





RIF J-30647247-9

*Coordinación de Estudio de Postgrado*

*Especialización en Atención Psicoeducativa de autismo*

**Propuesta de actividades para la estimulación de habilidades lúdicas iniciales asertivas en niños con Síndrome Asperger de 3 a 4 años de edad cronológica para ser aplicadas en aula integrales de un Preescolar.**

*Trabajo especial de grado presentado para optar al Título de especialista en Atención Psicoeducativa de autismo.*

*Autor: María Eugenia Moreno Paredes*

*Tutor: Karina Paredes Ayala*

*Caracas, Febrero de 2013.*

## DERECHOS DE AUTOR

Quienes suscriben, en condición de autores del trabajo titulado

**“Propuesta de actividades para La estimulación de habilidades lúdicas iniciales asertivas en niños con Síndrome Asperger de 3 a 4 años de edad cronológica para ser aplicadas en aulas integrales de un Preescolar”**, declaramos que: Cedemos a título gratuito, y en forma pura y simple, ilimitada e irrevocable a la Universidad Monteávila, los derechos de autor de contenido patrimonial que nos corresponden sobre el presente trabajo. Conforme a lo anterior, esta cesión patrimonial sólo comprenderá el derecho para la Universidad de comunicar públicamente la obra, divulgarla, publicarla o reproducirla en la oportunidad que ella así lo estime conveniente, así como, la de salvaguardar nuestros intereses y derechos que nos corresponden como autores de la obra antes señalada. La Universidad en todo momento deberá indicar que la autoría o creación del trabajo corresponden a nuestras personas, salvo los créditos que se deban hacer al tutor o a cualquier tercero que haya colaborado o fuere hecho posible la realización de la presente obra.

---

**Autor: *María Eugenia Moreno Paredes***

***C.I: 17.124.797***

*En la ciudad de Caracas, a los 15 días del mes de Febrero del año 2013.*

**REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA**  
**MINISTERIO DEL PODER POPULAR PARA LA EDUCACIÓN SUPERIOR**  
**UNIVERSIDAD MONTEÁVILA**

**ACEPTACIÓN DEL TUTOR**

Profesor Manuel Aramayo, Coordinador de la Especialización en Atención Psicoeducativa del Autismo de la Universidad Monteávila, mediante la presente comunicación hago de su conocimiento que ante la solicitud realizada por el cursante de la Especialización:

**MARIA EUGENIA MORENO PAREDES**

**C.I.: V- 17.124.797**

Ad honorem, apruebo el Anteproyecto titulado: Propuesta de actividades para la estimulación de habilidades lúdicas iniciales asertivas en niños con Síndrome Asperger de 3 a 4 años de edad cronológica para ser aplicadas en aulas integrales de un Preescolar.

Asimismo, acepto la tutoría del Trabajo Especial de Grado a desarrollar por el mencionado cursante, y me comprometo a entregar la documentación que certifique mis estudios universitarios y/o trayectoria profesional en el tema de investigación, requerida de acuerdo a las normas del Consejo Nacional Universitario.

Entiendo, además, que por la normativa de la Universidad Monteávila, el informe final de este trabajo debe ser entregado hasta finales del mes de diciembre de 2012, quedando su presentación pública formal, de carácter voluntario, para las II Jornadas de Investigación del Centro de Estudios para la Discapacidad de la Universidad Monteávila programadas para el mes de enero del año 2013.

En la ciudad de Caracas, a los quince días del mes de febrero de 2013.

---

Dr. Manuel Aramayo.

## **Agradecimientos**

A mi padre, quien día a día me brinda su apoyo incondicional, quien me ha permitido conocer los mejores valores de vida, gracias a por la compañía que me has brindado durante todos estos años y por el apoyo que me has dado para cumplir con una meta mas. Un sueño mas que se hace realidad.

A mi madre, que desde el cielo me observa, dándome fuerzas y ganas de continuar, quien me dio en vida los más bellos sentimientos y que hoy en día son puros. Gracias por enseñarme, por cuidarme desde donde estés y por ayudarme seguir adelante sin bajar la cabeza.

A Karina Paredes, mi tutora, por los momentos que estuvo conmigo en la elaboración de esta investigación. Por ser mi guía y compañía para el logro de este trabajo.

A mis mejores amigas, Kariela y Marian que me apoyaron en todo momento para culminar este trabajo, me acompañaron y me guiaron para terminar y salir adelante. Gracias por todo su apoyo.

A Dios, por estar a mi lado día y noche, por ser mi guía y el escultor de esta vida.

## **Dedicatoria**

Dedico esta investigación a mis Padres, que día a día me formaron bajo los valores de la responsabilidad, la honestidad y la perseverancia. Gracias a ellos he logrado todos y cada uno de mis propósitos y mis metas.

A mi Madre que es y será siempre mi rayo de luz, mi guía y mi modelo a seguir. Que a pesar de no estar a mi lado, hoy en día, soy lo que soy gracias a ella y a sus enseñanzas brindadas mientras estuvo con vida. Me enseñó a ser persona, a ser perseverante y fuerte ante todas las dificultades presentadas en la vida. Con Amor y Paciencia todo es posible.

A mi Padre que es y será siempre mi apoyo, mi ayuda y mi guía. Con tus enseñanzas soy mejor persona cada día, te dedico esta tesis porque me has dado la fuerza para continuar y para alcanzar mis objetivos y así lograr todos y cada uno de mis sueños.

## Índice de contenidos

Derechos de autor.....	ii
Aceptación del tutor.....	iii
Agradecimientos.....	iv
Dedicatoria.....	v
RESUMEN.....	10
INTRODUCCIÓN.....	11
<b>CAPITULO I.....</b>	<b>13</b>
1.1. Planteamiento del problema.....	13
1.2. Justificación.....	15
1.3. Objetivos de la investigación.....	15
1.3.1. Objetivo general.....	15
1.3.2. Objetivos específicos.....	15
<b>CAPITULO II.....</b>	<b>17</b>
2. Marco teórico referencial.....	17
2.1. Antecedentes.....	17
2.2. Marco legal.....	19
2.3. Bases teóricas.....	22
2.3.1. Habilidades sociales.....	22
2.3.1.1. Habilidades de juego temprano.....	26
2.3.2. El juego.....	29
2.3.2.1. Destrezas del juego.....	34
2.3.2.2. Teoría del juego según Piaget.....	36
2.3.2.3. El juego simbólico según Piaget. De 2 a 4 años de edad...	37
2.3.2.4. Cambios en la simbolización.....	37
2.3.3. Asperger.....	38
2.3.3.1. Características del Asperger.....	39
2.3.3.2. Definición social de niños con Asperger.....	39
2.3.3.3. Destrezas sociales en el Asperger.....	41
2.3.3.4. Juegos y Asperger.....	41
2.3.3.5. Juegos, juguetes y materiales para niños con Asperger...	42
2.3.4. Programa para el desarrollo de las habilidades de juego.....	42
2.3.4.1. Aplicación de cómo se debe enseñar habilidades de juego	43
2.3.5. El docente integral.....	44
2.3.5.1. Rol del docente integral.....	44
2.3.5.2. Importancia del docente integral.....	45
<b>CAPITULO III.....</b>	<b>47</b>
MARCO METODOLÓGICO.....	46
3.1. Tipo de investigación.....	46
3.2. Diseño de investigación.....	46
3.3. Población.....	46
3.4. Muestra.....	48
<b>CAPITULO IV.....</b>	<b>49</b>
Aportes.....	49

4.1.	Actividades para trabajar en pareja.....	49
4.2.	Actividades para trabajar en tríos.....	56
4.3.	Actividades para trabajar en cuartetos.....	63
4.4.	Actividades para trabajar en grupos de 5 a 8 personas.....	70
	Conclusiones.....	78
	Recomendaciones.....	80
	Referencias bibliográficas.....	81



## Índice de tablas

Tabla 1: Gararigordobil, M (1995). Teorías del juego infantil. Tipo de juego y estructuras del pensamiento en Piaget. España.....	37
CAPITULO IV.....	49
<b>4.1. Actividades para trabajar en pareja .....</b>	<b>49</b>
4.4.1. <i>Tabla 1. Juego de memoria .....</i>	49
4.4.2. <i>Tabla 2. Rompecabezas.....</i>	50
4.4.3. <i>Tabla 3. Bingo de imágenes.....</i>	50
4.4.4. <i>Tabla 4. Domino de colores.....</i>	51
4.4.5. <i>Tabla 5 Adivina ¿Qué animal es?.....</i>	51
4.4.6. <i>Tabla 6. ¿Cuántas tengo?.....</i>	52
4.4.7. <i>Tabla 7. Memoria de números y cantidades.....</i>	52
4.4.8. <i>Tabla 8. Veo veo.....</i>	52
4.4.9. <i>Tabla 9. Mímicas de animales de la selva.....</i>	53
4.4.10. <i>Tabla 10. Construyamos un castillo.....</i>	53
4.4.11. <i>Tabla 11. Preparando un jugo con mis compañeros.....</i>	53
4.4.12. <i>Tabla 12. Observando con atención.....</i>	54
4.4.13. <i>Tabla 13. Sigue el ritmo.....</i>	54
4.4.14. <i>Tabla 14. No la dejes caer.....</i>	55
4.4.15. <i>Tabla 15. Busquemos las vocales.....</i>	55
<b>4.2. Actividades para trabajar en tríos.....</b>	<b>56</b>
4.2.1. <i>Tabla 1. Pesquemos.....</i>	56
4.2.2. <i>Tabla 2. Hagamos un papagayo.....</i>	57
4.2.3. <i>Tabla 3. Juego de memoria.....</i>	57
4.2.4. <i>Tabla 4. Formando silabas.....</i>	58
4.2.5. <i>Tabla 5. Pintemos y decoremos.....</i>	58
4.2.6. <i>Tabla 6. Bingo de objetos.....</i>	59
4.2.7. <i>Tabla 7. Creemos un personaje y una historia.....</i>	59
4.2.8. <i>Tabla 8. Creando una ciudad.....</i>	59
4.2.9. <i>Tabla 9. Imitemos la figura.....</i>	60
4.2.10. <i>Tabla 10. Saltemos la cuerda.....</i>	60
4.2.11. <i>Tabla 11. Creemos una historia familiar.....</i>	60
4.2.12. <i>Tabla 12. Twister.....</i>	61
4.2.13. <i>Tabla 13. Palabras – palabras.....</i>	61
4.2.14. <i>Tabla 14. Dibujemos a nuestro compañero.....</i>	62
4.2.15. <i>Tabla 15. Leslie S, (1974) La Jenga un juego que pone a funcionar el cerebro. África.....</i>	62
<b>4.3. Actividades para trabajar en cuartetos.....</b>	<b>63</b>
4.3.1. <i>Tabla 1. s/a (1896), Ludo, Inglaterra.....</i>	63
4.3.2. <i>Tabla 2. Pictionary de imágenes.....</i>	64
4.3.3. <i>Tabla 3. Carreras de carretilla.....</i>	64
4.3.4. <i>Tabla 4. Bingo de números.....</i>	65

4.3.5.	Tabla 5. <i>Cherles F y Neil R (1966). Twister. EEUU</i> .....	65
4.3.6.	Tabla 6. <i>Juego de la silla</i> .....	66
4.3.7.	Tabla 7. <i>Bingo de colores</i> .....	66
4.3.8.	Tabla 8. <i>Encesta la pelota</i> .....	66
4.3.9.	Tabla 9. <i>Afeita la bomba</i> .....	67
4.3.10.	Tabla 10. <i>Ubica las partes del cuerpo</i> .....	67
4.3.11.	Tabla 11. <i>Dibuja y adivina</i> .....	68
4.3.12.	Tabla 12. <i>Busca entre los colores</i> .....	68
4.3.13.	Tabla 13. <i>Consuelo M (s/f). Juegos y Dinámicas para niños. Argentina</i> .....	69
4.3.14.	Tabla 14. <i>Consuelo M (s/f). Juegos y Dinámicas para niños. Argentina</i> .....	69
4.3.15.	Tabla 15. <i>¿Cuánto te conoces?</i> .....	70
<b>4.4.</b>	<b>Actividades para grupos de 5 a 8 personas</b> .....	<b>70</b>
4.4.1.	Tabla 1. <i>Salto de canguros</i> .....	70
4.4.2.	Tabla 2. <i>Tocar el oso</i> .....	71
4.4.3.	Tabla 3. <i>Corre corre trenecillo</i> .....	71
4.4.4.	Tabla 4. <i>La gallinita ciega</i> .....	72
4.4.5.	Tabla 5. <i>Enano - gigante</i> .....	72
4.4.6.	Tabla 6. <i>Atraviesa el arrollo</i> .....	73
4.4.7.	Tabla 7. <i>Busca el objeto perdido</i> .....	73
4.4.8.	Tabla 8. <i>Consuelo M (s/f). Juegos y Dinámicas para niños Argentina</i> .....	74
4.4.9.	Tabla 9. <i>Sombra fugitiva</i> .....	74
4.4.10.	Tabla 10. <i>Carreras de un solo pie</i> .....	75
4.4.11.	Tabla 11. <i>La papa caliente</i> .....	75
4.4.12.	Tabla 12. <i>Bowling</i> .....	76
4.4.13.	Tabla 13. <i>Mide la fuerza</i> .....	76
4.4.14.	Tabla 14. <i>Consuelo M (s/f). Juegos y Dinámicas para niños Argentina</i> .....	77
4.4.15.	Tabla 15. <i>Consuelo M (s/f). Juegos y Dinámicas para niños. Argentina</i> .....	77

## RESUMEN

**Autor: María Eugenia Moreno Paredes**

**Tutor: Manuel Aramayo.**

El presente estudio, busca fomentar el desarrollo adecuado de destrezas de juego en niños con síndrome de asperger entre 3 y 4 años de edad, es importante ya que es primordial que estos niños puedan desenvolverse socialmente en un aula de clase integral. Es por ello que el objetivo principal de este trabajo de investigación es realizar una propuesta con actividades sencillas y prácticas que puedan llevar a cabo las docentes de aulas integrales para que los niños Asperger, que estén en sus aulas de clase, puedan desarrollar destrezas sociales asertivas a través de las actividades lúdicas y de esta manera conllevarlos a una mejor destreza social para un buen desenvolvimiento dentro del aula escolar integral y así mismo ser aceptados e integrados en la institución.

Igualmente brindar herramientas de trabajo eficaces que sean de gran ayuda para las docentes de educación preescolar.

Las actividades propuestas para las habilidades iniciales de juego en niños con Síndrome de Asperger son:

Juego de memoria, bingo, twister, jenga, carreras de sacos, dominó, entre otras que jugarán los niños en parejas, tríos, cuartetos o grupos de 5 a 8 personas. Las cuales van desde las más sencillas a las más complejas que permitirán que los alumnos desarrollen paulatinamente estas destrezas.

Palabras claves: Síndrome de Asperger, destrezas sociales, destrezas iniciales de juego.

