPECTADOR	Menos que los demás
SECCIONES SENSORIALES	EQUIVALENCIA
AUDITIVO	Más que los demás
VISUAL	Más que los demás
TÁCTIL	como los demás
MOVIMIENTO	mucho más que los demás
CORPORAL	más que los demás
ORAL	como los demás
SECCIONES CONDUCTUALES	

CONDUCTUAL	más que los demás
SOCIOEMOCIONAL	más que los demás
ATENCIONAL	más que los demás
• Dar mayor atención a los cuadrantes de color rosado	

A partir de la información obtenida a través del informe del padre de Dylan se puede concluir que: el niño reacciona más a los estímulos en su entorno familiar que lo esperado a su grupo de edad. Tanto en el cuadrante de búsqueda y sensitivo. En general Dylan presenta un umbral alto de reacción, lo que sugiere que el niño requiere un ambiente altamente estimulante para regular su necesidad de exploración. Este procesamiento puede afectar su nivel de tolerancia a las diferentes situaciones.

El perfil sensorial de Dylan indica un predominio buscador sensitivo:

- Búsqueda: Los niños que puntúan en la categoría mucho más que otros niños en este cuadrante, son más activos que los demás, los niños con este patrón tienen mayor interés por explorar el entorno, buscan compartir experiencias. Los padres y cuidadores refieren al niño como muy activo, siempre ocupado haciendo algo, no deja de moverse; el motivo es que los niños con este perfil buscan tener más información sensorial para satisfacer sus umbrales altos neurológicos. Los niños con este patrón de búsqueda pueden aburrirse fácilmente. Puede ayudar que el niño escuche música relajante mientras estudia o realiza actividades escolares, los padres y cuidadores deben proporcionar ambientes estimulantes, para mantener ocupado al niño.

En cuanto a las secciones de sensibilidad las puntuaciones de los factores: visual, auditivo y motriz se encuentran en la categoría (más que los demás).

Posee un procesamiento menos que los demás en los factores: orales.

Las puntuaciones obtenidas en el perfil reflejan un patrón de sensibilidad en especial a los estímulos: auditivos, visuales, táctiles, motrices.

#### RESULTADOS ÁREA EMOCIONAL

##### Comportamiento durante la evaluación y relación establecida con el entrevistador.

Dylan se presenta vestido y aseado acorde a su edad y sexo, se muestra extrovertido e interesado por tocar todo lo que observa y está relativamente cerca de él. Responde indiferente a las instrucciones a él otorgadas, se evidencia ecolalia, solicita la presencia de la madre para ingresar, permanece sin la madre durante la evaluación pero requiere salir a verla constantemente. No se evidencia, normas de una adecuada convivencia, no mantiene contacto visual, repite constantemente la palabra "puta" cuando avienta las cosas.

### Entrevista con la madre

La madre indica que el comportamiento agresivo del niño se ha manifestado desde sus primeros años, pero la agresividad, hasta hace un año aproximadamente, era hacia sí mismo, actualmente agrede sin un estímulo que justifique su actuar, a sus primos, especialmente a una prima menor. Tiempo que coincide en que el padre se casó y la madre por cuestiones laborales y posteriores de salud, se ausentó por un periodo de tiempo. Esto ha generado cambios como en la frecuencia que el padre visita al niño (son menores), control de esfínteres en el niño.

Los métodos correctivos empleados por la madre, es castigo físico no severo, ya que se ha visto limitada en poder dialogar con el niño.

La madre indica que el niño, tiene mayor apego con su tío político, que según la madre, ha figurado como una figura paterna, ya que lo lleva al parque y convive con él.

La madre indica que al niño le cuesta verbalizar sus emociones, sentimientos, o expresar la causa de llanto cuando ha sido sorprendido; aun cuando, la causa del mismo sea provocada por una herida o dolor físico. El niño comparte la mayor parte del tiempo con la abuela materna, la relación del padre con el niño es distante desde su casamiento.

### Interpretación hora de juego diagnóstica.

**Elección de juguetes y juegos:** Dylan demuestra curiosidad por los juguetes disponibles, pero es más notorio el interés por los animales. Se evidencia que el conflicto que trata de vehiculizar mediante el mismo, es expresar fuerza física enfrentamiento.

**Modalidad de juego:** el juego carece de estructura y continuidad. En términos de **plasticidad**, Dylan posee un mecanismo débil que regule sus impulsos. En cuanto a la **rigidez** del juego, no se evidencia creatividad y capacidad para adecuarse a otros objetos y juegos sin dificultad.

**Personificación:** su rol principal es de imitador de sonidos de los animales que elije, siendo la misma imitación para todos los animales seleccionados.

