



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL**

TEMA

JUEGOS SOCIALES PARA LOS NIÑOS DE 4 AÑOS CON SINDROME DE ASPERGER EN LA ESCUELA “DR. CARLOS PUIG VILAZAR” DE LA COMUNA SAN PABLO, CANTON SANTA ELENA, PROVINCIA DE SANTA ELENA, AÑO LECTIVO 2014 - 2015”.

**TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO
DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN PARVULARIA**

AUTORA:

JENNIFER LORENA GÓMEZ MUÑOZ

TUTOR:

LIC. LUIS MIGUEL MAZÓN ARÉVALO, MSC.

LA LIBERTAD – ECUADOR

NOVIEMBRE - 2015



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL**

TEMA

“JUEGOS SOCIALES PARA LOS NIÑOS DE 4 AÑOS CON SÍNDROME DE ASPERGER EN LA ESCUELA “DR. CARLOS PUIG VILAZAR” DE LA COMUNA SAN PABLO, CANTÓN SANTA ELENA, PROVINCIA DE SANTA ELENA, AÑO LECTIVO 2014 -2015”.

**TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO
DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN PARVULARIA**

AUTORA:

JENNIFER LORENA GÓMEZ MUÑOZ

TUTOR:

LIC. LUIS MIGUEL MAZÓN ARÉVALO, MSC.

LA LIBERTAD – ECUADOR

NOVIEMBRE - 2015

La Libertad, Noviembre del 2015

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de tutor de trabajo de investigación sobre el tema: “JUEGOS SOCIALES PARA LOS NIÑOS DE 4 AÑOS CON SINDROME DE ASPERGER EN LA ESCUELA “DR. CARLOS PUIG VILAZAR” DE LA COMUNA SAN PABLO, CANTÓN SANTA ELENA, PROVINCIA DE SANTA ELENA, AÑO LECTIVO 2014 - 2015”, elaborado por: JENNIFER LORENA GÓMEZ MUÑOZ, egresada de la Carrera de Educación Parvularia de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, previo a la obtención del Título de Licenciada en Educación Parvularia, me permito declara que luego de haber orientado, estudiado y revisado, lo apruebo en todas sus partes.

Atentamente

Lic. Luis Miguel Mazón Arévalo, MSc.

TUTOR

AUTORÍA DE TRABAJO DE GRADO

Yo, JENNIFER LORENA GÓMEZ MUÑOZ, portadora de la cédula de ciudadanía N° 0923432819, egresada de la Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas, Carrera de Educación Parvularia, declaro que soy la autora del presente trabajo de investigación, el mismo es original, auténtico y personal.

Todos los aspectos académicos y legales que se despenden del presente trabajo son responsabilidad exclusiva de la autora.

Atentamente

Jennifer Lorena Gómez Muñoz

C.I. N° 0923432819

TRIBUNAL DE GRADO

Dra. Nelly Panchana Rodríguez, MSc.

**DECANA DE LA FACULTAD
DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
E IDIOMAS.**

Lcda. Laura VillaoLaylel, MSc

**DIRECTORA DE LA CARRERA
EDUCACIÓN PARVULARIA**

Lic. Luis Mazón Arévalo, MSc.

PROFESOR TUTOR

Ed.Párv .Ana Uribe Veintimilla, MSc.

PROFESOR DEL AREA

Abg. Joe Espinoza Ayala

SECRETARIO GENERAL

AGRADECIMIENTO

Mis sinceros agradecimientos al Divino Creador del mundo por dotarme de inteligencia y paciencia. A la Universidad Estatal Península de Santa Elena por haberme abiertos sus aulas y ser una profesional más en el mundo.

A la Ed.Párv. Ana Uribe, Msc. y a todo el personal docente y administrativo.

Decir gracias es desmantelar al corazón en los momentos más bellos de la vida.

Gracias DIOS MIO porque solo tu voluntad permitió plasmar uno de mis sueños en realidad.

Jennifer

DEDICATORIA

A mis PADRES, ABUELITOS Y SUEGROS. Por el amor y la confianza que siempre me brindaron durante las diferentes etapas de estudios.

A mi esposo e hija por su comprensión y todo su apoyo incondicional que me hicieron sentir que no estaba sola.

Jennifer

UNIVERSIDAD
ÍNDICE GENERAL

CONTENIDOS	Pág.
PORTADA.....	ii
APROBACIÓN DEL TUTOR.....	iii
AUTORÍA DE TRABAJO DE GRADO.....	iv
TRIBUNAL DE GRADO.....	v
AGRADECIMIENTO.....	vi
DEDICATORIA.....	vii
ÍNDICE GENERAL.....	viii
ÍNDICE DE TABLAS.....	xv
ÍNDICE DE CUADROS.....	xvi
INDICE DE GRÁFICOS.....	xvii
ÍNDICE DE ANEXOS.....	xviii
RESUMEN.....	1
INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO I.....	1
EL PROBLEMA.....	1
1.1 Tema.....	1
1.2 Planteamiento del problema.....	1

1.1.Contextualización.....	4
1.2. Análisis crítico.....	6
1.3. Prognosis	7
1.4. Formulación del problema.....	8
1.5. Delimitación del objeto de estudio	8
1.6. Preguntas directrices.....	10
Preguntas científicas.....	10
1.7. Justificación.....	11
1.8. Objetivos.	13
1.8.1.Objetivo general	13
1.8.2.Objetivos específicos	13
CAPÍTULO II	14
MARCO TEÓRICO	14
2.1 Antecedentes	14
2.2 Fundamentación legal.....	21
2.3.1 Según la Constitución de la República del Ecuador.	21
2.3.2 Plan Nacional del Buen Vivir.	24
2.3 Categorías Fundamentales.....	27
2.3.1Juegos. 27	
2.3.1.1Premisas del grupo en juegos sociales.	28

2.3.1.2	Períodos grupales.	29
2.3.1.2.1	Período de singularidad.	29
2.3.1.2.2	Período de pluralidad.	29
2.3.1.3	Principios.	30
2.3.1.3.1	Principio de la protección al jugador.	30
2.3.1.3.2	Principio del apoyo estratégico.	30
2.3.1.3.3	Principio del compromiso en la docencia.	31
2.3.1.3.4	Principio de la continuidad.	31
2.3.1.3.5	Principio de la participación para el rendimiento grupal.	32
2.3.1.4	Componentes internos del juego social.	32
2.3.1.5	Tipos de juegos sociales.	33
2.3.1.5.1	El juego como imitación del trabajo.	33
2.3.2	Los Niños con Síndrome de Asperger y las características.	34
2.3.2.1	Perfil del niño con Síndrome de Asperger.	34
2.3.2.2	Las causas del Síndrome de Asperger en niños.	36
1.12.2.3	Medios para llegar al diagnóstico en los niños de 4 años.	36
1.12.2.4	Estrategias compensadoras y de ajuste frente a la diferencia.	37
2.4	Hipótesis.	37
2.5.1	Variable independiente.	38
2.5.2	Variable dependiente.	38

CAPÍTULO III	39
MARCO METODOLÓGICO	39
3.1 Enfoque investigativo.....	39
3.2 Tipo de Investigación.....	40
3.3 Población y Muestra.....	40
3.4 Métodos.....	41
3.4.1 Métodos teóricos:	41
3.2 Análisis e interpretación de los resultados	44
3.2.1 Encuesta aplicada a los docentes de la escuela.	44
3.2.2 Ficha de observación aplicada a los estudiantes por parte de los docentes: 57	
3.2.3 Valoración de los indicadores de la ficha de observación.	58
3.2.4 Conclusiones de la investigación de campo.....	58
3.2.5 Recomendaciones de la investigación de campo	59
CAPÍTULO IV	61
LA PROPUESTA	61
4.1 Datos informativos.....	61
4.1.1 Tema:.....	61
4.1.2 Institución.....	61
4.1.3 Ubicación	61
4.1.4 Tiempo estimado para la ejecución.....	61

4.1.5 Equipo técnico responsable.....	61
4.1.6 Beneficiarios	62
4.2 Antecedentes	62
4.2.1 Aspectos de los juegos sociales.	62
4.2.3 Cronología básica de los juegos sociales para niños con Síndrome de Asperger.....	63
4.3 Justificación.....	65
4.4 Objetivos	66
4.4.1 Objetivo general.....	66
4.4.2 Objetivos específicos.	66
4.5 Fundamentación.....	67
4.5.1 Juegos sociales.....	67
4.5.2 Necesidades de los estudiantes con Síndrome de Asperger.....	68
4.6 Metodología y desarrollo del plan de acción	68
4.5.2 Recomendaciones metodológicas.....	69
4.6 Planificación de las áreas.....	70
4.6.1 Las áreas de habilidades adaptativas.....	70
4.6.2 Partes principales de una planificación.....	71
4.6.3 Planificación de los juegos sociales	72
4.6.2.1 Juegos cognitivos de nivel cognitivo.....	73

4.6.2.2 Juegos sociales de estimulación.....	74
4.6.2.3 Juegos sociales afectivos.....	75
4.6.2.4 Juegos sociales actitudinales.....	76
4.6.2.5 Juegos motivacionales.....	77
4.6.3 Cronograma de juegos.....	78
4.6.3.1 Juegos recreativos del primer mes.....	78
4.7 Desarrollo del plan de acción.....	80
4.7.1 Implementación del plan de acción.....	80
4.7.1.1 Juegos de imitación.....	80
4.7.1.2 Juegos de los escultores.....	81
4.7.1.3 Juegos de las mamás y papás.....	82
CAPÍTULO V.....	83
MARCO ADMINISTRATIVO.....	83
5.1 Recursos.....	83
5.1.1. Institucionales.....	83
5.1.2. Humanos.....	83
5.1.3 Materiales.....	83
5.2 Presupuestos.....	84
Conclusiones.....	88
Recomendaciones.....	89

Materiales de Referencia:

Bibliografía	90
Anexos	95

ÍNDICE DE TABLAS

CONTENIDOS	Pág.
TABLA N° 1 Población y Cantidad.....	41
TABLA N° 2 Género de los docentes encuestados.....	44
TABLA N° 3 Rango de edad de los docentes encuestados.....	45
TABLA N° 4 Docentes encuestados	46
TABLA N° 5 Mantiene al niño activo	47
TABLA N° 6 Participa en clase	48
TABLA N° 7 Juega con sus compañeros	49
TABLA N° 8 El niño se comunica.....	50
TABLA N° 9 Hay beneficio generando juegos.....	51
TABLA N° 10 En clase se distraen	52
TABLA N° 11 Planificación diaria	53
TABLA N° 12 Asiste a cursos de actualización	54
TABLA N° 13 En el aula se utiliza juego	55
TABLA N° 14 Se logran objetivos	56
TABLA N° 15 Guía de observación	567

ÍNDICE DE CUADROS

CONTENIDOS	Pág.
Cuadro N° 1 Partes principales de una planificación	71
Cuadro N° 2 Planificación.....	78
Cuadro N° 3Juegos de socialización del mes de febrero.....	78
Cuadro N° 4Juegos de segundo mes	79

INDICE DE GRÁFICOS

CONTENIDOS	Pág.
GRÁFICO N° 1 Género de los docentes encuestados	44
GRÁFICO N° 2 Rango de edad de los docentes encuestados	45
GRÁFICO N° 3 Docentes encuestados.....	46
GRÁFICO N° 4Mantiene al niño activo	47
GRÁFICO N° 5Participa en clase	48
GRÁFICO N° 6Juega con sus compañeros.....	49
GRÁFICO N° 7El niño se comunica	50
GRÁFICO N° 8Hay beneficio generando juegos	51
GRÁFICO N° 9En clase se distraen.....	52
GRÁFICO N° 10Planificación diaria.....	53
GRÁFICO N° 11Asiste a cursos de actualización	54
GRÁFICO N° 12En el aula se utiliza juego.....	55
GRÁFICO N° 13Se logran objetivos	56
GRÁFICO N° 14Esquema del plan temático.....	70

ÍNDICE DE ANEXOS

CONTENIDOS	Pág.
ANEXO N° 1 Encuestas parapadres de familia	96
ANEXO N° 2Ficha de observación.....	98
ANEXO N° 3Encuestas a docentes.....	100
ANEXO N° 4Dimensiones y Características	102



**ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA FACULTAD DE CIENCIAS
DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL**

TEMA

JUEGOS SOCIALES PARA LOS NIÑOS DE 4 AÑOS CON SÍNDROME DE ASPERGER EN LA ESCUELA “DR. CARLOS PUIG VILAZAR” DE LA COMUNA SAN PABLO, CANTÓN SANTA ELENA, PROVINCIA DE SANTA ELENA, AÑO 2014 - 2015”.

Tutor: Lic. Luis Mazón Arévalo, MSc.

Autora: Jennifer Gómez

RESUMEN

En el ámbito educativo los juegos son un fenómeno productivo para el desarrollo social y cultural, implementando una serie de mecanismos personales y el intercambio de ideas comprendidas por las acciones educativas, por eso, la dirección investigativa fue enfocada a la búsqueda de alternativas que contribuyan al desarrollo social-comunicativo en los niños que no han desarrollado sus habilidades sociales- emocionales, habilidades de comunicación y habilidades de comprensión, siendo los juegos sociales los potenciadores del dinamismo y orientación social comunicativa, agrupadas en los componentes necesarios para incrementar el aprendizaje, como una alternativa que contribuirá en menor o mayor nivel al desarrollo de las habilidades y destrezas, de esta forma se potencializa el nivel cognitivo y afectivo de los niños para ello se aplicaron una serie de instrumentos empíricos que dan validez científica a dicho estudio, en el cual la directora, docentes, padres de familia otorgaron aportes fundamentales para la aplicación de los juegos sociales obteniendo resultados fortuitos para su aplicación, por eso la propuesta está concebida para el desarrollo de la imaginación, la creatividad y las acciones personales animadas y dinámicas, así como también están implicadas las acciones motrices como: correr, saltar, coordinar y mantener el equilibrio, creando aportes teóricos prácticos basados en autores que convalidan la solución científica de las necesidades educativas y profesionales, formando además una actitud positiva para alcanzar un desarrollo óptimo en el proceso de enseñanza, destacando la utilidad moldeable para poner en práctica los juegos sociales en la escuela “Dr Carlos Puig Vilazar”.

Palabras Claves: Asperger, juegos, niños, desarrollo, comunicación.

INTRODUCCIÓN

El Ecuador en la actualidad demanda de docentes competentes para el desarrollo de nuevas investigaciones, las mismas que generen fuentes teóricas para elevar el nivel científico en cada contexto educativo, destacando el nivel de pertinencia ante los problemas sociales y comunicativos, los cuales a largo plazo puede traer consigo un sinnúmero de dificultades afectivas, cognitivas, actitudinales y motivacionales.

Es por eso que la aplicación de juegos sociales implementan una serie de requisitos prácticos para que los docentes puedan aplicar de manera dinámica y creativa, en el cual, los niños de 4 años puedan desenvolverse de manera armónica y al mismo tiempo elevar su nivel cognitivo ya que los juegos se convierten en elemento potenciador de conocimiento y vía de acceso para que el niño conozca sus posibilidades físicas y afectivas.

Los juegos sociales responden a las necesidades de los niños de 4 años que presentan Síndrome de Asperger, el cual se caracteriza por tener debilidades en las barreras comunicativas, el mismo que, generalmente es confundido con el autismo pero cabe recalcar que el Asperger se caracteriza por tener falencias en la poca expresión de emociones, pobre comunicación y a causa de ello la poca comprensión en las dudas que tenga por no preguntar alguna inquietud.

Una vez más se destaca que en esta investigación, los juegos son un potenciador de desarrollo de habilidades cualitativas que causan un factor benéfico en todo el

paralelo, ya que una acción puede verse reflejada en los límites o limitantes de uno o varios niños, impidiendo o interrumpiendo las clases siendo sustentadas por los juegos sociales para romper las barreras comunicativas.

Es necesario destacar que el juego determina siempre las condiciones sociales, el carácter y el trabajo, esto combinado con el condicionamiento de tareas sencillas de hacer y realizar en momento de clases transformando la realidad subjetiva de las acciones de cada uno de los niños, así como también el uso de materiales didácticos y la implementación de métodos medios y procedimientos al momento de aplicar cada una de las acciones en cada clase.

Para efectuar la siguiente investigación se la dividió por capítulos, a continuación se presenta una síntesis de cada uno:

Capítulo I: Se refiere al marco conceptual donde se puede señalar el contenido a investigar, dando a conocer el planteamiento del problema, con sus causas y efectos de la investigación, la contextualización, el análisis crítico de cada temática a tratar, la prognosis esperada durante la recolección de la información y los datos.

Capítulo II: Se expone el marco teórico, las respectivas investigaciones anteriores al tema, la fundamentación filosófica por autores reconocidos, sustentados en la bibliografía, incluyendo la base legal del tema.

Capítulo III: Se detalla el diseño que respalda la investigación científica, la determinación de la población y muestra con que se trabajará las encuestas, el

respectivo análisis de las tablas y gráficos, determinado las conclusiones y recomendaciones de la investigación de campo.

Capítulo IV: Se presenta la propuesta con los antecedentes del tema y los datos informativos, además justificando la importancia y la metodología que se utiliza para aplicar los juegos sociales con los niños de Síndrome de Asperger.

