

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

TESINA

*“Programa de intervención psicopedagógica para
un niño con Síndrome de Asperger”*

Por María de Lourdes Ortíz López

Asesora: Lic. Alma Dzib Aguilar

2006

AGRADECIMIENTOS

Doy infinitas gracias a la Universidad Pedagógica Nacional (Ajusco) por la gran oportunidad de haber adquirido mis conocimientos académicos por medio de todos y cada uno de mis maestros que por buena suerte tuve, especialmente a mis maestros y amigos Lic. Alma Dzib, al Lic. Joaquín Mendoza, Lic. Ma. Carmen Hernández Juárez, Mtro. Pedro Bollás y Lic. Norma Vidaurri entre otros.

A mi familia que incondicionalmente me apoyó en todo momento especialmente: a mis hijos Juan Carlos, Israel y Diana, a mi madre María, a mi hermana Graciela así como a mis sobrinas Lety y Alina, tías Magda (+) y Elena (+) y mi padre Alberto (+).

A la familia de Javier por haberme permitido investigar el Síndrome de Asperger y a la escuela Montessori en donde el chico estudiaba por todas las facilidades que me proporcionaron para el logro de este trabajo.

A mis amigos de siempre: Manuel, Lolita, Georgina, y Teresita

Español	Nahuatl
Al Señor que se inventa a sí mismo	Ipalnemohuani
El comedido	Moyocoyani
Al que está cerca y junto	in tloque in nahuaque
Al que es tan ligero como el viento y tan intangible como el viento	in ehecatl in yohualli
Respetuosamente les doy las Gracias	Nimitzmotlazocamachililia

ÍNDICE

RESUMEN	i
INTRODUCCIÓN	ii
CAPÍTULO I Marco teórico	1
Educación especial	2
Integración educativa	4
Evaluación psicopedagógica	6
Diagnóstico psicopedagógico	8
Aplicación de la evaluación psicopedagógica: modelo educativo	
El enfoque actual del modelo educativo	9
Espectro autista y Asperger	10
Síndrome de Asperger	12
Trastorno por déficit de atención con hiperactividad	18
Características del déficit de atención	
Etiología del trastorno por déficit de atención con hiperactividad	27
Causas orgánicas	
Causas hereditarias	
Causas inorgánicas o psicológicas	28
Comorbilidad en el trastorno de Asperger y Trastorno por déficit de atención/hiperactividad	29
CAPÍTULO II El juego como propuesta de intervención psicopedagógica	33
Etapas de juego y socialización	40
Juego espontáneo	41
CAPÍTULO III Método	44
Evaluación Diagnóstica: evaluación inicial	
Sujeto	
Características del sujeto	45
Antecedentes del desarrollo	
Materiales	46
Cuestionarios y entrevistas	
Instrumentos	47
Procedimiento	49
Paso 1: Evaluación psicopedagógica e identificación de las necesidades educativas especiales.	
Paso 2: Diseño de programa de intervención Desarrollo y evaluación del programa	50
Paso 3: Evaluación del programa	
Evaluación final	

CAPÍTULO IV Resultados	51
Evaluación psicopedagógica	
Resultados del pre test de la Escala de fortalezas y debilidades de Ortega	52
Resultados del pre test de la Escala Australiana	54
Programa de intervención enfocada al juego	
Resultados de la intervención psicopedagógica	56
Percepción, visual, auditiva, táctil, olfativa y gustativa	59
Atención	
Orden	
Autocontrol	
Seguimiento de instrucciones	
Cumplimiento de objetivos	60
Motricidad	
Discusión sobre competencias curriculares	
Análisis posteriores a la intervención	
Resultado de la Escala de Fortalezas y Debilidades: pre test y post test	61
Escala australiana	66
Resultados del contexto escolar, social y familiar	67
Contexto escolar	68
Contexto social	
Contexto familiar	
Atención	
Motricidad	69
Percepción	
Sugerencias para el ambiente escolar	
Resultados de la adecuación familiar	70
Discusión	72
Logros del sujeto	76
Conclusión	78
REFERENCIAS	80
ANEXOS	

“Programa de intervención psicopedagógica para un niño con Síndrome de Asperger”

Resumen

El síndrome de Asperger es dentro del espectro autista, el que permite desarrollar más habilidades tanto cognitivas como sociales a las personas que lo padecen, está muy relacionado con el trastorno por déficit de atención e hiperactividad que es el más común de los problemas del desarrollo que se encuentra en las escuelas. Si bien es un trastorno del que se puede encontrar mucha información, lejos de las estadísticas y de los estudios realizados en todo el mundo, la angustia que causa a los padres dicho diagnóstico no puede ser pasada por alto en el ámbito psicológico y mucho menos las necesidades educativas especiales que los niños con dicho síndrome tienen. Con este compromiso para con el prójimo, se desarrolló el presente trabajo, que busca dar apoyo educativo a un niño diagnosticado con Síndrome de Asperger con morbilidad con el trastorno por déficit de atención e hiperactividad, cuyas principales dificultades se encontraban en las áreas motoras, perceptuales y de atención, junto con la dificultad en la socialización característica en el espectro autista. Para tal efecto, se llevó a cabo una intervención psicopedagógica, en donde se realizaron observaciones, se aplicaron pruebas psicométricas, a modo de pretest y post tests y se diseñaron 20 sesiones de trabajo bajo un esquema de trabajo lúdico para consolidar las áreas problemáticas en el sujeto.

Los resultados fueron satisfactorios con respecto al trabajo realizado durante la intervención y en el ámbito escolar, pues la profesora de clase siguió las sugerencias hechas y se notaron cambios en la clase, sin embargo, debido a la falta de apoyo de esta familia, los avances no pudieron consolidarse a largo plazo, por lo que una de las sugerencias de esta tesina es buscar el apoyo de todos los que están en contacto con los niños con necesidades educativas especiales, para con ello, lograr que comprendan sus capacidades antes que sus discapacidades y se busque el desarrollo en todas las áreas para hacer de estos niños, hombres y mujeres orgullosos de sí mismos.

Introducción

La integración educativa para niños con necesidades educativas especiales es un factor importante en donde la Secretaría de Educación Pública (SEP) se ha enfocado, con el propósito de un mejor desarrollo educativo e integración familiar y social para los mexicanos, es por eso que la presente propuesta psicopedagógica busca encaminar a un niño diagnosticado con Síndrome de Asperger en donde se pretende mejorar los procesos preceptuales, de atención y motricidad, que son las áreas en las que el sujeto tiene mayor dificultad de control.

El caso que motivó este trabajo, llamó la atención de una maestra de primaria de una escuela Montessori al enfrentarse con un niño con conducta agresiva, y recién diagnosticado con Síndrome de Asperger en el Hospital Psiquiátrico Infantil de la Ciudad de México.

Las características que Javier presentaba (así se nombrará al sujeto para mantener su anonimato) eran referidas por la maestra como las de un niño flojo, rebelde, opositorista, grosero, pero a la vez noble, ya que por las buenas lograba obtener mejores resultados de él.

Sus padres, se encontraban sorprendidos con el diagnóstico del hospital, ya que no tenían claro a que se referían los doctores cuando hablaban de Síndrome de Asperger, tampoco tenían idea de lo que debían hacer y dudaban del resultado clínico aplicado a su hijo.

En la parte social, no tenía amigos, era un niño solitario y rechazado por sus pares, especialmente por las niñas que lo veían como un niño grosero.

Tanto los maestros como los padres de familia, exigían al niño habilidades sin tener claro como se debía tratar el caso etiquetándolo como flojo o rebelde y utilizando métodos inadecuados u hostiles como tratamiento sin comprender que el pequeño pasaba por ansiedades o angustias que le producían bloqueos emocionales impidiéndole responder a las demandas escolares, por lo que se procedió a:

- Proporcionar a los padres de familia orientación acerca de la etiología del Síndrome de Asperger y sus características
- Apoyar al maestro de primaria y padres de familia a conocer las tres variables que afectan al chico (déficit de atención, motricidad y percepción) ya que en este tipo de trastornos intervienen varios especialistas tales como: psiquiatras, neurólogos, médicos, psicólogos y maestros
- Diseñar un programa psicopedagógico con un modelo lúdico con el fin de favorecer al sujeto en los ámbitos escolar, familiar y social.

Partiendo del enfoque educativo, el cual tiene la premisa que hoy día la niñez necesita una atención educativa adecuada a sus necesidades, este trabajo presenta estrategias que le permitieron a Javier, un niño de 11 años diagnosticado con Síndrome de Asperger asociado con el trastorno por déficit de atención, un tratamiento oportuno para solucionar algunas de las problemáticas que le aquejan. Dicha intervención psicoeducativa es de tipo lúdico, pues se ha encontrado evidencia de las ventajas que el juego ofrece en casos como este.

Síndrome de Asperger es el término utilizado para describir la parte más moderada y con mejor nivel de funcionamiento de los trastornos del espectro autista. Es considerado, un trastorno neurobiológico en el cual existen desviaciones o anomalías en tres aspectos del desarrollo:

- 1) Trastorno por déficit de atención con o sin hiperactividad (TDAH): inatención, memoria, conducta, hiperactividad, impulsividad, baja tolerancia a la frustración, baja autoestima.
- 2) Motricidad: dificultad en habilidades motoras.
- 3) Percepción: dificultad en la comprensión de su entorno.

Ante este panorama, la pregunta que guía este trabajo, busca apoyar desde un punto educativo a este niño, por lo que se plantea: ¿es posible que una intervención psicopedagógica permita cambios positivos en las áreas de atención, motricidad y percepción para un niño diagnosticado con Síndrome de Asperger asociado con el trastorno por déficit de atención? ¿Será posible darle herramientas que le permitan una

adaptación a su medio? El objetivo principal que se busca es poder mejorar las áreas de motricidad, atención y percepción para buscar una adaptación a su medio

Una vez que se introduce al lector al caso, se procede a indicar el contenido detallado de cada uno de los capítulos que a continuación se exponen.

En el capítulo I, se explican las necesidades educativas especiales, así como una parte histórica de la integración educativa en México, la educación psicopedagogía, los modelos educativos y los trastornos relacionados en el Síndrome de Asperger como son: el autismo y el trastorno por déficit de atención y sus causas orgánicas e inorgánicas.

En el capítulo II, se propone el juego como medio de intervención psicopedagógica para lograr la socialización dentro de actividades lúdicas espontáneas, pues es por medio de éste que el niño logra socializar, conocer las reglas del juego, esperar turno y tener tolerancia a la frustración cuando no gana, logrando poner en desarrollo los tres aspectos que afectan a este sujeto que son: La atención, la percepción y la motricidad.

En el capítulo III se sugiere el método a seguir, como son las observaciones escolares las entrevistas a maestros, padres de familia y al sujeto con sus características propias y el desarrollo del mismo, sin olvidar los materiales a utilizar y los instrumentos a aplicar junto con las escalas de fortalezas y debilidades, anexando el programa de intervención que se propone, así como los cuestionarios y las sugerencias para la familia.

En el capítulo IV se recopilan los resultados obtenidos en los pretest y postest de las pruebas psicológicas aplicadas: Fortalezas y debilidades de Ortega y la Escala australiana de Attwood, todas ellas se aplicaron con el fin de medir las habilidades y las debilidades del caso, así como los resultados de los contextos escolar, social y familiar aplicados con sus respectivos análisis basándose en las necesidades educativas especiales que el sujeto requirió, sin olvidar la adecuación curricular familiar y social pertinente del caso, se explica el programa de intervención que se diseñó para el caso,

detallado sesión por sesión, adjuntando un cuadro con las diferentes variables que manifestó el niño y otro cuadro con los porcentajes de la evaluación del mismo programa enfocado primordialmente en el déficit de atención, motricidad y percepción que son las áreas problemáticas en el sujeto.

La siguiente parte está enfocada a la discusión y conclusión, mostrando paso a paso los logros obtenidos por el sujeto en las áreas de *atención, motricidad y percepción* a lo largo de la intervención, se mencionan los logros generales en otros contextos, así como las dificultades encontradas durante la intervención.