## INTRODUCCIÓN

La siguiente investigación tiene como finalidad diseñar una propuesta enfocada en la estimulación de destrezas lúdicas sociales iniciales asertivas, en niños entre 3 y 4 años de edad con Síndrome Asperger, para ser aplicado en aulas integrales. La importancia de la utilización de esta propuesta es fomentar el desarrollo adecuado de dichas destrezas en estos niños para que puedan desenvolverse socialmente en un aula de clase y ayudar así el trabajo de aula de las docentes integrales.

Como bien sabemos, en el juego están implicadas las principales habilidades, capacidades y destrezas que el niño debe desarrollar de manera natural que le permita la interacción con sus compañeros, el uso de su imaginación y encontrarse consigo mismo para expresarse emocionalmente, descubrirse, comunicarse y así mismo desarrollarse socialmente.

Es por ello que el objetivo principal de este trabajo de investigación es realizar una propuesta con actividades sencillas y prácticas que puedan llevar a cabo las docentes de aula integrales para que los niños Asperger, que estén en sus aulas de clase, puedan desarrollar destrezas sociales asertivas a través de las actividades lúdicas y de esta manera conllevarlos a una mejor destreza social para ser aceptados e integrados en la institución.

Esta investigación busca plasmar el desarrollo de estas habilidades iniciales para que en el futuro, estos niños sean integrados en un aula regular y tengan las herramientas necesarias para jugar con los compañeros de manera cooperativa y no paralela.

Este trabajo de grado, se presenta bajo la siguiente estructura:

Las partes preliminares; que establecen el caso de estudio, un resumen y una breve introducción al tema a desarrollar.

El capítulo I titulado “planteamiento del problema”, presenta el caso de estudio así como los objetivos generales y específicos. Adicionalmente presenta la justificación que establece la importancia y necesidad de esta investigación.

El Capítulo II incluye los conceptos y principios teóricos necesarios para la comprensión y solución a la problemática planteada, así como los antecedentes y el marco metodológico que involucran al caso de estudio.

El Capítulo III referente a la metodología, abarca los procedimientos aplicados durante el avance de este trabajo de grado.

Un apartado para indicar las contribuciones que esta investigación ha arrojado en esta materia, se presenta en el Capítulo IV titulado Aportes.

Por último se presentan las conclusiones a las que se han llegado después de evaluar y analizar los resultados obtenidos, así como una serie de anexos que apoyan o sustentan esta investigación.

## CAPITULO I

### **1.1. Planteamiento del Problema**

Para el ser humano, el juego es una actividad que permite el desarrollo de su esfera social, ya que a través del mismo se alcanza ensayar conductas esperadas y desarrollar habilidades, capacidades y destrezas sociales.

Linares, I (2007) en su libro “El juego infantil y su metodología”, nombra a diferentes autores que describen el juego de manera muy específica, sin embargo se hará un englobe de las diferentes definiciones y se conceptualizará el juego como la principal vía de descubrimiento en el niño para el desarrollo motor, favorecimiento de las interacciones sociales, la comunicación y el estímulo hacia el crecimiento físico e intelectual.

La teoría general del juego de F.J.J Buytendijk (1935) dice que el juego es una actividad propia de la infancia que permite al niño expresarse de forma autónoma.

Por su parte, los niños con Asperger presentan dificultades en las relaciones sociales y así mismo en la interacción con sus iguales, cuando un niño está en el aula, se puede observar que éste juega con sus compañeros pero no interactúa con ellos intercambiando roles, turnos y vivencias. Es en la edad temprana cuando se desarrollan estas habilidades en niños neurotípicos, sin embargo, en la mayoría de los niños con Asperger estas habilidades se desarrollan a edad tardía o no se desarrolla, por lo tanto es importante que en la edad preescolar sea la etapa en la cual se enseñen dichas habilidades para así en un futuro sepan relacionarse con la sociedad, lo cual traería beneficios muy positivos ya que si desde muy pequeños se les enseñan a relacionarse con sus iguales, a esperar turnos, compartir y ser tolerantes ante otras personas a su alrededor cuando sean grandes podrían estar en un nivel mayor en cuanto a las habilidades sociales y se les haría más sencillo su desenvolvimiento dentro de la comunidad.

El tener a la mano una propuesta de actividades que fomente las habilidades sociales iniciales, permite que se pueda explorar la posibilidad de que los niños desarrollen de manera positiva una debilidad en estos niños Asperger, el tema de las destrezas sociales, permitiendo que las apliquen en su vida cotidiana. En Venezuela son pocas las instituciones o centros de terapias en las que se enfocan específicamente en el desarrollo de las habilidades sociales iniciales del juego en niños con Asperger, ya que el niño se sienta a jugar solitario y los docentes o terapeutas no hacen énfasis en la interacción que debe haber entre compañeros para que compartan de manera cooperativa y así mismo desarrollen dichas habilidades a temprana edad, y es que al haber poca información en los colegios acerca de la condición del Síndrome de Asperger, las docentes no saben cómo manejar las situaciones que se les presentan al momento de la interacción de los niños.

Se presenta entonces una interrogante ¿una propuesta que englobe actividades para el manejo de destrezas sociales lúdicas iniciales en niños de 3 a 4 años con síndrome de Asperger, fomentará asertivamente el desarrollo de estas destrezas si son llevadas a cabo por docentes integrales?

Se busca enseñar habilidades iniciales de juego en estos niños con Asperger y de esta manera las mismas sean desarrolladas en las aulas integrales y especiales como parte de la planificación escolar, ya que se obtendría una propuesta detallada de actividades para la enseñanza de destrezas sociales de juego que permitirán un mejor manejo del grupo y los niños.

Es importante llevar una organización en la implementación de esta propuesta ya que debe ser desarrollado por etapas, con un tiempo determinado, organizadamente y continúa para que, de esta manera, se cumplan los objetivos planteados y se observe un buen resultado en los niños.

## **1.2. Justificación**

Esta investigación se está realizando con el propósito de implementar en los colegios regulares a nivel de preescolar, propuestas lúdicas de trabajo para niños con Síndrome de Asperger para el manejo y desarrollo de habilidades sociales dentro del ámbito escolar. Así mismo ayudar a las docentes de esta área en la adquisición de herramientas educativas para trabajar con esta población. Es interesante el trabajo lúdico porque de esta manera los niños con síndrome de asperger adquieren y mejoran conductas sociales a través del juego, tomándose en cuenta que a través de éste está presente el aprendizaje continuo, la comunicación consigo mismo y sus iguales, el manejo de la frustración, la ansiedad y la conducta.

Será de suma importancia que los docentes de aula tengan dicho programa dentro de su planificación diaria, ya que con esto podrán implementar dentro del salón diferentes dinámicas para trabajar con estos niños sin que para ellos se torne rutinario ni aburrido. Saber implementar las actividades en el momento preciso va a llevar al cumplimiento de los objetivos planteados con estos niños y sus compañeros, sobretodo en el manejo conductual, ansiedad y relación con los demás.

## **1.3. Objetivos de la investigación**

### **1.3.1. Objetivo general**

Generar una propuesta de actividades que fomente el desarrollo de destrezas sociales iniciales asertivas de juego en niños con Asperger entre 3 y 4 años de edad que será puesta en marcha por docentes de aula integrales.

### **1.3.2. Objetivos específicos.**

- Búsqueda bibliográfica de actividades que hayan tenido éxito en el desarrollo de las destrezas sociales en la población.
- Investigar el desarrollo actual de las destrezas sociales en las actividades



lúdicas en clases con este tipo de población.

- Compilar de manera práctica y constructivista las actividades que fomenten las destrezas sociales en niños con Asperger y que puedan ser llevadas a cabo por docentes basadas en la experiencia aula recogida.
- Realizar la propuesta de forma progresiva, detallada y organizada para ser llevada a cabo como un manual fácil y seguro de manejar.
- Realizar una mesa redonda con especialistas involucrados como las docentes, psicólogo, director de colegio y psicopedagogos para la aprobación de la propuesta.

## CAPITULO II

### 2. Marco teórico Referencial

A continuación se van a reflejar diferentes definiciones acerca de los tópicos a tratar dentro del marco teórico, que permitirán la obtención de información en relación al tema de investigación. Se presentaran diferentes definiciones de diversos autores que hablan y hacen referencia de aquellos puntos importantes a mencionar dentro de esta investigación.

#### 2.1. Antecedentes

Existen numerosas investigaciones relacionadas al juego e incluso muchas están relacionadas al juego en niños con Asperger o con discapacidad. Es por esta razón que diversos investigadores han realizado estudios relacionados a las destrezas del juego, utilización de juegos lúdicos para el aprendizaje en niños con Asperger o con discapacidad y utilización del juego en diversas terapias a los que asisten estos niños. Por lo tanto, una de las investigaciones que habla acerca del juego es la realizada en Colombia, el año 2007 titulado: **“Características del área de desempeño ocupacional de juego en niños con trastornos mentales”**, en la cual se estudiaron 3 tipos de trastornos y la influencia del juego en los mismos. Se tomaron en cuenta el trastorno de Asperger, el retardo mental y el trastorno por déficit de atención e hiperactividad. Los resultados fueron los diferentes tipos de juegos más frecuentes según cada trastorno y la influencia de los mismos en estos niños.

Dicha investigación realizada por Puerto, Y, Bernal, D y Sánchez, K (2007), es importante ya que para el presente estudio se tomarán en cuenta el tipo de juego realizado por niños con Asperger y a partir de los resultados obtenidos en dicha investigación, se podrá realizar el programa correspondiente para la enseñanza de destrezas de juegos en estos niños.

Para esta investigación no solo se utilizará la terapia ocupacional sino también las otras áreas como psicopedagogía y terapia de lenguaje, quienes son apoyo para la enseñanza de juegos funcionales en esta población.

Por otro lado, en el año 2007, se realizó una investigación titulada **“juego didáctico para trabajar los síntomas de la defensividad táctil en niños con Asperger moderado”**, en la que se trabajó el uso de materiales texturizados para el trabajo didáctico con estos niños y la estimulación sensorial. A través de diversas terapias se evaluaron los sistemas sensoriales de niños con Asperger, con la utilización de materiales como: piscina de pelotas, túnel sensorial, pelotas texturizadas, vibrador texturizado de varios tamaños, cubo Montessori, plantillas, rompecabezas, entre otras cosas, que además de permitir estimular la defensividad táctil durante la utilización de estos, también el niño con Asperger pueda jugar aprendiendo, desarrollándose a nivel cognitivo ya que es esencial que este sea constante por medio actividades que generen un conocimiento útil en la vida del él, según sus condiciones y requerimientos específicos.

Otra investigación realizada por Román, J (s/f), abarca la línea del juego con las **“TIC’s como herramientas mediadoras en las interacciones sociales de niños con Asperger de alto rendimiento en el aula regular”**, en la cual el uso de esta herramienta puede utilizarse como un medio de comunicación, ya que si bien son juegos electrónicos, permiten en los niños con Asperger una manera de comunicación con sus pares.

“El uso del Chat entre los niños si se emplea de una manera adecuada se pueden desarrollar relaciones con personas que no se conocía, para que después se creen vínculos de amistad más sólidos, ese tipo de interacciones favorece una relación cibernética, que puede dar paso a una relación de cara a cara entre iguales.” (Román, J, s/f.)

La revista “**Journal of Positive behavior interventions**” realizó un artículo titulado “**Incorporating the Thematic Ritualistic Behaviors of Children with Autism into Games Increasing Social Play Interactions with Siblings**” en el cual se investigaron sistemáticamente una intervención entre hermanos, a través del juego social y mediante la incorporación de las actividades temáticas rituales de niños con Asperger en los juegos típicos.

“Las interacciones sociales de los niños también pueden generalizarse a otros juegos y configuraciones. Estos resultados implican que los niños con Asperger pueden aprender habilidades sociales a través del juego y de las interacciones naturales en su entorno.” (Baker, M 2000)

## **2.2. Marco legal**

De conformidad a la Ley Orgánica de Educación de la República Bolivariana de Venezuela, 2009, se definen los siguientes artículos que favorecen a las personas con necesidades educativas especiales y que por consiguiente tienen derecho a ser integrados en Centros Educativos Integrales, destacándose los siguientes:

### **Artículo 6.**

“El Estado, a través de los órganos nacionales con competencia en materia Educativa, ejercerá la rectoría en el Sistema Educativo. En consecuencia.

Garantiza:

- a. “El derecho pleno a una educación integral, permanente, continua y de calidad para todos y todas con equidad de género en igualdad de condiciones y oportunidades, derechos y deberes”.
- b. “...El acceso al Sistema Educativo a las personas con necesidades

educativas o con discapacidad, mediante la creación de condiciones y oportunidades...”

De acuerdo a Ley para personas con discapacidad de la República Bolivariana de Venezuela se definen los siguientes artículos:

**Artículo 6.**

“Son todas aquellas personas que por causas congénitas o adquiridas presenten alguna disfunción o ausencia de sus capacidades de orden físico, mental, intelectual, sensorial o combinaciones de ellas; de carácter temporal, permanente o intermitente, que al interactuar con diversas barreras le impliquen desventajas que dificultan o impidan su participación, inclusión e integración a la vida familiar y social, así como el ejercicio pleno de sus derechos humanos en igualdad de condiciones con los demás.”

**Artículo 16.**

“Toda persona con discapacidad tiene derecho a asistir a una institución o centro educativo para obtener educación, formación o capacitación. No deben exponerse razones de discapacidad para impedir el ingreso a institutos de educación regular básica, media, diversificada, técnica o superior, formación pre profesional o en disciplinas o técnicas que capaciten para el trabajo. No deben exponerse razones de edad para el ingreso o permanencia de personas con discapacidad en centros o instituciones educativas de cualquier nivel o tipo.”.

#### **Artículo 18.**

“El Estado regulará las características, condiciones y modalidades de la educación dirigida a personas con discapacidad, atendiendo a las cualidades y necesidades individuales de quienes sean cursantes o participantes, con el propósito de brindar, a través de instituciones de educación especializada, la formación y capacitación necesarias, adecuadas a las aptitudes y condiciones de desenvolvimiento personal, con el propósito de facilitar la inserción en la escuela regular hasta el nivel máximo alcanzable en el tipo y grado de discapacidad específica”.

#### **Artículo 24.**

“Los ministerios con competencia en materia de educación, deportes, salud, desarrollo social, economía popular y de trabajo son responsables del diseño, coordinación y ejecución de los programas de educación, formación y desarrollo progresivo del recurso humano necesario para brindar atención integral a las personas con discapacidad.”

Estos artículos favorecen a toda persona con necesidades educativas especiales, ya que hacen referencia a los derechos que tienen dentro del ámbito de la educación, así mismo, es importante hacer referencia a los mismos ya que la investigación que se está realizando abarca el área de la integración escolar de niños con Síndrome de Asperger en aulas regulares. Es por ello que estas leyes aportan la información necesaria para que dicha integración se realice según lo establecido en las Leyes del país, que como bien sabemos muy pocos colegios cumplen con las mismas y rechazan las propuestas de integración e inclusión escolar de personas con discapacidad.