**Capacidad Simbólica:** Dylan utiliza los juguetes como mediadores para expresar su agresividad y/o impulsividad.

**Tolerancia a la Frustración:** Dylan manifiesta malestar al intervenir en su juego, reacciona irritable y agresivo.

**Adecuación a la realidad:** el comportamiento del niño responde a sus estrategias de afrontamiento, y la carencia de habilidades sociales adaptativas.

### Test de Garabatos.

- 1.- La presión con la que es realizado el dibujo es débil, lo que sugiere inhibición e inseguridad.
- 2.- Se obtiene un dibujo con predominio de círculos semi-cerrados, lo que sugiere carencia de vínculos asociativos tanto en la acción como en el pensamiento.
- 3.- El tamaño del garabato permiten evidenciar rasgos de expansividad.
- 4.- La ubicación de los garabatos en el papel, sugieren imaginación y creatividad.
- 5.- El garabato carece de forma específica.

### Escala de evaluación emocional y del comportamiento BERS-2

Escalas	Categoría descriptiva
Fortaleza interpersonal	Deficiente
Participación familiar	Promedio
Fortaleza intrapersonal	Deficiente

Desempeño escolar	Bajo del promedio
Fortalezas afectivas	Deficiente
Fortalezas BERS-2	Deficiente

A continuación se describen las escalas.

**Fortaleza interpersonal:** mide la capacidad que tiene el niño para controlar sus emociones o comportamientos en una situación social. Por eje.: aceptar un no, reaccionar a una decepción de manera tranquila, etc.

**Participación familiar:** mide la participación del niño en la relación con su familia. Por eje., participar en actividades familiares, interactuar positivamente con los hermanos, etc.

**Fortaleza intrapersonal:** mide en un sentido general la perspectiva del niño sobre sus aptitudes y destrezas. Por eje., ser seguro de sí mismo, entusiasta sobre su vida, etc.

**Desempeño escolar:** se enfoca en la competencia del niño en las tareas de la escuela y el salón de clase. Por eje., presta atención a la clase, terminar sus tareas a tiempo, etc.

**Fortalezas afectivas:** evalúa la capacidad que tiene el niño de aceptar afecto de los demás y expresar sus sentimientos hacia los demás. Por eje., aceptar abrazos, pedir ayuda, etc.

**Fortalezas BERS-2:** posibilidad de que el evaluado presente problemas emocionales y de conducta.

### **CONCLUSIONES:**

#### **ÁREA PEDAGÓGICA**

- Trastorno del espectro del autismo, grado 1, afectación moderada a nivel conductual, presenta dificultades en la interacción social que afectan la comunicación e interacción social recíproca. comportamientos e intereses restringidos y estereotipados.
- Se observa hipersensibilidad auditiva, exploración inusual a nivel visual y kinestésico. El niño reacciona más a los estímulos en su entorno familiar que lo esperado a su grupo de edad. Tanto en el cuadrante de búsqueda y sensitivo. En general Dylan presenta un umbral alto de reacción, lo que sugiere que el niño requiere un ambiente altamente estimulante para regular su necesidad de exploración. Este procesamiento puede afectar su nivel de tolerancia a las diferentes situaciones.
- Dylan de 55 meses de edad conforme a los resultados obtenidos en el test aplicado presenta una Edad Global de Desarrollo de 41 meses, sin embargo difiere en las diferentes áreas evaluadas. En el área Personal-Social y Lenguaje presenta una Edad de Desarrollo de 33 y 36 meses, respectivamente, lo que corresponde a un Retraso del Desarrollo Psicomotor Moderado Específico del Área Social y Comunicación.

#### **ÁREA EMOCIONAL:**

- Dylan manifiesta dificultad para acoplarse a cambios repentinos.
- Se evidencia agresividad en el juego del niño espontáneo.
- Se evidencia dificultad para interactuar con otros.
- Carencia de instauración de normas y reglas que favorezcan una convivencia armónica en el niño.
- Carencia de estrategias y habilidades sociales.
- Las puntuaciones de la escala de evaluación emocional y del comportamiento BERS-2, oscilan por debajo de la media esperada, lo que sugiere la probidad de desarrollar problemas emocionales y/o conductuales; que alteren su interacción social.
- Supervisión y control inadecuados por parte de los padres. Cod. Z62.0

## **RECOMENDACIONES:**

### **ÁREA PEDAGÓGICA**

- Mantener terapia de lenguaje procesos de estimulación.
- Terapia psicológica individual y familiar.
- Procurar estabilidad en los estímulos sensoriales proporcionados al niño.
- Los docentes deberán reorientar y estimular sus necesidades de búsqueda, utilizar canalizadores kinestésicos de energía.
- Procurar actividades que impliquen movimiento de cuerpo.