Al final del trabajo se presentan todos los anexos que fundamentan los resultados de la intervención.

CAPÍTULO I

Marco teórico

A través de los siglos las sociedades han tratado de integrar a los sujetos con *necesidades educativas especiales*, en el mismo ambiente escolar y laboral que los sujetos considerados como normales, sin embargo, el camino ha sido difícil. Los siglos XVII y XVIII, por ejemplo estuvieron dominados por el pesimismo y el negativismo, ya que se aceptaba como práctica habitual el infanticidio cuando se observaban anormalidades en los niños; en la edad media y moderna era común el rechazo y repulsión hacia estas personas. Un ejemplo de ello es que los deficientes mentales eran ingresados en orfanatos, manicomios, prisiones y otro tipo de instituciones especiales.

A finales del siglo XVIII y primeros del XIX, se inicia el periodo de la institucionalización especializada de las personas con deficiencias, y es a partir de entonces cuando se puede considerar que surge la Educación Especial pues la sociedad empieza a tomar conciencia de la necesidad de dónde atender a este tipo de personas, aunque tal atención se concibe, en un principio, más con carácter asistencial que educativo (Ainscow, 1995).

Las ideas imperantes eran que se debía proteger a la persona *normal* de la que presentaba alguna Necesidad Educativa Especial (N.E.E), ya que se consideraba que esta última podía ser un peligro para la sociedad o bien, se creía que había que proteger de esa sociedad *normal* a la persona con necesidades educativas especiales ya que le podía hacer daño, pero el resultado viene a ser el mismo, al deficiente se le separa, se le segrega y se le discrimina. Los primeros esfuerzos para la integración de estas personas *diferentes* estuvieron encaminados ha aquellos que mostraban obvias diferencias como los ciegos, sordos, los retardados o los que manifestaban perturbaciones severas.

Entre los precursores que dieron apoyo a los cambios de opinión acerca las personas diferentes se encuentran Phillipe Pinel, Esquiral, Itard, Seguin y en España los hermanos Pereira. Por otra parte, quienes permitieron un desarrollo científico y técnico de métodos fiables de evaluación fueron investigadores como Galton, Binet. Además, Montessori y

Decraly, fueron defensores de una pedagogía terapéutica al igual que George y Deinhart, en 1861, o Hiller en 1904 (citados en Ainscow, 1995).

En Dinamarca en 1959, la asociación de padres de familia contra este tipo de escuelas segregadoras, recibe apoyo para incorporar a su legislación el concepto de *normalización* entendido como la posibilidad de que el deficiente mental desarrolle un tipo de vida tan normal como sea posible. A partir de esta normalización, el concepto se extiende por toda Europa y América del Norte y es en Canadá donde se publica en 1972 el primer libro acerca de este principio, tratando de integrar a los deficientes, en el mismo ambiente escolar y laboral que los demás sujetos considerados normales, pues consideraban que en los centros especiales proporcionaban a los niños deficientes un ambiente demasiado restringido resultando empobrecedor y contraproducente desde un punto de vista educativo. Así que se debía escolarizar al alumno deficiente en un ambiente lo menos restringido posible sin ser segregado. Otra razón, era evitar el etiquetamiento de deficientes mentales al aplicarles las pruebas psicométricas, pues esto marcaba de por vida al sujeto (Bautista, 1983).

En este contexto, surgen otros movimientos importantes en pro de ayudar a una mejor adaptación e integración de estas personas a la sociedad, entre ellos está el de educación especial que se explica a continuación.

Educación especial

El término *necesidades educativas especiales* contribuye a una nueva percepción de la educación de los alumnos con dificultades diferentes en el aprendizaje. Un niño con necesidades educativas especiales es aquel que en relación con sus compañeros de grupo, enfrenta problemas para desarrollar el aprendizaje de los contenidos asignados en el curriculum, requiriendo que se incorporen a su proceso educativo, mayores recursos y/o recursos diferentes para que logre los fines y objetivos educativos. Por lo tanto la categorización que se empleaba antes, debe ser sustituida por un amplio concepto de necesidades educativas especiales que abarque a alumnos con cierta clase de dificultades de

aprendizaje, como: problemas motrices, auditivos, visuales, emocionales o cualquiera que sea su causa.

Anteriormente las personas que presentaban necesidades educativas especiales (NEE) eran consideradas por la sociedad como *excepcionales ó atípicas*. Sin embargo es importante recalcar que lo que se considera como desviación ó incapacidad depende muchas veces del contexto social en el cual se desenvuelve el individuo, de tal manera que los problemas físicos y emocionales se convierten en incapacidades en el momento que su deficiencia se transforma en una barrera para el desarrollo de su potencial humano (Martínez, 1998).

En la actualidad, todos estos individuos requieren de servicios educativos especiales de acuerdo a su capacidad máxima y sus aptitudes particulares. Así que a este tipo de educación se le denomina *Educación Especial* ya que requiere de modificaciones y adiciones extraordinarias como: sistemas educativos, espacios y materiales especialmente diseñados para estos individuos.

Por ello a continuación se mencionan algunas definiciones de *Educación Especial*:

❖ La educación especial forma parte de la pedagogía especial que se refiere a la acción educativa de los sujetos especiales ó atípicos; es decir, aquellos que presentan, características distintas a las que se entienden por normales. Así, la educación especial es el conjunto de acciones dirigidas a ayudar al desarrollo de las potencialidades de aquel sujeto que por alguna alteración física, psíquica o social presenta algún problema de aprendizaje (Martínez, 1998).

❖ La educación especial es la forma enriquecida de educación general pendiente de mejorar la vida de aquellos que sufren alguna minusvalía enriquecida en el sentido de recurrir a los métodos pedagógicos y al material técnico para remediar ciertas deficiencias (Martínez, 1998).

❖ La educación especial de acuerdo a González es la atención educativa prestada a los niños y adolescentes que presentan algún tipo de minusvalía física, psíquica o sensorial o que están en situación de riesgo social, o en situación de desventaja por factores de origen social, económico o cultural, que les impide seguir el

ritmo normal del proceso de enseñanza-aprendizaje. A través de éstas atenciones especiales se pretende conseguir el máximo desarrollo de las posibilidades y capacidades de estos alumnos, respetando las diferencias individuales que presentan en su desarrollo (citado por Gutiérrez y Pérez, 2002).

Cuando decimos que un alumno presenta necesidades educativas especiales, estamos haciendo referencia a que este alumno necesita una serie de ayudas (pedagógicas y/o servicios) no comunes, para lograr como ya lo mencionamos los fines educativos, preocupándose con esta concepción no de establecer categorías entre las personas, sino explicar las condiciones que afectan el desarrollo personal de los alumnos, que justifican la provisión de determinadas ayudas o servicios educativos menos comunes. Aunado a esto, se encuentran otros conceptos que buscan beneficiar y potencializar las capacidades de los niños con necesidades especiales, por lo que a continuación se presenta como se desarrolló el principio de la integración educativa en nuestro país y aun cuando no es el tema de este trabajo, este tema es permite comprender los conceptos teóricos involucrados en el tema de la educación especial.

Integración educativa

Históricamente la integración educativa pasó por tres etapas: en primer lugar entre los años 1867 a 1932 predominó el modelo médico, durante el cual se fundaron la Escuela Nacional de Ciegos en 1867 y la de Sordomudos en 1870; para 1914 se brindaba atención a personas con deficiencias mentales. Entre las acciones realizadas por instituciones gubernamentales como la Secretaria de Educación Pública (SEP) se encuentra el desarrollo y puesta en marcha del Departamento de Psicopedagogía en 1929, y para el año de 1932 se buscó institucionalizar la educación especial. En segundo lugar se inició la atención de la *escuela regular* entre los años 1935 a 1994. Finalmente, la última etapa de integración se ha extendido de 1994 hasta la fecha. Así, dentro de la escuela regular se dan apoyos y ya se puede hablar de una integración educativa. Esta fue promovida por la Declaración de Salamanca, realizada en España entre el 7 y 10 de junio de 1994 en la cual participaron 92 gobiernos y 25 organizaciones, teniendo por objetivo una *educación para todos*.

Finalmente en 1995, se establece el Programa Nacional para la Incorporación al Desarrollo para las Personas con Discapacidad en la Ciudad de México con el objeto de promover la inserción de los niños con necesidades educativas especiales a las aulas regulares. Como consecuencia a estos cambios, se reorganizaron los Servicios Escolarizados Especiales y fueron reestructurados como Centros de Atención Múltiples (CAM) definidos como “instituciones educativas que ofrece educación básica para alumnos que presentan necesidades educativas especiales, con o sin discapacidad”, casi al mismo tiempo, se establecen las Unidades de Servicio de Apoyo a la Educación Regular (USAER) con la idea de promover la integración de niñas y niños con necesidades educativas especiales a las aulas y escuelas de educación inicial y básica regular (SEP, 2002: 35).

Ahora bien, el concepto de integración educativa que todas estas acciones buscan, se refiriere principalmente a:

1. La posibilidad de que los niños con necesidades educativas especiales, estén en la misma escuela y en la misma aula que los niños considerados normales.
2. La necesidad de realizar adecuaciones curriculares para que las necesidades específicas de cada niño puedan ser satisfechas.
3. La importancia de que el niño y/o el maestro reciba el apoyo y la orientación del personal de educación especial, siempre y cuando se requiera (Bautista, 1983).

De tal manera que el modelo de escuela integradora de educación en la diversidad busca ajustar las curricula instrumentales a la realidad de las necesidades educativas, siempre particulares de cada comunidad, grupo y/o alumno concreto que podrán ser consideradas especiales en la medida en que no puedan ser debidamente atendidas a través del *dispositivo* general previsto para la mayoría (Bautista, 1983).

Así pues, el término hace alusión a los recursos del sistema educativo para educar en un ambiente no segregador, a todos los alumnos y para lograr tal objetivo, se plantea diversas modalidades de integración, esto a través de los cambios estructurales de la educación que permita el acceso a todos los alumnos sin discriminación y proporcionarles una respuesta educativa adecuada a sus posibilidades (Marchesi, Coll y Palacios, 2001).

Es decir, se busca asegurar que todos los niños y todas las niñas tengan oportunidades de acceder a la escuela para que así puedan alcanzar los propósitos fundamentales de la educación básica, para desarrollar al máximo sus potencialidades como seres humanos. Esto a través de impulsar la integración de niños con necesidades educativas especiales a escuelas regulares (García, 2000).

Otro factor que permite hacer una observación profunda de las necesidades educativas especiales, es la evaluación psicopedagógica, que se presenta como uno de los componentes de la intervención psicopedagógica pues en ella se fundamentan las decisiones orientadas a la prevención, solución de las posibles dificultades del alumnado y definitivamente a promover mejores condiciones para su desarrollo.

Evaluación psicopedagógica

Para efectuar una evaluación psicopedagógica se debe analizar las dificultades que presentan los alumnos a lo largo de su desarrollo tomando en cuenta sus diferencias individuales, Así que la evaluación psicopedagógica es un trabajo interdisciplinario para la adecuada valoración de las necesidades educativas especiales de los alumnos. Toda la información que se recoja deberá permitir el ajuste constante (en tipo e intensidad) de la ayuda que el profesor presta al alumno o grupo de alumnos y deberá permitir también tomar decisiones respecto a la optimización del contexto así como de las adecuaciones curriculares pertinentes. Así pues, Giné la definió de la siguiente manera:

“Un proceso compartido de recogida y análisis de información relevante, relativa a los distintos elementos que intervienen en el proceso de enseñanza y aprendizaje, para identificar las necesidades educativas de determinados alumnos o alumnas que presentan dificultades en su desarrollo personal o desajustes respecto al currículo escolar por diferentes causas. Fundamentar las decisiones respecto a la propuesta curricular y el tipo de ayudas que precisan para progresar en el desarrollo de las distintas capacidades, así como también para el desarrollo de la institución” (Giné, mencionado por Bautista, 1983; p. 395).