## **2.3. Bases teóricas**

### **2.3.1. Habilidades sociales**

Las habilidades sociales, como concepto general, son aquellas habilidades que los seres humanos tienen para desenvolverse en un entorno determinado, así mismo se desarrollan a lo largo de la vida y cada individuo las maneja de manera diferente. Estas son comportamientos que presentamos en la vida cotidiana y nos permiten alcanzar buenos resultados en las relaciones interpersonales. Cuan mayor sean nuestras habilidades sociales, la coherencia de los comportamientos, pensamientos y acciones mejor será la evaluación externa recibida.

Según Pereira, Z y Del Prette, A (s/f), las habilidades sociales están ligadas a diferentes áreas de la psicología y están relacionadas a diferentes temas como la expresividad emocional, la comunicación interpersonal e inteligencia emocional. Estas nos permiten como individuos desenvolvernos en diferentes contextos de manera adecuada, sin embargo hay individuos que tienen ausencia de estas habilidades y se les dificulta la interacción social con sus iguales, en este caso nos referimos a la población con Asperger, síndrome de asperger o Asperger de alto nivel de funcionamiento, que como bien sabemos presentan bajos niveles en la sociabilización lo cual no les permite mantener relaciones sociales afectivas y duraderas.

En el libro *“Manual de evaluación y entrenamiento de las habilidades sociales”*, Caballo, V (1993), nombra a Butler y Grudson (1981), quienes afirman que las habilidades sociales son dependientes del contexto cambiante. Una conducta considerada adecuada en un contexto, puede ser inadecuada en otro, por lo tanto no necesariamente deben ser consideradas conductas universales, ya que, éstas dependen de las creencias y aprendizajes de cada individuo. Todos conocemos que las habilidades sociales se adquieren de forma intuitiva, sin embargo hay contextos en los que determinadas conductas pueden ser inapropiadas para algunos individuos como apropiadas para otros, logrando un objetivo en común.

Según Alberti (1977) las habilidades sociales son características de la conducta y no de la persona propiamente, sin embargo es una característica de la persona y de la situación en la que se encuentra de acuerdo al contexto cultural y variables situacionales del individuo. Este tiene la capacidad de decisión de escoger libremente sus acciones e implementarlas en su contexto social bien sean positivas o negativas. Como bien se dijo anteriormente, las habilidades sociales son propiamente conductuales, algunas intuitivas, otras aprendidas que son aplicadas en la vida diaria de cada individuo en particular.

Lazarus (1973) menciona 4 dimensiones conductuales que abarcan las habilidades sociales:

- Capacidad de decir no.
- Capacidad de pedir favores y hacer peticiones.
- Capacidad de expresar sentimientos positivos y negativos.
- Capacidad de iniciar, mantener y terminar una conversación.

Cuartero, M (2009), menciona un apartado de Sarafino 1988, en el cual dice que las conductas sociales en los niños se desarrollan a lo largo de la vida, en la cual se van creando roles, habilidades y valores que en el futuro van a permitir que sean entes socialmente aceptados y útiles. Es importante que estas conductas se desarrollen de manera adecuada ya que es la principal vía para la aceptación social del individuo y de esta manera al ser adultos tengan las habilidades adecuadas para un desenvolvimiento acorde ante cualquier contexto social o cultural.

Como seres humanos, sentimos la necesidad de la interacción social con los demás, y por lo tanto sentimos la necesidad de intercambiar vivencias, situaciones, sentimientos y emociones bien sea con personas u objetos, en este caso, nos referimos a los niños, que al principio de su vida se hacen amigos de sus juguetes y crean ese apego que según la teoría etológica de Bowlby, “las conductas de apego son aquellas



que aparecen con la proximidad o el contacto entre la madre y el niño”, estas conductas variarían de acuerdo a la edad del niño.

El desarrollo de la conducta social temprana del niño, se muestra desde que nace, sin embargo, al nacer, cuando el bebé emite una sonrisa, éstas son incompletas y sin algún significado. Durante el crecimiento se van desencadenando claramente los estímulos que permiten que el niño emita conductas sociales, durante las etapas del crecimiento se observa la sonrisa social, que en el primer momento no tiene significado, en la segunda etapa ya puede ir dirigida hacia los seres humanos, en la tercera etapa ya hay una sonrisa verdadera y es más eficaz ante los estímulos de los seres que lo rodean y a partir de la quinta etapa, los niños ya empiezan a percibir estímulos visuales que le permiten expresarse más.

En cuanto a la sociabilización entre iguales, los niños durante su primer año de vida no muestran interés alguno por compartir con niños de su edad, ya a partir de los dos años de edad, empiezan a compartir juguetes, juegos y conversaciones. Entre los tres y 5 años de edad ya buscan a compañeros de juego y amistades.

Entrando un poco al tema del Asperger y las habilidades sociales, se puede decir que éstas no se expanden mucho durante la infancia. Estos niños pueden tener amistades, pero son sus padres los que organizan encuentros sociales ya que, debido a sus limitaciones los niños con Asperger suelen buscar relacionarse con niños más pequeños o con retraso mental. Dadas las dificultades que tienen, incluso los de alto nivel de funcionamiento o Síndrome de Asperger, se podrían observar más aislados o solo la mayor parte del tiempo.

Las personas con Asperger carecen de diferentes habilidades en el área de la sociabilización, entre esas carencias podemos distinguir, irrelevancia en la información hacia el oyente, falta de espontaneidad, repeticiones rutinarias verbales, se les dificulta iniciar y terminar una conversación y presentan ausencia de comentarios. Así mismo, no comprende el doble sentido y suelen emitir comentarios fuera de contexto o con un vocabulario rebuscado el cual en muchas ocasiones son

incomprensibles para las personas que tienen a su alrededor, en este caso sus compañeros de escuela.

Según Tony Attwood (2011), cuando se observan los patrones de juego social y generación de amistades en niños con síndrome de asperger debemos evaluar si existe un retraso o comprensión adecuada del concepto de amistad. El describe 4 etapas en las que busca las diferencias cualitativas de cada una desde el punto de vista del niño con síndrome de asperger y sus compañeros.

En cada una de las etapas se habla del juego, sin embargo en este punto nos vamos a enfocar en las habilidades sociales de los niños según cada etapa.

En la primera etapa, los niños presentan dificultades en la sociabilización con sus compañeros, lo cual puede llevarlos a la frustración, agresión y ansiedad. Pueden ser considerados como egocéntricos al momento del juego o la interacción ya que evitan el juego en grupo para así mantener el control de la situación en la que se encuentran, evitando que sus compañeros interactúen en lo que el ya tiene planificado hacer con las actividades. Durante la segunda etapa, estos niños no están seguros de cómo deben comportarse, en algunas ocasiones están conscientes de su carencia de amigos y pueden presentar ansiedad al observar que su interacción no está dando resultados, por lo tanto pueden tender a imitar modelos inadecuados para establecer relaciones de amistad con otros niños. En cuanto a los temas de conversación, éstos suelen ser inadecuados al contexto en el que se encuentra, restringiéndose solo a sus intereses particulares y no a los del grupo, esto conlleva a que los niños de su edad lo vean como alguien aburrido.

En la tercera etapa el niño puede presentar retraimiento y depresiones por una reacción a sus dificultades por establecer relaciones sociales con sus compañeros, socializar con niños de su edad puede ser extenuante para estos niños ya que no tienen las habilidades para establecer una conversación o lazos de amistad iniciales, presentan dificultades en la negociación, hacer sacrificios por algún amigo, persuasión y como mantener una amistad. No conciben la posibilidad de que sus

amigos interactúen con otros niños ya que dentro de su concepto de amistad, aquel niño que juega con él, debe jugar siempre con el y no con otros niños, llevando a éste a alejarse y dejarle de hablar por romper sus contratos de amistad.

Durante la cuarta etapa ya se describen las habilidades presentes en los adolescentes con síndrome de asperger y aquellas dificultades encontradas durante esta etapa de la juventud.

La aceptación social depende de la tolerancia y la comprensión, de cumplir con las expectativas del grupo al que pertenece y el fracaso puede conseguir un rechazo por parte de sus compañeros.

#### **2.3.1.1. Habilidades de juego temprano**

Para Delgado, I (2011), las habilidades del juego se evidencian a partir de los 3 meses de edad, ya que antes, podría decirse que son reacciones reflejas ante estímulos que reciben. Desde los 3 meses de edad hasta los 6 meses, el niño comienza con el juego manipulativo, en el cual mueve, agarra, presiona, lanza, muerde y chupa los objetos que encuentra a su alcance, bien sea su propio cuerpo y personas que le rodean.

Entre los 6 y 12 meses, comienzan a girar, gatear, caminar, agarra los objetos y se los pasa de una mano a otra, los lanza y golpea contra el suelo, comienza el juego exploratorio en cuanto a las características de los objetos, busca los objetos que pierde de vista y juega con objetos grandes que pueda manipular con facilidad.

De los 12 a los 24 meses, empieza el desplazamiento libre, a romper, empujar o golpear. En esta etapa comienza el juego simbólico. De los 2 a los 4 años, se inicia el juego funcional como correr, saltar, gritar, imitaciones del mundo adulto, a jugar junto otros niños pero no jugar con ellos, acepta el juego dirigido. A los 4 años, el juego continúa siendo paralelo, sin embargo, cada vez más se dedicará a compartir su espacio, sus juegos y a ser más participativo, comienza a distinguir la realidad de la ficción, amplía su vocabulario. A los 5 años, conocerá el juego cooperativo, jugará

con sus compañeros y le hará feliz lograr cosas por si mismo, jugará juego de asignación de roles diferenciados.

Durante los primeros años de nuestra vida, es importante el juego ya que permite el desarrollo integral del niño en diferentes niveles. Todo lo aprendido a través del juego es asimilado de manera más eficaz. Hay 5 dimensiones del juego que permitirán al niño obtener un mejor desarrollo en su vida a nivel emocional, social, cultural, creativo y cognitivo.

Dimensión emocional es aquella que permitirá al niño en la expresión y control de sus emociones. Es, a través de esta dimensión donde el niño va a aprender a controlar su ansiedad, agresividad y sexualidad. Así mismo se estimulará el autoestima y la autoconfianza.

Dimensión social, es aquí donde sus primeras relaciones sociales tomaran forma, aprenderán a saludar, esperar el turno, compartir, a no ser agresivos ni a imponerse ante los demás. Aprenderán a respetar las normas y a comunicarse.

Dimensión cultural, a través de esta dimensión, el niño lograra transmitir sus valores y tradiciones.

Dimensión creativa, se desarrollará el juego simbólico, permitiéndole al niño la capacidad del pensamiento y desarrollo de habilidades.

Dimensión cognitiva, en esta etapa, el niño aprenderá a diferenciar colores, formas, texturas, sonidos, entre otras cosas, de desarrollarán los sentidos. Así mismo se favorecerán las empatías y las capacidades de juegos de roles. El juego facilita al niño las representaciones mentales, el dominio del lenguaje y a expresarse con su entorno social.

Es importante tener en cuenta las habilidades tempranas del juego en el desarrollo del niño ya que, como se mencionó anteriormente, a través de él se experimentaran muchas cosas, aprenderán a comprender la realidad y a diferenciarla

de la fantasía, permitirá la liberación de tensiones, desarrollarán su imaginación, su ingenio, la resolución de problemas y serán unos niños sanos a lo largo de su crecimiento.

Anteriormente se hizo referencia a Tony Attwood (2011), donde hace acotaciones acerca del juego y las relaciones de los niños con síndrome de asperger, habla de 4 etapas en las que busca las diferencias cualitativas entre los niños con síndrome de asperger y sus compañeros en el ámbito social. Nosotros hablaremos de las 2 primeras etapas que se refieren al juego en la etapa infantil de los niños con síndrome de asperger.

Para comenzar con la primera etapa, en esta se describe lo que un niño con síndrome de asperger hace al momento de jugar, en esta etapa, estos niños prefieren jugar solos o con adultos, si se encuentran dentro de un salón con juguetes, éstos escogen jugar con los juguetes más que con sus compañeros. El juego del niño con síndrome de asperger es constructivo más no interactivo, juegan de manera solitaria y no comparten con sus compañeros, los ven como objetos. No tienen la capacidad de establecer juegos grupales ya que pueden ser desagradables para ellos porque presentan interrupciones y ante las propuestas de sus compañeros no tienen tolerancia.

Dentro de los juegos de estos niños se pueden presentar situaciones conflictivas, estos niños no saben comunicarse de forma afectiva con otros niños, se les dificulta incorporar nuevos juegos o así mismo nuevas sugerencias. Son previsivos, determinan el control dentro de sus actividades mientras que otros niños son espontáneos y variables.

En la segunda etapa los niños tienen juegos mucho más complejos a interactivos, en cambio los niños con síndrome de asperger pueden presentar episodios emocionales al perder. Siempre quieren ganas o ser el primero, no por el hecho de ganar sino por la ansiedad de saber los resultados finales ya que no les gusta lo desconocido ni las sorpresas. Suelen ser intolerantes a los errores de los amigos,

haciéndoles críticas acerca del juego que realizan, sin embargo no les gusta que se los critique a ellos.

Mojica Y, Bernal D y Sánchez K (2006), describen en su investigación diferentes tipos y etapas de juego, las cuales serán explicadas en el siguiente punto que habla más explícitamente del juego y los tipos. Sin embargo en esta sección se nombraran.

Las cuatro etapas del desarrollo del juego según su contenido y estructura realizadas por Hurlock (1967) son: estadio exploratorio, estadio del juguete, estadio del juego y estadio de juego /trabajo adolescente. Cada uno de ellos se desarrolla según la edad de los individuos. Estas etapas serán explicadas en el siguiente punto que habla más explícitamente del juego y los tipos.

También, hacen referencia a Smilanky, (1998) quien realizó otra división del juego, enfocado particularmente en el juego dramático que a su vez está dividido en cuatro tipos: juego funcional, constructivo, dramático y reglado.

Según Piaget existe otra clasificación según la complejidad cognitiva, estos son: juegos prácticos, juego simbólico, juegos reglados y juegos de construcción.

### **2.3.2. El juego**

Para el ser humano, el juego es una habilidad que empieza desde el nacimiento y es necesaria para el desarrollo de habilidades primarias que posteriormente serán utilizadas en la vida adulta de cada individuo. A través de éste, se adquieren habilidades sociales, capacidades y destrezas que permitirán conocer el entorno en el que se desenvuelven, permite expresar sentimientos y pensamientos, emociones, desarrollo del lenguaje expresivo y comprensivo, así mismo estimula el desarrollo físico, motor y neurológico del niño.

Es importante el juego para la vida del niño ya que, como anteriormente se dijo, a través de éste se generan nuevas conductas, principalmente dentro del contexto social ya que permitirá una interacción adecuada con sus compañeros.

Para Groos (1902), el juego es un instrumento y una manifestación del desarrollo psíquico, de pensamiento y de la acción del individuo. Por otro lado, los autores Buytendijk y Bühler (1924), comparten que el juego tiene una significación fantástica, como medio de representación, lo cual permite al niño una inmadurez evolutiva como causa de la actividad lúdica. Así mismo, Koffka (1934) y Lewin (1965) dicen que el juego es una actividad basada en la inmadurez de la infancia, así también como de algo irreal, fantasioso, donde el niño moviliza sus estructuras mentales mas fluidamente y personal.