### **ORGANIZACIÓN ESPACIAL:**

- Por las dificultades de anticipación y la percepción caótica de la realidad es necesario proporcionar ambientes estructurados predecibles y contextos directivos de aprendizaje.
- La clase debe dividirse en espacios claramente diferenciados. En zonas de trabajo y de juego y un lugar o área específica de información.
- El material debe estar señalizado y ordenado para facilitar el buen uso.
- El lugar o área específica de información, es el espacio en que se colocan las claves visuales que deben estar siempre en el mismo lugar dentro de la sala. Su objetivo es facilitar la adquisición de las capacidades de comunicación, anticipación y organización de las actividades.
- a) Agendas visuales de actividades de trabajo, que contengan objetos, fotografías o imágenes.
- b) Panel de comunicación de peticiones, de actividades, de juego, etc.

### **ORGANIZACIÓN TEMPORAL**

- La predicción es comprensión, la mejor forma intervenir en los diferentes acontecimientos de la vida diaria es anticipándose, enviándole, haciéndole llegar la información de manera que pueda entender a partir de sus propias vivencias.
- La metodología educativa es: estructurar el entorno, metodologías activas.
  - Ofrecer información para anticipar al niño de las diferentes actividades.
- - Que el niño:
  - señale y mire al adulto.
  - denomine a través de gestos y palabras.
  - fomenta la espontaneidad y pida a través de la agenda, actividades fuera de la rutina.

### **CONTENCIÓN AFECTIVA Y MEDIACIÓN**

- El vínculo proporciona seguridad y ayuda y debe estar representado por una persona, ya sea profesora, ayudante o padres. El objetivo es que el niño/a logre determinar y saber con quién puede contar para solicitar ayuda en momentos de descompensación pasando a ser esta persona quien lo guía y acompaña en su integración a los distintos ambientes.

### **ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE**

- El proceso de enseñanza aprendizaje, debe ser real, vivencial y concreto.

- Los objetivos deben plantearse de manera consensuada entre los padres y los profesionales, y adaptados a la vida del niño con estrategias sencillas, que ayuden a mejorar la comunicación y la interacción entre padres-hijos.
- En la utilización del lenguaje se sugiere que sea sencillo, con frases cortas, con el fin de proporcionar información clara, y evitar el habla excesiva.
- Lograr la atención de los niños antes de comenzar a hablar.
- Usar gestos para complementar el lenguaje.
- Poner palabras en las acciones de niños que no tienen lenguaje.
- Realizar actividades funcionales, aprovechando las oportunidades que se producen de forma natural para enseñar habilidades, de manera que se practiquen bajo condiciones de vida real, en el contexto. Esto facilitará la transferencia de lo aprendido a otras situaciones cotidianas.
- Las actividades deben tener algunas características:
  - Organizarse en agendas de trabajo, utilizando claves visuales.
  - Cortas e ir aumentando progresivamente según aumenta la capacidad de atención del niño/a.
  - Claras y sencillas, utilizando una sola clave.
  - Gratificantes, la propia actividad puede servir de refuerzo.
  - Con un principio y un fin claro, delimitado por la propia actividad.

#### ORGANIZACIÓN DE MATERIALES

La elección y organización de los recursos didácticos y materiales deberá hacerse con los siguientes criterios:

- Adaptados a la edad cronológica.
- De fácil reconocimiento.
- Manejables.
- Que den información acerca de la actividad que se les pide.
- Que tengan una disposición en el aula debidamente señalizada.
- Que se utilicen con constancia y coherencia y no todos al mismo tiempo.

#### ESTRATEGIAS ESPECÍFICAS:

1. Atender y sentarse.
  - Estimular al niño a prestar atención a los sonidos, las voces y los objetos, es el primer paso en el aprendizaje de la comunicación.
2. Imitación motora.
  - La imitación es un modo efectivo y natural de aprender, sin embargo hay algunos niños a los que hay que enseñarles a imitar. Es más fácil imitar acciones que sonidos, para estos últimos es recomendable proporcionar una ayuda que facilite su familiarización con los instrumentos y sus diversos sonidos.
3. Imitación de sonidos.
  - Su estimulación puede comenzar imitando sus propios sonidos y los que el niño ya conoce.
4. Permanencia de los objetos.
  - Es ir estimulando en el niño la idea de que un objeto existe aunque no pueda verlo en ese momento.
  - Es recomendable desarrollar esta función a través de objetos de apego, importantes para él.

5. Esperar su turno.

- Para aprender a comunicarse, el niño debe aprender desde muy temprano a esperar su turno en un diálogo aunque éstos estén compuestos sólo de gestos o sonidos.
- Su estimulación se puede realizar a través del juego con instrumentos u objetos como pelotas, colocando bloques, formando torres, etc. En la interacción, la persona que lo acompañe va alternando turnos con el niño, ayudándolo físicamente si no puede hacerlo solo hasta que él logre percibir la esencia de la actividad.