La información necesaria para la evaluación surge de los siguientes aspectos:

- a) La interacción entre el profesor y los contenidos del aprendizaje (las prácticas educativas en el aula). De este punto pueden evaluarse la calidad de la docencia y la naturaleza de la respuesta curricular, o sea de la programación del aula, el equilibrio entre las distintas capacidades y los distintos tipos de contenido, la secuenciación, la metodología y los criterios de evaluación.
- b) La interacción del profesor con el alumno y el grupo clase en relación con los contenidos de aprendizaje, esta supone prestar atención a la naturaleza de la participación que se exige del alumnado así como a las ayudas que el profesor les presta y a la relación personal y afectiva que se establece entre éste y el grupo, esta relación resulta crítica para el equilibrio emocional y la formación del autoconcepto de los alumnos y alumnas.
- c) La interacción del alumno con sus compañeros, permite conocer el tipo y calidad de la relación, tanto en el campo más lúdico y afectivo como en relación con el aprendizaje; es decir, si existe o no una cultura de trabajo compartido.
- d) Los contextos de desarrollo como son el centro escolar y, en su caso, la familia. En cuanto al centro, interesa tanto la dimensión institucional como la más próxima del aula, como escenario en el que tienen lugar las interacciones del alumno con los profesores, los compañeros y los contenidos de aprendizaje (Giné, mencionado por Bautista, 1983).

En este proceso de identificación de las necesidades educativas especiales de los alumnos, se deben contemplar más puntualmente los siguientes puntos:

■ El alumno con respecto a:

Grado de desarrollo alcanzado (con relación a todas las capacidades: cognitivas, motrices, de equilibrio personal y en todas las áreas).

- a. Evaluación de las competencias curriculares: lo que el alumno es capaz de hacer con relación a los objetivos y contenidos de las diferentes áreas curriculares y los tres tipos de contenidos (conceptos, procedimientos y valores, esto exige identificar sus conocimientos previos, finalidad a la que se orienta la evaluación de las competencias curriculares).

- b. Ritmo y estilo de aprendizaje: cómo aprende y cómo se maneja el alumno (obtener información sobre una combinación de procesos cognitivos, motivacionales y afectivos).

Condiciones personales de incapacidad (incluye aspectos físicos, biológicos y de salud) conocer cómo las condiciones de la discapacidad pueden afectar el aprendizaje.

- a. Naturaleza de la discapacidad motora, mental o sensorial.
- b. Aspectos etiológicos.
- c. Aspectos de salud.

■ La familia.

Identificar en lo posible las condiciones de vida en casa y las normas educativas familiares que influyen en la guía que toma el desarrollo del sujeto.

■ El contexto escolar.

En la institución, observar en qué forma se atienden las diferencias individuales en el centro y cómo se identifican las necesidades educativas, la metodología y la evaluación del alumno, criterios de la distribución del espacio, así como los tiempos para organizar las actividades de enseñanza; la interacción entre profesor y alumno en el aula y el apoyo.

En la práctica docente, se analiza el cómo el profesor relaciona los contenidos con el alumno y su medio (Bautista, 1983).

Otro aspecto importante es el psicodiagnóstico, pues de este dependen las acciones a seguir según el caso y la gravedad del mismo ya que éste se enfoca al estudio de las fortalezas y debilidades que el sujeto presenta, así que será el siguiente aspecto a revisar.

Diagnóstico psicopedagógico

El psicodiagnóstico es un análisis de las dificultades del alumno en el marco escolar. Para llevar a cabo este proceso es necesario que intervenga un especialista como el psicólogo educativo y el maestro quien inicialmente manifiesta la demanda acerca de las necesidades del niño, ambos trabajan estrechamente para valorar las dificultades de aprendizaje del alumno. Así mismo, es importante mencionar que el contexto de la valoración psicodiagnóstica está en

la escuela, pero sin perder de vista que la familia nos puede proporcionar mucha información; en algunos casos es la que puede solicitar la intervención profesional. Dicho de otra manera, desde el punto de vista psicopedagógico el trabajo con familias se puede considerar fundamental, ya que constituirá una parte del psicodiagnóstico (Basedas y cols., 1989).

En el diagnóstico psicopedagógico, el psicólogo juega un papel fundamental, no sólo como elemento de asesoramiento al alumno y al maestro, sino también como un agente que puede provocar cambios positivos en la organización escolar. Así mismo puede entenderse como un compromiso de trabajo conjunto entre el psicólogo y el maestro, donde el psicólogo tendrá un papel primordial y el maestro colaborará en la medida en que conoce de cerca al niño. Los elementos del psicodiagnóstico deben tener una situación definida en tiempo, por lo que los psicólogos no intervenimos hasta que el maestro nos refiera el caso.

Ahora bien, veamos como deben realizarse esta propuesta psicoeducativa:

El enfoque actual del modelo educativo

El enfoque actual del modelo educativo está centrado en delimitar necesidades educativas, este busca instrumentar adecuaciones que permitan la integración de los niños con necesidades educativas especiales al ámbito escolar, buscando fomentar sus fortalezas y apoyar sus debilidades y a su vez:

- ✓ Se deben buscar las necesidades educativas especiales en el proceso interactivo de enseñanza/aprendizaje (situación de aprendizaje/alumno).
- ✓ Las necesidades educativas especiales deben ser evaluadas por el propio maestro, en coordinación con otros profesionales (profesores de apoyo, equipo interdisciplinario, etc.), psicólogos, pedagogos, o incluso los propios padres de familia.
- ✓ Se evalúa para detectar qué necesidades educativas especiales tiene el alumno y determinar el tipo de ayuda que necesita como son: ayuda médica, psicológica o de apoyo familiar.
- ✓ Se evalúa al alumno en dos situaciones: clase y aprendizaje en ambos casos se debe hacer evaluaciones periódicas que permitan notar los avances del sujeto.

- ✓ La respuesta educativa, que se ofrece al alumno, es el programa general para todos los alumnos, con adaptaciones específicas en función de sus necesidades educativas especiales con el fin de integrar al alumno a la escuela.
- ✓ La adaptación curricular requiere coordinación y colaboración de todos los profesionales que participan en el proceso como maestros, directivos e incluso padres de familia.
- ✓ La responsabilidad de los progresos del alumno, la tiene el tutor con otros profesionales que participan en el proceso educativo (Basedas y cols., 1989).

Una de las necesidades educativas especiales es la que muestran las personas diagnosticadas con el Síndrome de Asperger, el cual no es común dentro de las aulas de clase, por lo que a continuación se expondrán las características de este déficit del desarrollo.

Espectro autista y Asperger

El término autismo es un desorden neurológico que afecta el funcionamiento del cerebro y se caracteriza por dificultades en la interacción social, así como repertorios restringidos de conducta y fue confundido con problemas emocionales o esquizofrenia hasta 1943, cuando el investigador Leo Kanner describe las características sintomatológicas del autismo (Crozier y Tincani, 2005; Foote y Eeg, 2004; González, 2000). El concepto se usa tanto en medios de comunicación como en entornos profesionales para definir sintéticamente a todos los trastornos incluidos bajo la denominación de *Trastornos generalizados del desarrollo*.

De hecho, el término autista ya no aparece en las clasificaciones internacionales, pues las categorizaciones de mayor proyección internacional, tanto el DSM IV (Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales, cuarta edición) como el CIE 10 (Clasificación Internacional de las Enfermedades) de la Organización Mundial de la Salud hablan de Trastornos Generalizados del Desarrollo (TGD) que incluyen, el trastorno autista, el trastorno de Asperger, el trastorno desintegrativo infantil, el Trastorno Generalizado del Desarrollo No Especificado (TGD NE) y el trastorno de Rett (Chakrabarti, 2005). Sin embargo, en la actualidad se emplea el término *Trastornos del espectro autista* (TEA) pues los innumerables trabajos sobre este tema, han demostrado que existe una variabilidad de estos trastornos y los

cuadros clínicos no son siempre claros o pueden ser establecidos (Dawson, 1989) el problema tiene tres causas principales:

1. Hay muchas dificultades a la hora de diagnosticar a personas con este trastorno. No existe ningún test médico que pueda determinar si una persona tiene o no autismo. Los criterios diagnósticos se establecen en términos de descripción de comportamientos. Los criterios iniciales, sugeridos por Leo Kanner, eran muy estrechos. Los sistemas de clasificación estándar actuales (CIE-10 y DSM-IV) son mucho más amplios, incluso para el subgrupo de *autismo infantil* (o *trastorno autista* en el DSM-IV). Los profesionales difieren a la hora de aplicar los criterios, incluso si están utilizando teóricamente uno de los sistemas estándar. Puede ocurrir que los diagnósticos estén registrados de forma diferente en las anotaciones del caso y en las recopilaciones centralizadas de datos.
2. Los términos diagnósticos tienden a ser utilizados de distintas maneras. A veces, el término *autismo* se usa para identificar al grupo original de Kanner, otras veces se refiere a un grupo más amplio, llamado *autismo infantil* en la CIE 10 e incluso a veces se utiliza para todo el espectro autista, incluyendo a las personas descritas por Asperger. En cualquier caso, existen importantes solapamientos entre todos los subgrupos definidos por el CIE 10 y el DSM-IV, y a muchas personas se les puede aplicar más de un diagnóstico dentro del espectro.
3. En los estudios epidemiológicos, los métodos para encontrar casos son muy variados. Aquellos estudios en los que se ve, se evalúa y se diagnostica a cada uno de los individuos de la muestra que va a ser examinada tienden a arrojar cifras más elevadas que aquellos estudios que se basan en anotaciones de casos de individuos que ya han sido diagnosticados en clínicas locales (Frith, 1991).

Dentro de las posibles clasificaciones, existen varios tipos de autismo con diferentes déficits que van de graves, moderados y leves como: el trastorno desintegrativo de la niñez (implica una pérdida de funciones y capacidades previamente adquiridas por el niño) y el trastorno generalizado del desarrollo (el diagnóstico de trastorno autista se hace cuando el individuo exhibe 6 o más de 12 síntomas catalogados a través de tres áreas principales:

intercambio social, comunicación, y conducta. Cuando los niños exhiben conductas similares pero no cumplen con los criterios del trastorno autista, pueden recibir el diagnóstico de trastorno generalizado del desarrollo no especificado), el Síndrome de Rett (que afecta especialmente al sexo femenino), el Síndrome de X frágil (que es una anomalía de ADN del cromosoma sexual X), el Síndrome de Landau Fleffner (llamado también afasia epiléptica adquirida), el Síndrome de Asperger (autismo leve) (DSM-IV, CIE-10).

Aun con toda la confusión en la comunidad médica y quizá a pesar de la confusión, una de las necesidades educativas especiales que deben cubrirse en la práctica de la integración educativa es el caso de los niños diagnosticados con alguna característica del espectro autista, si bien es cierto que difícilmente se encuentre niños con autismo severo, si se llegan a encontrar algunos niños diagnosticados como autistas leves, en el aula regular.

Es muy complicado detectar a un niño autista desde su nacimiento, pues aparentemente es un niño normal, sin embargo, algunos meses después se comienza a observar que no responde a la motricidad usual (levantar la cabeza por ejemplo), pueden pasar algunos años (dos o tres) y empezar a notar una regresión del desarrollo como por ejemplo: pérdida del habla, dificultad para caminar, lloran mucho, falta de tolerancia al contacto físico, pérdida de contacto visual cuando se les habla, aparición de manierismos, auto agresión etc. (Ajurriaguerra, 1983).

El Asperger es dentro del espectro autista el más común y el menos severo, a continuación se mencionarán las principales características:

Síndrome de Asperger

Este síndrome fue descrito por el pediatra Hans Asperger en Austria en el año de 1944 y se mantuvo en el olvido hasta el año de 1982, año en que la Dra. Lorna Wing, psiquiatra del Reino Unido comienza a investigar lo que hasta entonces era denominado como *psicopatía autística* por el propio Dr. Asperger. Es la Dra. Lorna Wing quien lo considera un trastorno del espectro autista, mientras que el Dr. Asperger se muestra en desacuerdo y mantiene que es una entidad diferente. Posteriormente Lorna Wing (1998: 88) en su libro *El autismo en niños y adultos una guía para la familia*, menciona que “los diferentes trastornos pueden presentarse

solos o combinados, asociados con trastornos de lenguaje, hiperactividad o hipoactividad y además los problemas de percepción pueden incluir la confusión de letras y la inversión de letras y palabras” en donde se observan las dificultades de lectura.