Capítulo V: Se fortalece el aspecto de los recursos a utilizar tanto institucionales, humanos, didácticos, económicos, que permite investigar y los detalles de los gastos de cada uno de ellos.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1 Tema

“JUEGOS SOCIALES PARA LOS NIÑOS DE 4 AÑOS CON SINDROME DE ASPERGER, DE LA ESCUELA DR. CARLOS PUIG VILAZAR COMUNA SAN PABLO, CANTÓN SANTA ELENA, PROVINCIA SANTA ELENA, PERIODO LECTIVO 2014-2015”.

1.2 Planteamiento del problema

En la actualidad los docentes necesitan implementar alternativas para el fortalecer la enseñanza y el aprendizaje de los niños y niñas de 4 años que asisten a las escuelas, viéndose una debilidad reflejada para la atención a las diferencias individuales así como también, el esquematizar algunos paradigmas que en la actualidad se están rompiendo.

Se puede partir explicando que el denominado Síndrome de Asperger afecta a la comunicación, expresión y dinamismo dentro de las jornadas de clases como fuera de ella, lo cual interrumpe el proceso pedagógico en el que se forman como sujetos cognoscentes, para eso el juego es una necesidad para socializar dos dinamismo educativos en cada jornada de clases.

A pesar de que el Ecuador ha reforzado su sistema educativo muestra diferentes falencias en la aplicación y desglose de juegos que implementen las acciones

sociales dentro de las clases, evidenciado en cierto modo poco dinamismo participativo, dentro de las fuentes de adquisición teóricas se muestra la importancia del trabajo compensatorio por medio de juegos sociales para los niños que presentan Síndrome de Asperger, reveladas en los (Servicios de la Biblioteca Nacional de Medicina de EE.UU. 2013).

Dentro de la escuela Dr Carlos Puig Vilazar, es necesario reforzar las acciones participativas dentro de las clases, por medio de juegos ya que en momento de interrupciones los docentes utilizan métodos poco participativos en los cuales el niño de 4 años no toma acciones integradoras ni mucho menos participativas, por eso se ve una vez más reflejado la interacción social.

La falta de interacción social se ve marcada por métodos poco animados, los cuales provocan el desinterés en los estudiantes de 4 años, tomando como referencia que el niño muestra diferentes manifestaciones, deseos y comportamientos participativos. Se parte de que el docente debe recoger toda la información necesaria para el trabajo de las esferas volitivas y afectivas, las mismas que recaban los comportamientos y actitudes.

Autores como Rigau-Ratera y otros (2004), afirman que el juego es una necesidad para trabajar con niños con Síndrome de Asperger al mismo tiempo resaltan que dicho síndrome es confundido en condiciones de trastornos del aprendizaje, sin embargo la falta de comunicación es debido a la falta de socialización entre los sujetos que lo rodean.

Es importante manifestar que no todos los niños con trastorno de aprendizaje no verbal muestran un déficit social tan grave, ni cumplen todos los criterios de Asperger. En el trastorno de enseñanza no verbal no es habitual que presenten rutinas y rituales comportamentales y patrones inusuales del lenguaje tan marcados. Por el contrario, uno de los componentes más característicos del trastorno de aprendizaje no verbal es el déficit visoespacial y no suele ser muy visible en el Síndrome de Asperger.(González Silva, 2008)

Cabe resaltar lo mencionado con anterioridad ya que dentro del salón de clases como fuera de ello, los niños en su mayoría se alegran al participar en un juego e incluso en momentos que el docente este impartiendo las clases, interrumpiendo de manera y al son del juego, sin embargo el niño que presenta poca comunicación y participación elude todo tipo de juegos, molestas o inclusive llamadas de atención, y como efecto de ello muestra poca atención, débil comprensión, y dificultad para realizar expresiones corpóreas para señalar y decir algo, muchas veces se pronuncian o se mueven con lentitud, sin embargo en lo que les gusta o atrae se concentran con gran seguridad y similitud a las cosas o acciones.

Para los docentes en general, son el tipo de niños poco conocidos con los que dudan sobre el carácter más adecuado, en los que deben entender qué metodología emplear y qué pautas concretar para contribuir a optimizar la comunicación y la inserción en la comunidad educativa con juegos sociales definidos como: "...los que se desarrollan en el interior de un local o lugares cerrados, días de lluvia,

encuentros recreativos y son los que por su simplicidad y agilidad logran antes que cualquier otro, la aceptación plena y como consecuencia la integración grupal”,(Attwood, El Síndrome de Asperger: una guía para la familia, 2002), reuniones que incluya a todos los niños y niñas y tratarlos por igual para el incremento de la motricidad fina y gruesa, destacando que el trabajo debe ser dirigido a los aspectos sociales, comunicativos y afectivos.

Por lo tanto, se hace imprescindible presentar propuestas viables para aminorar las condiciones sociales y evolutivas que mediante juegos sociales potenciadores y desarrolladores del aprendizaje, los cuales con su debida selección, aplicación y uso de métodos pedagógicos mejoraran los aspectos cualitativos.

1.1.Contextualización.

Según Belinchón (2001) docente de la Universidad Autónoma de Madrid, en su investigación con niños españoles, señala la falta de estudios específicos de S.A en preescolares, indicando que existen vacíos de información y formación para identificar clínicamente a los niños con Síndrome de Asperger a corta edad, teniendo en cuenta que una detección temprana minimizaría los problemas posteriores de relación con los pares y de cumplimiento con tareas.(Araújo, 2012)

En nuestro país, la Fundación Asperger Ecuador, es la primera agrupación que está conformada por padres de familias que se encuentran unidos por la misma misión, tener un diagnóstico y mayor conocimiento de los niños y niñas con Síndrome de Asperger, son niños que presentan ciertas características: habilidades sociales y control emocional, prefieren jugar solos, no suelen mirar a los ojos

cuando hablan, habla mucho en tono alto y peculiar, usan un lenguaje pedante, extremadamente formal, inventa palabras o expresiones idiosincráticas.

Desde el año 1995, viene funcionando la Fundación Melvin Jones, como un centro médico educativo, ellos promueven que la discapacidad es percibida en el momento como algo negativo que todos los niños con alguna psíquica o mental sufren un estigma social y moral, sin embargo el centro realiza reuniones participativas reagrupando a las personas relacionadas directa o indirectamente con la discapacidad con el fin de tener una visión clara de las actividades a llevar a cabo.

El Síndrome de Asperger es un trastorno del desarrollo mental en el cual existen anormalidades tipo autísticas, semejantes al autismo descrito por Kanner (alteración en la interacción social recíproca y un peculiar patrón de conductas e intereses) pero donde no existe retraso del lenguaje o del desarrollo cognitivo.

Su etiología es desconocida y se han postulado como posibles causas factores genéticos, metabólicos, infecciosos y ambientales. El Síndrome de Asperger tiene una prevalencia estimada de 26 a 36 casos por cada 10.000 niños en edad escolar, con cierta predominancia en el sexo masculino y una mayor incidencia en familiares de primer grado.

Contrario a la creencia popular, la dificultad en la expresión emocional y comprensión de la experiencia afectiva que está presente en los sujetos con

Síndrome de Asperger no los "inmuniza" a experimentar afectos negativos como la tristeza o los sentimientos depresivos.

La manifestación depresiva se ve afectada debido a la limitación de la expresión emocional propia del trastorno, (lo cual restringe el reporte espontáneo de síntomas del paciente) y porque también existe superposición y potenciación de síntomas entre el Síndrome de Asperger y el cuadro depresivo.

Así la disminución de intereses o el retardo psicomotor, expresiones sintomáticas que están en el paciente con Síndrome de Asperger también lo pueden estar en el cuadro depresivo. Reconocer a qué instancia clínica pertenece cada síntoma puede ser difícil para el clínico.(Pacheco, 2008)

1.2.Análisis crítico.

Como análisis se puede deliberar acerca de la realidad entre el niño con síndrome de asperger y el otro niño no especial porque tiene una memoria excepcional para recordar datos y fechas, tiene especial interés por las matemáticas y las ciencias en general, demuestra escasa imaginación y creatividad, tiene un sentido de humor peculiar. De esta manera es necesario reconocer que existente diversos actores en el quehacer educativo indagan para interactuar con el niño cuyo problema precisamente radica en la relación, ésta que se maneja actualmente de diferentes maneras y por lo tanto más dificultoso se hace el convivir diario.

El Síndrome o Trastorno de Asperger (AS) es uno de los trastornos generalizados del desarrollo que afecta al niño en su interacción con los demás y en sus

actividades cotidianas (American Psychiatric Association [APA], 2000), estudios, como el de Gadow, DeVincent y Schneider (2008), han demostrado que uno de los aspectos esenciales para su diagnóstico es detectar su sintomatología desde edades tempranas.

Los síntomas del SA comprenden el área social, la afectiva y la motriz. En el área social y afectiva, los síntomas consisten en dificultad para entender gestos faciales, expresar afecto y emoción, así como apreciar los sentimientos de otros (APA, 2000). A los niños con SA les es difícil interactuar con sus pares y jugar de manera coordinada y cooperativa. Esto genera dificultades para fingir juegos cuando están acompañados y suelen preferir comunicarse e interactuar con adultos (Martín, 2004).

Los niños con SA, tienen habilidades para realizar actividades por sí solos siempre y cuando no se altere constantemente su rutina (Hall, 2003) y presentan intereses obsesivos por temas poco comunes en comparación con los pares de su edad como la textura de los alimentos.(Araújo, 2012). Evidentemente el niño especial es el otro que despierta en el sujeto común las limitaciones que tiene para admitirlo y aceptarlo. Tal situación sucede con el docente principalmente, quien tiene que esforzarse para lograr educar al niño con Asperger.

1.3.Prognosis

La presente investigación se proyecta de manera efectiva y eficiente para dar a conocer con mayor profundidad a la comunidad educativa de la escuela “Dr. Carlos Puig Vilazar”, comuna San Pablo, la propuesta de juegos sociales la misma

que se convertirá en una herramienta que va dirigida principalmente al tratamiento de un niño o niña con Síndrome de Asperger. (Definición ABC, 2010)Expresa:“cómo distintos modelos usados en la actualidad se concentran en áreas poco desarrolladas en el asperger tales como la comunicación o las emociones”.

Conseguir resolver el problema y aproximación hacia el síndrome de asperger quien no busca justamente comunicarse de igual forma que el común de las personas pasa definitivamente por un hecho de abandono propio.

Es a partir del ejercicio interior y humano que tenga el docente consigo mismo como logrará el éxito del acercamiento. El otro síndrome de asperger no se puede ignorar, está allí y no se puede dejar de verle, tal como plantea Levinas (2000) acerca de cualquier alteridad. Sin embargo, bien lo plantea Arruda (1998) tenemos un ser humano indispensable para la comprensión personal y por otro lado se observa en la vida práctica de una situación bien distinta.(González Silva, 2008)

1.4.Formulación del problema.

¿Qué impacto tienen los juegos sociales para los niños de 4 años con Síndrome de Asperger en la Escuela Dr. Carlos Puig Vilazar de la comuna San Pablo, cantón Santa Elena provincia Santa Elena en el periodo lectivo 2014 – 2015?

1.5.Delimitación del objeto de estudio

Propuesta: Juegos sociales.

Campo: Educación Inicial.

Área: Pedagógica – Didáctica.

Aspecto: Expresión Corporal.

Tema: Juegos Sociales para los niños de 4 años con Síndrome de Asperger.

Problema: ¿Qué impacto tienen los juegos sociales para los niños de 4 años con Síndrome de Asperger en la Escuela Dr. Carlos Puig Vilazar de la comuna San Pablo, cantón Santa Elena provincia Santa Elena en el periodo lectivo 2014 – 2015?

Delimitación temporal: La investigación se realizará durante el Segundo Quimestre del periodo lectivo 2014-2015.

Delimitación poblacional: Estudiantes de 4 años de la Escuela Fiscal “Dr. Carlos Puig Vilazar”.

Delimitación espacial: Escuela Fiscal “Dr. Carlos Puig Vilazar”.

Delimitación contextual: El objeto de estudio se realizará a los estudiantes de 4 años de la Escuela Fiscal “Dr. Carlos Puig Vilazar”.

Objeto de estudio: Niños con Síndrome de Asperger.

1.6.Preguntas directrices

1. ¿Qué impacto tienen los Juegos sociales en los niños de 4 años de edad con Síndrome de Asperger en la Escuela “Dr. Carlos Puig Vilazar”?
2. ¿Qué tipos de juegos sociales deben realizar los niños con Síndrome de Asperger en la Escuela “Dr. Carlos Puig Vilazar”?
3. ¿Cuál es la importancia de los juegos sociales en niños de 4 años de edad con Síndrome de Asperger en la Escuela “Dr. Carlos Puig Vilazar”?
4. ¿Cuáles son las causas que conocen los docentes para identificar un niño de 4 años de edad con Síndrome de Asperger en la Escuela “Dr. Carlos Puig Vilazar”?
5. ¿Existe algún tipo de solución en la problemática para mejorar el aprendizaje afectivo en los niños con Síndrome de Asperger en la Escuela “Dr. Carlos Puig Vilazar”?

Preguntas científicas

¿En que se fundamentan teórica y metodológicamente los juegos sociales para el desarrollo afectivo de los niños con Síndrome de Asperger?

¿Cuál es el estado actual de los juegos sociales para niños con Síndrome de Asperger en la escuela “Dr. Carlos Puig Vilazar”?

¿Qué juegos sociales se seleccionarán para incrementar el desarrollo socio-afectivo en los niños con Síndrome de Asperger?

¿Cómo aplicar los juegos sociales para el incremento de desarrollo socio-afectivo en los niños con Síndrome de Asperger?

1.7. Justificación

Esta investigación se fundamenta en la problemática encontrada sobre los niños y niñas con Síndrome Asperger, y se orienta a utilizar los juegos sociales, pues conocido según varios autores sobre el juego (Ferrari 1994: 47-49) destaca que puede emplearse con una variedad de propósitos dentro del contexto de aprendizaje. Señala que dos de sus potencialidades básicas, las más importantes, son la posibilidad de construir autoconfianza e incrementar la motivación en el jugador.

Es un método eficaz que posibilita una práctica significativa de aquello que se aprende; el juego en la educación ha servido como motivador y a veces como recurso didáctico; sin embargo, en la práctica pedagógica no se ha explorado suficientemente su potencial como espacio de conocimiento y de creatividad. Así mismo esta investigación se va estructurando de manera cooperativa entre la comunidad educativa, y los padres de familia que tienen niños con el síndrome investigado, siendo los más interesados en el presente proyecto.

Los niños con las características del Síndrome de Asperger es catalogada como “deficitaria, trastornada o poseedora de un desorden mental. Habida cuenta de este presupuesto compartido por la comunidad internacional se refleja en los criterios de diagnóstico establecidos”. (Definición ABC, 2010).

Esta investigación sigue unas pautas para la detección de la considerada enfermedad. Por ello se hace imprescindible acudir a los criterios que establece el mismo a la hora del diagnóstico de Síndrome de Asperger.

Es importante por cuanto uno de los componentes más importantes según (Riviere, 2001) son la inflexibilidad mental y comportamental, la cual se denota en el interés absorbente y excesivo por ciertos contenidos, la naturaleza de ciertos rituales, las actitudes perfeccionistas extremas que dan lugar a gran lentitud en la ejecución de tareas y la oportuna preocupación por “partes” de los objetos, situaciones o tareas. Esta última trae consigo una dificultad para detectar las totalidades coherentes.

Los juegos sociales ayudan a mejorar las destrezas de aprendizaje, el uso del lenguaje con fines expresivos y las características especiales de comportamiento relacionados con rasgos repetitivos ante una excesiva estimulación sensorial.

El principal objetivo es seleccionar y aplicar los juegos sociales que se presentarán con la finalidad de aportar al comportamiento de los niños y niñas con Síndrome de Asperger guiándolos para que lleven una vida plena, de auto-realizaciones para lograr un desarrollo integral y sobrellevando las diferentes dificultades que presentan, logrando así trabajar en ellas.

Su factibilidad se basa finalmente, en la aplicación de los juegos sociales lo mismo que todas las caracterizaciones relacionadas al síndrome de asperger al señalar la presencia de una capacidad normal de habilidades y destrezas especiales

en áreas restringidas, para desarrollar las habilidades durante un proceso educativo. Por lo antes expuesto los beneficiarios de la investigación es la comunidad educativa de la Escuela Fiscal “Dr. Carlos Puig Vilazar” de la comuna San Pablo ver (**anexo 5**).

1.8.Objetivos.

1.8.1. Objetivo general

Analizar qué juegos sociales aportan al desarrollo socio-afectivo de los niños y niñas con Síndrome de Asperger en la Escuela Fiscal “Dr. Carlos Puig Vilazar” de la comuna San Pablo provincia Santa Elena,año lectivo 2014 - 2015.