7. Comunicación intencional.

- En el caso de niños con lenguaje y con una comprensión literal de éste, en que requieren reforzar y fortalecer las habilidades lingüísticas desde las funciones lingüísticas de pregunta-respuesta, su fortaleza en imitación permite modelar en contexto.
- Para esto debemos enseñar un lenguaje que fomente la comunicación efectiva y la expresión de intenciones comunicativas. El empleo del lenguaje debe ser el objetivo prioritario frente a cualquier otro objetivo.

**Psicoterapia individual:**

- Programa de aprendizaje en el niño de conductas apropiadas.
- Estrategias conductuales y cognitivas, en la enseñanza del comportamiento motor (contacto visual, comunicación corporal), comportamientos cognitivos (auto instrucciones positivas) y afectivos (expresión de emociones).
- Técnicas de relajación y respiración; con el objetivo de canalizar la energía negativa que ocasiona impulsividad y explosividad.
- Técnica para fortalecer habilidades motoras y finas.
- Entrenamiento de habilidades sociales y asertividad.

**RECOMENDACIONES ÁREA EMOCIONAL**

- Intervención emocional y conductual para Dylan con la finalidad de fortalecer control de emociones y entrenamiento en habilidades de relación social como:
  - Habilidades sociales básicas.
  - Habilidades para hacer amigos y amigas.
  - Habilidades conversacionales.
  - Habilidades relacionadas con emociones y sentimientos.
  - Habilidades de solución de problemas interpersonales.
  - Habilidades de relación con los adultos.
- Terapia familiar con la finalidad de psicoeducar a los cuidadores de Dylan sobre los estilos de crianza, sus ventajas y desventajas. Fortalecer canales de comunicación.
- Generar un clima donde exista comunicación asertiva para resolver problemas.
- Organizar y planificar mayor tiempo familiar con el objetivo de fortalecer la cohesión familiar.
- Procure brindar a sus hijos tiempos de calidad; evitando el uso de aparatos electrónicos y optando por salidas a lugar despejados y realizar excursiones, camping, fogatas.

### Cómo ayudar a los niños que tienen dificultades para socializar

- Si a su hijo le cuesta relacionarse con otros niños o adultos, existen muchas maneras en que usted puede ayudarlo. Al tomar notas de lo que usted observa en la casa puede que descubra patrones que revelen por qué su hijo está teniendo problemas.
- Representar situaciones sociales es una manera excelente de practicar.
- Aprenda cómo usar la televisión para enseñar habilidades sociales.
- Descubra apps para ayudar a los niños pequeños a desarrollar habilidades sociales.
- Obtenga recomendaciones para enseñar a su hijo habilidades para conversar.
- Tener dificultades para socializar puede perjudicar la autoestima de los niños y causar que se sientan aislados. Los ayuda saber que todos tenemos problemas con algo y que las habilidades sociales pueden mejorar.
- Aprenda cómo dar elogios que mejoren la autoestima.
- Descubra una manualidad divertida para que su hijo pueda identificar sus fortalezas.

### Consejos para la mejora de las habilidades sociales

1. **Potencia el saludo:** Un buen paso para empezar a relacionarse es que el niño se acostumbre a saludar cada vez que alguien nuevo llega a casa, o cada vez que él entra a algún sitio, tanto de manera no verbal (con la mano) como con alguna palabra (hola, buenos días). De este modo, se pondrá en contacto con la persona que llega, y también deberá despedirse cuando se marche. Tras la repetición de esta rutina a diario, el niño llevará a cabo esta acción solo y así aumentará el contacto con diferentes personas.
2. **Fijar un panel visual con las normas de la casa:** Colocando un panel que muestre las rutinas sociales del niño y cómo debe llevarlas a cabo provocará que tenga un modelo al que acogerse cuando no sepa cómo actuar o no entienda los gestos o acciones del resto. Además, cada vez que lo haga bien, su esfuerzo podrá ser recompensado con alguna cosa de su agrado, de esta manera se esforzará por actuar como el panel indica.
3. **Crear situaciones de interacción y socialización:** Organizar encuentros con otros niños para realizar las actividades que más le gusten, y que de esta manera pueda relacionarse con ellos. Aunque al principio sea solo durante unos minutos, el tiempo irá aumentando y podrá interactuar con otros niños de su edad.
4. **Actuar como mediador en las relaciones interpersonales establecidas donde hay más niños.** Para ello, primero el niño ha de interaccionar de manera libre, y el papel de los padres debe ser guiar y corregir las conductas inadecuadas. Es necesario explicarle cómo debe hacer las cosas dado que a él las habilidades sociales no le surgen de una manera natural.
5. **Utilizar el Role-playing para recrear situaciones:** El papel ficticio permitirá asumir un papel determinado y situar al niño en una situación establecida y que así, aprenda a cómo ha de actuar en diferentes ocasiones.
6. **Exponer contextos que impliquen diferentes normas de comportamiento.** El niño ha de aprender a comportarse en cualquier sitio, según las normas que exija el lugar donde se encuentra. El proceso ha de ser progresivo, sin forzar al niño a situaciones para las cuales no esté preparado. Mediante la repetición de éstas, aprenderá cual es el modo de comportarse en ocasiones distintas.
7. **Juguetes que faciliten la interacción social:** Es recomendable que tenga juguetes que fomenten las relaciones, y con los que sea más divertido (o incluso necesario) jugar con alguien en vez de



solo. Los videojuegos o tablets que inducen al aislamiento no son aconsejables, o al menos, no durante largos periodos de tiempo.