Asperger comenta, que el origen de este síndrome es un tipo de autismo leve que se presenta sólo en los varones, debido a una cierta anormalidad del cerebro que se localiza la disfunción en el lóbulo frontal y puede ser causado por dos causas generales: por falla genética o por una herida en el cerebro. El autismo es a su vez, un desorden progresivo en donde la manifestación del comportamiento varía con la edad. Estas características se presentan en diferentes formas y diferentes momentos del desarrollo y niveles de habilidades, debilitando la *socialización comunicación* y la *imaginación* siendo estas tres variables fundamentalmente importantes en la vida del sujeto.

El niño autista en general, en su primer año está rodeado de misterio y aún se desconoce la anormalidad del comportamiento en esta etapa temprana, es por ello que es difícil diagnosticar cualquier tipo de autismo antes de los dos o tres años de edad. Frecuentemente cuando el pequeño asiste al preescolar, el desarrollo normal se ve alterado por mucha inquietud y es cuando marca las dificultades del niño autista para el maestro, para los padres de familia y la sociedad. En esta etapa el modelo de conducta es altamente reconocible en el niño autista generando una enorme cantidad de variaciones en el individuo. Los problemas de conducta se vuelven severos para los padres y en casi todos los casos el aprendizaje del lenguaje es retrasado y en muchos casos no es del todo adquirido. Los chicos afectados no parecen comprender cómo es que los otros les ven o qué pasa a su alrededor. En ocasiones se sospecha que estos niños padecen de sordera pues no escuchan las consignas de los demás por estar concentrados en alguna actividad por simple que esta sea, ignorando a la gente que les rodea, provocando la intolerancia familiar en cualquier cambio de rutina en el contexto social en que se encuentre. Este ejemplo nos facilita entender, como afecta al sujeto estando en el salón de clase, cuando la maestra cambia de actividad y el pequeño no responde dando la impresión de que se niega a colaborar en los nuevos ejercicios dentro del aula (Asperger, 1991).

Ya entre los cinco y los diez años empiezan a haber cambios importantes, debido a que el lenguaje de estos niños empieza a ser más fluido; se observan diferencias entre los sujetos con daño cerebral y los que no lo tienen, así como en la habilidad intelectual y el lenguaje aunque puede haber excepciones. Cuando son adolescentes pueden no llegar a realizarse por ser diferentes a sus pares o por no ser parte de círculos de amistades pues ellos están excluidos. Estos jóvenes autistas pueden aprender muchos hechos de la vida aunque su conocimiento parezca fragmentado. Algunos autistas pueden mostrar un alto coeficiente intelectual en comparación con otros, aunque generalmente tienen una buena puntuación en inteligencia, hay otros chicos que aun teniendo una buena habilidad académica, carecen de sentido común (Asperger, 1991).

Leslie (citado por Asperger, 1991), sostiene la hipótesis de que los niños autistas no pueden entender qué significa lo que ven o lo que no ven y no poder narrar lo que están viendo y haciendo. Estos chicos pueden decir como luce la escena de algún lugar o como se ve una persona y no pueden comprender cuál es el punto de vista de los demás; en donde hipotéticamente se encuentra una implicación de interacción social. Otra particularidad consecuente de este déficit es que el entendimiento de sus emociones está limitada en relación con los demás. Esta dificultad puede ser un impedimento para el desarrollo y el aprendizaje de la imaginación social y las habilidades en la comunicación, marcando las dificultades entre la socialización, la imaginación y la comunicación.

El sujeto afectado con este síndrome puede ser ayudado en el ámbito escolar y fuera de él teniendo el apoyo de la familia, maestro, terapeuta, psiquiatra, doctor y psicólogo educativo conformando así una ayuda multidisciplinaria para beneficio del sujeto con esta psicopatía autista (Asperger, 1991).

La gran variedad de características que cada individuo puede tener, nos muestra dificultades de comportamiento, otros pueden ser amables y fáciles de manejar; mientras que otros pueden padecer incapacidad de aprendizaje y estar mal en la escuela, algunos pueden ser buenos estudiantes logrando títulos universitarios. Algunos podrán tener una buena posición social logrando ser líderes con una vida satisfactoriamente buena, pero otros pueden ser

apartados de la sociedad o quedarse como inadaptados. Rara vez logran la ayuda y simpatía que merecen y necesitan, llevando así una gran desventaja social (Asperger, 1991).

Como el Síndrome de Asperger es un tipo de autismo leve, es importante comprenderlo para encontrar una explicación lógica del porqué estos sujetos se comportan diferentes en el salón de clase. Para empezar Asperger (1991) asume que la mente está hecha por componentes programados genéticamente para procesar la información, que a su vez nos genera conocimientos, habilidades, pensamientos y sentimientos. Segundo, se sabe que las oportunidades durante el desarrollo nos generan conocimientos previos y si uno de nuestros componentes innatos tiene alguna falla, se verá afectado el curso del desarrollo posterior.

El deseo de estas personas, es estar dentro del mundo social que les rodea y con frecuencia expresan su pesar y frustración de no tener amigos o una pareja. Por lo general ellos no logran ver algo diferente en ellos y sí necesitan altas dosis de motivación (Leslie, citado por Asperger, 1991).

Según el DSM IV el Síndrome de Asperger se caracteriza por:

- A. Alteraciones cualitativas de la interacción social, manifestada al menos por dos de las siguientes características:
 1. Importante alteración del uso de múltiples comportamientos no verbales como: contacto ocular, expresión facial, posturas corporales y gestos reguladores de la interacción social.
 2. Incapacidad para desarrollar relaciones apropiadas con compañeros al nivel de desarrollo del sujeto.
 3. Ausencia de la tendencia espontánea a compartir disfrutes, intereses y objetivos con otras personas (p. ej: no mostrar, traer o enseñar a otras personas objetos de interés).
 4. Ausencia de reciprocidad social o emocional.
- B. Patrones de comportamiento, intereses y actividades restrictivos, repetitivos y estereotipados, manifestados al menos por una de las siguientes características:
 1. Preocupación absorbente por uno o más patrones de interés estereotipados y restrictivos que son anormales, sea por su intensidad, o por su objetivo.
 2. Adhesión aparentemente inflexible a rutinas o rituales específicos, no funcionales.

3. Manierismos motores estereotipados y repetitivos (p. ej., sacudir o girar manos o dedos, o movimientos complejos de todo el cuerpo).
 4. Preocupación persistente por partes de objetos.
- C. El trastorno causa un deterioro clínicamente significativo de la actividad social, laboral y otras áreas importantes de la actividad del individuo.
- D. No hay retraso general del lenguaje clínicamente significativo (p. ej., a los 2 años de edad utiliza palabras sencillas, a los 3 años de edad utiliza frases comunicativas).
- E. No hay retraso clínicamente significativo del desarrollo cognoscitivo ni del desarrollo de habilidades de autoayuda propias de la edad, comportamiento adaptativo (distinto de la interacción social) y curiosidad acerca del ambiente durante la infancia.
- F. No cumple los criterios de otro trastorno generalizado del desarrollo ni de esquizofrenia.

Aunque las características del DSM IV son específicas, habrá de considerarse que no en todos los casos de niños que padecen este síndrome, cumplen todos los criterios o manifiestan sólo estos, pues puede que algunas características estén más o menos marcadas o que se agreguen otros trastornos.

Según Artigas (2001) algunas de las características del Síndrome de Asperger son las siguientes:

Síntomas del Síndrome de Asperger
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Empatía pobre ➤ Interacción social ingenua poco apropiada o asimétrica ➤ Poca habilidad para hacer amigos ➤ Lenguaje pedante o reiterativo ➤ Pobre comunicación no verbal ➤ Interés marcado en temas limitados ➤ Torpeza motora

Por otra parte Chistopher Gillberg, doctor sueco mencionado por Lorna Wing (1998), encontró una combinación de trastornos de la atención, la coordinación motriz y la percepción que denominó como *Síndrome DAMP (Disorders of Attention, Motor Coordination and Perception)* y que había sido hasta entonces diagnosticado como trastorno autista tal como lo describió Asperger.

El déficit de atención del control motor y de la percepción (DAMP) es el término utilizado en los países nórdicos para referirse al solapamiento del Síndrome de Asperger y el trastorno de atención e incluye: 1. Déficit de atención, 2. Problemas referidos al control motor y 3. Problemas perceptivos, es evidente que existe un solapamiento entre el trastorno por déficit de atención con hiperactividad y el DAMP, si bien cada uno pone mayor énfasis en determinados aspectos, puesto que el DAMP tiene en cuenta los problemas de control motor, y podría considerarse conceptualmente más próximo al Síndrome de Asperger. Las estereotipias motoras, muy frecuentes en el autismo, no son exclusivas de dicho trastorno, ya que pueden estar incluidas en un contexto conductual en relación con la hiperactividad motora propia del trastorno por déficit de atención con hiperactividad y del DAMP.

El DAMP es conceptualizado como la combinación del trastorno por déficit de atención con hiperactividad, disfunciones motoras y perceptuales y actualmente se le conoce más como desorden del desarrollo de la coordinación, aunque este concepto no se generalizó fuera del norte de Europa, si ha sido tema de mucha investigación empírica (Gillberg y Billstedt, 2000).

Síntomas autísticos en Trastorno por déficit de atención y DAMP
<ul style="list-style-type: none">➤ Estereotipos motores➤ Preocupación por ciertos temas, objetos o partes de objetos➤ Peculiaridades del lenguaje➤ Anomalías en la pronunciación➤ Pobre comunicación no verbal➤ Trastorno semántico – pragmático➤ Problemas de interacción social➤ Ingenuidad

(Tabla tomada de Artigas, 2001).

La intención de este trabajo consiste en valorar el caso en cuestión para determinar cuál será el punto de apoyo que requiere el sujeto para mejorar la atención, percepción y motricidad, así como las habilidades cognitivas en el momento que se logren sus triunfos académicos, y sea un individuo capaz de comunicarse con seguridad en su contexto social.

Dado que el sujeto de este estudio además del Síndrome de Asperger está afectado con el trastorno por déficit de atención con hiperactividad a continuación se muestran cuáles son sus características:

Trastorno por déficit de atención con hiperactividad

Este trastorno se define como un problema de falta de atención, exceso de actividad, impulsividad o alguna combinación de estos. Para diagnosticar estos problemas deben estar por fuera del rango normal para la edad y desarrollo del niño.

De acuerdo con la cuarta edición del Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales (DSM-IV), el trastorno por déficit de atención con hiperactividad es un “patrón persistente de desatención y/o hiperactividad, con una duración mínima de seis meses, más frecuente y grave que el observado habitualmente en niños con un grado de desarrollo similar p. 82 ”. Algunos de los síntomas deben de haber estado presentes antes de los siete años, aunque la mayoría de los niños son diagnosticados cuando son obvios durante varios años. Debe existir deterioro en, por lo menos, dos ámbitos, y debe interferir con el funcionamiento apropiado en la actividad social, académica o laboral.

En el CIE-10 (Clasificación Internacional de las Enfermedades) se conoce como trastorno hipercinético (Déficit de Atención, Hiperactividad). Los síntomas más frecuentes que se describen son: los pacientes no pueden estar quietos ya que están en movimiento continuo; no pueden esperar a los demás; tienen dificultades para concentrarse. Los más jóvenes, son los que tienen más dificultades para completar sus tareas escolares.

Características del Déficit de Atención

El Déficit de atención suele estar presente en niños, adolescentes y adultos indistintamente, ya sea en eventos sociales, laborales o académicos. Estos sujetos presentan dificultad para poner atención: son descuidados, desordenados, irreflexivos, cometen errores por descuido en la escuela u oficina según sea el caso. Tienen cambios de actitud con frecuencia. En los niños diagnosticados con este problema, suelen pasar de una tarea a otra sin finalizar la primera, se distraen con cualquier tipo de estímulo, no siguen instrucciones ni ordenes, son agresivos, etc. Los pequeños afectados con este problema se caracterizan por actitudes que no pueden pasar inadvertidas pues tienen mayor predisposición a manifestar problemas psicológicos, académicos, y de adaptación en la adolescencia (Barkley, 1999).