1.8.2. Objetivos específicos

- Fundamentar los referentes teóricos sobre los juegos sociales y su importancia en el desarrollo socio-afectivo de los niños y niñas con Síndrome de Asperger.
- Caracterizar los juegos sociales para el niño con Síndrome de Asperger en la Escuela Fiscal “Dr. Carlos Puig Vilazar”.
- Identificar los juegos sociales para aplicarlos en el proceso aprendizaje de los niños con Síndrome de Asperger.
- Proponer juegos sociales para niños que presenten Síndrome de Asperger.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes

El criterio de Lorna Wing fue la primera persona en usar el término “Síndrome de Asperger” en un artículo publicado en 1981. En aquel escrito describió a un grupo de niños y adultos que tenían características muy parecidas al trastorno que había definido mucho antes el pediatra vienés, Hans Asperger.

En su tesis doctoral, publicada en 1944, describía a cuatro chicos con habilidades sociales, lingüísticas y cognitivas (esto es, de pensamiento) muy inusuales. Usaba el término “psicología autista” para describir lo que consideraba una forma de desorden de la personalidad. Es interesante observar que usaba el término “autista” de la misma manera que un compatriota suyo, Leo Kanner, que había publicado en Estados Unidos otra descripción de los niños autistas.

Ambos autores describían una pauta de síntomas similar y usaban el término de la misma forma. Desafortunadamente, la descripción de Hans Asperger fue ignorada en Europa y Estados Unidos durante los siguientes treinta años. Sin embargo, él continuó viendo y tratando a niños con psicopatía autista.

Fundó una unidad para tratar a esos niños y la hermana Viktorine empezó sus primeros programas educacionales, que comprendían logopedia, expresión corporal y educación física. Trágicamente, la monja cayó muerta víctima de las

bombas aliadas que destruyeron el hospital hacia el final de la guerra, pero Hans Asperger continuó siendo un pediatra muy respetado (Frith, 1991). Finalmente, murió en 1980, solo unos años antes de que el síndrome que lleva su nombre alcanzase el reconocimiento internacional.

Tanto Leo Kanner como Hans Asperger describieron a niños con una interacción social muy pobre, con cierta incapacidad para comunicarse y dispuestos a desarrollar unos intereses especiales. La diferencia entre ambos es que Leo Kanner describió a niños con una forma más severa de expresión autista, mientras que Hans Asperger se ocupaba de niños más capaces.

Sin embargo, el trabajo de Leo Kanner ha dominado nuestra visión del autismo: por ejemplo, entre los criterios diagnósticos se encuentra la falta de respuesta hacia los demás y serios trastornos del lenguaje “el clásico niño silencioso y distante”.

Lorna Wing se dio cuenta de que muchos niños tenían características autistas siendo muy pequeños, pero que después desarrollaban un lenguaje fluido y un deseo de socializar con los demás. Por un lado, progresaban más allá del diagnóstico clásico de autismo (de acuerdo con el criterio basado en el trabajo de Kanner); pero, por otro, todavía tenían problemas significativos con la conversación y con las habilidades sociales avanzadas. Se parecían más a lo descrito originalmente por Hans Asperger.

Lorna Wing (Burgoine y Wing, 1983) describió las principales características clínicas del síndrome de Asperger como:

- Falta de empatía
- Interacción inapropiada, ingenua o unidireccional.
- Poca o ninguna habilidad para formar amigos.
- Conversación pedante o repetitiva.
- Pobre comunicación no verbal.
- Absorción intensa en ciertos temas.
- Movimientos poco coordinados, patosos y posturas extrañas.

En la década de los noventa la visión preponderante que se tiene del síndrome de Asperger es que es una variante del autismo y un desorden de invasión del desarrollo, esto se da cuando el trastorno afecta al desarrollo de una amplia variedad de habilidades. Ahora se considera un subgrupo del espectro autismo y tiene su propio criterio de diagnóstico. También hay evidencias que sugieren que es más frecuente que el autismo clásico y que puede ser diagnosticado en niños que nunca han sido considerados autistas.

En la actualidad el término diagnóstico de síndrome de Asperger, basado en las descripciones notablemente intuitivas del doctor Hans Asperger, un pediatra vienés que, en 1944, observó que algunos de los niños remitidos a su clínica tenían rasgos de personalidad y comportamientos muy similares. A mediados de la década de 1940, la psicología infantil se convirtió en Europa y Norteamérica en un área reconocida y cada vez más importante de la ciencia, con progresos

significativos en las descripciones, los modelos teóricos y los instrumentos de evaluación, pero Asperger no pudo hallar una descripción y una explicación para ese reducido grupo de niños similares entre ellos y poco comunes, que consideraba fascinantes.

Sugirió el término *Autistische Psychopathen im Kindesalter* (trastorno autista de la personalidad). En la terminología inglesa actual, una traducción moderna del término psicológico alemán original psicopatía sería trastorno de la personalidad, es decir, la descripción de la personalidad de un individuo más que de una enfermedad mental como la esquizofrenia.

Está claro que Asperger estaba fascinado por los niños con un trastorno autista de la personalidad y efectuó una descripción muy clarividente de las dificultades y las aptitudes de esos niños (Asperger, 1944). Observo que la madurez social y el razonamiento social de esos niños sufrían un retraso y algunos aspectos de sus aptitudes sociales eran poco comunes para cualquier estadio del desarrollo.

Los niños tenían dificultades para hacer amigos, y Asperger observó que, con frecuencia, eran objeto de burlas por parte de otros niños. También describió alteraciones de la comunicación verbal y no verbal, en especial los aspectos coloquiales del lenguaje. Aquellos niños tenían un lenguaje pedante, y algunos manifestaban una prosodia poco frecuente que afecta al tono, al timbre y al ritmo del habla.

La gramática y el vocabulario podían ser relativamente avanzados pero, al final de la conversación, se tenía la impresión de que había algo raro en su capacidad para mantener la conversación que se habría esperado de niños de su edad. Asperger también observó deterioros claros de la comunicación y del control de las emociones y una tendencia a intelectualizar los sentimientos.

La empatía no era tan madura como cabría esperar, teniendo en cuenta las capacidades intelectuales del niño. Los niños también manifestaban una preocupación egocéntrica por un tema o interés concreto que dominaba sus sentimientos y su tiempo. Algunos de aquellos niños tenían dificultades para mantener la atención en clase y problemas específicos de aprendizaje.

Así mismo vio que, con frecuencia, necesitaban más ayuda de sus madres con las habilidades organizativas y de autosuficiencia de lo que cabría esperar para su edad. Describió cierto grado de torpeza evidente relacionada con la coordinación motora. También se observó que algunos niños eran muy sensibles a ciertos ruidos, olores y texturas.

Asperger consideraba que podían identificarse estas características en algunos niños de dos a tres años de edad, mientras que para otros solo se hacían evidentes años más tarde. También describió que algunos progenitores, en particular los padres, parecían compartir algunas de las características de la personalidad de su hijo.

Destacó que, probablemente, el proceso se debía a factores genéticos o neurológicos, más que psicológicos o ambientales. En sus publicaciones iniciales y posteriores, y en un análisis reciente de las historias clínicas de las personas que visitó durante más de tres décadas, es evidente que consideraba el trastorno autístico de la personalidad como parte de un continuum natural de las aptitudes, que se fusionan en los límites de lo normal (Asperger, 1944, 1952, 1979; Hippler y Klicpera, 2004).

Formuló que la idea de que era un trastorno estable y crónico de la personalidad, y no observó la desintegración y la fragmentación que se producen en la esquizofrenia. También manifestó que algunos de los niños tenían habilidades concretas, que podían ayudar a conseguir un empleo o un trabajo satisfactorio, y sugirió que algunos incluso podrían establecer relaciones duraderas.

Fundamentación filosófica.

Los juegos responden a cada sociedad humana, a las diferentes agrupaciones que han ido apareciendo a lo largo de los años, por lo que se debe tener presente el doble carácter biológico y social, que determina la ejecución de una amplia gama de juegos. Los mismos tienen un valor extraordinario en la formación de la personalidad, de convicciones morales, etc., son cualidades que contribuyen a dotar al individuo de lo necesario para su mejor desenvolvimiento dentro de la sociedad, a través del juego se adquiere el concepto de conciencia social.

Se considera importante destacar que los juegos son un reflejo consciente del medio ambiente que lo rodea y de las relaciones sociales.

Entre los juegos existen aspectos comunes, aunque también existen diferencias. Para el niño el juego es una actividad consciente y con cierta responsabilidad, ya que el niño lo asemeja al trabajo, sin embargo, tanto la actitud que adopta, como la selección que haga sería espontánea, debe agregar además, que con la aplicación del juego no se persiguen fines productivos, esto lo diferencia del trabajo.

La autora asume las conclusiones del filósofo ruso Plejánov cuando plantea que el juego es hijo del trabajo, defendió la idea de que el hombre antes de jugar ha trabajado y que los juegos existentes reflejan las actividades laborales humanas.

Existen varios factores que han influenciado en el carácter social de los juegos:

- Donde aparecen sociedades humanas surge el juego como una necesidad del hombre.
- La edad de los participantes y el ambiente social del grupo que lo ejecutan.
- El nivel cultural producto a la actividad laboral que desarrollaban.
- Las relaciones productivas que existen en esa sociedad.
- Los juegos se asemejaban a las actividades que realiza el hombre, de tipos laborales, guerreras o de arte.

Los juegos son de hecho un fenómeno histórico en el desarrollo social y cultural de la humanidad y su importancia está dada por el aporte que brinda en el desarrollo de capacidades, habilidades y como base para la iniciación deportiva, además de su alto valor educativo.

2.2 Fundamentación legal.

El derecho humano internacional determina que cada individuo tiene derecho a:

- A la igualdad ante la ley y los reglamentos.
- A no ser discriminado en todo el ámbito social.
- A tener igualdad de oportunidades.
- A poseer una vida independiente.
- Mantener su integración total.
- A vivir en un entorno seguro.

2.3.1 Según la Constitución de la República del Ecuador.

Según el art. 47. El Estado garantiza a las personas con capacidades especiales a través de políticas de prevención de una forma conjunta con la sociedad y familia, además procurar la equiparación de oportunidades y su integración social.

Los derechos de las personas con capacidades especiales en el Ecuador son:

- a. Una atención especializada en las identidades públicas y privadas que presten servicios de salud para sus necesidades específicas, que incluirán la provisión de medicamentos de formas gratuita, en particular para aquellas personas que requieran tratamiento de por vida.
- b. Tener rehabilitación integral y la asistencia permanente, que incluirán las correspondientes ayudas técnicas.

- c. Exoneraciones en los servicios públicos y en servicios privados de transporte y espectáculos.
- d. Exenciones en los pagos del régimen tributario.
- e. Obtener un trabajo en condiciones de igualdad de oportunidades, que fomente sus capacidades y potencialidades, a través de políticas que permitan su incorporación en entidades públicas y privadas.
- f. Una vivienda adecuada, con facilidades de acceso y condiciones necesarias para atender su discapacidad y para procurar el mayor grado de autonomía en su vida cotidiana.

Las personas con discapacidad que no puedan ser atendidas por sus familiares por el día, o que no tengan donde residir de forma permanente, dispondrán de centros de acogida para su alberge.

Una educación que desarrolle sus potencialidades y habilidades para su integración y participación en igualdad de condiciones. Se garantizará su educación dentro de la educación regular. Los planteles regulares incorporarán trato diferenciado y los de atención especial la educación especializada. Los establecimientos educativos cumplirán normas de accesibilidad para personas con discapacitadas e implementarán un sistema de becas que responda a las condiciones económicas de ese grupo.

La educación especializada para las personas con discapacidad intelectual y el fomento de sus capacidades mediante la creación de centros educativos y programas de enseñanza específicos.

La atención psicológica gratuita para las personas con discapacidad y sus familias, en particular en caso de discapacidad intelectual.

El acceso de manera adecuada a todos los bienes y servicios. Se eliminarán las barreras arquitectónicas.

El acceso a mecanismo, medios y formas alternativas de comunicación, entre ellos el lenguaje de señas para personas sordas, el oralismo y el sistema braille.

Según el Art. 48.- es deber del Estado adoptar a favor de los ciudadanos con discapacidad medidas que aseguren:

- a. La inclusión social, mediante planes y programas estatales y privados coordinados, que fomenten su participación política, social, cultural, educativa y económica.
- b. La obtención de créditos y rebajas o exoneraciones tributarias que les permita iniciar y mantener actividades productivas, la obtención de becas de estudio en todos los niveles de educación.
- c. El desarrollo de programas y políticas dirigidas a fomentar su esparcimiento y descanso.
- d. La participación política, que asegure su representación, de acuerdo con la ley.
- e. El establecimiento de programas especializados para la atención integral de las personas con discapacidad severa y profunda, con el fin de alcanzar el máximo desarrollo de su personalidad, el fomento de su autonomía y la disminución de la dependencia.

- f. El incentivo y apoyo para proyectos productivos a favor de los familiares de las personas con discapacidad severa.
- g. La garantía del pleno ejercicio de los derechos de las personas con discapacidad. La ley sancionará el abandono de estas personas, y los actos que incurran en cualquier forma de abuso, trato inhumano o degradante y discriminación por razón de la discapacidad.
- h. Las personas y las familias que cuiden a personas con discapacidad que requieran atención permanente serán cubiertas por la seguridad social y recibirán capacitación periódica para mejorar la calidad de la atención.

En opinión de esta autora estos artículos constituyen sustento de gran importancia para la investigación, ya que demuestran cómo en el Ecuador las personas con discapacidad cuentan con respaldo jurídico y se trabaja en función de que cada día sea mayor la reinserción de estas personas a la vida social.

2.3.2 Plan Nacional del Buen Vivir.

En Ecuador el nuevo modelo de desarrollo social inclusivo está basado en el paradigma de inclusión y los derechos humanos, que reconoce a las personas con discapacidad como sujetos de derechos, que poseen los mismos derechos económicos, sociales y culturales que disfruta la población en general; y, fomenta su participación activa en las actividades de la sociedad e incidencia política.

A la luz de este modelo y con el afán de contribuir al desarrollo integral e inclusión plena de las personas con discapacidad y sus familias, en la vida social,

política y productiva del país, con absoluto respeto a sus derechos humanos y libertades fundamentales, se elaboró la Agenda Nacional de la Igualdad en Discapacidades 2013–2017

La Constitución marcó un hito importante al considerar la educación y la formación como procesos integrales para mejorar las capacidades de la población e incrementar sus oportunidades de movilidad social: "La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el Buen Vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo"

(art. 26).

En la agenda pública se propone:

Implementar la Agenda Nacional para la Igualdad en Discapacidades, así como asegurar los recursos necesarios para su financiamiento, en el contexto del sistema nacional de planificación participativa, articulándola a todos los instrumentos de gestión pública.

Adecuar las políticas públicas pertinentes del Plan Nacional del Buen Vivir, de las agendas de coordinación intersectorial, sectorial y zonales, a las diferentes situaciones, condiciones, potencialidades, aportes, necesidades de las personas con discapacidad, para asegurar la transformación de las relaciones de poder y el logro de la igualdad sustantiva.

Reducir las brechas de discriminación y desigualdad en todos los ámbitos, con especial énfasis, las que perviven en los grupos de personas con discapacidad o con múltiple discriminación.

Construir las políticas de igualdad para las personas con discapacidad en el ámbito local, en los distintos niveles de los GAD: provincial, cantonal, parroquial; tomando como referente las políticas de la Agenda Nacional para la Igualdad en Discapacidades 2013-2017.

Desplegar los Consejos Cantonales para la protección Integral de Derechos en los territorios con miras a la construcción del sistema de igualdad. Promover la participación ciudadana en temas de Igualdad y Discapacidades, para transversalizar las políticas de igualdad y equidad.

Se convirtió en una realidad al cumplir con el sueño de un Ecuador sin barreras e incluyente, la participación ciudadana de las personas con discapacidad es importante para que las instituciones ejecuten la política pública sin excluir a nadie.

2.3 Categorías Fundamentales

El juego se define como la expresión de libertad en donde se obtiene goce y placer; ejecutada dentro de un tiempo y un espacio: acción o ejercicio recreativo sometido a reglas en el cual se gana o se pierde.

2.3.1 Juegos.

Según (García & Llull, 2009):“Los juegos sociales son todos aquellos que se realizan en grupos, ya sean pequeños o grandes. Se consideran dentro de esta tipología de juegos sociales, los juegos de reglas, de ficción o los juegos cooperativos”. Pág. 90.

En tanto que para(Fernández, 2003), los juegos sociales “...sirven fundamentalmente para construir imágenes de los participantes en la interacción, imágenes que son por supuesto representaciones de ideas pero que tienen un componente de apariencia, y por tanto de pura imagen, muy importante”. Pág. 29.

Finalmente(Naveiras, 2001)considera que los juegos sociales “...cumplen un amplio rol formativo-educativo y son un instrumento ideal para el trabajo social con la comunidad educativa”. Pág. 21.

Tienen una amplia aplicación, pues abarcan no solo a los jugadores, sino también a quienes coordinan la actividad de los juegos en el grupo. Por lo tanto, esta situación los expone a un cambio constante y enriquecedor en la interrelación grupo-coordinador.