8. **Provocar la petición de ayuda.** Con hechos tan simples como no alcanzar a coger un juguete o necesitar ayuda para abrir algún bote con dulces, el niño acudirá a pedir ayuda, y esto le llevará a tener que relacionarse o interactuar en cierto modo.
9. **Practicar deporte.** La actividad física libera tensiones y mejora las actividades motoras y, por lo tanto, la calidad de vida de cualquier niño, aunque se trate de un deporte individual, con un entorno diferente, y poder llevar a cabo otro tipo de actividades que pueden resultar muy beneficiosas.
10. **Musicoterapia,** este arte mejora la comunicación y la percepción de los niños.

Cuenca, 30 de septiembre del 2020.

ATENTAMENTE

Mst Andrea Morales Q

PSICÓLOGA MAGISTER EN DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA Y EDUCACIÓN.

CERTIFICADA EN ADIR Y ADOS 2.

Jessica Jara B.

Psicóloga educativa

No. Reg. 1007-2018-1986926

Psicóloga clínica

No. Reg. 1007-2019-2142098

Linda Galán R.

Estimulación Temprana

Reg. Ministerio de Salud

1007-2018-2006632



**INFORME DE EVALUACIÓN FONOAUDIOLÓGICA**  
**TERAPIA DE LENGUAJE**

**1. DATOS DE FILIACIÓN:**

**Nombres y Apellidos:** Dylan José Montaña Gordillo

**Lugar y fecha de nacimiento:** Loja, 25 de Febrero de 2016

**Edad Actual:** 4 años 7 meses

**Nombre del representante:** Sra. Andrea Gordillo (mamá)

**Teléfono:** 0996505387

**Fecha de evaluación:** 28 - septiembre - 2020

**Fecha de entrega de informe:** 30 - septiembre - 2020

**2. MOTIVO DE CONSULTA:**

Madre acude con su niño al área de Terapia de Lenguaje del Centro de Desarrollo Integral "Los Girasoles" para una evaluación Fonoaudiológica, manifestando que su niño no ha desarrollado habilidades expresivas acorde a su edad cronológica, además de presentar ecolalia y un vocabulario reducido.

**3. RESUMEN DE ANTECEDENTES PERSONALES**

Paciente de género masculino de 4 años 7 meses de edad, nació en Loja, a las 36 semanas de edad gestacional, de un embarazo no planificado, por cesárea. Madre informa que durante el primer trimestre de gestación presentó amenaza de aborto mismo que estuvo bajo control médico, al nacimiento el niño presentó llanto, con adecuado peso y talla, Apgar 8/9,

permaneció en termocuna por un periodo de un mes, posteriormente al estar medicamente estable es dado de alta.

De acuerdo a los datos proporcionados por la madre, en cuanto al desarrollo motor y de lenguaje, se informa que:

<b>Desarrollo Motor</b>	<b>Desarrollo del Lenguaje</b>
Control cefálico: 4 meses	Baluceo: 7 meses
Sedestación: 8 meses	Silabeo: 9 meses
Caminó solo: 1 año 9 meses	Primeras palabras: 3 años
Control de esfínteres: 4 años 5 meses	Combinación de palabras: 4 años

#### **4. ANTECEDENTES FAMILIARES:**

Madre no reporta antecedentes familiares significativos.

#### **5. REACTIVOS DE EVALUACIÓN:**

Se realiza la evaluación fonoaudiológica mediante la aplicación del test OFAS, test PLS V y test de articulación ELA – ALBOR.

#### **ANATÓMICO - FUNCIONAL**

**TEST OFAS** (Evaluación Anatomofuncional de Órganos Fonoarticulatorios)

##### **Funciones Prelingüísticas**

- Respiración: Mixta, costal superior
- Soplo: Presente en dirección y mecanismo adecuado
- Deglución: Funcional

##### **Órganos Fonoarticulatorios**

- Evitar invadir su espacio, interactuar con él en aquello que le gusta hacer
- Fomentar la ejecución de órdenes para ello las instrucciones serán breves, claras y sencillas.
- Fomentar la imitación para llegar a la comunicación (mediante el juego)
- Reforzar la emisión de frases y oraciones frecuentemente (hablándole todo el tiempo de manera clara y adulta).
- Anticipar respuestas cuando el niño presente ecolalia disfuncional
- Incentivar la comunicación verbal con oraciones simples, completas y sin anticipar sus necesidades.
- Ingerir todo tipo de texturas siguiendo una dieta normal
- Fomentar su independencia
- Establecer códigos de convivencia acorde a su edad.
- Proporcionar un ambiente familiar de tranquilidad y seguridad.