Los niños con problemas de atención con hiperactividad o sin hiperactividad pueden presentar trastornos muy similares aunque con diferente grado de intensidad (Lahey, Schaughency, Frame y Strauss citados por Rossello, 1997).

Cuantitativamente la hiperactividad es más frecuente en niños que en niñas y la proporción es de alrededor de 8 de cada 100 niños escolarizados y de 2 de cada 100 niñas escolarizadas (Rossello, 1997).

Según Rossello (1997) la evolución de las conductas asociadas se da en las siguientes edades:

- De 0 a 2 años se presentan problemas en el ritmo de sueño, sobresaltos al despertar irritabilidad, resistencia al cuidado habitual.
- De 2 a 3 años propensión a sufrir accidentes, inmadurez en el lenguaje escasa conciencia de peligro, actividad motora excesiva.
- De 4 a 5 años desobediencia, dificultad para seguir normas, inadaptación social.
- A partir de los 6 años, fracaso escolar, déficit de atención, problemas de adaptación social, impulsividad.

El DSM-III (1984) indica que por lo menos un tercio de la población con trastorno por déficit de atención e hiperactividad en la infancia muestra signos de trastorno en la edad adulta. Mientras que el DSM-IV (1995) indica que los síntomas de trastorno por déficit de atención con hiperactividad persisten en la edad adulta desafiando la conducta, generando consecuencias graves para el sujeto, pues éstos pueden no prestar atención suficiente a detalles, llevándolos a cometer errores que bajan su autoestima en el trabajo o en la escuela. Los trabajos suelen ser descuidados y sucios sin ningún tipo de reflexión. Suelen tener la mente en otro lugar, como si no escucharan o estuvieran ausentes. Veamos las principales características del trastorno por déficit de atención retomando las posturas de los siguientes autores: DSM-IV (1995) Barkley (1999), Velasco (1995) y Uriarte (1989):

<i>Dificultades asociadas con el Trastorno de Déficit de Atención</i>				
<i>Inatención</i>	La inatención es uno de los trastornos más duraderos en el individuo que tiene Trastorno por Déficit de Atención, pues dura toda la vida (DSM-IV, 1995)	En opinión de Uriarte (1989) la falta de atención se caracteriza por la incapacidad de concentración intelectual, siendo lo contrario en tareas no estructuradas. Todos los estímulos le parecen atractivos, aunque le sea imposible atender a todo lo que acontece a su alrededor.	El alumno que sufre de atención insuficiente, puede distraerse con el menor movimiento, ruido, pensamiento, objeto, o cualquier cosa que llama su atención, lo cual estando dentro del aula pierde con facilidad la secuencia de las instrucciones dadas por el maestro (a).	
<i>Memoria</i>	Ya que cualquier tipo de circunstancia (movimiento, color, olor, ruido, etc.) altera su atención, con facilidad “olvida” lo que se encontraba haciendo en ese momento hasta que al obligarlo a regresar a su tarea original, la perturbación lo invade (Barkley, 1995).			
<i>Conducta.</i>	No comprende las reglas sociales y por lo mismo es imprudente al hablar cuando no debe, interrumpir una conversación, pararse cuando debe estar sentado, tomar las cosas de sus compañeros, no esperar su turno etc. (Barkley, 1995).			
<i>Hiperactividad.</i>	La hiperactividad es uno de los mayores problemas que obstaculiza la adaptación en el hogar, escuela y la sociedad, etiquetándolos como “niños problema” Es tan importante que se le denomina hiperquinesia y puede ser provocado por tener una lesión en la corteza cerebral.	El sujeto no puede detenerse, toca, brinca, se mueve, rompe, baja, sube, pregunta, investiga, llega a ser intolerante ante los demás provocando rechazo entre sus pares, o en el contexto social.	Según Uriarte (1989) es el síntoma que destaca más; hasta hace algunos años era la característica principal de este Síndrome.	La hiperactividad sensorial obliga a los niños a responder a los estímulos (vista, oído, tacto, olfato) sin poder refrenarlos cualquier movimiento, olor, color, sonido hace que olvide lo que está haciendo, sin poder recordarlo posteriormente (Barkley, 1995).

<i>Dificultades asociadas con el Trastorno de Déficit de Atención</i>				
Motricidad	Normalmente estos niños son afectados en los movimientos motores de sus brazos y piernas, impidiéndoles ser hábiles para correr o saltar, así como para cortar y escribir con sus manos (motricidad gruesa y fina) (Barkley, 1995).			
<i>Inmadurez perceptual o disociación.</i>	Los niños con Trastornos de Déficit de Atención con Hiperactividad tienen el conflicto de ver las cosas sin comprender la totalidad de la imagen, esta disociación esta muy relacionada con la hiperactividad sensorial de naturaleza visual generándoles una inmadurez perceptual o disociación del objeto	Velasco (1995) señala que el rendimiento de aprendizaje disminuye por la inversión en el campo visual al no destacar la figura del fondo en donde con frecuencia el sujeto destaca más el fondo que la figura.	En el aula la maestra puede señalar al niño alguna lectura sabiendo que su alumno conoce las palabras pero el niño al invertir su campo visual suele confundirse y confundir a la maestra (Barkley, 1995).	Esta misma inversión se destaca en el oído, tacto, etc. también señala que la disociación afecta en la escritura (disgrafía), la lectura (dislexia) y el deletreo de palabras, invirtiendo las formas, fragmentándolas o mutilándolas sin poder percibir la totalidad o la figura acabada.
<i>Impulsividad.</i>	“La impulsividad del niño hace que a éste se le tome por temerario” (Velasco, 1995) es una incapacidad para inhibir sus impulsos.	Se vuelve impulsivo cuando juega con sus pares, pues su impaciencia lo hace que los agrede, en casa es amonestado constantemente sin que pueda comprender cual es la causa, provocando confusión e impulsos (involuntarios) hacia los demás.		
<i>Poca tolerancia al fracaso.</i>	Se genera una secuencia cíclica, llevando una situación a la otra, pues al no terminar tareas, o no poderlas comprender, el rendimiento escolar se vuelve deficiente provocando fracasos escolares, y por ende frustración característica del Trastorno por Déficit de Atención con Hiperactividad (Barkley, 1995).			

<i>Dificultades asociadas con el Trastorno de Déficit de Atención</i>				
<i>Baja autoestima</i>	Psicológicamente su autoestima decrece al sentirse rechazado o incomprendido por todos, aunque él trate de ser amigable y cordial no encuentra la manera correcta de hacerlo (Barkley, 1995).			
<i>Otros factores.</i>	Las reacciones pueden ser muy variadas en el niño que tiene TDAH provocando ansiedad y aislamiento que para cualquier individuo son reacciones psicológicas negativas que generan confusión y que al pasar por la adolescencia puede generar problemas graves	La incomprensión de los correctivos y la poca respuesta de los castigos y recompensas son efecto de su confusión e intranquilidad, mostrándose indiferente al dolor o estímulo (Barkley, 1995).		

Una vez puntualizadas cada una de las características en donde se involucran la inatención, memoria, conducta, hiperactividad, motricidad, inmadurez perceptual, impulsividad y la poca tolerancia al fracaso, aun cuando cada niño puede destacar más unas características que otras si cabe mencionar que las dificultades asociadas afectan a los niños, y es aquí donde el psicólogo educativo debe observar con detenimiento el papel del ambiente, y la interacción del niño con estas dificultades, pues se suman las dificultades que se presentan por el trastorno mismo y las que este le provoca al niño y a su ambiente familiar, social y escolar

Es normal que estos niños con trastorno por déficit de atención sean rechazados por los maestros pues alteran el orden del grupo, evitando la realización de los trabajos planeados y por distraer a sus compañeros o por la incesante demanda de atención de la maestra hacia ellos. Se podría decir que para el maestro se vuelve un reto profesional el tener uno de estos chicos en su clase, ya que los que son *normales* aprenden lo que el maestro imparte y los que tienen esta dificultad de atención requieren del docente con conocimientos vastos y una buena adecuación curricular todo el tiempo, pues aunque su atención es deficiente, su capacidad de comprensión es correcta y ejecutan la tarea tan rápidamente que hay que darles una nueva tarea tan pronto como sea posible, por lo que el maestro debe estar prevenido con multitud de actividades para él. Este proceder de los pequeños hace suponer, que construyen su aprendizaje aunque su sistema sensorial no pueda manipular la estimulación externa para su propio autocontrol. Es por eso que sus rápidas respuesta conductuales los hacen ver como niños problema (Barkley, 1999).

Para Sandoval y González (2000) el proceso de la atención se refiere a:

“El ejercicio efectivo de la atención requiere de una interacción flexible entre la concentración interna, la inhibición de la distracción y la habilidad para desplazar el centro de la conciencia de un foco a otro, de acuerdo con las necesidades internas, la experiencia pasada y la realidad externa. El objeto de la atención no siempre es un suceso sensorial en el espacio extrapersonal, también puede incluir cadenas de pensamiento o incluso secuencias de movimientos especializados” (p. 45).

Los comportamientos que activan los estímulos corporales son beneficiosos para niños con trastorno por déficit de atención, pues estas actividades grupales abarcan el conocimiento de la percepción, memoria y cuerpo favoreciéndoles en gran medida. El maestro con sus estrategias pedagógicas y como mediador para integrar socialmente al niño le aporta herramientas cognitivas y también emocionales promoviendo su estructura cerebral. Un maestro creativo, que se permite ser ingenioso para estructurar sus clases no sólo para los niños que tienen déficit de atención sino también para los que no lo tienen, genera conocimientos significativos para todos (Green y Barkley, 1995).

Los ejercicios de relajación son una parte fundamental para personas con trastorno por déficit de atención sólo que hay que sensibilizarlos para la participación de la actividad y tranquilizarlos en su momento de extrañeza, pues suele generarles angustia. A estos pequeños les cuesta trabajo poner atención a su propio cuerpo, pero si se ejecuta repetidamente pueden llegar a concientizarse de su impulsividad (Zinker, citado por Green y Barkley 1995).

Green y Barkley (1995) hacen notar que conforme se adquiere confianza en la enseñanza, se producen cambios constantes en la experiencia del alumno, su conocimiento se amplían, y se enriquece el contenido de los conceptos, diferenciándolos y generalizándolos, haciendo uso de ellos en el momento de realizar alguna nueva tarea, o para afrontar cualquier problema nuevo. Se debe distinguir varios aspectos del desarrollo psíquico, no solo cuando el proceso de aprendizaje cambia consciente o inconscientemente sino también en los momentos en que se produce la reflexión. Los cambios del desarrollo psíquico no se pueden palpar como los cambios del desarrollo biológico que se manifiestan con la muda de los dientes y el crecimiento corporal o las variaciones de personalidad, pues estas pueden ser múltiples y variadas con la actividad del pensamiento y las experiencias individuales vividas.

Si bien se comenta que los maestros y los padres de familia se quejan de que sus niños con trastorno por déficit de atención e hiperactividad se distraen con facilidad. Algunos científicos como Green y Barkley (1995) dicen que es probable que los niños sin este trastorno, tengan un nivel de activación cerebral más bajo y por eso necesitan más estimulación que las personas con trastorno por déficit de atención e hiperactividad, llevándolos a buscar formas de interacción más divertidas e interesantes, activos y estimulantes lo que hace posible que algunos maestros no logren capturar la atención de esta clase de niños, mientras que otros logren distraerse menos con otro maestro.