También, existen diferentes conceptualizaciones acerca del juego, haremos referencia a algunas definiciones de algunos autores para posteriormente hablar principalmente acerca de las destrezas de juego y los tipos.

Chateau (1973) define el juego como una anticipación a las ocupaciones serias.

“Sutton (1980), determinó que el juego permite a los niños explorar a través de la fantasía.... Al sustituir la realidad por la fantasía, el niño podrá imitar, explorar y construir...”

“Freud y Piaget, (s/f) consideraron el juego como una forma de descarga de tensiones y expresión de sentimientos como la ira, la ansiedad o frustración, permitiendo la regulación de sus emociones y se comuniquen a través de diferentes conductas y pensamientos.”

Rosenblatt (s/f), actividad cognitiva que contribuye al conocimiento del niño con el mundo que lo rodea.

Spencer (s/f), usó del juego como medio para liberar el exceso de energía infantil mediante el movimiento,

Reilly (1998) , actividad fundamental durante la infancia, la cual permite el aprendizaje, fomenta la imaginación, mejora la socialización, la adaptación y promueve el cumplimiento de normas.

“Es la forma infantil de experimentar creando situaciones y de dominar la realidad experimentando y previniendo” (Erikson 1966), (

“El origen del juego está en el trabajo, en las formas sociales del trabajo” (Wundt 1887),

“El juego del niño es una práctica para adquirir habilidades sociales y motoras que posteriormente le serán necesarias en la vida social y su vida adulta.” (Groos 1902),

Dentro del juego hay diferentes clasificaciones y cada una de ellas está basada bajo conceptos de distintos autores conocidos como: Parten (1932-33), Hurlock (1967), Smilansky, y Piaget.

Comenzando por la clasificación que realizó Parten (1932-33), el juego se clasifica en 8 tipos según el comportamiento lúdico, estos son:

- **Juego distraído:** utiliza partes del cuerpo como instrumento de juego.
- **Juego observado:** participa en la conversación mientras observa a los otros jugar.
- **Juego independiente solitario:** realiza actividades lúdicas solo.
- **Juego paralelo:** juega junto con otros niños pero no con ellos.
- **Juego asociativo:** el niño juega con otros niños pero sin una organización en las actividades.



- **Juego suplementario:** el niño juega de manera organizada con otros niños y con un propósito específico.
- **Juego libre y espontaneo:** No tiene reglas, es espontaneo y exploratorio.
- **Juego de recreación y deportes:** contiene actividad física y funciona como agente socializador.

Hurlock, (1967) realizó dos clasificaciones más del juego: la primera clasificación fueron Juego Activo y Pasivo y la segunda como juegos para bebés, individual, de barrio, de equipo y dentro de interiores.

El juego activo es aquel en el que el niño utiliza toda su energía y realiza actividades como correr, saltar, pintar, por el contrario, el juego pasivo es aquel en el que el niño observa las actividades de otros, hay poco consumo de energía, este tipo de juego se refiere a ver televisión, jugar videojuegos y realizar juegos tranquilos.

Dentro de la segunda clasificación, los autores proponen los mismos según las edades: los juegos para bebés son aquellos realizados por los cuidadores o padres, donde el niño explora y conoce la función de los objetos, este tipo de juego se desarrolla hasta el primer año de edad. El juego individual es aquel en el que el niño compite consigo mismo, no hay reglas o se modifican constantemente, este se da de los 4 a los 5 años de edad. Juego de barrio es aquel que se da con un grupo de individuos dentro del sector donde viven los niños. Juego en equipo, prevalecen las reglas y la organización y son aquellos en los que se realizan grupos con números indefinidos de participantes. Juego en interiores, son aquellos en los que se requiere de menos actividad física, como armar rompecabezas, jugar juegos de mesa, cartas, etc.

Tal como mencionamos anteriormente, la autora describe 4 etapas del desarrollo del juego según su contenido y estructura, los cuales llama Estadios, estos son: Estadio Exploratorio, Estadio del juguete, Estadio del juego, Estadio de

juego/Trabajo adolescente. Cada uno de ellos va de acuerdo al crecimiento y desarrollo del niño.

El primer estadio es el lactante, donde el bebe explora su cuerpo y los objetos dentro del ambiente en el que se encuentra. El estadio del juguete, abarca de 1 a los 7 años de edad, en esta etapa comienza el juego constructivo y culmina en juegos de pasatiempo. Estadio del juego en los años escolares se refiere al juego de construcción productiva y deportes. Por último el estadio de juego/trabajo adolescente, el cual el joven comienza a proyectar sus objetivos futuros y planes de actividades.

Smilansky (1998) habla del juego funcional, juego constructivo, juego dramático y juego reglado, estos, que aunque fueron explicados en el punto anterior van avanzando según la edad.

- **Juego funcional:** es el juego verbal y conductual, permite al niño explorar su ambiente inmediato.
- **Juego constructivo:** comienza la utilización de bloques para armar torres, uso de la plastilina y la arcilla, dibujar, pintar y construcción de montañas de arena.
- **Juego dramático:** ilusión, comienzan las destrezas dramáticas, el hacer creer algo, se forma un nexo entre su mundo y el mundo adulto. Roles, interacción y expresión social del niño.
- **Juego reglado:** comienza en los años escolares y culmina en la adultez.

Finalmente, para Piaget existe otra clasificación enfocada en la complejidad cognitiva, estos son: Juego Práctico, Juego simbólico, Juego Reglado y Juegos de Construcción.

- **Juegos prácticos:** es aquel en el que el niño repite por placer, practica sensorio motora y ejercicio mental.

- **Juego simbólico:** su fin principal es hacer creer.
- **Juegos reglados:** es la interacción que existe entre el niño y sus compañeros en los cuales exigen una organización y selección de actividades determinadas.
- **Juegos de construcción:** es el paso entre el juego y el trabajo inteligente o entre el juego e imitación.

#### 2.3.2.1. Destrezas de juego

Así como las habilidades de juego temprano son importantes en el desarrollo inicial del niño, las destrezas de juego es una de las primeras habilidades que se desarrollan, desde que nacen, los niños comienzan a jugar con sus pies, los zapatos, el móvil de la cuna, entre otras cosas que encuentren a su alrededor. En los niños con Asperger tarda en aparecer el interés por los juguetes o en ocasiones no aparece, esto se debe a la dificultad para comprender el significado que tienen los juguetes. Si el interés por los juguetes aparece, el uso de ellos es inusual, ya que los utilizan de una manera diferente al tipo de actividad al cual normalmente son utilizados.

Cuando el juego se desarrolla en estos niños, es repetitivo y monótono, los juguetes los utilizan alineándolos, los hacen girar, hacen torres y clasifican, la habilidad para la resolución de los rompecabezas es notoria en muchos de estos niños ya que su capacidad de razonamiento lógico esta marcado notablemente.

En cuanto al juego simulado con otros niños, éste se les dificulta ya que para éste requieren de una comprensión de conductas sociales y no sociales complejas, las cuales no presentan y se les hace difícil relacionarse con sus iguales para mantener un juego cooperativo.

Como resultado de la deficiencia cognitiva presente en estos niños, se observa un interés por el olor, sabor, textura y partes más que en el objeto en sí. Utilizan los sentidos y en ocasiones tienen apego a alguno de los objetos con los que se

desenvuelven. No saben manejarse dentro de cambios, siendo rutinarios en sus actividades y presentando rituales tales como dar vueltas a una silla antes de sentarse, dar tres pasos hacia adelante antes de entrar a algún lugar.

Existen diferentes tipos de juego, anteriormente se hizo referencia a varios autores describiendo distintos tipos de juego, en este caso, en el cual hablamos de los niños con Asperger, haremos hincapié en las principales destrezas de juego observadas en esta población.

Todos los niños juegan de diferentes maneras y formas, usan la imaginación, su cuerpo, objetos que encuentran a su alrededor y personas allegadas. Sin embargo, los niños con Asperger ven el juego de una manera diferente, por su condición, se les dificulta la interacción con otros niños, la socialización, el intercambio de roles y así mismo compartir de manera grupal. Por esta razón es que hacemos referencia a las principales destrezas de juego vistas en estos niños y que serán utilizadas para la investigación como eje principal para la implementación de estas destrezas primarias en la infancia a través de un programa de destrezas de juego.

Entre los principales tipos de destrezas de juego tenemos: el juego paralelo, el juego cooperativo, el juego interactivo y la toma de turnos. Nos enfocamos principalmente en estos ya que, como anteriormente se dijo, estos niños presentan dificultades al momento de jugar con otros niños y cada uno de estos describe de forma más detallada que tipo de juego realizan nuestros niños dentro del aula o en un patio.

- **Juego Paralelo:** el niño juega junto con otros niños, utilizando juguetes similares pero de manera independiente y solitaria.
- **Juego Asociativo:** los niños comparten objetos y juguetes, interactúan entre sí pero sin coordinación aparente ni tomándose en cuenta los deseos del otro.
- **Juego Cooperativo:** los niños actúan conjuntamente y comparten actividades y objetivos similares.

- **Juego Interactivo:** los niños juegan interactuando conjuntamente, sin embargo, amerita la espera de turnos. El niño pide su turno, pide materiales y solicita a otros niños que jueguen con él.
- **Toma de Turnos:** se basa en compartir y esperar los turnos que corresponden a cada uno de los niños dentro de un juego o actividad determinados. Los niños deben tolerar apropiadamente la espera del turno y compartir los juguetes cuando corresponda.

Es importante tomar en cuenta el comportamiento de los niños al momento del juego ya que de esta manera se podrá determinar más acertadamente lo que se está observando. Un niño que juega solo, no necesariamente presenta Asperger, sin embargo hay que observar detalladamente su comportamiento si se le acerca otro niño a jugar con él.

### **2.3.2.2. Teoría del juego según Piaget**

“Piaget (1932, 1946, 1977) (c.p Diaz,2010) ha destacado la importancia del juego en los procesos de desarrollo. Relaciona el desarrollo de los estadios cognitivos con el desarrollo de la actividad lúdica: las diversas formas de juego que surgen a lo largo del desarrollo infantil son consecuencia directa de las transformaciones que sufren paralelamente las estructuras cognitivas del niño”.

Observamos el desarrollo cognitivo en el juego a través de diferentes conductas como: la interacción con sus pares; la cantidad de acciones que el niño es capaz de coordinar; las respuestas a los conflictos sociales o afectivos que se producen durante el juego, entre otras. Estas conductas nos hablan de la forma de pensamiento alcanzada, de las capacidades desarrolladas y de las estrategias aprendidas.

### 2.3.2.3. El juego simbólico según Piaget. De 2 a 4 años de edad

Según Piaget, a partir de los 3 años de edad, los niños se enriquecen gracias a su imaginación, esta capacidad va a permitir dar lugar a 3 combinaciones lúdicas donde aparecen deseos reprimidos de la realidad y que se satisfacen en el juego.

Estas combinaciones son:

**Compensatorias:** el niño realiza simbólicamente lo que se le prohíbe hacer en su realidad, lo que le produce miedo.

**Liquidatorias:** asimila y supera simbólicamente situaciones desagradables. Acepta situaciones de miedo gracias a la modificación del contexto que realiza.

**Anticipatorias:** anticipa los resultados de su acción.

La clasificación de los juegos planteados por Piaget es la siguiente:

Periodo del desarrollo	Estructura del pensamiento	Tipo de juegos
Sensorio motriz (0-2)	P. de acción	Sensorio motrices
Pre operacional (2-7)	P. representativo	Simbólicos (individual.
Operaciones concretas (7-12)	P. intuitivo P. reflexivo (razonamiento)	Colectivos) Reglados

Tabla 1: Gararigordobil, M (1995). Teorías del juego infantil. Tipo de juego y estructuras del pensamiento en Piaget. España

### 2.3.2.4. Cambios en la simbolización

Piaget compara la imitación de un niño de 18 meses con uno de 2 y 3 años, donde se encontrarán 3 importantes cambios en la muestra del dominio de los símbolos en niños de esta edad.

A medida que el niño va creciendo, la simbolización va desvinculándose de su vida real. Durante el primer año, los niños hacen uso de objetos reales. A los 2 años, utilizan objetos menos realistas, como usar un cubo como teléfono o utilizar partes de su cuerpo para simular objetos de su vida real. Posteriormente alrededor de los 3 y 5 años, imaginan objetos sin apoyo real de los mismos, lo que quiere decir que sus representaciones están teniendo flexibilidad y cambios.

La manera en que el niño juega cambia con la edad, evoluciona y va desarrollando herramientas para jugar. Inicialmente el juego simbólico está dirigido a sí mismo, después van dirigidas a otros, como muñecos y posteriormente hacia los 3 años de edad el niño es participante de del juego, el muñeco que utiliza se alimenta a sí mismo o que uno grande alimenta a un bebé.

### 2.3.3. **Asperger**

“El término fue utilizado por primera vez por Lorna Wing en 1981 en una revista de psiquiatría y psicología,<sup>2</sup> denominándolo así en reconocimiento del trabajo previo de Hans Asperger (1906-1980), un psiquiatra y pediatra austríaco que había descrito el síndrome ya en 1943”.

Conocemos por definiciones leídas en diferentes fuentes, que el Asperger es un trastorno del desarrollo cuyas manifestaciones inician aproximadamente a partir de los 3 años de edad. Este trastorno viene con afectaciones en la comunicación, la conducta y las relaciones sociales. Sin embargo, no todos los individuos presentan todas esas características. Según el nivel de Asperger que presenten, éstas se desarrollarán con diferentes manifestaciones.

Según Sánchez A, en una publicación realizada en la universidad de Salamanca-España, define el Asperger como un “alejamiento y aislamiento en un mundo de fantasía”, así mismo como un trastorno del desarrollo en el cual aparecen síntomas de pasividad y ausencia de conductas de señalar. Postula que el Asperger es una causa de accidentes pre y peri natales.

Otra definición de Asperger, descrita por Leo Kanner (1943), describe el Asperger como “un trastorno biológico con alteraciones innatas en el contacto afectivo”.

Leo Kanner (1943) c.p Belloso (s/f), “etiquetó el desorden como Asperger infantil temprano”.

“Uta Frith y Tustin (s/f) c.p Belloso (s/f), quienes dicen que el Asperger es un trastorno que afecta el desarrollo mental en todas sus etapas, así mismo hacen reseña a que en el Asperger predomina el ritmo y sensaciones corporales. “Los objetos del mundo externo son explorados, a veces incluso con mucha atención, pero son considerados como partes del cuerpo o muy cercanos a él”. (kanner, 1943)

#### **2.3.3.1. Características del Asperger**

Entre las características presentes dentro del espectro, se conoce el caminar en puntillas, el desinterés por las personas, la carencia del juego simbólico, el desarrollo visual errático, la visión periférica o central, escasa atención visual y pobre contacto ocular.

Así mismo presentan preferencia por objetos inanimados, poca incapacidad espacial, torpeza y desinterés social, aleteo, aplausos, imposibilidad para desarrollar la comunicación, escaso desarrollo de lazos afectivos, incapacidad para el juego imaginativo e imitación, así como también contacto visual y expresiones faciales atípicos, presentando una dificultad para mantener una mirada directa con las demás personas, fallas para reconocer pautas verbales o no verbales, gestos con las manos o faciales y para actuar adecuadamente a nivel social.