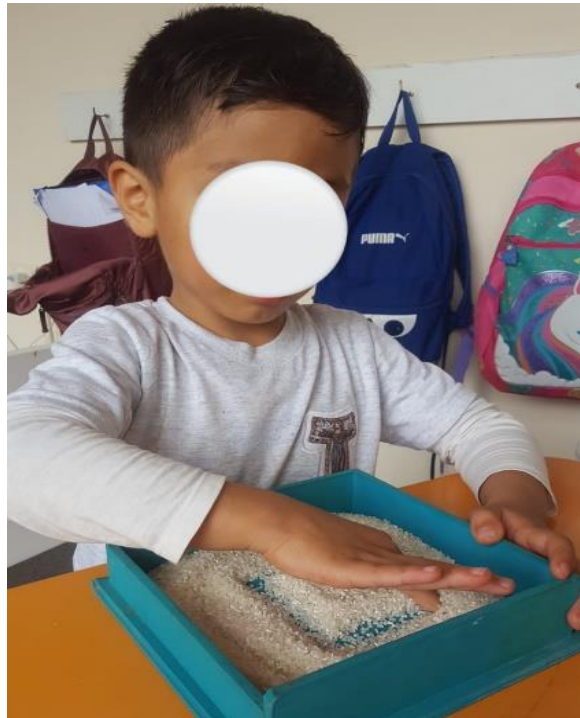


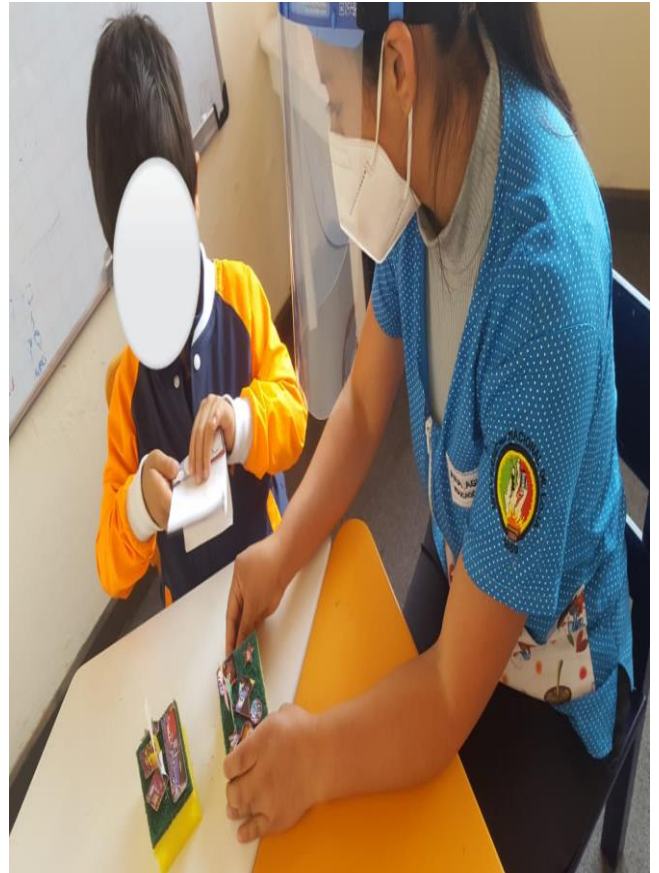
Llc. Ma. Alexandra Urgiés  
FONOAUDIÓLOGA  
REG. 1007-2017-1875136