Parece ser que los niños con trastorno por déficit de atención e hiperactividad se sienten más atraídos por situaciones que les sean más gratificantes y divertidas en comparación con las tareas que no les son motivantes, y tal vez esto suceda, porque estos pequeños pierden el interés con mayor facilidad. Los problemas que les rodean están

vinculados entre ellos, empezando por la dificultad de retención en una situación inicial para pensar antes de actuar. Normalmente responden impulsivamente a lo que otros les hacen o dicen, provocando críticas severas. Pueden actuar rápidamente cuando les acomete una idea en la cabeza, suspendiendo lo que estaban haciendo en ese instante, a lo que otros lo ven como una acción de mala educación o insensible logrando críticas negativas ya sea en la escuela o en el ámbito social. Es natural para estos sujetos tomar las cosas ajenas sin permiso y llevárselas a su casa sin comprender que para los demás esto es catalogado como *robo*, tomando en cuenta sus problemas de atención se le agregan interrupción de tareas o pensamientos como el abandonar las tareas aburridas por falta de habilidad de resistirse a sus impulsos, sin reparar en el daño que ocasiona esto pues lastima su estima el verse como fracasado escolar.

Es frecuente que estos niños sean opositoristas o desafiantes, por lo general tienen accidentes frecuentes sin pensar en las posibles consecuencias, viéndose sorprendidos de cómo los demás pueden prevenir el suceso. Hartsough y Lambert (1985) de la Universidad de California en Berkeley, encontraron en 1985 que “los niños con trastorno por déficit de atención e hiperactividad tenían una probabilidad tres veces mayor de tener accidentes serios que los niños que no tenían este trastorno”. En estudios más recientes se encontró que los adolescentes y adultos con estos trastornos tenían cuatro veces más accidentes automovilísticos y era probable que cometieran más del doble de infracciones de tránsito (78% frente a 47%). En otro aspecto, la falta de control de sus impulsos lleva a los adolescentes y adultos con trastorno por déficit de atención e hiperactividad a tener mayor riesgo de beber alcohol, tomar sustancias ilegales (como marihuana) fumar etc., por ende en lo relacionado con administración de dinero son compradores compulsivos sin pensar en las consecuencias (Green y Barkley, 1995).

La impulsividad también afecta su pensamiento produciendo problemas en su lugar de trabajo pues dicen lo que piensan sin analizar las consecuencias. Su constante movimiento los hace ver inquietos (característica del trastorno por déficit de atención e hiperactividad), golpean con los dedos repetidamente, se mueven innecesariamente, hablan con exceso, sin que los demás puedan ignorarlos. Así pues, los padres saben que esta situación no es normal, sintiéndose culpables en determinados momentos.

Los profesores que ven a estos pequeños retorciéndose en sus asientos cuando deberían estar quietos, hablando cuando deberían estar en silencio, o contestar sin esperar su turno, se sienten impotentes, pues muchas veces, ya no saben, de que manera reaccionar con ellos. Estos niños que se mueven por todas partes, aún estando dormidos siguen en actividad sin poder regularla ni controlarla para cumplir con las demandas del momento. Son bulliciosos, ruidosos, inmaduros, chillones, su conducta es desmesurada, siempre deprisa, forzada, significando que la hiperactividad y la impulsividad observada en los niños con trastorno por déficit de atención e hiperactividad son parte de un mismo problema subyacente, un problema relacionado con la inhibición de la conducta. También se ha determinado, según estudios publicados en estos años, que la hiperactividad provocaba que los niños se movieran ocho veces más frecuentemente que los niños sin trastorno por déficit de atención e hiperactividad (Green y Barkley, 1995).

William James en 1898 dijo: *“no es posible, para los humanos, prestar atención a cualquier cosa durante más de unos pocos segundos. Todos nosotros adaptamos nuestros ojos y cuerpos a medida que prestamos atención a las cosas. A menudo, dejamos de prestar atención antes de volver a fijarnos en ellas de nuevo. Mientras nos resistimos a dejar de prestar atención a una cosa para hacer otra, es esta continua redirección del esfuerzo por volver a la tarea, lo que crea nuestra atención sostenida”* y concluye diciendo: *“en mi opinión las características que presentan los niños con dificultades en la atención, es debido a que tienen problemas serios para inhibir su conducta, que involucra al problema de autocontrol o en su defecto la forma con que nuestro yo actúa para gobernar nuestros patrones de conducta. Hasta cierto sentido, el yo que actúa para dirigir o gobernar, controla o ejecuta la conducta tan bien como lo hacen los demás pequeños”* (citado en Green y Barkley, 1995: 54).

Ahora bien, después de la revisión de las características, vale la pena preguntarse ¿Cómo surge este trastorno? Así que a continuación se revisarán las causas por las que se produce según estudios realizados en varias disciplinas:

Etiología del Trastorno por déficit de atención con hiperactividad

La etiología del trastorno por déficit de atención con hiperactividad puede deberse a las siguientes causas.

Las orgánicas o hereditarias y

Las inorgánicas o psicológicas, a continuación se explican cada una de ellas:

Causas orgánicas

Algunas investigaciones mencionan que los centros neocorticales son los responsables de controlar la atención, (áreas parietales, frontales, e ífero temporales) tallo cortical (hipocampo) y por sistemas que desde el tronco encefálico suben hasta el diencéfalo y es en estas dos últimas regiones donde se establece la relación neuroanatómica entre atención/motivación/emoción.

El Sistema Activador Reticular Ascendente (SARA) es el responsable de la activación necesaria para que pueda funcionar u operar el mecanismo atencional vinculado neuroanatómicamente con el hipotálamo, siendo éste último el centro motivacional por excelencia. La *activación* involucra los procesos motivacionales y emocionales para poner en funcionamiento el mecanismo atencional. Estas pueden ser generadas antes, ocurriendo en cualquier momento de la gestación, durante o después del nacimiento (Green y Barkley, 1995).

Causas Hereditarias

Uriarte (citado por Green y Barkley, 1995) comenta que se pueden transmitir las conductas antisociales, afectivas, problemas en el proceso de aprendizaje, y procesos motores. En la actualidad ya existen muy pocas dudas acerca de la etología cerebral, con o sin lesión demostrable es el antecedente de las manifestaciones del síndrome hiperquinético. Siendo la secuela leve o grave en el comportamiento aunque la perspectiva médica presupone que estas alteraciones que generan el trastorno por déficit de atención son originadas por una fuente interna específica produciendo en el niño una situación que lo haga actuar de esa

manera. Por otra parte se cree que el alcoholismo peri natal, es decir, que la madre beba mientras está embarazada, puede ser un factor residual que provoca el trastorno de atención.

Causas inorgánicas o psicológicas

Sauceda (citado en Sandoval y González, 2000) explica que la etiología del trastorno por déficit de atención es la incidencia de los factores psicosociales que pasan dentro de la familia, siendo ambientales y no genéticas las causas; por lo general estos niños tienen un progenitor con problemas psicológicos serios o proceden de familias disfuncionales, provocando descontrol o desorganización entre ellos mismos.

Sandoval y González (2000) mencionan que como psicólogo y médico neurólogo respectivamente reciben en el sector salud a niños que cursan educación básica con trastornos por déficit de atención con hiperactividad como diagnósticos comunes, encontrando entre un 3 y 5 por ciento de los niños en edad escolar con esta problemática, tal como lo describe la reunión del National Institute of Conference Statement que se realizó en noviembre de 1998.

Estos expertos, corroboran que los síntomas que presentan estos niños en su desarrollo son: dificultades en la actividad motriz, impulsividad y distractibilidad. Normalmente, estas personas tienen dificultades en la escuela, el hogar y con sus pares, así como en sus diferentes desempeños vocacionales, académicos o laborales. En general tienen accidentes frecuentes debido al escaso control de sus impulsos y por no medir el peligro, así como conflictos interpersonales con sus compañeros, maestros o autoridades.

Es importante mencionar, que en la mayoría de los casos, estos pequeños son enviados a instituciones psicológicas y/o psiquiátricas para poder ser valorados y tratados, pues son considerados *conductualmente anormales* o en su defecto, remitido a servicios neurológicos por estar *enfermos del cerebro*, con la consigna de que si son medicados no podrán asistir a la escuela pues se presupone que pueden incurrir en el abuso del consumo de sus medicamentos (Sandoval y González, 2000).

Ahora bien, en el caso que ocupa a este trabajo, se hizo un diagnóstico de morbilidad entre Asperger y trastorno por déficit de atención e hiperactividad, por lo que se revisará cómo es que estos dos trastornos pueden estar etiológicamente relacionados:

Comorbilidad en el Trastorno de Asperger y Trastorno por déficit de atención/hiperactividad

La forma más simplista de entender el término de morbilidad o comorbilidad sería referirla a la presentación en un mismo individuo de dos o más enfermedades o trastornos distintos. Por ejemplo si un niño con Síndrome de Asperger sufre de apendicitis tendrá dos procesos comórbidos, sin embargo, la respuesta quirúrgica no variará por el hecho de que el paciente tenga Asperger.

Para darle un significado útil al término se requieren dos condiciones:

- 1) Que la presencia de la comorbilidad condicione una forma de presentación, pronóstico y abordaje terapéutico distinto para cada proceso relacionado y
- 2) Para aceptar que dos procesos están relacionados, en sentido estricto, es la condición de que la frecuencia con la que uno aparece cuando está presente el otro, sea más alta que la prevalencia aislada en la población general (Artigas, 2003).

Ahora bien, Gillberg y Billstedt (2000) mencionan que estos solapamientos o morbilidad, se pueden deber a tres situaciones: coincidencia, casualidad directamente relacionada, pues una condición dirige a la otra (la cual parece ser el caso del Asperger y el trastorno por déficit de atención e hiperactividad) y por último, casualidad indirectamente relacionada, donde dos o más condiciones se conjuntan, aun cuando la prevalencia no sea alta y el solapamiento o morbilidad esté presente sólo en niveles superficiales y sin etiología específicas. En esos casos la evidencia neurológica será muy valiosa.

Aun cuando la morbilidad es más común que los trastornos *puros*, los estudios realizados por la Organización Mundial de la Salud han encontrado que la prevalencia varía

notablemente entre los estudios, pues se mueve entre el 10 y el 20 % de niños que presentan uno o más problemas del comportamiento, y no se ha estimado la carga de morbilidad acumulada de estos trastornos pues resulta complicado calcularla, debido a que muchos de ellos pueden anticipar trastornos mucho más discapacitantes en etapas anteriores de la vida. Así pues, tanto el DSM-IV como el CIE-10 de la Organización Mundial de la Salud, dejan los criterios clínicos a los médicos y psicólogos, haciendo una presentación algorítmica de la prevalencia y separación de los trastornos entre leves, severos y puros (CIE-10 de la OMS, 2001).

De tal suerte, que el Síndrome de Asperger se ha encontrado en relación con muchos otros trastornos y uno de los que presentan más alta prevalencia en el trastorno por déficit de atención e hiperactividad.

Clark y Feehan (1999) por ejemplo, encuentran en los niños diagnosticados con Asperger que entre el 65 y el 80 % de ellos, presentaban el trastorno por déficit de atención asociado.

Gillberg y Billstedt (2000) por su parte, reportan 50 diagnósticos médicos específicos relacionados con el Asperger entre los que se encuentran en primer lugar el trastorno por déficit de atención e hiperactividad, artero esclerosis, Síndrome de Angelman, Síndrome de Moebius, Síndrome de Tourette e incluye en la lista en DAMP (déficit en atención, el control motriz, y la percepción) entre otros, y aunque en la mayoría de los casos existen causas genéticas, no siempre es fácil identificar las etiologías.

Por otra parte, Tsai en el año 2000, realizó un estudio sobre los síntomas psiquiátricos encontrados en asociación con el Síndrome de Asperger con poblaciones de Europa y Asia, todos con tratamiento médico, y sus hallazgos son los siguientes: 60 % tienen atención y concentración pobre, 40 % eran hiperactivos, 43-88 % exhibieron preocupaciones malsanas o inusuales, 7 % fueron obsesivos, 16-18 % mostraron rituales compulsivos, 50-89 % mostraron conductas estereotipadas, 17-74 % tenían ansiedad y

miedos, 9 – 44 % mostraron depresión, irritabilidad, agitación, y trastornos afectivos, 11 % tenían problemas de sueño y entre el 24 y el 43 % tenían antecedentes de auto agresión.