#### **2.3.3.2. Definición social de niños con Asperger**

Las primeras manifestaciones de los niños son la sonrisa, la imitación y el balbuceo, lo cual nos permite identificar que el niño está presentando un desarrollo



acorde a su edad. Sin embargo, cuando se observa en los primeros años de vida que el bebe está presentando ausencia de sonrisa social y la imitación se debe considerar un llamado de atención ya que éstas podrían ser síntomas inusuales.

Los niños con Asperger, presentan características sociales inusuales, lo cual hacen que éstas sean características importantes dentro del espectro. Los síntomas más típicos son la falta de reciprocidad en las relaciones sociales, siendo esta una falla significativa para el desarrollo del niño dentro de su entorno.

Estos niños observan el mundo de una manera muy distinta a la del resto de las personas, ya que observan de una manera más profunda e intensa y en muchas ocasiones son inadecuadas sus interacciones con los demás, ya que hay niños a los que no les gusta el contacto físico, evitando caricias y besos, sin embargo hay otros que buscan el contacto ardientemente, lo cual podría tornarse incomodo para otros niños de su círculo.

El niño autista tolera muy poco la frustración, lo que lo lleva a un difícil manejo de la misma y en ocasiones una prohibición o negativa a concedérsele algo lo dispara. Esto mismo conlleva a que el niño aprenda conductas manipuladoras y logre en el cuidador una condescendencia.

En relación al contacto visual de estos niños, es fugaz, sin embargo hay niños que presentan un contacto visual constante con el interlocutor pero ésta no presenta conexión entre la conducta y su mirada.

Los niños pequeños desarrollan interés por otros niños desde el primer año de edad, sin embargo, los niños con Asperger presentan ausencia en la interacción con sus iguales aproximadamente hasta los 4 años de edad, donde comienzan a interactuar con niños de su edad de manera paralela más no cooperativo.

### **2.3.3.3. Destrezas sociales en el Asperger**

Según Reyes, E (2012) los niños con desarrollo normal, presentan interés por el mundo y las personas que lo rodean, usualmente responden a las miradas, gestos, interacción en el intercambio de palabras a través de la imitación y acciones, así mismo como aplaudir o decir adiós.

En referencia a los niños con Asperger, estas características se encuentran usualmente ausentes. Dentro del espectro, la socialización es una de las dificultades más comunes, no solo presentan timidez sino también problemas que afectan su vida cotidiana tales como irrespeto del espacio personal de las demás personas, rechaza o evita el contacto físico, dificultades para expresar y comprender los sentimientos propios y de otros.

Muchos niños, presentan más dificultades que otros para interactuar o compartir con sus pares ya que se les dificulta esperar el turno, se molestan al ser tocados o que los abracen, lo que causa que otros niños los rechacen, este rechazo origina en estos niños conductas auto estimulantes como el aleteo o traer consigo depresión o ansiedad.

### **2.3.3.4. Juegos y Asperger**

Según Martínez, M (s/f), alrededor de los 2 y 3 años de edad, una de las características que llaman la atención de los padres es la funcionalidad que los niños le dan a los juguetes o la manera en la que los ignoran. “las manifestaciones del juego de los niños con Asperger radica en que sus alteraciones más evidentes se observan en el juego funcional y el juego de ficción o simbólico”. Menciona que para Piaget (1959), el juego simbólico es la representación de un objeto ausente, es decir, imaginarse un objeto y representarlo imaginariamente. Por otro lado, Alan, Leslie (1987) describe al juego de ficción cuando ocurren hechos como utilización de objetos imaginados y sustitución de objetos.

### **2.3.3.5. Juegos, juguetes y materiales para niños con Asperger**

Según Sánchez, R. Rubio, P. Muñoz, C. Toledano, L. Talavera, E (2011). Los niños con trastornos del espectro autista, prefieren juegos en los que realicen pareos de formas, tamaños, colores, rompecabezas, encajes o construcción. Sin embargo, existen nuevas tecnologías que permiten que los niños con Asperger adquieran un aprendizaje más eficaz a través del uso de la computadora o la tableta, aunque es importante poner límites a éstos para que no se convierta en una obsesión.

Aunque existen estas nuevas técnicas de enseñanza, es importante que estos niños adquieran habilidades de juego a través de actividades en familia como juegos de mesa, donde el niño deberá aprender el concepto de ganar o perder, la espera de turnos y el desarrollo de la comprensión del mundo físico y social, que si bien sabemos, los niños con esta condición carecen de este impulso.

### **2.3.4. Programas para el desarrollo de las habilidades de juego.**

Existen diferentes características que permiten el desarrollo de programas para el desarrollo de habilidades de juego en niños con Asperger, principalmente hay que tomar en cuenta las condiciones que presentan cada uno de los niños, los intereses y el nivel de Asperger en el que se encuentren. Es importante hacer una observación previa de los niños a nivel individual y grupal para de esta manera sacar conclusiones previas a la elaboración de los programas, sin embargo es necesario realizar las adaptaciones necesarias para la elaboración del mismo.

Entre las características necesarias para la elaboración de programas para el desarrollo de habilidades de juego es necesario hacer cada programa para cada rango de edad ya que cada grupo o niño tienen edades diferentes y así mismo procesos madurativos particulares. Dentro de cada rango de edad existen objetivos y actividades que se deben o pueden realizar para la enseñanza de estas habilidades.

Dentro de los pasos es importante el diagnóstico, la planificación, la ejecución y una evaluación. Los elementos a trabajar se desarrollan a partir de los pasos a seguir,

dentro del diagnóstico está el contexto, en la planificación entran los objetivos, métodos y recursos, en la ejecución se encuentran las actividades, técnicas y temporización y por último en la evaluación se trabaja una evaluación inicial, continua y final. Todos estos constarán de una justificación y unos objetivos a trabajar como perceptivo-motores, socio-afectivos, cognitivos y de lenguaje.

#### **2.3.4.1. Aplicación de cómo se debe enseñar habilidades de juego.**

Para la enseñanza de dichas habilidades, es necesario realizar una planificación por edades, para que de esta manera sean cumplidos los objetivos de manera más eficaz, sin embargo se podría implementar una planificación según los niveles en los que se encuentran los grupos de niños.

- **Juego Paralelo:** El objetivo es que el niño sepa tolerar que otro individuo esté en proximidad mientras continúa haciendo su actividad. Es importante tener a los niños jugando juntos con el mismo juguete pero sin forzar la interacción entre ellos.
- **Juego Cooperativo:** Los niños juegan juntos para lograr un goal común. El niño debe esperar su turno, pero no necesariamente tiene que iniciar o preguntar por su turno. Para este se utilizan juegos interactivos, estrategias visuales, entre otras actividades.
- **Juego Interactivo:** Este se basa en cualquier actividad de juego que requiera que el niño interactúe con otro esperando su turno, pidiendo su turno, pidiendo materiales y pidiéndole a otros que jueguen con él. En este tipo de juego se utilizan juegos de mesa, cartas, el escondite, entre otros que permitan la interacción entre los niños.
- **Toma de turnos:** se basa en compartir y esperar los turnos que corresponden a cada uno de los niños dentro de un juego o actividad determinados. Los niños deben tolerar apropiadamente la espera del turno y compartir los juguetes cuando corresponda

### **2.3.5. El docente integral**

Según Deyka, A, Izarra, B, Lopez, I y Prince, E, en una investigación realizada para la revista de ciencias de la educación, describen al educador integral como un ente humanístico, socio - científico y tecnológico, este debe enfatizar una integración efectiva, ética e intelectual en la personalidad de sus alumnos. El docente integral es el punto de partida para el forjamiento de personalidades autónomas, donde debe integrar áreas académicas, capacidades cognitivas, motrices y afectivas para así formar un ser integral en el educando.

Un docente debe ser honesto al reconocer las potencialidades de cada uno, reflexivo, crítico, objetivo, responsable y ético. Debe adoptar conductas sociales apropiadas, tener relaciones interpersonales afectivas, positivas y responsables para de esta manera transmitir a los alumnos herramientas creativas para un desenvolvimiento adecuado en la sociedad.

#### **2.3.5.1. Rol del docente integral**

Según Olaves, V (2009), “Para desempeñar este rol, el docente debe poseer conocimientos, habilidades, actitudes, destrezas y valores que le permitan atender al educando como persona, tomando en cuenta sus características, necesidades e intereses, promoviendo en él relaciones interpersonales adecuadas; estimularlo en la adquisición de hábitos.

En este sentido, el docente en su rol de orientador del aprendizaje es un guía el cual conduce al estudiante por el camino del saber, sin imposiciones, pero con la autoridad suficiente emanada de su experiencia y sobre todo de la confianza que en él han depositado sus alumnos, a partir del establecimiento de relaciones afectivas basadas en la aceptación, el respeto mutuo y la comprensión”.

### **2.3.5.2. Importancia del docente integral**

Es importante el rol del educador ya que a través de él se forjan personalidades, se desarrollan competencias, habilidades y conductas para un desarrollo integral. En cada etapa de la infancia y la adolescencia será un estimulador en cada una de sus facetas individuales y sociales. Impartirá conocimientos que le permitirán al niño aprender jugando, dándole a éste una motivación para que su curiosidad lo lleve al aprendizaje, despertando interés por nuevos conocimientos.

Así mismo, se involucrará en su evolución, siendo un acompañante más no una dependencia de sus acciones individuales. Intervendrá en su socialización cuando sea necesario brindándole herramientas para su desenvolvimiento social.

“El docente infantil debe estar bien preparado en relación a su rol para asumir la tarea de educar a las nuevas generaciones, y ello implica no sólo la responsabilidad de transmitir conocimientos básicos para el preescolar, sino también el compromiso de afianzar en los niños valores y actitudes necesarios para que puedan vivir y desarrollar sus potencialidades plenamente, mejorar su calidad de vida, tomar decisiones fundamentales y continuar aprendiendo”. (Olaves, V, 2009)

Por otro lado, debe haber un “feed-back” con las instituciones y los padres en lo que se refiere a las metas de desarrollo integral del niño. Ser docente de preescolar es enfrentarse cada día a una sonrisa, el llanto, un logro, un interrogante difícil de responder, situaciones que hacen del ejercicio docente un reto permanente.

“El educador infantil juega un papel fundamental, presentándose como un mediador en una práctica pedagógica que se orienta en procesos de evaluación, planificación y organización del ambiente que propicien ámbitos específicos de aprendizaje, para que el niño y la niña viva experiencias significativas que le permitan avanzar en su desarrollo y aprendizaje”. (Olaves, V, 2009)

## **CAPITULO III**

### **MARCO METODOLÓGICO**

#### **3.1. Tipo de Investigación**

Para el diseño de una investigación es necesario utilizar una metodología apropiada al tipo y diseño. Es por ello, que en el presente capítulo se describe el procedimiento metodológico que se empleara durante el proceso de investigación.

En la presente investigación se utilizó un tipo de investigación proyectiva. Según Hurtado (2000), “consiste en la elaboración de una propuesta o de un modelo, como solución a un problema o necesidad de tipo práctico, ya sea de un grupo social, o de una institución, en un área particular del conocimiento”.

#### **3.2. Diseño de investigación**

El diseño de esta investigación es experimental, que según la página web de la Universidad Nueva Esparta es un “Proceso que consiste en someter a un objeto o grupo de individuos o determinadas condiciones o estímulos (variable independiente), para observar los efectos que se producen (variable dependiente)”.

#### **3.3. Población**

Según Tamayo y Tamayo, M (op,cit), “La población se define como la totalidad del fenómeno a estudiar donde las unidades de población posee una característica común la cual se estudia y da origen a los datos de la investigación” (P.114) de esta misma forma, afirman que la muestra “es el grupo de individuos que se toma la población, para estudiar un fenómeno estadístico” (P38). (Tamayo, T. y Tamayo, M (1997)

La población es niños y docentes de aulas integrales que tengan población Asperger en sus aulas, ya que la propuesta será aplicada a niños que se encuentren en un salón de clases de aulas integrales que tengan niños con Asperger.



### **3.4. Muestra**

“El diseño de la muestra se realiza según un constructo teórico que acompaña el cuerpo del estudio, y la selección de las unidades de muestreo se lleva a cabo siguiendo tipologías o perfiles definidos conceptualmente. Los perfiles corresponden a diferentes personas, contextos, eventos procesos con características determinadas que el investigador teoriza que pueden influir en los significados del fenómeno estudiado”. (Vázquez, Rejane, Mogollón, Fernandez, Delgado, Vargas, 2006, pp. 44)

La muestra está compuesta por niños con Síndrome de Asperger que se encuentren en aulas de preescolar integrales.

## CAPITULO IV

### Aportes

#### **Propuesta de actividades para la estimulación de habilidades lúdicas iniciales asertivas en niños con Síndrome Asperger de 3 a 4 años de edad cronológica para que sean aplicadas en aulas integrales de un Preescolar.**

Las siguientes actividades servirán de gran ayuda a las maestras de aulas integrales a nivel de preescolar para la aplicación de las mismas durante la jornada escolar y permitan estimular las habilidades iniciales de juego en niños con Síndrome de Asperger así como también las habilidades sociales a temprana edad.

Dichas actividades pueden ser organizadas según las competencias de los alumnos y pueden ser suministradas de acuerdo a los lapsos escolares, para que de esta manera, los objetivos planteados sean cumplidos de una manera óptima y se observen las mejorías en los alumnos.

#### ***4.1. Actividades para trabajar en pareja***

##### ***4.1.1. Actividad #1***

Juego de memoria.

<b>Objetivo</b>	<b>Instrucciones</b>	<b>Tiempo</b>	<b>Materiales</b>
Establecer la espera de turnos entre los jugadores.	<ul style="list-style-type: none"><li>- Colocar todas las piezas boca-abajo.</li><li>- Cada jugador/a, por turno, descubrirá dos piezas. Si son iguales, las retiras, se las queda y vuelves a jugar.</li><li>- Si son diferentes, debes dejarlas como estaban y ceder el turno a tu compañero/a.</li><li>- Ganará aquella persona que más parejas haya obtenido.</li></ul>	Hasta que se acaben todas las tarjetas ubicadas sobre la mesa.	12 pares de tarjetas

*Tabla 1: Juego de memoria*

#### 4.1.2. Actividad #2

Rompecabezas

<b>Objetivo</b>	<b>instrucciones</b>	<b>Tiempo</b>	<b>Materiales</b>
Implementar la tolerancia y la comunicación.	-Se colocará un rompecabezas grande de 20 piezas sobre la mesa -Cada jugador deberá armar una parte del mismo e ir uniendo las piezas conjuntamente. -Culminar el rompecabezas de forma cooperativa.	10 minutos	Rompecabezas de 20 piezas

*Tabla 2: Rompecabezas*

#### 4.1.3. Actividad #3

Bingo de imágenes

<b>Objetivo</b>	<b>instrucciones</b>	<b>Tiempo</b>	<b>Materiales</b>
Promover la tolerancia y el tiempo de espera	-Cada jugador tendrá un cartón con 10 imágenes -La maestra sacará una tarjeta con una imagen y dirá el nombre. -El jugador que la tenga la pide y la coloca sobre su cartón. -El primero que llene el cartón con todas las imágenes gana.	30 minutos de juego o hasta que algún jugador complete su cartón	-Cartones de imágenes. -Tarjetas con imágenes.