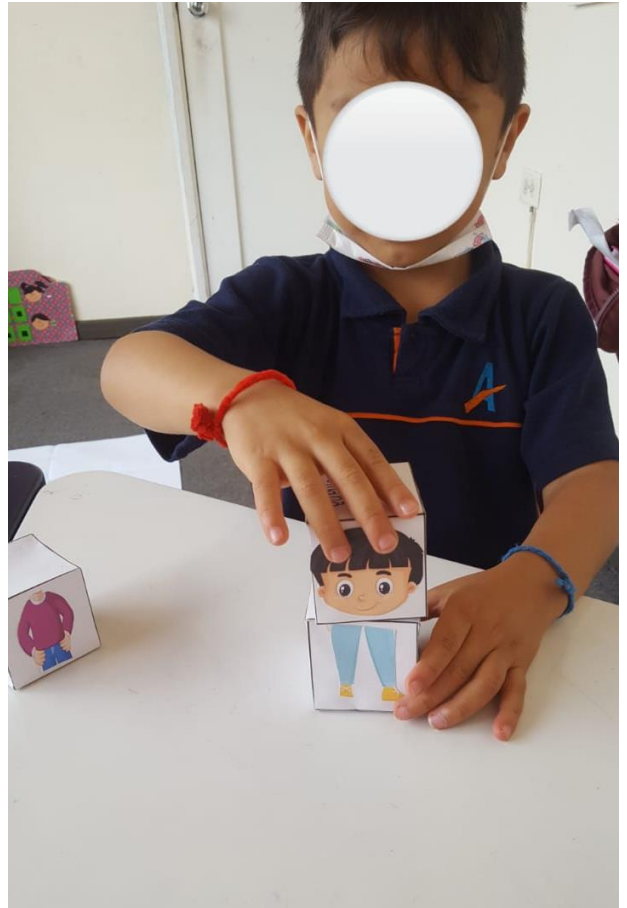


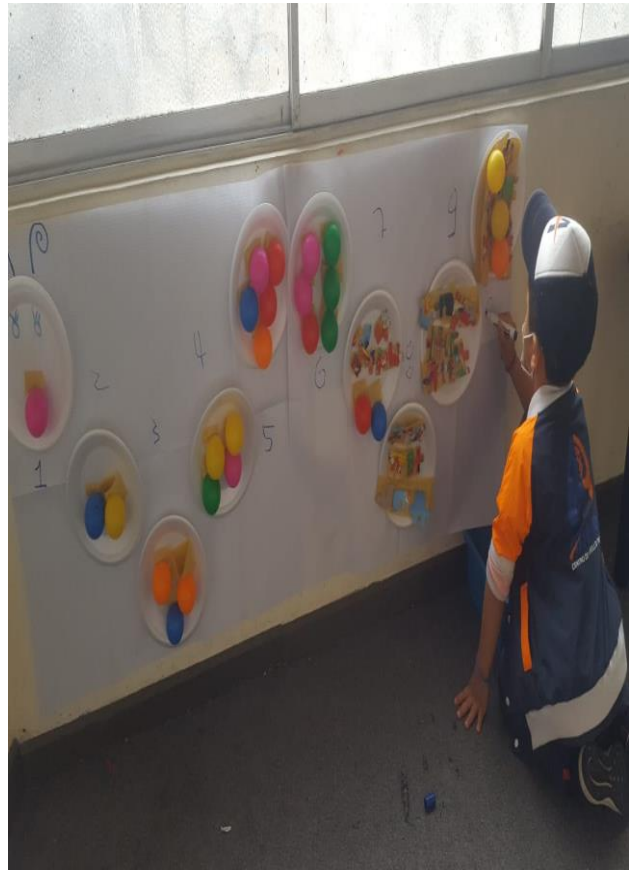
Mst Andrea Morales Q  
PSICÓLOGA EDUCATIVA  
Nro Reg. Lic: 1007-07-781793  
Nro Reg. Mst: 1031-11-728689

Anexo 8. Imágenes fotográficas

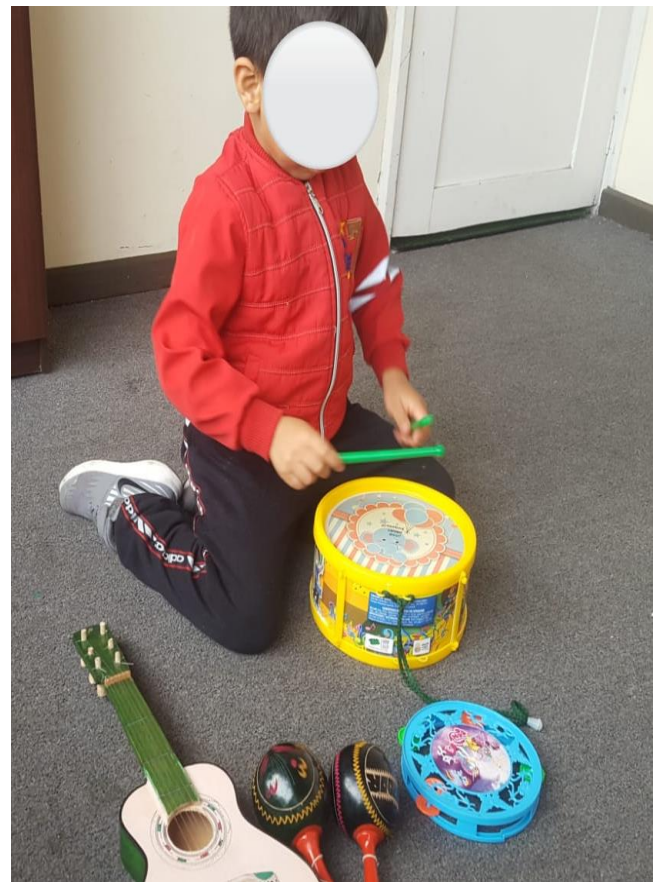












## Anexo 9. Certificación de asignación de tutor



**UNIVERSIDAD  
NACIONAL DE LOJA**

FACULTAD DE LA EDUCACION, EL ARTE Y LA COMUNICACION  
CARRERA DE PSICOLOGIA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA  
Y EDUCACIÓN INICIAL

**Of. Nro. 005-CPSINFYEI-FEAC-UNL**  
**Loja, 26 de octubre del 2021.**

Sra. Dra.