El Síndrome de Asperger se encuentra en la denominación de trastornos generalizados del desarrollo según el DSM-IV, sin embargo, en una revisión de dicho criterio saltó a la vista que no fue posible abarcar la complejidad y la variedad de situaciones que presentan los síntomas autistas. Uno de los aspectos clínicos más encontrados relacionados con el Síndrome de Asperger es el trastorno por déficit de atención, el cual puede o no ir acompañado de hiperactividad (Artigas, 2001).

El trastorno de atención es un síntoma frecuente del Síndrome de Asperger y en el caso de que se presenten juntos, deben establecerse ambos diagnósticos.

Existe otro término que se asocia continuamente: el déficit de atención, del control motor y de la percepción (DAMP) este es el término utilizado por los países nórdicos para referirse al trastorno de atención e incluye: déficit de atención, problemas referidos al control motor y problemas perceptivos.

El nexo neurocognitivo entre el Síndrome de Asperger y el TDAH /DAMP quizá reside en el trastorno de la función ejecutiva debido a lesiones frontales, la cual agrupa disfunción en la actividad promotora del lóbulo frontal y sus conexiones subcorticales, entre ellas los ganglios basales y en particular el estriado, dichas estructuras han sido involucradas para explicar la relación del Síndrome de Asperger con el TDAH (Artigas, 2000; Artigas, 2001; Clark, Feehan & Vostanis, 1999; Haznedar, 2002).

Ghaziuddin y colaboradores (1998) reportaron la morbilidad del autismo y el Síndrome de Asperger en un par de publicaciones. En su estudio preliminar describieron la ocurrencia de desórdenes psiquiátricos en 35 pacientes diagnosticados con Síndrome de Asperger según los criterios de DSM-IV y el CIE-10. Dos terceras partes de los pacientes tenían además otros desórdenes asociados, los más comunes encontrados en su investigación fueron el trastorno por déficit de atención e hiperactividad en niños y la depresión en los adolescentes.

A continuación se presentan tablas comparativas entre uno y otro trastorno tomadas de Artigas, 2001, Gillberg y Billstedt, 2000 y Artigas, 2003:

PROBLEMAS DE ATENCIÓN	
TRASTORNO POR DÉFICIT DE ATENCIÓN E HIPERACTIVIDAD <ul style="list-style-type: none"> ➤ Atención dispersa ➤ No puede detenerse ante los estímulos ➤ No puede filtrar la información 	ESPECTRO AUTISTA <ul style="list-style-type: none"> ➤ Atención deficiente ➤ No le interesa ➤ No puede filtrar la información pero reconoce los estímulos.

SOCIALIZACIÓN	
TRASTORNO POR DÉFICIT DE ATENCIÓN E HIPERACTIVIDAD <ul style="list-style-type: none"> ➤ Es rechazado ➤ Es molesto ➤ Se acerca ➤ Se relaciona 	TRASTORNO ASPERGER <ul style="list-style-type: none"> ➤ No siempre le interesa ➤ No se acerca ➤ Se relaciona poco

PROBLEMAS DE LENGUAJE	
TRASTORNO POR DÉFICIT DE ATENCIÓN E HIPERACTIVIDAD Lenguaje expresivo Diferencias pragmáticas <ul style="list-style-type: none"> ➤ No responde preguntas ➤ Interrumpe ➤ Comprensión pragmática adecuada ➤ Hay respuestas alternativas No aprende las normas No sigue las instrucciones	TRASTORNO ESPECTRO AUTISTA Lenguaje expresivo-comprensivo Diferencia pragmáticas y sintácticas <ul style="list-style-type: none"> ➤ No entiende preguntas ➤ No hay respuesta ➤ No hay comprensión pragmática adecuada ➤ No hay respuestas alternativas Solo aprende las normas Sigue las instrucciones

Con esto, se evidencia la necesidad de realizar intervenciones mucho más apoyadas en la observación y la investigación previa y no solamente en los diagnósticos clínicos especificados en los manuales de diagnóstico, pues rara vez se encuentran los trastornos puros.

A continuación, se revisará algunas formas de trabajo como son el uso de técnicas de juego para el tratamiento de niños con diagnóstico de Síndrome de Asperger ya sea acompañado del trastorno de déficit de atención o no, pues se ha encontrado beneficio en esta forma de apoyo pedagógico para estos niños.

CAPÍTULO II

El juego como propuesta de intervención psicopedagógica.

Siendo algunas de las características del autismo y en particular del Síndrome de Asperger, la incapacidad y falta de deseo de interactuar con sus iguales, la apreciación de las reglas sociales, el comportamiento social emocionalmente inapropiado, el uso limitado de gestos, el lenguaje corporal torpe, expresión facial limitada, expresión inapropiada, mirada fija y peculiar (Szatmari, Brenner y Nagy, 1989; Attwood, 2004; Rivière y Martos, 1997) existen instituciones como la Clínica Mexicana de Autismo o la Autistic Children Association en Estados Unidos que utilizan el juego de reglas y las actividades lúdicas para desarrollar la socialización y la imaginación en estos niños, es por ello que a continuación se mencionarán las características del juego y las ventajas que ofrece para el trabajo con estos pacientes.

Una de las características es que el niño autista evita el contacto social con sus pares y parece necesitar una cantidad excesiva de consuelo, en especial si se le cambia de casa o si algo sale mal, en este sentido el juego es una parte importante ya que es de carácter social, con reglas, funciones, normas, espacios y líderes, el niño aprende valores, normas y la *codificación de las reglas* (Piaget, mencionado por Delval, 1998).

Ganz en el año 2001, publicó un artículo donde explica que una de las formas más efectivas de aprender habilidades sociales para los niños con Síndrome de Asperger, es practicarlas en contextos auténticos, pues esto refuerza los conocimientos previos para aprender estas habilidades, por lo que propone el *juego del idioma* y otro titulado *¿qué ocurre?* como medios de aprendizaje social.

El juego del idioma, diseñado por Wisniewski en 1989, presenta un reto para niños de 10 a 16 años quienes tienen dificultad con las frases no literales en inglés. Tiene cuatro categorías de cartas: significado, mismo significado, origen y retos; cada una de las categorías pide a cada jugador que elija una opción de tres, las cuales se diferencian por colores, y gana el juego quien tenga una carta de cada color (Ganz, 2001).

El otro juego, ¿qué pasa? fue diseñado por LoGiudice & McConnell en 1999, y está dirigido a niños de 6 a 10 años de edad, aunque es empleado para desarrollar habilidades en niños con Síndrome de Asperger de mayor edad que presenten dificultades en el desarrollo de las habilidades sociales. Consiste en un tablero, y cada jugador tendrá un turno específico para jugar, y presenta tres tipos de cartas que corresponden a los espacios del tablero, estas son: Así es la vida, exprésate tú mismo y ¿qué pasa?. Cada tipo de carta requiere de una respuesta diferente de parte del jugador. Así es la vida, presenta al jugador una situación difícil en la cual se debe explicar que se haría si estuviera en dicha situación.. Para la carta exprésate tú mismo, el jugador elige a un compañero para leer en voz alta una situación presentada por la tarjeta y entonces el jugador da una respuesta apropiada. Cuando el jugador cae en ¿qué pasa? elige a un compañero para tener una conversación basada en el tópico específico que marca la carta.

Ambos juegos han sido empleados junto con otros juegos para el tratamiento psicopedagógico de niños diagnosticados con Síndrome de Asperger en dos centros de educación especial, uno es el Departamento de Educación y Educación Especial, Centro Retan, de la Universidad de Mansfield en Pensilvania y el otro es el Departamento de Educación Especial de la Universidad de Kansas City en Missouri, ambos en Estados Unidos de Norteamérica. Los reportes del uso de estas estrategias, indican que los niños con Asperger aprenden mejor las habilidades sociales si se les enseñan en situaciones de juego (Ganz, 2001).

Por otra parte Baker (2000), propone incorporar las conductas ritualistas de niños con autismo en una estructura de juego social, donde dichas conductas se ven amenazadas por las reglas y con ello logra controlarlas, además que logra relaciones sociales con quienes juegan. Los juegos propuestos por ella se centran en tres contextos: hogar, escuela y comunidad. Su estudio fue desarrollado con dos niños y una niña, todos diagnosticados con alguna variedad de autismo, los materiales empleados fueron gran variedad de juguetes y juegos tradicionales norteamericanos como Bingo, Leche y galletas, Tic Tac Tony, Monos saltarines, Huevos revueltos, Patos afortunados, Familia granjera, Pingüino escalador, ranas hambrientas y No despiertes a papi. Padres, maestros y amigos aprendieron que la

regla principal de todos los juegos era, evitar que el niño presentara conductas ritualistas, que pusiera atención y respetara los turnos y las reglas propuestas por el juego. Los resultados de su estudio, muestran, una disminución consistente de conductas ritualistas y un aumento de conductas sociales por parte de los niños. Los resultados demuestran que el cambio constante de actividad, permitía a los niños mejores resultados.

El juego para los niños con espectro autista, sin embargo, no es una tarea sencilla, debido a sus dificultades para mantener y comprender las interacciones sociales y seguir reglas, aún así, los pocos estudios que se han llevado a cabo, demuestran que puede ser productivo y beneficioso para estos niños el tener interacción con reglas establecidas y el respeto de turnos. Estos niños, incluso, pueden descubrir las relaciones lógicas o matemáticas de los juegos con más facilidad que los niños sin autismo, lo que los hace buenos jugadores, siempre y cuando no trasgredan las reglas (Kiernan, Jordan y Saunders, 1983).

En este sentido Lord, Risi, Lambrecht y colaboradores en el año 2000, diseñaron todo un proyecto de integración llamado *Agenda genérica de observación* basada en 4 módulos que se pueden trabajar desde niños preescolares hasta adultos. Los módulos son: Módulo I preverbal, donde los juegos que se incluyen son: donde incluyen juegos comunes como: Juego libre, di tu nombre, fiesta de cumpleaños y juego con burbujas. El módulo II es Frases flexibles y los juegos que se incluyen son: Juego de hazme creer, juego libre, di tu nombre, juego de burbujas, fiesta de cumpleaños, descripción de una imagen y buscando un libro. El módulo III está dirigido a niños y adolescentes y es de frases flexibles, incluye los juegos: Juego de hazme creer, juegos interactivos, caricaturas, creando una historia, diciendo una historia leída de un cuento. El módulo IV está dirigido a adolescentes y adultos y los juegos que se incluyen son: tareas de construcción, planes y sueños, caricaturas, creando una historia, descripción de imágenes y diciendo una historia leída de un cuento. Los resultados de este programa demuestran que las conductas indeseables se disminuyen tanto en niños *educables*, como en aquellos con conductas altamente indeseables. Aunque el estudio reconoce que se tiene más éxito cuando se trabaja con niños pequeños que con adultos, el juego resulta ser una herramienta extraordinaria en los procesos de comunicación.

Otro estudio realizado por Laushey y Heflin en el año 2000, en un intento por investigar cuál es la mejor forma de aproximación a reglas sociales para los niños con autismo, estos autores plantean 4 áreas de trabajo: comunicación, habilidades de la vida cotidiana, socialización y habilidades motoras. Para lograr los objetivos, trabajaron con 25 niños y niñas en edad preescolar e incluyeron en su modelo de adaptación, el *sistema amigo*, este sistema tiene una estructura preestablecida donde un *amigo* que es un adulto que sirve de guía y quien va a trabajar de cerca con el niño en el desarrollo de las áreas que se desean trabajar. El amigo juega durante ciertos momentos con su pareja autista y en ocasiones juega con otros niños autistas y en ocasiones los amigos juegan entre ellos, esto con el fin de que la socialización sea más abierta. Otras actividades que se proponen y se manejan de manera similar son: habla con tu amigo o el amigo de otro, cocina o prepara algo especial para tu amigo o el amigo de otros y abraza a tu amigo o al amigo de otros, la forma de participación es siempre a modo de juego, cada día, cuando terminan las actividades, la parejas reciben un premio, que deben compartir. Los resultados de esta forma de trabajo comparada con las tradicionales, es mucho más efectiva la línea base de este estudio además muestra grandes diferencias respecto a los resultados finales.