*Tabla 3: Bingo de imágenes*

#### 4.1.4. Actividad #4

Dominó de colores

<b>Objetivo</b>	<b>instrucciones</b>	<b>Tiempo</b>	<b>Materiales</b>
Potenciar el desarrollo de relaciones amistosas	-Cada jugador toma la mitad de las piezas. -El primero que saca una tarjeta es el que tenga un doble -Irán colocando las tarjetas según los colores que se observen sobre la mesa -El primer jugador que se le terminen sus tarjetas gana	20 minutos.	Juego de dominó

*Tabla 4: Dominó de colores*

#### 4.1.5. Actividad #5

Adivina ¿qué animal es?

<b>Objetivo</b>	<b>instrucciones</b>	<b>Tiempo</b>	<b>Materiales</b>
Maximizar el desarrollo emocional a través de la dramatización	-Un jugador le hace un sonido de un animal y el otro deberá adivinar. -El segundo jugador deberá hacer lo mismo. -Ganará aquel que adivine más animales.	10 minutos	Sonidos onomatopéyicos.

*Tabla 5: Adivina ¿Qué animal es?*

#### 4.1.6. Actividad #6

¿Cuántas tengo?

<b>Objetivo</b>	<b>instrucciones</b>	<b>Tiempo</b>	<b>Materiales</b>
Fortalecer la conceptualización	Un participante toma una cantidad de objetos de la mesa y el otro participante dice cuantos objetos tiene en su mano, que son y para qué sirven.	3 minutos por jugador.	Objetos de diferentes tipos y colores Reloj de arena.

*Tabla 6: ¿Cuántas tengo?*

#### 4.1.7 Actividad #7

Juego de memoria de números y cantidades

<b>Objetivo</b>	<b>instrucciones</b>	<b>Tiempo</b>	<b>Materiales</b>
Fomentar la agilidad y la atención	-Un jugador levanta dos tarjetas -Debe encontrar la pareja del número con la cantidad de figuras en la otra tarjeta y unir las como rompecabezas.	3 minutos por jugador.	Juego de memoria de números y cantidades.

*Tabla 7: Memoria de números y cantidades*

#### 4.1.8. Actividad #8

Veo Veo

<b>Objetivo</b>	<b>instrucciones</b>	<b>Tiempo</b>	<b>Materiales</b>
Fortalecer las habilidades de atención y concentración	-Con los objetos que observas dentro del salón, dile a tu compañero que adivine que es lo que ves. -Jugador #1 dice: Veo veo. -Jugador #2 dice: que ves? -Jugador #1 dice: una cosita -Jugador #2 dice: que cosita es? -Jugador #1 dice: una cosita que es de: y dice el color o alguna característica del objeto que vea. -Jugador #2 debe adivinar.	3 minutos por jugador para adivinar que es	Objetos dentro del aula

*Tabla 8: Veo Veo*

#### **4.1.9. Actividad #9**

Mímicas de animales selváticos.

<b>Objetivo</b>	<b>instrucciones</b>	<b>Tiempo</b>	<b>Materiales</b>
Estimular el desarrollo de la creatividad grafica.	-Jugador #1: hace una mímica de un animal de la selva -Jugador #2: debe adivinar que animal es.	3 minutos por jugador.	Mímicas

*Tabla 9: Mímicas de animales selváticos*

#### **4.1.10. Actividad #10**

Construyamos un castillo

<b>Objetivo</b>	<b>instrucciones</b>	<b>Tiempo</b>	<b>Materiales</b>
Potenciar el trabajo en equipo.	Con la ayuda de tu compañero construirán un castillo, entre ambos se pasarán los tacos y van construyendo de bloque en bloque hasta crear 2 torres de 5 pisos.	5 minutos	Tacos de madera

*Tabla 10: Construyamos un castillo*

#### **4.1.11. Actividad #11**

Preparando un jugo para mis compañeros

<b>Objetivo</b>	<b>instrucciones</b>	<b>Tiempo</b>	<b>Materiales</b>
Fortalecer el trabajo en equipo y la cooperación.	-La maestra picara la fruta. -Se colocaran las frutas en la licuadora entre dos personas. -Uno colocara el jugo en los vasos -El otro dará un vaso de jugo a cada compañero.	10 minutos	Frutas Licuadora Vasos plásticos

*Tabla 11: Preparando un jugo con mis compañeros*

#### 4.1.12. Actividad #12

Observando con atención.

<b>Objetivo</b>	<b>instrucciones</b>	<b>Tiempo</b>	<b>Materiales</b>
Estimular las habilidades de atención	-Uno de los jugadores levanta 3 tarjetas de igual o diferentes colores. -El otro jugador debe levantar las mismas 3 tarjetas. -Se repite la secuencia y se van aumentando la cantidad de tarjetas que se levantan de la mesa.	3 minutos por jugador	Tarjetas de colores: (3 amarillo, 3 rojo, 3 verde, 3 morado, 3 naranja, 3 azul)

*Tabla 12: Observando con Atención*

#### 4.1.13. Actividad #13

Sigue el ritmo

<b>Objetivo</b>	<b>instrucciones</b>	<b>Tiempo</b>	<b>Materiales</b>
Estimular las habilidades de atención y concentración	Con cualquier instrumento musical uno de los jugadores deberá realizar un sonido, el otro jugador deberá realizar el mismo sonido imitándolo. Irán aumentando los sonidos a medida que los hagan correctamente cada jugador.	3 minutos por jugador.	Instrumentos musicales

*Tabla 13: Sigue el Ritmo*

#### **4.1.14. Actividad #14**

No la dejes caer

<b>Objetivo</b>	<b>instrucciones</b>	<b>Tiempo</b>	<b>Materiales</b>
Fortalecer las habilidades psicomotoras gruesas	Parados uno frente al otro deberán lanzarse una pelota, si se cae el niño al que se le cayó deberá arrodillarse y jugar en esa posición, si termina sentado y se le vuelve a caer se comienza de nuevo.	Hasta que algún jugador este sentado	Pelota de plástico

*Tabla 14: No la dejes caer*

#### **4.1.15. Actividad #15**

Busquemos las vocales

<b>Objetivo</b>	<b>instrucciones</b>	<b>Tiempo</b>	<b>Materiales</b>
Potenciar el conocimiento de las vocales	En una piscina llena de letras y números, cada niño deberá conseguir el mayor número de vocales posibles. Aquel que consiga más de 7 gana.	5 minutos	Letras Caja

*Tabla 15: Busquemos las Vocales*



## ***4.2. Actividades para trabajar en tríos***

### ***4.2.1. Actividad #1***

Vamos a pescar

<b>Objetivo</b>	<b>instrucciones</b>	<b>Tiempo</b>	<b>Materiales</b>
Potenciar el desarrollo de normas sociales	Dentro de una caja se colocaran diferentes tipos de peces y objetos. Los niños deberán pescar la mayor cantidad de peces y colocarlos en un vaso. Aquellos que pesquen objetos contaminantes pierden puntos al momento del conteo final.	5 minutos.	Caja de cartón. Peces de colores con imanes Objetos contaminantes del mar. Cañas de pescar con imanes.

*Tabla 1: Pesquemos*

#### 4.2.2. Actividad #2

Hagamos un papagayo

<b>Objetivo</b>	<b>instrucciones</b>	<b>Tiempo</b>	<b>Materiales</b>
Potenciar las habilidades de comunicación verbal.	Con materiales como papel celofán, paletas, pabilo, pega y trozos de tela, se elaborara un papagayo. Ayudándose unos con otros se realizara el mismo. Uno corta el papel celofán, otro pega las paletas en forma de rombo y finalmente entre todos pegan el papel sobre las paletas y pegan los trozos de tela anudados para hacer la cola.	20 minutos.	Papel celofán Paletas de helado Pega Tela de colores Pabilo

*Tabla 2: Hagamos un papagayo*

#### 4.2.3. Actividad #3

Juego de memoria

<b>Objetivo</b>	<b>instrucciones</b>	<b>Tiempo</b>	<b>Materiales</b>
Maximizar las habilidades de memoria visual	Voltear las 40 parejas de tarjetas, cada jugador deberá levantar una pareja y debe conseguir aquellas parejas que sean por asociación. Ej.: un pez y un mar. Aquel jugador que consiga el mayor número de parejas ganas.	3 minutos por jugador.	40 pares de tarjetas

*Tabla 3: Juego de Memoria*

#### 4.2.4. Actividad #4

Formando sílabas

<b>Objetivo</b>	<b>instrucciones</b>	<b>Tiempo</b>	<b>Materiales</b>
Estimular el desarrollo del pensamiento asociativo.	Dentro de una caja cuadrada habrá 100 letras diferentes. Cada participante debe formar tantas sílabas puedan encontrar dentro de la caja. Aquel que tenga más silabas formadas gana.	5 minutos	Caja Letras

*Tabla 4: Formando Sílabas*

#### 4.2.5. Actividad #5

Pintemos y decoremos una caja

<b>Objetivo</b>	<b>instrucciones</b>	<b>Tiempo</b>	<b>Materiales</b>
Fortalecer las habilidades de cooperación grupal	Entre tres participantes podrán pintar y decorar esta hermosa caja. Uno de ellos pinta la tapa y los otros dos la caja mas grande. Dejar secar por 1 hora y posteriormente decorar a su gusto utilizando calcomanías, escarcha, sellos de diferentes figuras.	2 horas	Caja de madera. Pinturas al frio Calcomanías de foami Escarcha Pinceles

*Tabla 5: Pintemos y Decoremos*

#### 4.2.6. Actividad #6

Bingo de objetos

<b>Objetivo</b>	<b>instrucciones</b>	<b>Tiempo</b>	<b>Materiales</b>
Optimizar la capacidad de cooperación grupal	Cada jugador tendrá 10 objetos diferentes. En una caja estarán los mismos objetos. Uno de los jugadores sin ver sacara un objeto de la caja y dirá que es, el que lo tenga entre sus objetos lo dice y se lo queda. Aquel jugador que tenga las 10 parejas gana.	15 minutos.	Objetos de diferentes tipos Caja de cartón

*Tabla 6: Bingo de Objetos*

#### 4.2.7. Actividad #7

Vamos a crear un personaje y una historia.

<b>Objetivo</b>	<b>instrucciones</b>	<b>Tiempo</b>	<b>Materiales</b>
Promover la expresión de emociones a través de la dramatización	Con materiales de desecho se elaborará un títere según cada jugador desee. Posteriormente entre todos crearan una historia para contarla en el aula.	1 hora	Material de desecho Pega Tijera Pinturas

*Tabla 7: Creemos un personaje y una historia*

#### 4.2.8. Actividad #8

Creando una ciudad

<b>Objetivo</b>	<b>instrucciones</b>	<b>Tiempo</b>	<b>Materiales</b>
Potenciar la imaginación y la creatividad	Con legos de varios colores se construirá una ciudad. Entre todos los participantes hacen los edificios y las calles. Compartirán los legos teniendo cada participante una cantidad de 20 legos cada uno.	20 minutos	Legos

*Tabla 8: Creando una ciudad*

#### **4.2.9. Actividad #9**

Imitemos la figura

<b>Objetivo</b>	<b>instrucciones</b>	<b>Tiempo</b>	<b>Materiales</b>
Fomentar la imitación	La maestra hará una figura con plastilina. Los participantes deberán realizar la misma figura lo más parecida posible. El que la haga igual le toca hacer una figura para que los demás la elaboren.	10 minutos.	Plastilina Pega

*Tabla 1: Imitemos la figura*

#### **4.2.10. Actividad #10**

Saltemos la cuerda

<b>Objetivo</b>	<b>instrucciones</b>	<b>Tiempo</b>	<b>Materiales</b>
Favorecer el desarrollo de la empatía	Con una cuerda de saltar, dos participantes tomarán los extremos y el tercer participante saltará en el medio. Si toca la cuerda le da el turno al otro participante.	Indeterminado	Cuerda de saltar

*Tabla 10: Saltemos la cuerda*

#### **4.2.11. Actividad #11**

Creemos una historia familiar

<b>Objetivo</b>	<b>instrucciones</b>	<b>Tiempo</b>	<b>Materiales</b>
Establecer la importancia de la familia	Realizar diferentes personajes que sean miembros de una familia. Luego con una caja hacer una casa para pegarlos adentro y crear una historia de esa familia.	1 hora	Plastilina Pega Caja de cartón Pinturas Pinceles Tijera

*Tabla 11: Creemos una historia familiar*

#### 4.2.12. Actividad #12

Twister

<b>Objetivo</b>	<b>instrucciones</b>	<b>Tiempo</b>	<b>Materiales</b>
Fortalecer la expresión de emociones a través del movimiento	El juego consta de una tela que tiene dibujados círculos de colores y de un círculo con una flecha que gira, indicando un círculo de un color y el pie o mano derecho o izquierdo. Los jugadores tendrán que seguir las órdenes que indique la flecha y colocar la mano o el pie correspondiente en el círculo del color que se indique. Perderá el jugador que se caiga primero.	Hasta que el primer jugador se caiga	Twister

*Tabla 12: Twister*

#### 4.2.13. Actividad #13

Palabras - Palabras

<b>Objetivo</b>	<b>instrucciones</b>	<b>Tiempo</b>	<b>Materiales</b>
Estimular la creatividad verbal	Dentro de una caja habrá diferentes letras. La maestra sacará una letra y cada participante deberá decir una palabra que comience con esa letra.	3 minutos por jugador.	Caja de cartón Letras en cartulina

*Tabla 13: Palabras- Palabras*

#### 4.2.14. Actividad #14

Dibujemos a nuestro compañero

<b>Objetivo</b>	<b>instrucciones</b>	<b>Tiempo</b>	<b>Materiales</b>
Estimular la conducta pro social cooperativa.	Un compañero se acostara sobre un papel bond y los otros dos deberán dibujar el contorno, posteriormente entre todos le dibujaran todas las partes y lo decorarán.	10 minutos.	Papel bond Lápices Colores Pinturas Pinceles

Tabla 14: dibujemos a nuestro compañero.

#### 4.2.15. Actividad #15

Jenga

<b>Objetivo</b>	<b>instrucciones</b>	<b>Tiempo</b>	<b>Materiales</b>
Potenciar las relaciones amistosas	Una vez que la torre está construida, la persona que ha construido la torre empieza el juego. Aquí los movimientos consisten en coger un bloque de cualquier piso y colocarlo ordenado en la parte superior de la torre. No se pueden coger bloques del último piso completo, y en caso de haberlo, de la fila incompleta. Sólo se puede ha para sacar lono en contacto con la torre al mismo tiempo para sacar un bloque. Se puede esperar 10 segundos antes de empezar a tocar para ver si la torre se cae. El juego se acaba cuando la torre se cae y el perdedor es quien hace que se caiga.	3 minutos por jugador.	Jenga Reloj de arena

Tabla 15: Leslie S, (1974) La Jenga un juego que pone a funcionar el cerebro. *África*.