Alba Susana Valarezo Cueva. Mg. Sc.

**DOCENTE DE LA CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN  
PARVULARIA Y EDUCACIÓN INICIAL**

Ciudad. -

De conformidad con el artículo 228, del Reglamento de Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja, vigente y por el informe favorable emitido por el (a) docente designado (a) en el orden de analizar la estructura y coherencia del Trabajo de Integración Curricular o de Titulación de Licenciatura **titulado: ANÁLISIS DE UN CASO DE UN NIÑO DE 5 AÑOS CON TRASTORNO DEL ESPECTRO AUTISTA. PROPUESTA DE TRATAMIENTO INTEGRAL A TRAVÉS DEL JUEGO, EN EL PERIODO 2021-2022.**, de la autoría del alumno (a) Srta. Ana Cristina Aguilar Japa, de la Carrera de Educación Inicial, Modalidad de Estudios Presencial, de acuerdo al Art. citado del cuerpo legal antes referido, me cumple designarlo (a) **DIRECTOR (A) del mencionado trabajo** debiendo cumplir con lo que establece el Art. 228 del antes referido instrumento legal que dice: "El Director del Trabajo de Integración Curricular o de Titulación será el responsable de asesorar y monitorear con pertinencia y rigurosidad científico-técnica la ejecución del proyecto y de revisar oportunamente los informes de avances, los cuales serán devueltos al aspirante con las observaciones, sugerencias, y recomendaciones necesarias para asegurar la calidad de la investigación. Cuando sea necesario, visitará y monitoreará el escenario donde se desarrolle el trabajo de integración curricular o de titulación".

A partir de la fecha, la aspirante laborará en las tareas investigativas para desarrollar este trabajo bajo su asesoría y responsabilidad.

Particular que pongo a su consideración para los fines pertinentes, no sin antes reiterarle la consideración y estima más distinguida.

Atentamente  
**EN LOS TESOROS DE SABIDURIA  
ESTA LA GLORIFICACION DE LA VIDA**

  
Lic. Rosita Esperanza Fernández Bernal. Mg. Sc.  
**GESTORA ACADÉMICA DE LAS CARRERAS DE PSICOLOGÍA  
INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA Y EDUCACIÓN INICIAL**



Ciudad Universitaria "Guillermo Falconi Espinosa" Casilla letra "5"  
Teléfono: 2545802

Escaneado con CamScanner

## Anexo 10. Certificación de traducción del resumen

Lic. Jordy Christian Granda F, Mgs.  
0967352473  
[Chris-gra1993@hotmail.com](mailto:Chris-gra1993@hotmail.com)  
Loja – Ecuador

Loja, 07 de junio de 2022

El suscrito, Lic. Jordy Christian Granda Feijoo, Mgs., **DOCENTE EDUCACIÓN SUPERIOR DEL ÁREA DE INGLÉS - CIS DEL INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO SUDAMERICANO**, a petición de la parte interesada y en forma legal,

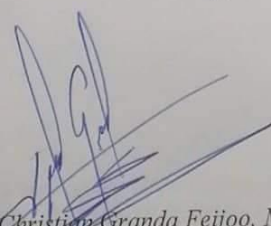
### CERTIFICA:

Que, la traducción del documento adjunto solicitado por la Srta. **Ana Cristina Aguilar Japa** con cedula de ciudadanía No.1150710026, cuyo tema de investigación se titula **Análisis de caso de un niño de 5 años con trastorno del espectro autista. Propuesta de tratamiento integral a través del juego, en el periodo 2021-2022.** ha sido realizado y aprobado por mi persona, Lic. Jordy Christian Granda Feijoo, Mgs. Docente de Educación Superior en la enseñanza del inglés como lengua extranjera.

El apartado del Abstract es una traducción textual del Resumen aprobado en español.

Particular que comunico en honor a la verdad para los fines académicos pertinentes, facultando al portador del presente documento, hacer el uso legar pertinente.

*English is a piece of cake!*

  
Lic. Jordy Christian Granda Feijoo, Mgs.  
**ENGLISH PROFESSOR**



Checked by:

Lic. Jordy Christian Granda Feijoo, Mgs.  
**ENGLISH TEACHER**