2.3.1.1 Premisas del grupo en juegos sociales.

Para(Naveiras, 2001), el juego grupal social otorga los siguientes beneficios:

- a) El grupo ayuda a perder el miedo a través de la participación a enfrentar lo desconocido, informal y espontáneo.
- b) Favorece la atmósfera social de alegría; el placer y la participación se expanden entre sus integrantes, mediante la acción protectora del grupo.
- c) El grupo establece un espacio de encuentro y pertenencia, proporcionalmente mayor cuanto más pequeño es el grupo.
- d) El grupo es una instancia de contención para cada persona, para la actividad social que ejerce y por eso se puede generar el encuentro y la pertenencia.
- e) En un grupo pequeño se fomentan mejor la diversidad de roles, la participación, el protagonismo de cada persona y la individualización de los liderazgos.
- f) En el grupo se reparte más la importancia y las funciones de las personas, favoreciendo la autoestima de las mismas al distribuirse los logros entre todos, aunque en la participación propiamente dicha, el sustento de la actividad, tenga como ejes a un número determinado de jugadores.
- g) El grupo es el medio que favorece la sistematización de la ayuda recíproca, lo cual promueve a que surja constantemente.
- h) El grupo necesita para activarse motivaciones que son aportadas por las propuestas y el apoyo participativo de los liderazgos presentes.

- i) Durante el juego, el grupo se iguala (horizontal reglamentaria), pues todos se rigen por las mismas reglas (homogeneización) y, por lo tanto, los tipos de liderazgos pueden actuar promoviendo o bloqueando el jugar.

2.3.1.2 Períodos grupales.

2.3.1.2.1 Período de singularidad.

(Naveiras, 2001), considera que: "...en este periodo se vislumbran, por lo general; una etapa en el jugar. En la misma él "para sí y por el sí mismo" son naturalmente mecanismos sustentados en un comportamiento defensivo". Pág. 27.

En otras palabras, los integrantes todavía conjugan su accionar desde lo individual. Aquí, con el tiempo aparece la confianza, que se sustenta en un nivel de respeto con la posibilidad que crezca el interactuar de los integrantes del grupo.

2.3.1.2.2 Período de pluralidad.

Según (Naveiras, 2001), "Aquí se conforma el sustento para gestionar la cohesión grupal, pues existen bases promovidas desde el periodo anterior, teniendo en cuenta el nivel de intercambio personal afectivo, volitivo y solidario que cimienta la formación de redes sociales". Pág. 27.

2.3.1.3 Principios.

2.3.1.3.1 Principio de la protección al jugador.

(Naveiras, 2001) defiende el criterio de que este principio "... representa una idea central sustentada en la protección de la exposición de la persona al jugar". Pág. 30.

Sentir que cada participante está frente a la posibilidad auténtica de participación en idénticas condiciones, sin ir más allá, generando buenas expectativas para lo que viene. Así el lograr niveles de espontaneidad particulares de cada uno, ubican al jugador en una posición personal que se denomina "comodidad en el jugar" y que es el producto del vencer esa carga de ansiedad, que el juego siempre genera.

De ahí que resulte fundamental proteger al jugador, orientándose a generar un espacio de intercambio social (que a veces hasta sorprende al mismo jugador), lo cual resulta de suma utilidad para transformar la "ansiedad", en una verdadera motorización propia de la participación.

2.3.1.3.2 Principio del apoyo estratégico.

Para (Naveiras, 2001), este principio "... representa una estructura organizada de juegos, de carácter neutro y presintonías, ideas de aplicación, que articuladas con la práctica y producción del juego en el grupo, se convierten en reales y específicas". Pág. 30.

Esta estructura permite ir revalorizando la práctica y el conocimiento del fenómeno juego y crea las bases para que se dé la continuidad.

2.3.1.3.3 Principio del compromiso en la docencia.

Según (Naveiras, 2001), este principio "...debe estar dado por el querer hacer junto con el grupo desde el rol del profesor o coordinador, logrando la participación dentro y fuera del mismo, emergiendo una circularidad de respuesta para ambos". Pág. 30.

Solo así se podrá ampliar el interactuar y la producción necesaria para dirigirse a la cohesión del grupo.

2.3.1.3.4 Principio de la continuidad.

Los juegos deben reunir características según donde se realizan, se fijan espacios para permanecer en el mismo lugar, permitir reunir un buen número de jugadores sin necesidad de muchos implementos de juego, facilitando el intercambio de ideas, acercamiento afectivo, y el disfrute de vivir con la alegría que produce el juego.

Plantea (Naveiras, 2001) con relación al principio de la continuidad:

“La continuidad participativa en un grupo es sinónimo de historia y futuro, por lo tanto, la esperanza de logros planteada desde el apoyo estratégico, con tiempo a favor, permite proponer juegos sociales para niños que presenten Síndrome de

Asperger desde la propia práctica, objetivizando problemáticas que funcionan como barreras interpersonales y que permiten el progreso social del grupo”. Pág. 31.

2.3.1.3.5 Principio de la participación para el rendimiento grupal.

A consideración de (Naveiras, 2001), este principio busca “fomentar el diálogo mediante la participación y proponer actividades donde todos opinen y sean escuchados para crearles un espacio vital dentro del grupo”. Pág. 31.

Mediante el enfoque del juego social, alentar siempre la participación de todos cuidando la autoestima de cada uno.

2.3.1.4 Componentes internos del juego social.

Con fines didáctico-metodológicos, se diferencian tres componentes básicos que, posteriormente, servirán para establecer una clasificación específica para este tipo de juegos que se encuadran dentro del marco recreativo y se denominarán teniendo en cuenta su rol o fundamentación social, ya que su principal finalidad es la de generar intercambio entre los que participan.

Según (Naveiras, 2001), tiene tres componentes internos principales:

- a) El guión participativo.
- b) La magnitud participativa.
- c) La motricidad.

2.3.1.5 Tipos de juegos sociales.

Según Jean Piaget y BarbelInhelder, existe un proceso de socialización en la conducta del niño/a, paralelo al proceso de adquisición de esquemas afectivos y cognitivos.

El estadio de las operaciones concretas comportará unas nuevas relaciones interindividuales de carácter cooperativo.

En el periodo preoperacionalse encuentran ciertos intercambios sociales que suponen una pre cooperación. En aquellos juegos que marcan una serie de reglas que se deben cumplir. Mientras que los niños/as de más de 7 años, aceptan estas normas y las cumplen porque su objetivo es competir honradamente, los pequeños juegan cada uno con reglas diferentes como fueran juegos distintos, aprendidos de los niños/as mayores.

Los pequeños tienen como único objetivo el juego en sí mismo; nadie pierde y todo el mundo gana; no existen cooperaciones auténticas. Será a partir de los 7 años cuando asuman los esquemas de las actitudes sociales y existan verdaderas situaciones de colaboración y de juego en equipo.

2.3.1.5.1 El juego como imitación del trabajo.

Todos hemos jugado a papás y a mamás, a médicos y a enfermeras, a carteros, a comprar y a vender, Paul Noor, sostiene que la posición de juego infantil se va transformando en una postura de trabajo. Así pues, mientras el niño/a vive un

cierto paralelismo entre lo que será trabajo y el juego, las personas adultas juegan con el fin de quitar tensión a sus actos.

Según (Mir, Corominas, & Teresa, 1997), este proceso de paralelismo confluye en el momento en que para el niño/a deja de tener sentido el juego como placer y se convierte en persecución de una finalidad. Esta fijación convierte el juego en trabajo. Ha captado el sentido adulto de finalidad.

2.3.2 Los Niños con Síndrome de Asperger y las características comunes.

Según (Boyd, 2008), “manejar las necesidades y desafíos de un niño con Síndrome de Asperger es una gran responsabilidad y un trabajo muy duro. No hay soluciones mágicas para cambiar esto”. Pág. 2.

Además (Boyd, 2008), plantea que el Síndrome de Asperger “es un trastorno profundo del desarrollo cerebral caracterizado por deficiencias en la interacción social y en la coordinación motora, y se hace evidente por los inusuales y restrictivos patrones de interés y conducta”. Pág. 125.

Se considera que el Síndrome de Asperger afecta de 3 a 7 niños por cada 1000 niños, entre 7 y 16 años de edad. Las cifras no son exactas, pero se conoce que es un trastorno que afecta más frecuentemente a los niños que a las niñas.

2.3.2.1 Perfil del niño con Síndrome de Asperger

El niño que padece de Asperger tiene un aspecto externo normal, suele ser inteligente y no tiene retraso en la adquisición del habla. Sin embargo, presenta

problemas para relacionarse con los demás niños o adultos y, en ocasiones, presentan comportamientos inadecuados.

La capacidad intelectual de los niños con Síndrome de Asperger es normal y su lenguaje normalmente solo se ve alterado cuando es utilizada con fines comunicativos.

Los niños con Síndrome de Asperger suelen fijar su atención hacia un tema concreto, de manera obsesiva muchas veces, por lo que no es extraño que aprendan a leer por si solos a una edad muy precoz, si ese es el área de su atención.

Un niño con este Síndrome también se encontrará afectado, de manera variable, en sus conexiones y habilidades sociales, y en el comportamiento con rasgos repetitivos y una limitada gama de intereses.

Tienen una comprensión muy ingenua de las situaciones sociales, y no suelen transformarlas en su propio beneficio. La mala adaptación que presentan en contextos sociales es fruto de un mal entendimiento y de la confusión que les crea la exigencia de las relaciones interpersonales.

A pesar de sus dificultades, los niños que padecen de este trastorno son nobles, poseen un gran corazón, una bondad sin límites, son fieles, sinceros, y poseen un sinfín de valores que podemos descubrir con tan solo mirar un poquito en su interior.

2.3.2.2 Las causas del Síndrome de Asperger en niños

Existe un componente genético relacionado con uno de los padres. Con cierta frecuencia es el padre el que presenta un cuadro completo de Síndrome de Asperger. En ocasiones, hay una clara historia de autismo en parientes próximos.

El cuadro clínico que se presenta está influenciado por muchos factores, incluido el factor genético, pero en la mayoría de los casos no hay una causa única identificable.

1.12.2.3 Medios para llegar al diagnóstico en los niños de 4 años.

Según (Attwood, Guía del síndrome de Asperger, 2009), hoy en día, cuando se envía un niño o un adulto para una evaluación, pueden haber pasado por diferentes diagnósticos. El niño remitido tendrá antecedentes poco frecuentes en su desarrollo y un perfil poco común de aptitudes desde la primera infancia, aunque la edad media del diagnóstico del síndrome de Asperger es de ocho a once años.

(Attwood, El Síndrome de Asperger: una guía para la familia, 2002) plantea que se puede hablar de dos pasos a la hora de diagnosticar este desorden:

“El primero es aquel en el que los padres y los profesores rellenan un cuestionario o una escala que sirve de indicio de que un niño puede tener síndrome. El segundo paso es una evaluación por parte de clínicos experimentados en examinar la

conducta y habilidades de niños con desórdenes del desarrollo, usando criterios establecidos que dan una clara descripción del síndrome”. Pág. 20.

1.12.2.4 Estrategias compensadoras y de ajuste frente a la diferencia

Según (Attwood, Guía del síndrome de Asperger, 2009), con el tiempo, se han identificado cuatro estrategias compensadoras o de ajuste desarrolladas por los niños pequeños que presentan Síndrome de Asperger como respuesta a su percepción de que son diferentes de los demás. La estrategia utilizada dependerá de la personalidad, las experiencias y las circunstancias del niño. Pág. 39.

Los que tienden a interiorizar sus pensamientos y sentimientos pueden manifestar signos de culpabilidad y depresión o, alternativamente, utilizar la imaginación y una vida de fantasía para crear otro mundo donde tienen más éxito.

Los niños que tienen tendencia a exteriorizarse sus ideas y sentimientos pueden volverse arrogantes y culpar a los demás de sus problemas, o también pueden ser que consideren que los demás no son la causa, sino la solución de sus problemas y desarrollen aptitudes para imitar a otros niños o a diversos personajes.

Por lo tanto, algunas reacciones psicológicas pueden ser constructivas mientras que otras darán lugar a problemas psicológicos sustanciales.

2.4 Hipótesis

Si se aplican juegos sociales se contribuirá al desarrollo de habilidades de los niños y niñas con Síndrome de Asperger de 4 años de la Escuela Fiscal “Dr.

Carlos Puig Vilazar”, de la comuna San Pablo del cantón Santa Elena, provincia de Santa Elena, año lectivo 2014 - 2015.

2.5.1 Variable independiente

- Juegos sociales

2.5.2 Variable dependiente

- Niños y niñas con Síndrome de Asperger.

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1 Enfoque investigativo

En la realización de este trabajo de investigación ha sido necesaria la selección de la metodología, técnicas de juegos sociales para los niños de 4 años con Síndrome de Asperger, diseño de investigación, población y muestra del estudio, procedimientos a desarrollar en cada uno de los aspectos, para elaborar el proyecto en base a los objetivos planteados.

El diseño de la investigación se realizó en la escuela fiscal “Dr. Carlos Puig Vilazar, en los niños 4 años, se solicitó la participación de directivos, docentes y estudiantes, la misma que se basó en la observación directa, indagando la índole del objeto de estudio.

La investigación es descriptiva consiste en conocer las situaciones, costumbres, y características a través de la descripción exacta de las acciones, objetos y procesos, permite verificar la hipótesis planteada en la investigación de una población. En este sentido, Balestrini (2009) plantea que el fin esencial del marco metodológico es:

Situar, en el lenguaje de investigación, los métodos e instrumentos que se emplearán en la investigación planteada, desde la ubicación acerca del tipo de estudio y el diseño de la investigación; su universo o población; su muestra; los

instrumentos y técnicas de recolección de los datos; la medición; hasta la codificación, análisis y presentación de los datos. De esta manera se proporcionará al lector una información detallada acerca de cómo se realizará la investigación.

3.2 Tipo de Investigación.

La presente investigación es de carácter descriptivo, no experimental, caracteriza los procesos del objeto de estudio en relación al grupo que se ha sometido al análisis para determinar las dificultades existentes y sugerir las posibles soluciones, se utilizó el método cualitativo con el fin de analizar el desarrollo madurativo del lenguaje.

3.3 Población y Muestra

La investigación total es de 76, conformada de 30 estudiantes 4 años, 1 directivo, 15 maestros, 30 padres de familia, de la institución del periodo lectivo 2014 - 2015. La población está constituida de la siguiente manera: El tamaño de la muestra, fue determinada mediante el uso del método por criterio.

Tabla N° 1

POBLACIÓN	CANTIDAD
Autoridades	1
Docentes	15
Estudiantes	30
Padres de Familia	30
Total	76

3.4 Métodos.

3.4.1 Métodos teóricos:

Los métodos teóricos que se utilizaron para el desarrollo y análisis del objeto de la tesis son los siguientes:

Histórico –Lógico:

Permitió asimilar y detectar el devenir y desarrollo del sujeto de estudio para lograr una razón más profunda del mismo, facilitó conocer la jerarquía que tiene la inclusión educativa en los niños de 4 años con Síndrome de Asperger.

Análisis bibliográfico:

Se utilizó la búsqueda bibliográfica para fundamentar la teoría, aplicar y valorar los juegos sociales en los niños de 4 años con Síndrome de Asperger.

Analítico – Sintético:

Este método permitió experimentar y examinar, para llegar a las generalidades y establecer las ideas principales, facilitó la interpretación de datos y sintetizar el objeto de estudio.

Métodos empíricos:

Observación no participativa:

Se utilizó para recopilar y verificar información necesaria realizada a los docentes para comprobar la metodología que utilizan en los procesos de enseñanza aprendizajes de los juegos sociales en los niños de 4 años con Síndrome de Asperger.

Encuestas

La técnica de la encuesta permitió obtener información de las diferentes personas que intervinieron en la investigación, en este caso las encuestas fueron realizadas a docentes y el documento constaba con diez preguntas.

La entrevista

Se utilizó con la finalidad de obtener información seleccionada en los referentes al trabajo de investigación para tabular, ordenar e interpretar; su objetivo primordial es profundizar sobre las opiniones de los jugadores sociales en los niños de 4 años con Síndrome de Asperger.

Método estadístico

Se utilizó para ordenar y tabular de manera correcta la información

3.2 Análisis e interpretación de los resultados

3.2.1 Encuesta aplicada a los docentes de la escuela.

1.- Aspectos socioeconómicos: Género

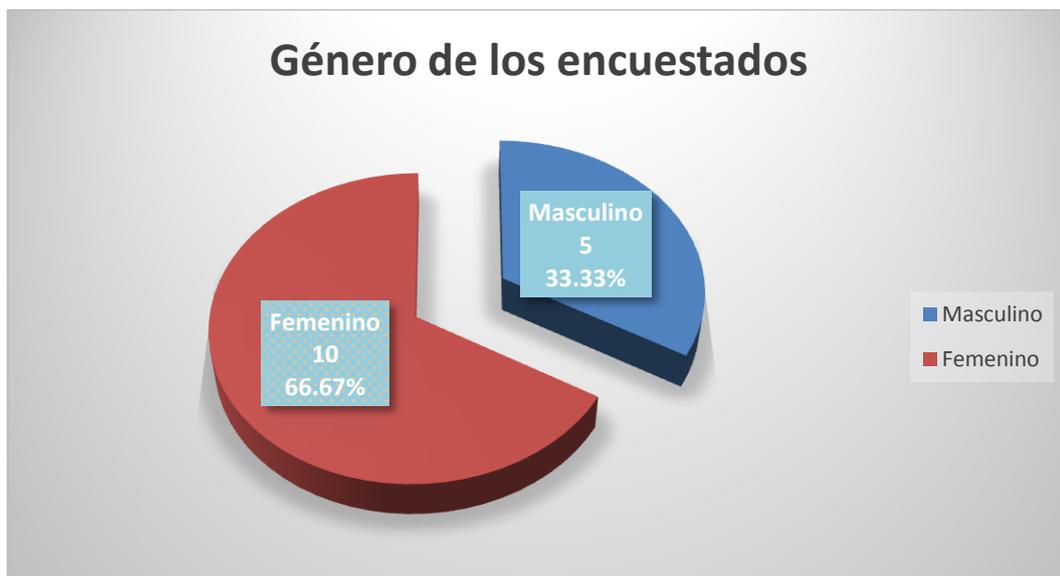
TABLA N° 2 Género de los docentes encuestados.

OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Masculino	5	33,33
Femenino	10	66,67
TOTAL	15	100%

Fuente: Base de encuestados

Elaborado por: Jennifer Gómez Muñoz

GRÁFICO N° 1 Género de los docentes encuestados.



Fuente: Base de encuestados

Elaborado por: Jennifer Gómez Muñoz

Interpretación:

De los docentes encuestados el 33% es de género masculino y el 67% es femenino.

2.- Rango de edad

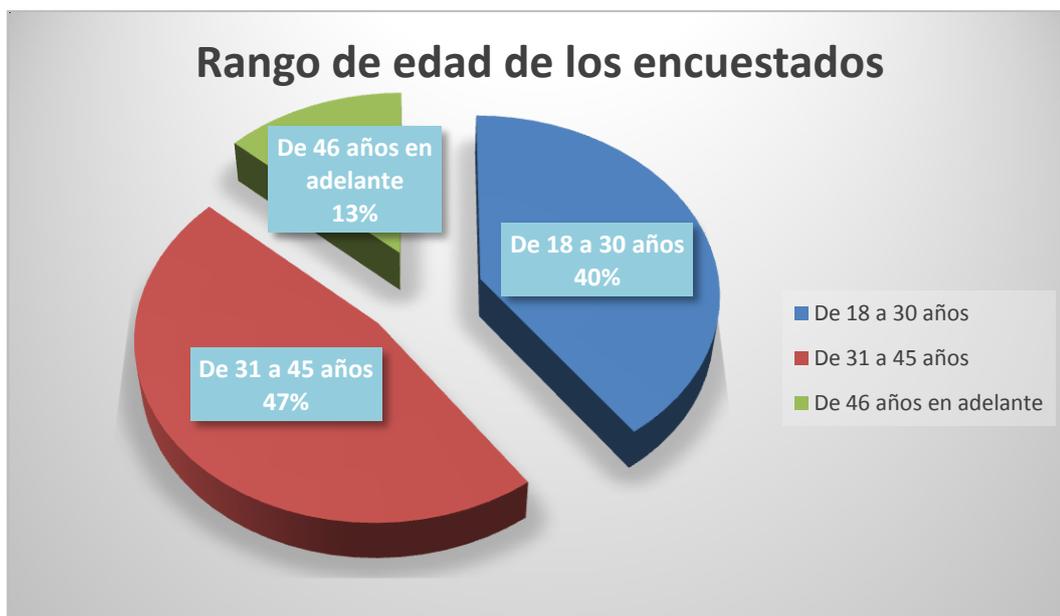
TABLA N° 3 Rango de edad de los docentes encuestados.

OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
De 18 a 30 años	6	40,00
De 31 a 45 años	7	46,67
De 46 años en adelante	2	13,33
Total	15	100%

Fuente: Base de encuestados

Elaborado por: Jennifer Gómez Muñoz

GRÁFICO N° 2 Rango de edad de los docentes encuestados



Fuente: Base de encuestados

Elaborado por: Jennifer Gómez Muñoz

Interpretación:

En este gráfico se puede apreciar el rango de edad de los docentes encuestados, el 47% es de 31 a 45 años, el 40% es de 18 a 30 y el 13% es de 46 años en adelante.

3.- Instrucción académica:

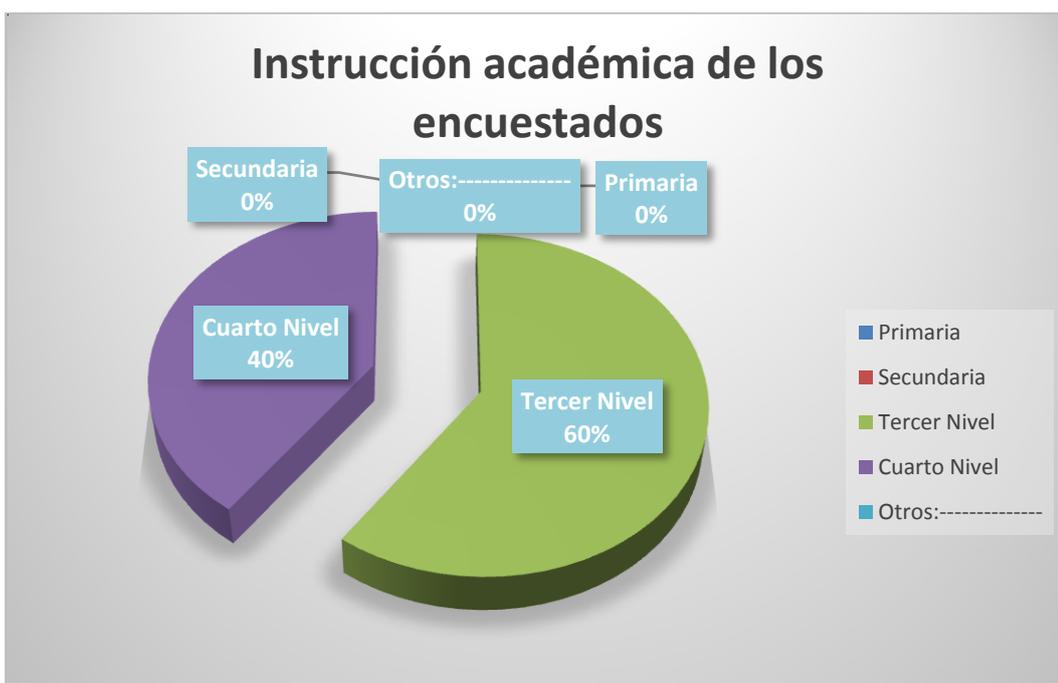
TABLA N° 4 Docentes encuestados

OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Primaria	0	0
Secundaria	0	0
Tercer Nivel	9	60
Cuarto Nivel	6	40
Otros:	0	0
Total	15	100%

Fuente: Base de encuestados

Elaborado por: Jennifer Gómez Muñoz

GRÁFICO N° 3 Docentes encuestados.



Fuente: Base de encuestados

Elaborado por: Jennifer Gómez Muñoz

Interpretación:

Se puede observar que los docentes encuestados el 60% tienen el tercer nivel de estudios y 40% el cuarto nivel.

Preguntas de las encuestas a los docentes.

4.- ¿Mantiene al niño(a) activo en sus clases?

TABLA N° 5 Mantiene al niño activo

OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	13	86,67
A Veces	2	13,33
Nunca	0	0,00
Total	15	100%

Fuente: Base de encuestados

Elaborado por: Jennifer Gómez Muñoz

GRÁFICO N° 4 Mantiene al niño activo



Fuente: Base de encuestados

Elaborado por: Jennifer Gómez Muñoz

Interpretación:

De los docentes encuestados el 87% siempre mantienen al niño(a) activo en sus clases y el 13% a veces.

5.- ¿El estudiante participa en la clase?

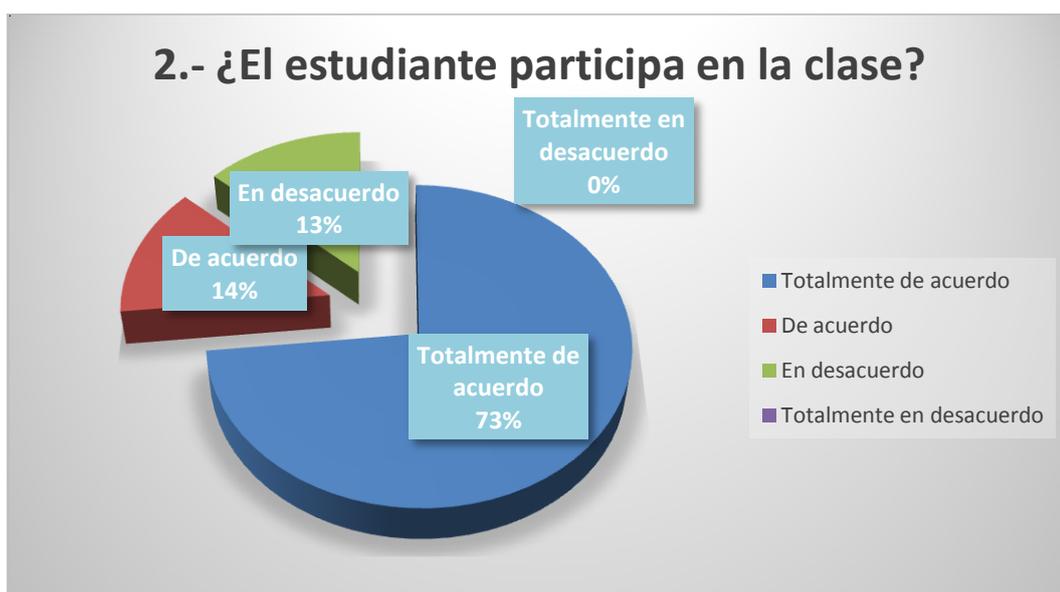
TABLA N° 6 Participa en clase.

OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente de acuerdo.	11	73,33
De acuerdo.	2	13,33
En desacuerdo.	2	13,33
Totalmente en desacuerdo.	0	0
Total	15	100%

Fuente: Base de encuestados

Elaborado por: Jennifer Gómez Muñoz

GRÁFICO N° 5 Participa en clase.



Fuente: Base de encuestados

Elaborado por: Jennifer Gómez Muñoz

Interpretación:

El 73% de los estudiantes participan en clases y están totalmente de acuerdo en los que la maestra aplica dentro del salón de clases, el 14% está de acuerdo y el 13% en desacuerdo, los docentes tienen que motivar a todos los niños y niñas para que todos estén totalmente de acuerdo.

6.- ¿El niño(a) juega con sus compañeros?

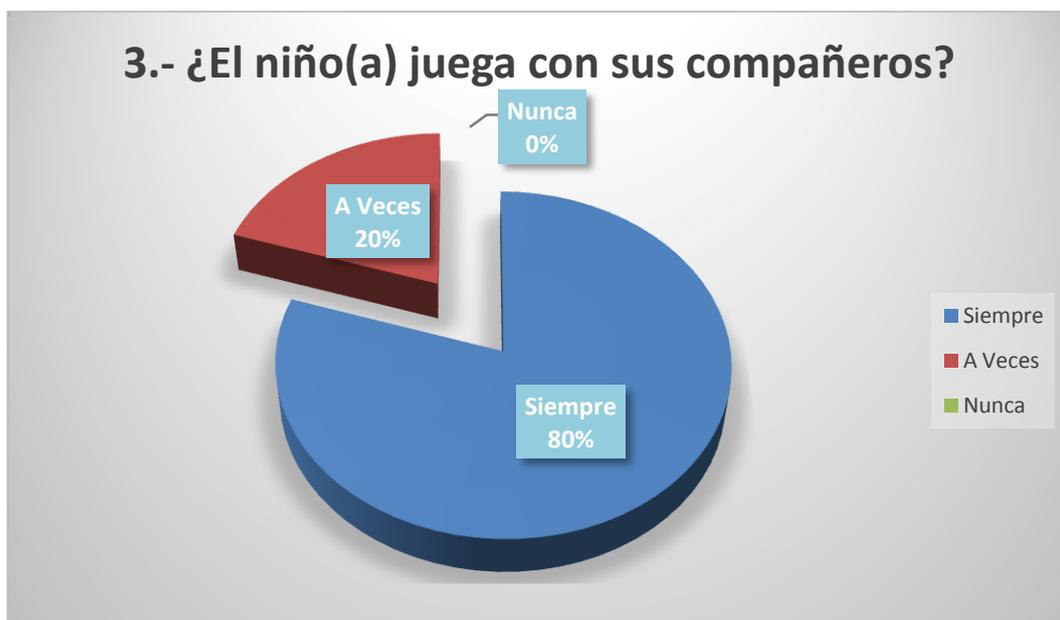
TABLA N° 7 Juega con sus compañeros

OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	12	80,00
A veces	3	20,00
Nunca	0	0,00
Total	15	100%

Fuente: Base de encuestados

Elaborado por: Jennifer Gómez Muñoz

GRÁFICO N° 6 Juega con sus compañeros



Fuente: Base de encuestados

Elaborado por: Jennifer Gómez Muñoz

Interpretación:

El 80% del niño(a) siempre juegan con sus compañeras y compañeros y el 20% de ellos a veces, los maestros tienen que motivar más a los niños (a) para que socialicen.

7.- ¿El niño(a) se comunica con usted?

TABLA N° 8 El niño se comunica

OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	12	80,00
A veces	2	13,33
Nunca	1	6,67
Total	15	100%

Fuente: Base de encuestados

Elaborado por: Jennifer Gómez Muñoz

GRÁFICO N° 7 El niño se comunica



Fuente: Base de encuestados

Elaborado por: Jennifer Gómez Muñoz

Interpretación:

En la encuesta realizada a los docentes el 80% de los niños siempre se comunican en cambio el 13% a veces y el 7% nunca se comunican.

8.- ¿Conoce de algún beneficio que genere, el jugar con los niños?

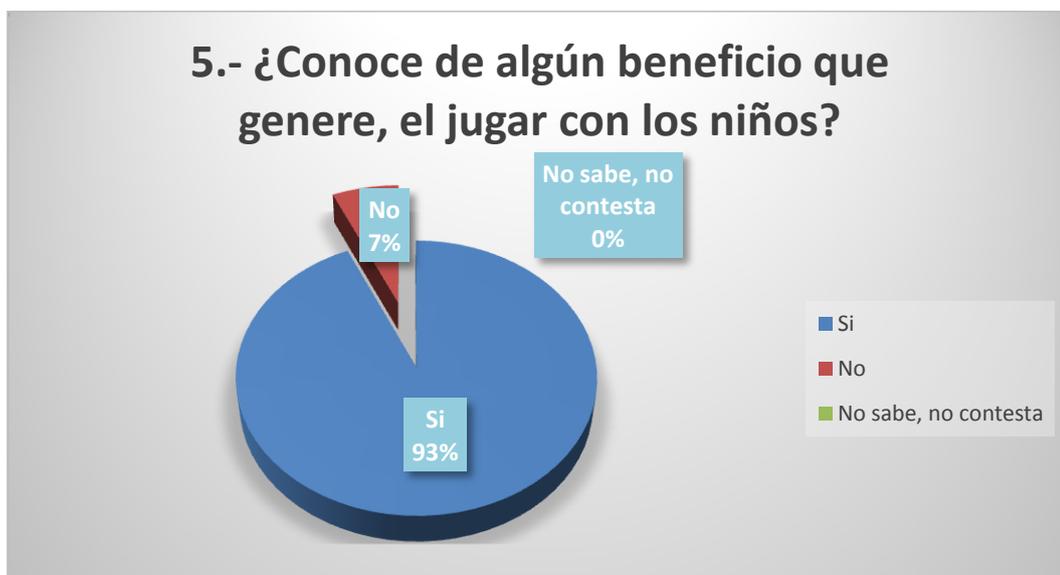
TABLA N° 9 Hay beneficio generando juegos

OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	14	93,33
No	1	6,67
Total	15	100%

Fuente: Base de encuestados

Elaborado por: Jennifer Gómez Muñoz

GRÁFICO N° 8 Hay beneficio generando juegos



Fuente: Base de encuestados

Elaborado por: Jennifer Gómez Muñoz

Interpretación:

Ante esta interrogante a los docentes el 93% si conoce los beneficios que genera el jugar con los niños y están conscientes que los juegos servirán para un apoyo práctico para su labor diaria, el 7% no tienen conocimientos de los beneficios que generan los juegos.

9.- ¿En sus horas clase los niños se distraen?

TABLA N° 10 En clase se distraen.

OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	1	6,67
No	13	86,67
No sabe, no contesta	1	6,67
Total	15	100%

Fuente: Base de encuestados

Elaborado por: Jennifer Gómez Muñoz

GRÁFICO N° 9 En clase se distraen.



Fuente: Base de encuestados

Elaborado por: Jennifer Gómez Muñoz

Interpretación:

El 87% de los niños en las horas de clases no se distraen, toman atención a lo que los docentes están enseñando el 7% no actúa en clases, no contestan lo que los docentes preguntan y el 6% si se distrae fácilmente.

10.- ¿En su planificación diaria propone juegos sociales y participa en ellas?

TABLA N° 11 Planificación diaria.

OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	12	80,00
A veces	3	20,00
Nunca	0	0,00
Total	15	100%

Fuente: Base de encuestados

Elaborado por: Jennifer Gómez Muñoz

GRÁFICO N° 10 Planificación diaria



Fuente: Base de encuestados

Elaborado por: Jennifer Gómez Muñoz

Interpretación:

El 80% de los docentes siempre en su planificación diaria propone juegos sociales y participa en ellas con los niños y niñas y el 20% a veces proponen en su planificación los juegos sociales.

11.- ¿Asiste regularmente a cursos de actualización?

TABLA N° 12 Asiste a cursos de actualización

OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	12	80,00
No	3	20,00
Total	15	100%

Fuente: Base de encuestados

Elaborado por: Jennifer Gómez Muñoz

GRÁFICO N° 11 Asiste a cursos de actualización



Fuente: Base de encuestados

Elaborado por: Jennifer Gómez Muñoz

Interpretación:

De los docentes el 80% si asiste regularmente, a cursos de actualización ya sean curriculares o aprendiendo jugando etc. El 20% no asiste a cursos de actualización de ningún tipo.

12.- ¿En el aula utiliza el juego como un método de enseñanza?

TABLA N° 13 En el aula se utiliza juego

OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	13	86,67
A veces	2	13,33
Nunca	0	0,00
Total	15	100%

Fuente: Base de encuestados.

Elaborado por: Jennifer Gómez Muñoz

GRÁFICO N° 12 En el aula se utiliza juego.



Fuente: Base de encuestados.

Elaborado por: Jennifer Gómez Muñoz

Interpretación: En este gráfico se puede apreciar que el 87% de los docentes respondió que siempre utiliza el juego como un método de enseñanza y aprendizaje para los niños, el 13% que a veces utiliza los juegos en el aula como un método de enseñanza.

13.- ¿Al finalizar su hora clase logra los objetivos propuestos?

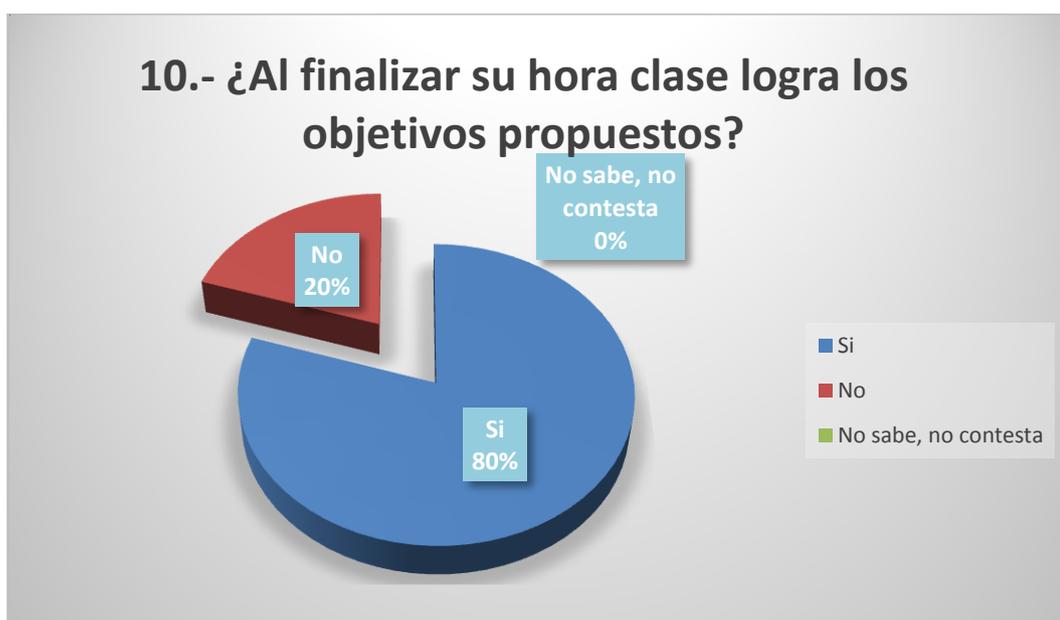
TABLA N° 14 Se logran objetivos.

OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	12	80,00
No	3	20,00
Total	15	100%

Fuente: Base de encuestados

Elaborado por: Jennifer Gómez Muñoz

GRÁFICO N° 13 Se logran objetivos



Fuente: Base de encuestados

Elaborado por: Jennifer Gómez Muñoz

Interpretación:

De los docentes el 80% respondió que si finaliza sus horas de clases, y logra los objetivos propuestos en la planificación y en la enseñanza de los niños y el 20% que no finalizan sus horas de clases con los objetivos propuestos.

3.2.2 Ficha de observación aplicada a los estudiantes por parte de los docentes:

Objetivo: Observar las características generales de la Escuela para el desarrollo de los juegos sociales para el incremento de la motricidad en niños de 4 años.

TABLA N° 15 Guía de observación.

CARACTERÍSTICAS	Totalmente acordado	De acuerdo	Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo
1. Existen espacios adecuados para aplicar los juegos sociales?		X		
2. Disponen de áreas al aire libre		X		
3. Disponen de material didáctico para el trabajo			X	
4. El personal docente domina estrategias para		X		
5. Los niños se sienten motivados en las jornadas educativas.		X		
6. Se aplican juegos sociales en cada jornada educativa.			X	
7. Los niños demuestran cooperación en los juegos sociales.		X		
8. Los niños demuestran cuidado en el material didáctico de los juegos sociales		X		
9. Demuestran aceptabilidad de las normas establecidas de los juegos sociales		X		
10. Expresan motivación durante los juegos sociales		X		

Fuente: Base de encuestados

Elaborado por: Jennifer Gómez Muñoz

3.2.3 Valoración de los indicadores de la ficha de observación.

Se considera este indicador como: Totalmente de acuerdo porque se cumplen con todas las características para efectuar los juegos sociales.

Se considera este indicador: De acuerdo, de una manera moderada existen áreas para realizar los juegos sociales.

Se considera este indicador: Totalmente en desacuerdo, cuando no existen áreas de trabajo y los espacios,

Se considera este indicador: En desacuerdo, cuando no se cumplen las expectativas previstas por la institución y se muestran.

3.2.4 Conclusiones de la investigación de campo.

Se puede apreciar en la guía la observación un área se puede trabajar con una planificación adecuada de acuerdo y acorde a las características de la institución y sus integrantes.

- Se detectó que el 73% de los estudiantes participan y están totalmente de acuerdo en los que los docentes aplican dentro del salón de clases.

3.2.5 Recomendaciones de la investigación de campo

- Es necesario aprovechar los juegos sociales para aplicarlos en los niños con Síndrome de Asperger.
- Los juegos sociales en los niños con Síndrome de Asperger de la escuela Dr. Carlos Puig Vilazar, de manera que los encargados estén pendiente a la información que se les pueda proveer, ya que las prácticas diarias de los juegos sociales propician un incremento de motricidad.
- Tener en cuenta todos los aspectos como procurar que las expectativas sean enfocadas para los niños.
- Llevar a cabo los juegos sociales que brinden seguridad y orientación para que realicen de manera correcta, promover juegos variados y modificados al contexto propio de sus características

JUEGOS SOCIALES PARA LOS
NIÑOS CON SINDROME DE
ASPERGER EN LA ESCUELA
“DR. CARLOS PUIG VILAZAR”
AÑO LECTIVO 2014-2015.



CAPÍTULO IV

LA PROPUESTA

4.1 Datos informativos.

4.1.1 Tema:

“JUEGOS SOCIALES PARA LOS NIÑOS DE 4 AÑOS CON SINDROME DE ASPERGER EN LA ESCUELA “DR. CARLOS PUIG VILAZAR” DE LA COMUNA SAN PABLO, CANTON SANTA ELENA, PROVINCIA DE SANTA ELENA, AÑO LECTIVO 2014 - 2015”.

4.1.2 Institución

ESCUELA “DR. CARLOS PUIG VILAZAR”.

4.1.3 Ubicación

COMUNA DE SAN PABLO – CANTÓN SANTA ELENA

4.1.4 Tiempo estimado para la ejecución

3 MESES

4.1.5 Equipo técnico responsable

Tutor: LIC. LUIS MIGUEL MAZÓN ARÉVALO, MSC.

Egresada: JENNIFER LORENA GÓMEZ MUÑOZ

4.1.6 Beneficiarios

Los beneficiarios son los niños con Síndrome de Asperger de la escuela.

4.2 Antecedentes

Los niños con Síndrome de Asperger, tienen habilidades y hábitos diferenciales, los cuales pueden servir de herramienta para captar la atención ante la estimulación. Enfocando en los juegos sociales para que no se presenten dificultades, es decir hábitos como el orden, lo metódico y la lógica, junto a las habilidades afectivas para desarrollar las destrezas de su acercamiento y socialización con los demás niños.

El juego se puede convertir en la fuente de estimulación más eficaz para los niños, pero sobre todo en el caso del Síndrome de Asperger, siendo la puerta de acceso a la introversión de los niños, potencializando las cualidades de estimulación mediante el juego, para el acercamiento idóneo para enfatizar la interacción convirtiéndose en recíproca, el Síndrome de Asperger afecta de 3 a 7 por cada 1000 niños entre los 4 a 16 años de edad, tomando en cuenta que afecta más a los niños que a las niñas.

4.2.1 Aspectos de los juegos sociales.

Para realizar los juegos sociales se debe tomar muy en cuenta un adecuado procedimiento y que reúna las siguientes situaciones:

- Que el trabajo sea una situación de las características propias de los niños que presentan Síndrome de Asperger.
- Que las tareas y las actividades tienen que ser de carácter motivacional, dinámicas y enfocadas en los juegos sociales.
- Que los juegos sociales sean incluyentes e integrales de acuerdo al contexto que realice el niño durante su aprendizaje.
- Que los juegos sociales incrementen el desarrollo de sus habilidades y destrezas cognitivas en los niños con características de síndrome de asperger.

4.2.3 Cronología básica de los juegos sociales para niños con Síndrome de Asperger.

Se conoce que el Síndrome de Asperger es la parte del espectro desordenado autístico cuyas características han sido perfectamente descritas por los investigadores Wing y Gold, desarrollan una tríada de afectación en el área social.

El Síndrome de Asperger estuvo señalado por el estudioso Hans Asperger como la “psicopatía autística” en 1943, después de que Kanner describiera el autismo. Diversas de las características identificadas por el médico austríaco como centrales al trastorno han persistido inalterables hasta los días actuales.

Este síndrome es un trastorno de la relación social y como tal afecta severamente la capacidad del individuo para integrarse en el mundo de las relaciones interpersonales y adaptarse a las demandas múltiples de la sociedad.

Los estudiosos Gilberg and Ehlers, en 1998 equilibraron las cuatro áreas principales donde existía la controversia sobre la diferencia del diagnóstico:

1. Nivel del funcionamiento cognoscitivo.
2. Destrezas motoras.
3. Desarrollo del lenguaje.
4. Edad de comienzo.
5. Diagnóstico diferencial.

Los niños y niñas con Síndrome de Asperger son aquellos que muestran un trastorno autista, participan con el mismo rango de problemas: dificultad en la comunicación de sentimientos y reacciones hacia otros, el fracaso en entender las manifestaciones no verbales de los otros.

Referente a la recreación es el (Definición ABC, 2010) “Conjunto de actividades a las que el hombre puede entregarse a su antojo, para descansar, para divertirse o para desarrollar su información o su formación desinteresada, tras haberse liberado de sus obligaciones profesionales, familiares y sociales”. Esta definición descriptiva y popular se la conoce como las tres D:

- Descanso.
- Diversión.
- Desarrollo.

Los juegos sociales mejoran la integración social de los niños con Síndrome de Asperger, por medio de participar en grupos interactivos, aplicación de estrategias

socio afectivo, donde tiene una adecuada expresión, por la gran réplica de emociones que termina en la facilidad de los juegos sociales.

4.3 Justificación

Los juegos sociales en el proceso educativo ayudan al desarrollo de las habilidades y destrezas, también se asocia al factor intelectual, académico y la salud, en las investigaciones anteriores se ha demostrado que los niños que presentan las características del Síndrome de Asperger presentan dificultades para socializar.

Los juegos sociales comprenden un sinnúmero de situaciones y experiencias donde no es posible dejar de lado la realidad en el proceso educativo, sino que es necesario comprenderla para transformarla, cuando se asume el trabajo como si fuera un juego obtiene placer en lo que hace, se disfruta del proceso más que del resultado y en consecuencia se obtiene un reconfortable estado de recreación desarrollándose en lo individual o social.

El niño que padece de Asperger tiene un aspecto externo normal, suele ser inteligente y no tiene retraso en la adquisición del habla, sin embargo presentan problemas para relacionarse con los demás niños o adultos y en ocasiones presentan comportamientos inadecuados.

La capacidad intelectual de los niños es normal y su lenguaje normalmente solo se ve alterado cuando es utilizado con fines comunicativos. Debido a esta problemática se ha visto la necesidad de aplicar juegos sociales para los niños de 4

años con Síndrome de Asperger en la escuela “Dr. Carlos Puig Vilazar” de la comuna San Pablo, cantón Santa Elena, provincia de Santa Elena, año 2015.

Durante este estudio sugiere que podría detectarse el autismo a una edad temprana, observándose dificultades en áreas de competencia social, comunicativa e imaginativa. Es congruentemente habitual que los niños y niñas inician la escolaridad sin un diagnóstico previo, y que sea precisamente en la escuela donde se detectaron las dificultades.

4.4 Objetivos

4.4.1 Objetivo general.

- Aplicar juegos sociales para niños que presentan Síndrome de Asperger para que desarrollen sus habilidades y destrezas durante el proceso educativo de enseñanza y aprendizaje.

4.4.2 Objetivos específicos.

- Introducir los juegos sociales para el mejoramiento de las habilidades y destrezas cognitivas en los niños con Síndrome de Asperger.
- Ejecutar los juegos sociales que logren el desarrollo en el proceso educativo de la enseñanza y aprendizaje.
- Generar la práctica habitual de los juegos sociales para aumentar el nivel de rendimiento académico en los niños con Síndrome de Asperger.

4.5 Fundamentación.

La fundamentación a nivel educativo se concreta en tres parámetros:

- Obtener total participación de los niños con Síndrome de Asperger.
- Adaptación del currículum educativo.
- Verificar los resultados de los juegos sociales aplicados en los niños.

4.5.1 Juegos sociales.

De lo anterior se puede afirmar que los juegos sociales no sólo son un medio de diversión y gratificación para el educando sino que también es un medio de conocimiento de sí y del entorno que le rodea. Como docentes se considera necesario que, al momento de planificar las actividades educativas y organizar los recursos didácticos, hay que tener en cuenta esa tendencia natural del niño y la niña y potenciarla al máximo en pro de los objetivos educativos.

El desarrollo de aprendizaje es un proceso complejo que conlleva a cambios en el sujeto debido a la interacción de factores biológicos, motivacionales, cognoscitivos, ambientales, procesos culturales y de socialización, los cuales afectan el comportamiento a través de los años.

Los diferentes juegos sociales, enseñan el modo como los niños actúan, comprenden y se relacionan con el ambiente interno y externo. El juego social fomenta la capacidad para la elaboración de normas desde la niñez hasta el estado

adulto. El niño se desarrolla con hábitos de convivencia necesarios para vivir en sociedad.

El juego social proporciona al niño un interés por el conocimiento, actitud activa, positiva y crítica, que le permite integrarse de manera gradual en la familia, en la escuela y en la sociedad.

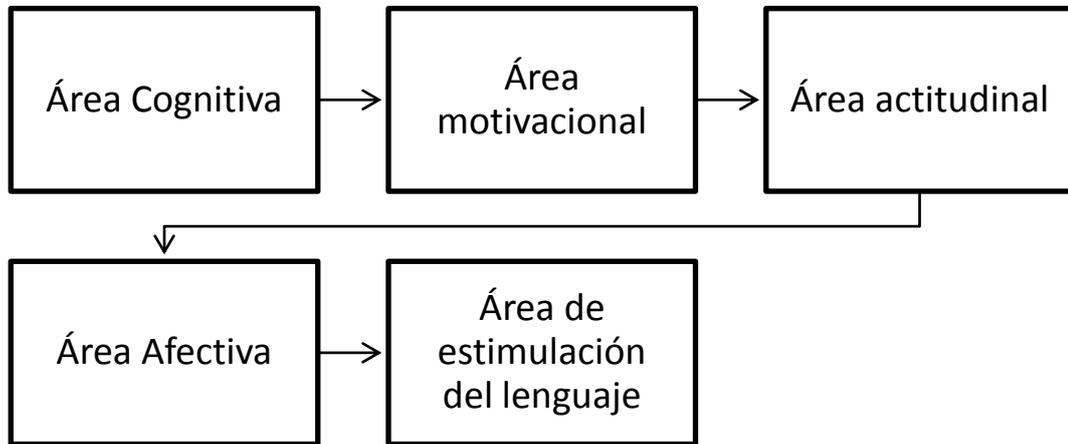
4.5.2 Necesidades de los estudiantes con Síndrome de Asperger.