### 4.3. Actividades para trabajar en cuartetos

#### 4.3.1. Actividad #1

Ludo

<b>Objetivo</b>	<b>instrucciones</b>	<b>Tiempo</b>	<b>Materiales</b>
Fomentar el aumento de conductas sociales	<ul style="list-style-type: none"><li>-Elige un color y coloca tus piezas de juego en la sección inicial de tu color.</li><li>-Tira el dado para ver quién comienza. El número más alto gana la ventaja.</li><li>-Tira el dado en tu turno para mover tu pieza hacia adelante en sentido horario, o aprovecha la oportunidad para mover una de tus piezas desde la base hasta la pista.</li><li>-Ten en cuenta que no puedes mover una pieza fuera de la zona de salida a menos que saques un 6. Si sacas más que un 6 y no tienes una pieza en la pista, entonces pierdes tu turno. Ten en cuenta que si no eres capaz de mover una pieza precisamente en la sección principal.</li><li>-Debes elegir una pieza diferente para mover o perderás tu turno.</li></ul>	Hasta que el primer jugador coloque sus 4 piezas en su casa.	Ludo

*Tabla 1: s/a (1896), Ludo, Inglaterra*



### 4.3.2. Actividad #2

Pictionary de imágenes

<b>Objetivo</b>	<b>instrucciones</b>	<b>Tiempo</b>	<b>Materiales</b>
Fomentar la creatividad grafica	Un jugador toma una tarjeta de algún objeto y debe dibujarlo para que los demás lo adivinen. El que lo adivine dibuja a los demás. Si ninguno de los jugadores adivina lo dibujado, este participante realizara otro dibujo del mismo objeto hasta que sepan que es	5 minutos por dibujo	Imágenes de objetos Hojas blancas Lápices Colores

*Tabla 2: Pictionary de imágenes*

### 4.3.3. Actividad #3

Carreras de carretilla

<b>Objetivo</b>	<b>instrucciones</b>	<b>Tiempo</b>	<b>Materiales</b>
Potenciar el desarrollo de aceptar normas sociales	Se formarán dos parejas, un integrante de cada pareja tomara de los pies al otro este estando boca abajo. Se colocara una línea de meta y deberán hacer una carrera caminando con las manos y tomados por los pies.	3 minutos.	Alumnos

*Tabla3: Carreras de carretilla*

#### 4.3.4. Actividad #4

Bingo de números

<b>Objetivo</b>	<b>instrucciones</b>	<b>Tiempo</b>	<b>Materiales</b>
Potenciar las habilidades de atención y concentración	En un cartón habrá 30 números diferentes distribuidos del 1 al 100. La docente tendrá números dentro de un bowl e ira sacando uno en uno. Dirá los números y el niño que tenga el numero en su cartón lo ira marcando con una ficha. El que llene el cartón primero grita BINGO y gana.	Hasta que digan BINGO	Cartones de números Bowl 100 números del 1 al 100

*Tabla 4: Bingo de números*

#### 4.3.5. Actividad #5

Twister bailable

<b>Objetivo</b>	<b>instrucciones</b>	<b>Tiempo</b>	<b>Materiales</b>
Minimizar conductas perturbadoras como la timidez	En una tela que tiene dibujados círculos de colores y de un círculo con una flecha que gira, indicando un círculo de un color y el pie o mano derecho o izquierdo. Los jugadores tendrán que seguir las órdenes que indique la flecha y colocar la mano o el pie correspondiente en el círculo del color que se indique. Perderá el jugador que se caiga primero y deberá bailar como desee la canción que se coloque.	Hasta que el primer jugador se caiga.	Twister Equipo de sonido

*Tabla 5: Cherles F y Neil R (1966). Twister. EEUU*

#### 4.3.6. Actividad #6

Juego de la silla

<b>Objetivo</b>	<b>instrucciones</b>	<b>Tiempo</b>	<b>Materiales</b>
Maximizar conductas sociales de respeto y autocontrol.	Se colocarán 3 sillas de manera lineal, se pondrá una canción y los participantes deberán bailar alrededor de las 3 sillas	3 minutos por jugador.	-Sillas -Equipo de sonido

*Tabla 6: Juego de la Silla*

#### 4.3.7. Actividad #7

Bingo de colores

<b>Objetivo</b>	<b>instrucciones</b>	<b>Tiempo</b>	<b>Materiales</b>
Estimular las habilidades de atención	En un cartón habrá 40 colores diferentes. La docente tendrá colores dentro de un bowl e ira sacando uno en uno. Dirá los colores y el niño que tenga el color en su cartón lo ira marcando con una ficha. El que llene el cartón primero grita BINGO y gana.	Hasta completar el cartón.	Cartón de colores Fichas Bowl Tarjetas con colores

*Tabla 7: Bingo de colores*

#### 4.3.8. Actividad #8

Encesta la pelota

<b>Objetivo</b>	<b>instrucciones</b>	<b>Tiempo</b>	<b>Materiales</b>
Estimular el razonamiento lógico	En el patio los niños deberán meter una pelota en una cesta estando a una distancia determinada. Cada vez que el niño la enceste se irá alejando un poco más de la cesta.		Pelota de plástico Cesta grande

*Tabla 8: Encesta la pelota*

#### **4.3.9. Actividad #9**

Afeita la bomba

<b>Objetivo</b>	<b>instrucciones</b>	<b>Tiempo</b>	<b>Materiales</b>
Estimular las habilidades psicomotoras finas	Sobre una mesa habrá globos inflados, los participantes deberán llenarlas de espuma para afeitar y con una paleta deberán quitarle la espuma con cuidado sin que se les explote. Al primero que se le explote pierde.	5 minutos por jugador	Globos Espuma para afeitar Paletas de helado

*Tabla 9: Afeita la bomba*

#### **4.3.10. Actividad #10**

Ubica y pega las partes del cuerpo

<b>Objetivo</b>	<b>instrucciones</b>	<b>Tiempo</b>	<b>Materiales</b>
Fomentar la identificación de las partes del cuerpo	Se colocara una hoja de papel bond en la pared y de un lado habrá una caja con las diferentes partes del cuerpo. Cada participante tomara una pieza y la colocara donde corresponde. Pasarán todos los participantes hasta terminar de armar la figura humana. Posteriormente se parara uno de los participantes al lado del dibujo y los demás dirán si se parece o no y si todas sus partes están bien ubicadas.	20 minutos	Papel bond Pega Caja de cartón Partes del cuerpo

*Tabla 10: Ubica las partes del cuerpo*

#### 4.3.11. Actividad #11

Dibuja y adivina

<b>Objetivo</b>	<b>instrucciones</b>	<b>Tiempo</b>	<b>Materiales</b>
Estimular el desarrollo de la fantasía y la creatividad	Cada participante pasará al frente de la pizarra y deberá dibujar lo que él quiera. Los demás deberán adivinar que dibujo. El que adivine pasa a dibujar	5 minutos por participante	Pizarra Marcadores o tizas

*Tabla 11: Dibuja y adivina*

#### 4.3.12. Actividad #12

Busca entre los colores

<b>Objetivo</b>	<b>instrucciones</b>	<b>Tiempo</b>	<b>Materiales</b>
Estimular la discriminación visual	En una caja grande y llena de caraotas se esconderán paletas de helado pintadas. Los participantes deberán conseguir la mayor cantidad de paletas del color que la docente solicite. El que consiga la mayor cantidad gana.	5 minutos	Paletas de helado Caja grande Caraotas

*Tabla 12: Busca entre los colores*

#### 4.3.13. Actividad #13

La caza de la culebra

<b>Objetivo</b>	<b>instrucciones</b>	<b>Tiempo</b>	<b>Materiales</b>
Fomentar la agilidad y la atención	En el suelo y dispersas, se situarán tantas cuerdas como número de participantes haya menos uno. Todos corren entre las cuerdas, y, a la señal, deben apoderarse de una, quedando eliminado el que no lo consiga. Una vez eliminado, se retira una cuerda, se tiran todas las demás al suelo y se vuelve a empezar. Si 2 participantes toman la misma cuerda, se hace una pequeña prueba de velocidad, poniendo la cuerda portada por el animador a cierta distancia de los 2; a la señal, los 2 corren hacia ella ganando quien la tome primero.		Cuerdas

Tabla 13: Consuelo M (s/f). Juegos y Dinámicas para niños. Argentina

#### 4.3.14. Actividad #14

Las momias

<b>Objetivo</b>	<b>instrucciones</b>	<b>Tiempo</b>	<b>Materiales</b>
Potenciar las habilidades de atención	Los niños de pie se les colocará una canción, mientras suene deberán bailar, cuando se apague deberán quedarse paralizados. El que se mueva pierde y sale del círculo.	20 minutos	Equipo de sonido

Tabla 14: Consuelo M (s/f). Juegos y Dinámicas para niños. Argentina

#### 4.3.15. Actividad #15

¿Cuánto te conoces?

<b>Objetivo</b>	<b>instrucciones</b>	<b>Tiempo</b>	<b>Materiales</b>
Maximizar el auto concepto y autoestima	Sentados en ronda cada participante dirá algo acerca de si mismo para conocerse y conocer a los demás. Después cada participante dirá lo que sus compañeros dijeron.	20 minutos	

*Tabla 15: ¿Cuánto te conoces?*

#### 4.4. *Actividades para trabajar en grupos de 5 a 8 personas*

##### 4.4.1. Actividad #1

Salto de canguros

<b>Objetivo</b>	<b>instrucciones</b>	<b>Tiempo</b>	<b>Materiales</b>
Estimular el área vestibular y coordinación motora	Cada jugador avanza un trayecto, saltando con una pelota aprisionada entre las rodillas. Esta pelota no deberá caer, si tal cosa ocurriera, habría que colocarla de nuevo entre las rodillas antes de proseguir. De hecho, los jugadores colocan frecuentemente la pelota poco más arriba de sus rodillas, en el interior de la parte baja del muslo.	Hasta que uno de los jugadores llegue a la meta.	Pelotas Patio

*Tabla 1: Salto de Canguros*

#### 4.4.2. Actividad #2

Tocar el oso

<b>Objetivo</b>	<b>instrucciones</b>	<b>Tiempo</b>	<b>Materiales</b>
Potenciar la conducta pro social	Los jugadores avanzan silenciosamente hacia el oso. El que llegue a tocarlo dirá: -Puede correr, don Oso!- inmediatamente todos corren. El oso sale en su persecución y los aprisionará con un simple toque de mano. Los prisioneros se vuelven auxiliares del oso, colocándose máscaras. Así prosigue el juego. El último corredor que no haya sido hecho prisionero, será el vencedor.	Hasta que quede un jugador sin ser tocado	Mascaras de oso

*Tabla 2: Tocar el oso*

#### 4.4.3. Actividad #3

<b>Objetivo</b>	<b>instrucciones</b>	<b>Tiempo</b>	<b>Materiales</b>
Potenciar las habilidades de atención	Cada jugador recibirá el nombre de una de las partes del tren: caldera, rueda, pito, manivela, vagón, puerta, etc. El que representa la máquina se separa un poco del grupo y habla: -"El tren va a partir, pero no puede porque le falta la..." y dice el nombre de una de las partes. El representante de la pieza citada corre y coloca las manos sobre el que representa la máquina. Así la máquina va llamando, y las piezas se van alineando, siempre detrás del último, con las manos sobre el hombro de éste. Cuando hayan sido llamados todos, la máquina saldrá corriendo, seguida por todos; el que se suelte de la fila pasará al último lugar.	3 minutos por jugador.	Niños

*Tabla 3: Corre corre trenecillo*



#### **4.4.4. Actividad #4**

La gallinita ciega

<b>Objetivo</b>	<b>instrucciones</b>	<b>Tiempo</b>	<b>Materiales</b>
Fomentar la confianza grupal	Se hace un sorteo de quien será la gallinita ciega. El que se escoge se deberá tapar los ojos con un pañuelo y deberá atrapar a los demás participantes que lo estarán tocando para que el sepa que están ahí. Si la gallinita ciega agarra a un jugador este se sale. Ganará el que no haya sido atrapado.	3 minutos por jugador.	Niños Pañuelo

*Tabla 4: La gallinita ciega*

#### **4.4.5. Actividad #5**

Enano - Gigante

<b>Objetivo</b>	<b>instrucciones</b>	<b>Tiempo</b>	<b>Materiales</b>
Estimular las habilidades de atención	La maestra coloca a los niños en semi círculo. Cuando dice enano se agachan y cuando dice gigante se levantan. Para crear confusión se puede decir enano y se queda parada con la intención de que los niños estén atentos y hagan lo que ella dice y no lo que hace. El que se equivoque ira saliendo.	Hasta que quede solo un jugador.	Niños

*Tabla 5: Enano Gigante*

#### 4.4.6. Actividad #6

Atravesar el arroyo

<b>Objetivo</b>	<b>instrucciones</b>	<b>Tiempo</b>	<b>Materiales</b>
Fomentar el juego en equipo.	Los jugadores forman una columna y a una distancia de tres a cinco metros se trazan dos líneas paralelas con una distancia proporcional a la estatura de los jugadores. Cada jugador salta por encima del "arroyo". El que no logra alcanzar la otra orilla, cae en el agua y queda mojado; y debe ir a sentarse al sol para secarse la ropa. Cuando todos hayan saltado, se ensancha el arroyo y los que lograron saltarlo la primera vez, vuelven a saltar. Se continúa así el juego hasta que todos los jugadores hayan caído en el agua. Gana el último que haya quedado seco.	3 minutos por jugador.	Tirro

*Tabla 6: Atravesar el arrollo*

#### 4.4.7. Actividad #7

Buscar el objeto perdido

<b>Objetivo</b>	<b>instrucciones</b>	<b>Tiempo</b>	<b>Materiales</b>
La docente sacará a los niños del aula mientras se esconden 15 objetos. Los alumnos deberán buscar los 15 objetos. Aquel que consiga más de 6 objetos gana.	La docente sacará a los niños del aula mientras se esconden 15 objetos. Los alumnos deberán buscar los 15 objetos. Aquel que consiga más de 6 objetos gana.	10 minutos	Diferentes objetos Cronómetro

*Tabla 7: Busca el objeto perdido*

#### 4.4.8. Actividad #8

Las banderas

<b>Objetivo</b>	<b>instrucciones</b>	<b>Tiempo</b>	<b>Materiales</b>
Fomentar el juego en equipo	Se divide a los participantes en dos equipos, y a cada uno de los dos equipos se les asigna un campo relativamente amplio, y con unos límites bien definidos. Cada uno de los equipos dispone de una bandera, que debe colocar en su campo de forma que sea distinguible a simple vista por los miembros del otro equipo. El juego consiste en que cada uno de los equipos debe robar la bandera del equipo contrario, y llevarla hasta su campo, y evitar que el equipo contrario robe su bandera. A los enemigos se los captura únicamente en el campo propio, y se hace quitando el pañuelo que llevan colgando de la cintura, quien es atrapado queda afuera.	3 minutos por jugador.	Pañuelos

*Tabla 8: Consuelo M (s/f). Juegos y Dinámicas para niños. Argentina*

#### 4.4.9. Actividad #9

Sombra fugitiva

<b>Objetivo</b>	<b>instrucciones</b>	<b>Tiempo</b>	<b>Materiales</b>
Fomentar valores de tolerancia	Se escoge un jugador que deberá pisar la sombra de uno de los demás jugadores. En el momento en que pisa la sombra, lo llama por su nombre y éste entonces lo reemplazará. Los jugadores podrán agacharse para esconder la sombra y utilizar otras artimañas, pero nunca pueden quedarse quietos.		