- Facilitar el acceso, eliminando las barreras de comunicación, los métodos, los contenidos de las diferentes actividades de los juegos sociales.
- Hacer participar a los niños de sus derechos, deberes y obligaciones como ciudadanos.
- Efectuar constantemente la motivación a los niños en la inclusión de los respectivos juegos sociales.

4.6 Metodología y desarrollo del plan de acción

La metodología a desarrollar con los niños que tienen las características del Síndrome de Asperger, con trastornos cualitativos de la comunicación e interacción social en patrones de conducta, junto con limitaciones asociadas en las siguientes áreas de habilidades adaptativas relacionadas con los juegos.

Ilustración N° 1 Habilidades adaptativas



Fuente: Datos de la investigación

Elaborado por: Jennifer Gómez

4.5.2 Recomendaciones metodológicas.

- Elegir el área idónea, donde se puedan realizar las tareas y actividades de los juegos sociales.
- Reducir el ruido ambiental
- Avanzar por escrito los contenidos a los padres de familia.
- Definición detallada de los talleres de trabajo específicos o generales.
- Manejar el máximo de materiales visuales y de colores.

4.6 Planificación de las áreas.

4.6.1 Las áreas de habilidades adaptativas.

GRÁFICO N° 14 Esquema del plan temático



Fuente: Datos de la investigación
Elaborado por: Jennifer Gómez Muñoz

Los ejes temáticos son los que conllevan a facilitar el desarrollo de la investigación, ya que se desarrollan juegos de manera ordenada y estructurada para los niños de 4 años enfocada en los aspectos sociales, en ello destaca la importancia de la participación y las acciones sociales que se den durante el juego, creando un ambiente favorable en el que estén involucrados los procesos de enseñanza y de aprendizaje.

4.6.2 Partes principales de una planificación.

En lo referente a las actividades físicas, Costes,,A. (1993) explica el tipo de sesión en función del desarrollo de cada una de las clases, las mismas se dividen en tres partes.

CUADRO N° 1 Partes principales de una planificación

Estructura de sesión según A. Costes.	
Primera parte	Inicial o de animación – parte inicial o fase de inicio.
Segunda parte	Parte principal -parte fundamental o fase de desarrollo.
Tercera parte	Relajación – parte final o vuelta a la calma.

Fuente: Datos de la investigación

Elaborado por: Jennifer Gómez Muñoz

- Juegos recreativos.
- Juegos de estimulación.
- Juegos afectivos.
- Juegos actitudinales.
- Juegos motivacionales.

A continuación se detallarán los juegos sociales para los niños con Síndrome de Asperger, que está basada en la enseñanza para las edades de 4 años con sus respectivas adecuaciones, de tal manera que puedan participar en cada juego social y específico para el incremento de la motricidad tomando en cuenta la pertinencia de la planificación.

4.6.3 Planificación de los juegos sociales

Cuadro N° 2 Planificación

N°	Plan Temático	Juegos Sociales	Métodos
I	Cognitivo	Rompecabezas.	Método visual directo, facilita la acción afectiva de manera completa e integral.
		Torres de legos.	
		Naipes de frutas.	
		Frio o caliente.	
II	Estimulación	El baile de la silla.	Método visual indirecto, para el trabajo de ejecución.
		El semáforo.	
		El zoológico.	
		El bingo de frutas.	
III	Afectivos	Teatro del Chavo.	Método propioceptivos que crea sensaciones dirigidas.
		El beso del osito.	
		Noches de bodas.	
		Mi amigo.	
IV	Actitudinales	Títeres.	Sistemas prácticos para el trabajo en participar de argumentos reales y objetos concretos.
		Caretas de animales.	
		Equilibrio.	
		El espejo.	
V	Motivación	Carreras de ensacado.	Método de ordeno, para definir la instrucción.
		Baile de lanaranja.	
		El gato y el ratón.	
		Manteca de iguana.	

Fuente: Datos de la investigación

Elaborado por: Jennifer Gómez Muñoz

4.6.2.1 Juegos sociales de nivel cognitivo.

1.-Armando mi rompecabezas.

Tipo:Cognitivo social.

Materiales:Rompecabezas.

Lugar:Patio.

Forma organizativa:Parejas.



Objetivos: Desarrollar distintas capacidades para incrementar la motricidad fina en los niños de 4 años con Síndrome de Asperger.

Desarrollo.

Los rompecabezas son juegos muy valorados en la educación porque a la vez que fomentan la creatividad, contribuyen al desarrollo de las capacidades. El juego consiste en que cada niño tendrá un rompecabezas con formas diferentes los podrá observar por un tiempo señalado, luego se procede a desarmarlos para que cada uno de ellos los armen.

Reglas:

- El niño tiene que coger las piezas que les corresponde si coge la del otro compañero deberá dejarlos en el mismo lugar sin decir nada.
- No pasarle la pieza al compañero en caso que llegase a pasar, el niño tiene que volver a desarmar el rompecabezas para poder volverlo a armar.

4.6.2.2 Juegos sociales de estimulación.

2.-Bolitas de algodón.

Tipo de juego: Estimulación del lenguaje.

Materiales: Algodón e hilo.

Lugar: Patio.

Forma Organizativa: Grupos



Objetivos: Estimular al niño por medio del juego del lenguaje, terapia de lengua para que ellos puedan pronunciar bien las palabras, comprender, comunicar y expresar vivencias, ideas, sentidos, emociones y deseos a través del lenguaje oral.

Desarrollo:

Los niños y niñas tienen que formar grupos de 4 para poder realizar el ejercicio, de tal manera que se respete el orden para que todos participen en el juego, evitar algún accidente y los demás puedan observar.

Reglas:

- Los niños y niñas tienen que sacar la lengua lo que más puedan para poder alcanzar el algodón con la punta de la lengua, luego que logra soplar debe hacerlo lo más que pueda.
- Los niños que logran se van a su puesto y la guía le dará un premio.

4.6.2.3 Juegos sociales afectivos

3.-Teatro del chavo.

Materiales: Marcadores, cinta, cartulina y láminas.

Lugar: Patio o aula.

Forma Organizativa: Individuales.

Desarrollo: Todos los niños y niñas tienen que tener una lámina diferente de los personajes de la vecindad del chavo, pegado con cinta en el pecho (Chavo, Chilindrina, Ñoño, Popis, Godinezy Kiko) los niños tienen que escuchar, al momento que nombran su personaje deberá dar 4 pasos al frente y realizar lo que la guía le ha dicho.

Reglas:

- Los niños observan la lámina, luego cada uno de ellos imita a cada personaje que le tocó y después con la orden de la guía forman grupo según el personaje que nombran estar muy atento.



4.6.2.4 Juegos sociales actitudinales

4.-Caretas de animales.

Materiales: Personajes de animales en elaborado en fomix.

Lugar: Aula

Forma Organizativa: Individuales.

Desarrollo: Entregar a los niños y niñas una careta de animales domésticos y salvajes para que se coloque en la carita y luego llamar a los niños que tienen el personaje de los perritos y salir a ladrar caminando con los pies y las manos, luego se llama a los demás pero sin antes la guía le muestra un ejemplo.

Reglas:

- Los niños tienen que formar dos grupos y escuchar el sonido del animal, para luego buscarse según corresponda.
- Las caretas deben tenerlas puestas hasta lograr la meta de buscar a los demás niños que son de su clase de animalitos.



4.6.2.5 Juegos sociales motivacionales.

5.-El gato y el ratón.

Materiales:Ninguno.

Objetivos: Lograr que los niños se socialicen a través del juego también desarrollan sus habilidades y destrezas.

Forma organizativa: Individuales

Lugar:Patio

Desarrollo.



Para el comienzo de la dinámica nos quedaremos todos en silencio y con los ojos cerrados,a continuación la guía con voz tranquila y suave le contará la historia del gato y el ratón luego ponemos en práctica tres adentro (ratones) y tres afuera (gato).

Reglas:

- Los niños tienen que correr hasta que el gato lo atrape, cuando desea descansar tiene que entrar a la cueva del ratón.
- Los ratones deben dejarse coger, en caso contrario, el que no respete las órdenes será sacado del juego.

4.6.3 Cronograma de juegos

4.6.3.1 Juegos recreativos del primer mes.

Primer mes.

Objetivos:

Reforzar el análisis sobre la importancia de la empatía en los niños y niñas con Síndrome de Asperger de 4 años de edad, mediante vivencias con juegos de socialización con los demás niños y niñas.

Cuadro N° 3 Juegos de socialización del mes de febrero.

JUEGOS COGNITIVOS	JUEGOS DE ESTIMULACIÓN.	JUEGOS AFECTIVOS	JUEGOS ACTITUCIONALES	JUEGOS MOTIVACIONALES
Rompecabezas.	El baile de la silla.	Teatro del Chavo.	Títeres.	Carreras de ensacado.
Naipes de frutas.	El semáforo.	El beso del osito.	Caretas de animales.	Baile de la naranja.
Torres de legos.	El zoológico.	Noches de bodas.	Equilibrio.	El gato y el ratón.
Frio o caliente.	El bingo de frutas.	Miamigo.	El espejo.	Manteca de iguana.

Fuente: Datos de la investigación

Elaborado por: Jennifer Gómez Muñoz

4.6.3.2 Juegos sociales del mes del segundo mes.

Segundo mes.

Objetivos:

Fomentar la capacidad de movimientos del cuerpo y desarrollar la capacidad del pensamiento en niños y niñas con Síndrome de Asperger de 4 años de edad, mediante juegos de socialización en los niños con discapacidad.

Cuadro N° 4 Juegos de segundo mes.

JUEGOS COGNITIVOS	JUEGOS DE ESTIMULACIÓN.	JUEGOS AFECTIVOS	JUEGOS ACTITUCIONALES	JUEGOS MOTIVACIONALES
Cuadrados.	Bolitas de algodón.	Danza de números.	Armar figuras con papel.	La cogida.
Adivina quién soy.	Retahílas.	Poesía de palabras.	Títeres de dedos.	Futbol de mano.
Tres en rayas.	Adivinanzas.	Teatro de títeres.	Caretitas de animales.	Gusanito.

Fuente: Datos de la investigación
Elaborado por: Jennifer Gómez Muñoz

4.7 Desarrollo del plan de acción.

4.7.1 Implementación del plan de acción.

4.7.1.1 Juegos de imitación.

Los espías (imitación de una profesión).

- Número de jugadores: De 10 a 30.
- Edad: A partir de los 4 años.
- Material: Pañuelos. Elementos varios.
- Objetivo: Descubrir la dificultad de espiar, coger y evitar ser cogido.

Desarrollo:

Se forman dos equipos. Cada equipo tiene la obligación de defender una zona o un torreón señalado con cuatro banderolas de color diferente. La zona elegida debe tener unos elementos peculiares: árboles, piedras, palos, ramos, flores y adornos estratégicamente colocados. Si se trata de un torreón, igualmente se le deben incorporar elementos como cintas, latas, periódicos, ramas o carteles.

Cada equipo se divide en espías y policías. Todos llevan un pañuelo a la cintura.

Los espías se acercan al torreón o campo adversario intentando espiar y recordar lo que han visto sin dejarse quitar el pañuelo. Los policías procuran coger los pañuelos de los espías y así hacerlos prisioneros.

Gana el equipo que logra explicar al jefe del gobierno (conductor o conductora del juego) las características del campo o torreón del adversario correctamente y perdiendo menos espías.

Los espías prisioneros pasan a ser ayudantes del jefe de gobierno.

4.7.1.2 Juegos de los escultores

- Número de jugadores: A partir de 8.
- Edad: Desde los 4 años.

Objetivo: Saber observar la actividad ajena y favorecer la creatividad.

Desarrollo:

Por sorteo, 3 jugadores/as harán de jurado puntuando de 1 a 3 cada escultura. Se hacen grupo de 2 a 5 jugadores/as.

Por sorteo, de cada grupo sale un escultor. A la señal que da el jurado, cada escultor comienza a hacer su escultura o grupo escultórico dependiendo del número de jugadores/as.

Los jugadores/as de cada grupo estarán tranquilos y silenciosos colaborando con el escultor, que irá moldeando sus cuerpos intentando crear un grupo escultórico bien original. El jurado indica cuando el tiempo acordado con anterioridad ha finalizado y rápidamente pasan a puntuar los grupos escultóricos.

Gana el grupo que suma la puntuación más alta.

4.7.1.3 Juegos de las mamás y papás.

- Número de jugadores/as: De 15 a 30.
- Edad: Desde los 4 años.
- Material: Pañuelos para cada pareja.

Objetivo: Reconocer voces.

Desarrollo:



Los jugadores y jugadoras se dividen en 3 grupos. Se sortea el papel que tendrá cada grupo: uno serán las mamás, el segundo los papás y el tercero los bebés.

Se agrupan por familias: un papá, una mamá y un bebé. Cada pareja palpa, huele y memoriza la voz de su bebé para reconocerlo más tarde.

El conductor/a del juego venda los ojos de los papás y mamás, mientras los bebés, a gatas, se desplazan por el terreno de juego y, una vez alejados de sus padres, se quedan inmóviles.

A una señal, los bebés gritan: “¡Mamá, papá” lloriqueando.

Los padres tienen que identificar a su bebé por la voz y dirigirse hacia él. Resultan ganadoras las parejas que en un tiempo determinado encuentran a su bebé.

CAPÍTULO V

MARCO ADMINISTRATIVO

5.1 Recursos

Los recursos que se utilizaron para ejecutar el tema de investigación:

5.1.1. Institucionales

Escuela “Dr. Carlos Puig Vilazar”

5.1.2. Humanos.

- Guía del proyecto: Tutor del trabajo de titulación.
- Autora del tema.
- Estudiantes con Síndrome de Asperger.
- Director de la escuela.
- Docentes que laboran en la institución.

5.1.3 Materiales.

- Biblioteca virtual de la UPSE.
- Copiadora.
- Cyber.
- Computadora.
- Libros, folletos de consulta.

- Hojas de entrevistas y encuestas.
- Cámara fotográfica.
- Dispositivo de almacenar la información (CDS y PEN drive).

5.2 Presupuestos.

En relación al tema de investigación, se realiza con recursos autofinanciados.

RECURSOS HUMANOS				
Nº	DESCRIPCIÓN	CANTIDAD	COSTO UNITARIO	TOTAL
1	Tutor	1		
2	Egresada	1		
3	Ayudantes	2	\$350,00	\$700,00
Subtotal				\$ 700,00

Fuente: Recursos humanos.

Elaborado por: Jennifer Gómez Muñoz

PRESUPUESTO OPERATIVO			
Cantidad	Descripción	V. Unitario	V. Total
1	Laptop.	\$ 700,00	\$ 700,00
1	Impresora + Instalación de tinta continua.	\$ 180,00	\$ 180,00
4	Resma de papel bond.	\$ 5,00	\$ 20,00
1	Internet.	\$ 60,00	\$ 60,00
300	Impresiones de hoja a borrador.	\$ 0,10	\$ 30,00
50	Horas en Cyber.	\$ 0,50	\$ 25,00
25	Refrigerios.	\$ 1,00	\$ 25,00
5	Ejemplares de impresiones.	\$ 35,00	\$ 175,00
7	En anillados del informe final.	\$ 2,00	\$ 14,00
3	Soporte digital.	\$ 2,50	\$ 7,50
1	Pen drive.	\$ 20,00	\$ 20,00
20	Hojas de la encuesta.	\$ 0,15	\$ 3,00
5	Empastados.	\$ 10,00	\$ 50,00
5	Impresiones del trabajo de titulación.	\$ 35,00	\$ 175,00
1	Grabadora.	\$ 80,00	\$ 80,00
1	Lona.	\$ 100,00	\$ 100,00
5	Spray de pintura negra.	\$ 5,00	\$ 25,00
13	Rompecabezas.	\$ 2,00	\$ 26,00
1	10 Fomix de colores.	\$ 2,80	\$ 2,80
1	Caja de naipes.	\$ 1,50	\$ 1,50
1	Cortina.	\$ 7,00	\$ 7,00
1	Pliego de cartulina.	\$ 0,50	\$ 0,50
1	Marcador.	\$ 1,50	\$ 1,50
13	Esferográficos.	\$ 0,35	\$ 4,55
7	Cajas de pintura vegetal.	\$ 5,00	\$ 35,00
1	Lápiz labial.	\$ 3,00	\$ 3,00
5	Algodones.	\$ 15,00	\$ 75,00
20	Láminas.	\$ 1,50	\$ 30,00
20	Rompecabezas.	\$ 2,50	\$ 50,00
1	Cinta adhesiva.	\$ 1,50	\$ 1,50
2	Hilos.	\$ 0,25	\$ 0,50
3	Marcadores acrílicos.	\$ 1,50	\$ 4,50
1	Caja de Tizas.	\$ 3,50	\$ 3,50
2	Cuentos.	\$ 3,00	\$ 6,00
1	Pelota de pin pon.	\$ 1,25	\$ 1,25
3	Marcadores de pizarra.	\$ 2,00	\$ 6,00
1	Caja de prendedores.	\$ 0,35	\$ 0,35
1	Silbato.	\$ 10,00	\$ 10,00
7	Conos.	\$ 5,00	\$ 35,00
Subtotal			\$ 1.994,95

Fuente: Presupuesto operativo.

Elaborado por: Jennifer Gómez Muñoz

Mobilización y comunicación.

Nº	DESCRIPCIÓN	TIEMPO	COSTO UNITARIO	TOTAL
1	Mobilización.	2 meses	\$ 2,00	\$ 50,00
2	Comunicación.	2 meses	\$ 5,00	\$ 80,00
Subtotal				\$ 130,00

Fuente: Presupuesto operativo.
Elaborado por: Jennifer Gómez Muñoz

El resumen total de gastos realizados en la realización del tema propuesto fueron:

Resumen total de los recursos utilizados.

Nº	DENOMINACIÓN	TOTAL
1	Recursos humanos.	\$ 700,00
2	Recursos y materiales.	\$ 1.994,95
3	Transporte y movilización.	\$ 130,00
Subtotal		\$ 2.824,95

Fuente: Presupuesto operativo
Elaborado por: Jennifer Gómez Muñoz

Cronograma de actividades.

ACTIVIDADES	JULIO	AGOSTO	SEPTIEMBRE	OCTUBRE	NOVIEMBRE	DICIEMBRE	ENERO	FEBRERO	MARZO	ABRIL	MAYO	JUNIO	JULIO	AGOSTO	SEPTIEMBRE	OCTUBRE	NOVIEMBRE
	2014	2014	2014	2014	2014	2014	2015	2015	2015	2015	2015	2015	2015	2015	2015	2015	2015
Descripción																	
Presentación del tema y justificación.																	
Elaboración del problema y objetivos.																	
Elaboración de Marco Teórico.																	
Elaboración del Marco Metodológico.																	
Elaboración de Marco Administrativo.																	
Anteproyecto.																	
Presentación para la aprobación de consejo académico.																	
Realizar correcciones para presentar a consejo académico.																	
Seminario de fin de carrera.																	
Designación de tutor.																	
Elaboración de entrevista y encuesta.																	
Tabulación de datos e informe de resultados.																	
Finalización de la propuesta.																	
Presentación final a consejo académico.																	
Recepción de correcciones.																	
Entrega de correcciones para calificación.																	
Entrega de correcciones finales.																	
Sustentación final.																	
Incorporación.																	

Fuente: Presupuesto operativo
 Elaborado por: Jennifer Gómez Muñoz

Conclusiones

- Se fundamentaron los diferentes criterios de autores que definen los juegos sociales y su importancia en el fortalecimiento de los niños y niñas con Síndrome de Asperger.
- Se caracterizaron cada uno de los juegos sociales para que el niño con Síndrome de Asperger en la Escuela Fiscal “Dr. Carlos Puig Vilazar”, pueda realizarlo con la ayuda del docente.
- Se identificaron los juegos sociales para aplicarlos en el proceso aprendizaje de los niños con Síndrome de Asperger, con los respectivos objetivos, reglas y materiales a utilizar.
- Los juegos sociales contribuyen al mejoramiento de las habilidades y destrezas afectivas en los niños con Síndrome de Asperger.

Recomendaciones

- Es necesario proponer juegos sociales para niños que presenten Síndrome de Asperger durante el proceso de enseñanza aprendizaje.
- Se sugiere ejecutar los juegos sociales que logren el desarrollo en el proceso educativo de la enseñanza y aprendizaje.
- Es necesario generar la práctica habitual de los juegos sociales para aumentar el nivel de rendimiento académico en los niños con Síndrome de Asperger.

Bibliografía

- ✓ Albert M. (2010). *La Investigación Educativa: Claves Teóricas*. España: Mc Graw Hill.
- ✓ Álvarez, C. E. (2012). *Metodología, Diseño y Desarrollo de Proceso de investigación*. Los Angeles: Limusa, Tercera Edición.
- ✓ Angel Sánchez Iglesias, F. V. (2007). *Manual de Gestión de la Prevención de riesgos laborales*. Madrid-Espeña: FREMAP.
- ✓ Araújo, E. (2012). *www.scielo.org.co*. Recuperado el 11 de diciembre de 2014, de http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0120-05342012000200006
- ✓ Asamblea Nacional, R. (s.f.). Constitución de República del Ecuador.
- ✓ Attwood, T. (2002). *El síndrome de Asperger: una guía para la familia*. Editorial Paidós.
- ✓ Attwood, T. (2009). *Guía del síndrome de Asperger*. Editorial Paidós.
- ✓ Boyd, B. (2008). *Educando a niños con Síndrome de Asperger*.
- ✓ Cardenal Violeta. (2012). *Mujeres, Trabajo y Salud*. Madrid-España: Complutense.

- ✓ Chávez, A., Macías, L., & Klein, A. (2012). *Salud mental y malestar subjetivo: debates en Latinoamérica*. Ediciones Manantial.
- ✓ Cumming, T. G., & Worlehy, C. (2007). *Desarrollo Organizacional y cambio*. México: Thompson Learning.
- ✓ De La Cuesta, M., & Muñoz, M. (2010). *Fundamentos de Economía, Empresa, Derecho, Administración y Metodología de La Investigación Aplicada a la Rsc*. Netbiblo.
- ✓ Definición ABC, D. (2010). *Definiciones*. Colombia: Virtual.
- ✓ Dessler. (2008). *Administración de Personal*. México Distrito Federal: Trillas.
- ✓ E.Méndez. (2006). *Metodología, Diseño y Desarrollo de Proceso de investigación*. Los Angeles: Limusa, Tercera Edición.
- ✓ Enrique, B. F. (2010). *Organización de Empresas*. Espana: Trillas.
- ✓ Fernández, C. (2003). *Psicologías sociales en el umbral del siglo XXI*. Editorial Fundamentos.
- ✓ García, A., & Llull, J. (2009). *El juego infantil y su metodología*. Editex.
- ✓ González Silva, F. (2008). <http://www.scielo.org.ve/>. Recuperado el 5 de diciembre de 2014, de http://www.scielo.org.ve/scielo.php?pid=S1316-49102006000400006&script=sci_arttext

- ✓ González, A. (2003). *Manual para la prevención de riesgos laborales en las oficinas*. Madrid: FC Editorial.
- ✓ Gutiérrez M, A. (2002). *Técnicas de investigación y metodología del estudio*. Serie didáctica.
- ✓ Gutiérrez M, A. (2012). *Técnicas de investigación y metodología del estudio*. Serie didáctica.
- ✓ Hernández S, F. C. (2012). *Metodología de la Investigación*. México: Mc Graw Hill.
- ✓ Hernández, L. (2003). *Los riesgos y su cobertura en el comercio internacional*. Madrid: FC Editorial.
- ✓ Ibáñez Luis. (2005). *Administración de Personal*. Madrid: Espacio.
- ✓ IVANCEVIC, J. (2006). *Comportamiento Organizacional*. México D.F.: McGraw-Hill Interamericana.
- ✓ Junta de Andalucía. (2010). *El Síndrome de Asperger*. España: Consejería de Educación.
- ✓ Larrea Jutiz, R. (2011). *Guía Práctica para la Selección del Tema y Elaboración del Proyecto de Tesis*. Guayaquil: Uteg.
- ✓ Mejía, B. (2006). *Gerencia de procesos para la organización y el control interno de empresas de salud*. Bogota: ECOE EDICIONES.

- ✓ Mendez Carlos. (2006). *Diseño y Desarrollo del Proceso de Investigación*. Colombia: Limusa.

- ✓ Mir, V., Corominas, D., & Teresa, M. (1997). *Juegos de fantasía en los parques infantiles: para niños y niñas a partir de 2 años*. Narcea Ediciones.

- ✓ Moran Marquez, F. (2006). *Metodología de la investigación*. Guayaquil.: Minerva.

- ✓ Naveiras, D. (2001). *Juegos sociales: nuevo enfoque teórico - práctico*. Editorial Stadium S.R.L.

- ✓ Pacheco, B. (2008). *www.scielo.cl*. Recuperado el 5 de diciembre de 2014, de http://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0717-92272008000300005&script=sci_arttext

- ✓ Perello, I., Ruiz, F., Ruiz, A., & Caus, N. (2003). *Educacion Fisica. Volumenii. Profesores de Educacion Secundaria. Temario Para la Preparacion de Oposiciones. E-book*. MAD-Eduforma.

- ✓ PNDBV 2013-2017, E. (2013). *Plan Nacional de Desarrollo del Buen Vivir*. Quito: Registro Oficial.

- ✓ Quiros Fernando. (2010). *Metodología de la Investigación*. Bogotá: Océano.

- ✓ Riviere. (2001). *Sindrome de Asperger*.

- ✓ Robbins, S. (2005). *Administración*. Pearson Educación.
- ✓ Servicio de la Biblioteca Nacional de Medicina de EE.UU. (2013).
http://www.nlm.nih.gov. Obtenido de *http://www.nlm.nih.gov*.
- ✓ Tamayo, M. (2011). *Metodología de la Investigación*. México: Limusa.
- ✓ Tonucci F. (1977). *La Investigación como Alternativa a la Enseñanza*.
Caracas: Cooperativa Laboratorio Educativo.
- ✓ Universidad Autónoma de Barcelona. (2010). *Actividad Operativa*.
Obtenido de *https://wikis.uab.cat/eldiari/index.php/Actividad_operativa_o_de_explotaci%C3%B3n*

Anexos

ANEXO N° 1



UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA MODALIDAD SEMIPRESENCIAL

ENCUESTAS PARA PADRES DE FAMILIA

Objetivo:.

Aspectos Socioeconómicos

Género	Rango de edad	Instrucción académica	Ingresos económicos
<input type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Femenino	<input type="checkbox"/> De 18 a 30 años <input type="checkbox"/> De 31 a 45 años <input type="checkbox"/> De 46 años en adelante	<input type="checkbox"/> Primaria <input type="checkbox"/> Secundaria <input type="checkbox"/> Tercer Nivel <input type="checkbox"/> Cuarto Nivel <input type="checkbox"/> Otros:-----	<input type="checkbox"/> Menor que RBU <input type="checkbox"/> Igual a la RBU <input type="checkbox"/> Mayor que RBU

Preguntas

1.- ¿Dedica Ud. tiempo para jugar con sus hijos en todo momento? 2.- ¿Esta Ud. de acuerdo en la necesidad de dedicar tiempo para recrearse con sus hijos?

- | | |
|----------------------------------|---|
| <input type="checkbox"/> Siempre | <input type="checkbox"/> Totalmente de acuerdo |
| <input type="checkbox"/> A veces | <input type="checkbox"/> De acuerdo |
| <input type="checkbox"/> Nunca | <input type="checkbox"/> En desacuerdo |
| | <input type="checkbox"/> Totalmente en desacuerdo |

3.- ¿Sus hijos prefieren ver tv.a jugar con usted? 4.- En el hogar: sus hijos se dedican a:

- | | |
|----------------------------------|-----------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Siempre | <input type="checkbox"/> Jugar |
| <input type="checkbox"/> A veces | <input type="checkbox"/> Ver Tv. |
| <input type="checkbox"/> Nunca | <input type="checkbox"/> Leer |
| | <input type="checkbox"/> Estudiar |

Otros

5.- ¿Conoce de algún beneficio que genere, el jugar con sus hijos?

- Si
- No
- No sabe, no contesta

6.- ¿Dialoga con sus hijos acerca de cómo se sienten emocionalmente?

- Siempre
- A veces
- Nunca

7.- ¿Sus hijos tienen algún problema de timidez?

- Siempre
- A veces
- Nunca

8.- ¿Los profesores de su hijo le han comentado sobre alguna dificultad de ambientación escolar?

- Si
- No
- No sabe, no contesta

9.- ¿Le han facilitado orientación sobre estimulación a través del juego?

- Siempre
- A veces
- Nunca

10.- ¿Conoce de métodos y actividades que pueden mejorar la interrelación del niño, con el medio y la sociedad?

- Si
- No
- No sabe, no contesta

Gracias por su colaboración

ANEXO N° 2



UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA MODALIDAD SEMIPRESENCIAL

FICHA DE OBSERVACIÓN

Objetivo:

Aspectos socioeconómicos

Género:

Femenino

Masculino

Observación

1.- ¿El niño se integra fácilmente con sus compañeros?

- Siempre
- A veces
- Nunca

2.- ¿En recreo le gusta jugar, lonchar o descansar?

- Jugar
- Lonchar
- Descansar

3.- ¿Le gusta jugar?

- Solo
- Acompañado
- En grupo

4.- ¿Dónde le gusta más jugar?

- En el aula
- En el patio
- Otro lugar: indique

5.- ¿Cuándo Juega, se divierte?

- Si
- No

6.- ¿Comparte los juguetes con sus compañeros?

- Si
- No

7.- ¿Le gusta los juegos que la maestra aplica en clase?

- Siempre
- A veces

8.- ¿Le gusta jugar con sus compañeros y maestra en la clase?

- Siempre
- A veces

Nunca

Nunca

9.- ¿le gusta aprender jugando?

Siempre

A veces

Nunca

10.-¿Le gustaría aprender más a través de juegos sociales?

Si

No

Gracias por su colaboración

ANEXO N° 3



**UNIVERSIDAD ESTATAL
PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA DE EDUCACIÓN
PARVULARIA
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL**

ENCUESTAS A DOCENTES

Objetivo: Conocer la metodología empleada por los docentes en el tratamiento a los niños y niñas que tienen Síndrome de Asperger.

Aspectos socioeconómicos

Género	Rango de edad	Instrucción académica	Ingresos económicos
<input type="checkbox"/> Masculino	<input type="checkbox"/> De 18 a 30 años	<input type="checkbox"/> Primaria	<input type="checkbox"/> Menor que RBU
<input type="checkbox"/> Femenino	<input type="checkbox"/> De 31 a 45 años	<input type="checkbox"/> Secundaria	<input type="checkbox"/> Igual a la RBU
	<input type="checkbox"/> De 46 años en adelante	<input type="checkbox"/> Tercer Nivel	<input type="checkbox"/> Mayor que RBU
		<input type="checkbox"/> Cuarto Nivel	
		<input type="checkbox"/> Otros:-----	

Preguntas

1.- ¿Mantiene al niño(a) activo en sus clases?

- Siempre
- A veces
- Nunca

2.- ¿El estudiante participa en la clase?

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

3.- ¿El niño(a) juega con sus compañeros?

- Siempre
- A Veces
- Nunca

4.- ¿El niño(a) se comunica con usted?

- Siempre
- A Veces
- Nunca

5.- ¿Conoce de algún beneficio que genere, el jugar con los niños?

- Si
- No
- No sabe, no contesta

6.- ¿En sus horas clase los niños se distraen?

- Si
- No
- No sabe, no contesta

7.- ¿En su planificación diaria propone juegos sociales y participa en ellas?

- Siempre
- A Veces
- Nunca

8.- ¿Asiste regularmente a cursos de actualización?

- Si
- No
- No sabe, no contesta

9.- ¿En el aula utiliza el juego como un método de enseñanza?

- Siempre
- A Veces
- Nunca

10.- ¿Al finalizar su hora clase logra los objetivos propuestos?

- Si
- No
- No sabe, no contesta

Gracias por su colaboración

ANEXO N° 4

DIMENSIÓN Y CARACTERÍSTICAS.

DIMENSIÓN	CARACTERÍSTICAS
Lenguaje	<p>Desarrollo adecuado de los componentes formales del lenguaje en la infancia temprana.</p> <p>Ausencia aparente de retraso lingüístico.</p> <p>La prosodia es anómala y el estilo conversacional es egocéntrico, penante y unilateral.</p> <p>Posee facilidad para expresar ideas verbalmente.</p> <p>Verbosidad marcada.</p> <p>Vocabulario sofisticado e idiosincrásico.</p> <p>Contenidos de conversación de naturaleza compleja.</p> <p>Referencias conversacionales inusuales y ambiguas en el contexto.</p>
Cognición	<p>Habilidades cognitivas verbales y no verbales adecuadas.</p> <p>Intereses de exploración en la primera infancia.</p> <p>Adquisición de habilidades de autosuficiencia.</p> <p>Actuación adecuada en las áreas de razonamiento verbal, comprensión verbal, vocabulario y memoria auditiva.</p> <p>Déficit en la integración vasomotora espacial, memoria visual y formación de conceptos no verbales.</p> <p>Actuación más adecuada en tareas de Teoría de la Mente.</p>
Motricidad	<p>Retraso motor en la primera infancia.</p> <p>Motricidad torpe y dificultades de coordinación motriz.</p> <p>Persistencia de los problemas motores en la adolescencia.</p>
Interacción social	<p>Formación de vínculos de apego con la madre.</p> <p>Las conductas de iniciación de la interacción social son frecuentes pero inapropiadas e idiosincráticas.</p> <p>Interacción social con los iguales, pero de forma incorrecta.</p> <p>Intelectualización de las emociones e intencionalidad de los otros.</p> <p>Concienciación de las dificultades sociales y de las diferencias.</p> <p>Deseo de desarrollar las relaciones sociales.</p>
Conductas repetitivas	<p>Interés por acumular datos informativos sobre temas específicos.</p> <p>Capacidades de juego imaginativo, pero no interactivo.</p> <p>Imposición de sus intereses a los demás en los procesos de interacción social.</p> <p>Manierismos motores y movimientos estereotipados.</p>

Fuente: Datos de la investigación

Elaborado por: Jennifer Gómez Muñoz