*Tabla 9: Sombra fugitiva*

#### 4.4.10. Actividad #10

Carreras en un solo pie

<b>Objetivo</b>	<b>instrucciones</b>	<b>Tiempo</b>	<b>Materiales</b>
Estimular el área vestibular	Se colocará una línea de salida y una de meta a unos 20 metros de distancia. Divididos en dos grupos los niños deberán ir de una línea a otra saltando en un solo pie. Si coloca el pie sobre el suelo se regresa y pasa el otro compañero. El equipo que llegue primero al otro lado gana.	Hasta que un equipo completo llegue a la meta	Tirro Niños

*Tabla 10: Carreras en un solo pie*

#### 4.4.11. Actividad #11

La papa caliente

<b>Objetivo</b>	<b>instrucciones</b>	<b>Tiempo</b>	<b>Materiales</b>
Estimular las habilidades de atención	Sentados en ronda, los niños se irán pasando una pelota que hará de papa caliente. El que se quede con la pelota cuando termine la canción se va saliendo. Ganará aquel que se quede sin quemarse.	Hasta que quede un solo jugador	Una pelota

*Tabla 11: La papa caliente*

#### 4.4.12. Actividad #12

Bowling

<b>Objetivo</b>	<b>instrucciones</b>	<b>Tiempo</b>	<b>Materiales</b>
Estimular las habilidades motoras gruesas	Colocar 7 pines a una distancia de unos 20 metros aproximadamente. Cada participante tendrá la oportunidad de lanzar dos veces la pelota para tumbar los 7 pines. Si lanza una vez y los tumba todos, pasa el siguiente jugador, si no los tumba todos tiene una segunda oportunidad.	3 minutos por jugador	Juego de bowling

*Tabla 12: Bowling*

#### 4.4.13. Actividad #13

Mide la fuerza

<b>Objetivo</b>	<b>instrucciones</b>	<b>Tiempo</b>	<b>Materiales</b>
Propiciar el trabajo en equipo	Divididos en dos grupos. Los equipos tomaran una cuerda, cada equipo en un extremo. Deberán halar hasta que el equipo contrario se caiga. Ganará el equipo que ejerza más fuerza halando la cuerda.	Hasta que un equipo se caiga.	Cuerda

*Tabla 13: Mide tu fuerza*

#### 4.4.14. Actividad #14

Cazar al ruidoso

<b>Objetivo</b>	<b>instrucciones</b>	<b>Tiempo</b>	<b>Materiales</b>
Ayudar a los niños a ganar confianza en sus movimientos aunque no vean nada.	Todos los niños con los ojos vendados menos uno que es el "ruidoso", al que intentan cazar los demás, el primero que lo hace, pasa a hacer de "ruidoso". El "ruidoso" se desplaza lentamente y haciendo distintos ruidos. Se marca una zona determinada de la que no se puede salir.		Tantos pañuelos como niños hayan menos uno

*Tabla 14: Consuelo M (s/f). Juegos y Dinámicas para niños. Argentina*

#### 4.4.15. Actividad #15

La batalla de los globos.

<b>Objetivo</b>	<b>instrucciones</b>	<b>Tiempo</b>	<b>Materiales</b>
Fomentar la libertad de movimiento y la competencia	Cada uno de los participantes tendrá un globo inflado amarrado en uno de sus tobillos de forma que quede colgando aprox. 10 cm. El juego consiste en tratar de pisar el globo del contrincante sin que le pisen el suyo. Al participante que le explote el globo queda eliminado.	Hasta que todos los participantes queden sin globo menos uno	Un globo por participante

*Tabla 15: Consuelo M (s/f). Juegos y Dinámicas para niños. Argentina*

## Conclusiones

Como conclusión, se puede acotar que hoy en día los docentes de educación inicial, están poco informadas acerca del tema del autismo y Síndrome de Asperger, por esta misma razón, se buscó implementar o proponer una serie de actividades lúdicas para ser ejecutadas dentro de las aulas regulares desde temprana edad. Ya que el nivel de preescolar es la base para un buen desenvolvimiento futuro en el ámbito social, comunitario y personal.

Las maestras de educación inicial, suelen realizar actividades lúdicas sin determinar las competencias, debilidades y fortalezas que los alumnos presentan, por esta razón, no son actividades que prevean dificultades en las destrezas sociales en niños con Síndrome de Asperger, sino que realizan actividades para enseñar a los alumnos temas específicos como los colores, los números, las vocales, cumpliendo con una planificación y una rutina exigida por las instituciones.

En cuanto a los recursos, son poco variantes por la falta de los mismos dentro de los colegios, pero las maestras evitan utilizar recursos externos que promuevan la imaginación de los niños y así mismo la interacción entre ellos para que las actividades propuestas dentro de la planificación escolar sean divertidas y ayuden al desarrollo de las habilidades iniciales del juego, así como también las habilidades sociales.

Es necesario que las maestras tomen en cuenta la importancia de la aplicación de actividades lúdicas para el desarrollo de las destrezas sociales en niños con Síndrome de Asperger y así mismo éstas sean implementadas de forma adecuada para que estos, lleven en un futuro un buen desenvolvimiento dentro del aula integral. Al crecer, estos niños experimentarán posibles situaciones que los llevarán a resolver por sí solos, sin embargo, si se implementan dichas actividades a partir de la propuesta, esta población podrá desenvolverse en el ámbito escolar, laboral y personal de forma óptima y adecuada.

Las actividades propuestas son las que anteriormente se mostraron en el Capítulo IV, las cuales serán aplicadas posteriormente en las aulas regulares de preescolar para la comparación y determinación de los resultados que éstas arrojen, lo cual conllevará a la continuación de la investigación y así mismo finalizar con los objetivos planteados en cuanto a la propuesta de actividades y sus resultados finales.



## **Recomendaciones**

Como recomendación, se pueden realizar talleres a las docentes en relación a métodos, estrategias y actividades que puedan realizar dentro del aula para el buen manejo del tema y así puedan ser aplicados de manera correcta para ayudar a desarrollar dichas dificultades en las destrezas sociales en los niños con Síndrome de Asperger a nivel de preescolar. Dando éstas técnicas a las maestras se podrán realizar actividades dinámicas, educativas y preventivas, que le agraden a los alumnos y les permitan desarrollarse de manera positiva a nivel social.

Por medio de la estimulación temprana, relajación al momento de realizar las actividades, tanto en casa como en el colegio, realizando actividades no solo multigráficas sino también en pareja, tríos, cuartetos y grupales, donde los alumnos compartan e intercambien ideas entre ellos mismos a pesar de las dificultades que presenten, sepan manejar la frustración, la ansiedad, el tiempo de espera, entre otras. Así los alumnos aprenden a interactuar entre ellos, aprenden unos de los otros y desarrollan su lenguaje, su imaginación, su creatividad, la resolución de problemas cotidianos, desarrollo motor fino y grueso.

Es importante que los padres estén atentos a todas estas actividades para que en casa sean reforzadas y sea más óptimo el trabajo del desarrollo de habilidades sociales iniciales del juego en estos niños y así, ambos sean los promotores del buen desarrollo integral del niño.

## Referencias bibliográficas

- Artigas, J (s/f). El trastorno autístico. *Unitat de Neuropediatria. Hospital de Sabadell*. Recuperado en: <http://www.uninet.edu/union99/congress/conf/npd/02Artigas.html> Consultado el: 10/08/2012
- Attwood, T (2011). Perfil de habilidades sociales y relaciones de amistad en el síndrome de asperger. *Autismo Diario*. Recuperado en: <http://autismodiario.org/2011/07/18/perfil-de-habilidades-sociales-y-relaciones-de-amistad-en-el-sindrome-de-asperger/> Consultado el: 15/06/2012
- Baker, M. (2000). Incorporating the Thematic Ritualistic Behaviors of Children with Autism into Games Increasing Social Play Interactions with Siblings. *Journal of positive behavior interventions*. Vol 2. Abstract. Resumen recuperado de: <http://pbi.sagepub.com/content/2/2/66.abstract>
- Belloso, C (2002). Autismo. Recuperado el día 18/08/2012 de la pagina web de la Universidad de Oviedo: <http://www.unioviedo.es/mdelbuey/documentos/area%20academica/bases/curso%202001-2002/Asperger%2001-02.PDF>
- Berk, L. E (1999). Desarrollo del niño y del adolescente (4ta. ED.) Cap 6. (pp.301, 302). Desarrollo cognitivo: perspectivas de Piaget y de Vygotsky. Madrid, España: Prentice Hall.
- Caballo, V (2007). Las habilidades sociales: Un marco teórico. Manual de evaluación y entrenamiento de las habilidades sociales. Siglo XXI de España editores, S.A. Pp. 1-9. España. Closas-Orcoyen, S.L. Poligono Igarza.
- Cazares (2000). Definiciones de investigación documental. *Scribd* Recuperado en: <http://es.scribd.com/doc/19058681/definiciones-Investigacion-Documental> Consultado el: 10/10/2012

- Clemente, D (2009). Asperger diagnóstico precoz. *Portales médicos*. Recuperado en: <http://www.portalesmedicos.com/publicaciones/articulos/1442/1/Asperger-Diagnostico-precoz.html> Consultado el: 28/07/2012
- Asperger, H (1944). Die „Autistischen Psychopathen“ im Kindesalter. *European Archives of Psychiatry and Clinical Neuroscience* 117(1):76–136. Recuperado en: <http://espectroautista.info/criterios-diagn%C3%B3sticos/asperger>
- Del Prette, Z. Del Prette, A (s/f) Psicología de las habilidades sociales: terapia y educación. *Revista evaluar*. 3 Recuperado en: <http://revistas.unc.edu.ar/index.php/revaluar/article/view/609/578> Consultado el: 18/10/2012
- Delgado, I (2011). El juego infantil. Ediciones Paraninfo S.A. *El juego infantil y su metodología*. España.
- Deobold B. Van Dalen y William J. Meyer. (2012). La investigación descriptiva. *Manual de técnica de la investigación educacional*. México. Paidós México.
- Díaz, J. (2010). El juego como método de aprendizaje. *Revista Enfoques Educativos*. Vol. 71. 102- 105. Recuperado de: [http://www.enfoqueseducativos.es/enfoques/enfoques\\_71.pdf#page=102](http://www.enfoqueseducativos.es/enfoques/enfoques_71.pdf#page=102)
- Gararigordobil. M (1995). Teorías del juego infantil. Cap 1. *Psicología para el desarrollo de la cooperación y de la creatividad*. (pp.21-69)
- J. Martos (2006) Asperger, neurodesarrollo y detección temprana. *Revista de Neurología*. Vol 42. Pp. 99-101. Recuperado de: <http://www.neurologia.com/pdf/Web/42S02/uS02S099.pdf>
- Kornblit, A. (2007). Metodologías cualitativas en ciencias sociales. 2da

edición. Buenos Aires- Argentina. Pag. 48-49

- Ley orgánica de Educación (2009). Gaceta Oficial de la República Bolivariana de Venezuela. Número 5.929. Agosto 2009.
- Ley para las personas con discapacidad (2007). Gaceta Oficial de la República Bolivariana de Venezuela. Número 38.598. Enero de 2007.
- Martínez, M (s/f). Juego musical y trastornos del espectro autista. Trabajo de grado. Universidad de Buenos Aires. Buenos Aires- Argentina. Disponible en: [http://www.sacom.org.ar/2009\\_reunion8/actas/Martinez\\_Mauricio.pdf](http://www.sacom.org.ar/2009_reunion8/actas/Martinez_Mauricio.pdf)
- Olaves, V (2009). Competencias del docente de educación integral en el contexto de la realidad educativa venezolana. Recuperado el 16/12/2012 de la web de la Universidad Rafael Bellosó Chacín a través del link: [http://www.urbe.edu/publicaciones/redhecs/historico/pdf/edicion\\_7/1-5-competencias-docente-veronica-olaves.pdf](http://www.urbe.edu/publicaciones/redhecs/historico/pdf/edicion_7/1-5-competencias-docente-veronica-olaves.pdf)
- Puerto, Y, Bernal, D, Sanchez, K (2007). Características del área de desempeño ocupacional de juego en niños con trastornos mentales. *Umbral científico. Vol. 10. (pp. 1-19). Recuperado de:* <http://redalyc.uaemex.mx/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=30401006>
- Prieto, A, Medina, R (2005). El juego simbólico, agente de socialización en la educación infantil: planteamientos teóricos y aplicaciones prácticas. Universidad Nacional de Educación a Distancia, UNED. *El juego simbólico, agente de socialización en la educación infantil: planteamientos teóricos y aplicaciones prácticas. (PP.1-14). España. Recuperado de:* [http://www.daletiempoaljuego.com/juguetes/g/el\\_juego\\_simbolico\\_prieto\\_medina-795.pdf](http://www.daletiempoaljuego.com/juguetes/g/el_juego_simbolico_prieto_medina-795.pdf)
- Ramirez, I (s/f). Capítulo III. Recuperado el día 18/12/2012 de la pagina web de la Universidad Nueva Esparta: <http://www.une.edu.ve/~iramirez/disenotesis/scan/Capitulo%20III.PDF> Consultado el: 20/08/2012

- Román, J (s/f). Las TIC´s como herramientas mediadoras en las interacciones sociales de niños con Asperger de alto rendimiento en el aula regular. Recuperado de: <http://cmapspublic2.ihmc.us/rid=1JJ1Q6MQ8-S5S8GZ-XH3/Las%20TIC>
- Sánchez, A. (2007) El autismo: un problema del desarrollo. *Doyma*. Vol. 1.649. (pp. 27-30). Recuperado de: <http://www.elsevier.es/sites/default/files/elsevier/pdf/1/1v0n1649a13101875pdf001.pdf>
- Sánchez, R. Rubio, P. Muñoz, C. Toledano, L. Talavera, E (2011). Autismo. *Trastorno del espectro autista*. Recuperado el día 18/07/2012 de la pagina web de la Universidad Autónoma de Madrid [http://www.uam.es/personal\\_pdi/stmaria/resteban/Curso2010\\_2011\\_1Semestre\\_archivos/AutismoEI2010.pdf](http://www.uam.es/personal_pdi/stmaria/resteban/Curso2010_2011_1Semestre_archivos/AutismoEI2010.pdf)
- Vázquez, Rejane, Mogollón, Fernández, Delgado & Vargas (2006). Introducción a las técnicas cualitativas de investigación aplicadas en salud. Pp.44.