Crozier y Tincani (2005), por su parte proponen un método diferente para desarrollar la atención y la socialización de los niños con autismo. Su propuesta se centra en cuentos sociales, que es un escrito corto y simple desde una perspectiva en la cual el niño sea capaz de comprender instrucciones y conductas sociales apropiadas. Al principio de su estudio, trabajaron con fabulas clásicas, sin embargo encontraron que era difícil para los niños ponerse en lugar de animales u otras criaturas fantásticas, por lo que las adaptaron y posteriormente crearon historias con cargas sociales actuales y afines a los niños. Estos autores sugieren cuentos estandarizados para trabajar estas habilidades, sin embargo, sus referencias mencionan gran variedad en los materiales empleados con resultados similares a los encontrados por ellos.

Heavey, Phillips, Baron Cohen y Rutter (2000), emplearon en su estudio historias también pero añadieron el uso de pequeños video clips, de no más de 2 minutos de duración para mostrar conductas pro sociales, con esto intentaron medir los niveles de

socialización antes y después de un procedimiento de integración educativa. Ambos métodos demostraron ser igualmente efectivos bajo la perspectiva de la teoría de la mente.

Aunque no es muy extensa la literatura con respecto al uso de juego como herramienta psicopedagógica o terapéutica en el caso de niños con Asperger, el juego como actividad de desarrollo, si ocupa muchas páginas en la literatura psicológica, por lo que a continuación se expondrán los beneficios del juego tanto para los niños con handicaps como para quienes no los presentan.

Vigotsky y Brunner (mencionados por Delval, 1998), proponen que el juego es una actividad social en donde la cooperación con otros individuos provoca la adquisición de roles o papeles complementarios para el sujeto. Vigotsky enfatiza en el juego simbólico, en el cual el niño al empezar a jugar con cualquier objeto lo transforma con su imaginación, cobrando un significado propio. Al nacer el sujeto, es inmaduro y el juego le va a permitir generar diferentes conductas para posteriormente adaptarse con docilidad al medio. El juego permite ejecutar diversas actividades sin importar cuales son los resultados de esa acción, sin presiones por obtener una meta y sin provocar frustración. El juego es una posibilidad de mezclar conductas diversas como cuando se tiene la oportunidad de ensayar algún papel en una obra de teatro.

Por otra parte, los niños con Asperger carecen de entendimiento sobre cómo jugar con otros niños, ignorando las reglas no escritas sobre juego social, también ignoran las convenciones sociales o los códigos de conducta, y realizan acciones o comentarios inapropiados.

Por lo general, la información que se desea transmitir a los niños es de carácter social y educativo con el objeto de que los sujetos puedan formar una familia a futuro o crear un ambiente adecuado para ellos con un orden, lenguaje comunicativo, o bien para que puedan relacionarse en sus distintos contextos de la vida, procurando que el pequeño las interiorice, por lo que el juego se puede emplear no sólo como un entretenimiento, sino como una ventaja para lograr objetivos concretos, como son: enfocar la atención, la

percepción o mejorar la motricidad, obteniendo beneficios en otros aspectos como por ejemplo la socialización.

En general el juego apoya al desarrollo sensorio motor debido a que entre los dos y tres años y posteriormente a los seis y siete años de edad, se genera la imitación, en donde el niño remeda las escenas cotidianas y los símbolos, adquieren diversos enfoques como ser médico ahora y después maestro o papá, o bien, cuando un palo de escoba toma vida de un corcel veloz, o una corcholata se vuelve un automóvil. La manifestación de los sentimientos y deseos se convierte en realidad; de los ocho en adelante el juego se convierte en juego social y de cooperación (Piaget, mencionado por Delval, 1998).

Vygotsky (1982a), por su parte, dice que lo que caracteriza fundamentalmente al juego es que en él se da el inicio del comportamiento conceptual o guiado por las ideas. La actividad del niño durante el juego transcurre fuera de la percepción directa en una situación imaginaria. La esencia del juego estriba fundamentalmente en esa situación imaginaria, que altera todo el comportamiento del niño, obligándolo a definirse en sus actos y proceder a través de una situación exclusivamente de juego. También, subraya que lo fundamental en el juego es la naturaleza social de los papeles representados por el niño, que contribuyen al desarrollo de las funciones psicológicas superiores.

Así para Vygotsky, el juego no es la actividad predominante de la infancia, puesto que el niño dedica más tiempo a resolver situaciones reales que ficticias. No obstante, la actividad lúdica constituye el motor del desarrollo en la medida en que crea continuamente zonas de desarrollo próximo. A partir de esta base teórica, los pedagogos soviéticos incorporan muchas actividades de juego, imaginarias o reales, al currículo preescolar y escolar de los primeros cursos. A medida que los niños crecen, se les atribuye cada vez más importancia a los beneficios educativos a los juegos de representación de roles.

Por otra parte desde esta misma perspectiva, el juego y la actividad lúdica en general, no son una simple experiencia, sino una construcción creativa de nuevas realidades, satisfaciendo las necesidades sociales del niño, de este modo se relaciona el juego y la creatividad, y se dice que la imaginación creativa se origina en el juego, donde la simulación

de la realidad, procura el desarrollo de las funciones mentales superiores y estas se regulan constantemente a través del lenguaje interno (Vygostky, 1982b).

Por otro lado, para los niños los juguetes son muy importantes independientemente de que los utilizan para divertirse, para ellos es una oportunidad de expresar los contenidos simbólicos o traumáticos en una forma divertida y con las posibilidades de solucionar los conflictos simbolizados que no se pueden resolver frente a la persona con la que entró en conflicto. Por medio del juego simbólico, el niño puede vencer realidades dolorosas y que dominan los contenidos de sus temores o miedos provocando exteriorizarlos a través de los juguetes. El juego de ficción o imaginario juega un papel primordial que es parte del pensamiento simbólico, expresando al inconsciente por la cual se le llama juego simbólico (Padilla, 2003).

El niño con autismo carece de interés en participar en juegos, deportes o actividades competitivas, pues parece esperar que las demás personas conozcan sus pensamientos, experiencias y opiniones. Para estos niños, la participación de otros integrantes es imprescindible, convirtiéndose en carácter social y muchas veces en competencia, pero sobre todo en donde los integrantes deben respetar las reglas del juego, obligando a cada jugador a ponerse en el lugar del otro y vislumbrar varios puntos de vista (Piaget, 1946 mencionado por Delval, 1998).

Algunas veces, el niño con autismo es indiferente a las presiones de sus compañeros, pero se ha encontrado que en la práctica, los juegos tradicionales transmiten valores que benefician las relaciones socio afectivas integrando a los pares y favoreciendo al individuo.

Estos niños presentan también dificultades motrices tanto gruesas como finas, así pues se conceptualiza al *juego* como la actividad motriz natural que efectúa el niño instintivamente, empleando su energía desinteresadamente, fomentando un desarrollo y formación ideal. Por medio del juego se aplican los impulsos innatos poniendo a prueba las capacidades crecientes; se potencializan las capacidades del niño, se ponen en marchas las funciones y ejercitación de sus cualidades físicas como intelectuales.

La teoría del pre-ejercicio, por otra parte, afirma que el “juego es necesario para la maduración psicofisiológica y que es un fenómeno que está ligado al crecimiento”. El juego para el niño es un proceso en donde le da libertad de ejecución sin obtener un fin específico. Los juegos motores y físicos le permiten al niño generar distintos puntos de vista y los juegos simbólicos le preparan para las actividades de carácter social (Gross, 1899; Schiller, 1805; Lazarus, 1980, mencionados por Delval, 1998: 286)

Piaget (citado por Delval, 1998) señala otras ventajas del juego y se reconoce una modificación de grado variable, de la relación de equilibrio entre lo real y el yo, buscando la asimilación y la acomodación:

1° El juego es una actividad que tiene el fin en sí mismo.

2° El juego es espontáneo y opuesto al trabajo y adaptación de la realidad.

3° El juego proporciona placer y una realización inmediata de los deseos. Lo que el trabajo es una realización mediata.

4° El juego carece de estructura organizada con un pensamiento serio.

5° El juego libera conflictos o los resuelve.

6° El juego es motivador en sí mismo.

Etapas del juego y socialización

La importancia de aplicación de estrategias de juego o actividades lúdicas en talleres para niños con autismo, radica en la socialización que el juego permite a estos sujetos, ya sea que se desarrolle con otros niños autistas, padres, hermanos o terapeutas, el juego ayuda a desarrollar reglas y contactos sociales que de otro modo son dispersos o frustrantes para quienes intentan promover la imaginación, rol talking o empatía en estos pequeños, Así pues, según Piaget (1946) son tres las etapas lúdicas por las que pasa el niño en donde pone en actividad la función de la inteligencia y de la afectividad: *el juego ejercicio o motor*, *el juego simbólico* y por último *el juego reglado*:

Estas etapas se caracterizan entre las siguientes edades:

- De los 3 a los 6 años, fase de imitación.
- A partir de los 6 involucra a todos los niños de igual edad y del mismo sexo.

- Entre los 7 u 8 años surge un estadio que llamaremos de la *cooperación naciente* en donde cada jugador intenta dominar a sus vecinos, apareciendo el juego de reglas. Otro juego de carácter creado es el juego espontáneo que propone la realización de diversas tareas y la resolución de problemas.
- Entre los 7 y 9 años se practican juegos juntos o aliados.
- Entre los 9 y 10 años el juego es de carácter social, con reglas, funciones, normas, espacios y líderes. Esta organización propone al niño el aprendizaje de valores y normas.
- Y finalmente, entre los 11 y los 12 años surge un cuarto estadio que es el de la *codificación de las reglas* en donde el código de las reglas a seguir es conocido por la sociedad entera.

El juego espontáneo

El ser humano desde que es bebé inicia el juego espontáneo (sensorio-motriz) en la cuna jugando con sus extremidades, con el sonajero o con cualquier objeto que sus manos toquen. Con el tiempo rueda por la cama, se descuelga de ella y ya en el suelo comienza la exploración del área en donde se encuentre por medio del gateo. Los límites del juego son vastos al lanzar, recoger, reunir, aproximar, descubrir, ocultar, repetir sonidos etc., poco a poco descubre las texturas como la dureza, lo áspero, lo maleable y empieza a construir, o amontonar, para después destruir y volverlos a construir; en fin, el juego en la infancia es un cúmulo de fantasías contenidas en el que el juego lo lleva a otras actividades simples de la propia vida en el hogar, preferentemente en la interacción de su vida interpersonal mejorando la atención, la memoria, la conducta, la motricidad, y eliminando aspectos perniciosos como la impulsividad, la hiperactividad, la inmadurez perceptual o disociación así como la poca tolerancia al fracaso, al mismo tiempo que eleva la autoestima (Padilla, 2003).

En el juego se puede diferenciar, varias situaciones como son: el juego funcional que se refiere a los movimientos corporales, el juego de roles en donde como en el teatro se adquieren papeles llenos de afectividad que sirven para una adaptación emocional y

equilibran las tensiones, el juego de construcción en donde los materiales pueden servir para pensar y generar estrategias, el juego reglado que sirven para fomentar la adaptación a la realidad y la necesidad de adaptar normas propias de la vida adulta y que para el niño en este momento le producen una satisfacción interna (Padilla, 2003).

Si definiéramos la palabra educación y juego, la educación vendría a ser un instrumento que se asocia a la transmisión de los conocimientos, así la palabra juego no tendría nada que ver con educación, pero cuando el juego es utilizado como un vehículo para lograr un fin específico, se vuelve un instrumento ideal que adopta la sociedad para lograr la transmisión de esos conocimientos esenciales de difundir. La actividad lúdica se aplica para mejorar la motricidad, socialización y los juegos tradicionales están enriquecidos de gran motricidad, resultando divertidos, contribuyendo así a mantener viva la tradición cultural de nuestra gente (Galindo y Salazar, 2004).

En el caso que ocupa esta tesina, el sujeto presenta en especial tres handicaps que son: trastornos de atención, coordinación motora y percepción (*Síndrome de DAMP: Disorders of Attention, Motor coordination and Perception*), relacionados todos con Síndrome de Asperger y con el trastorno por déficit de atención con hiperactividad, por lo que se justifica una propuesta psicopedagógica basada en el juego, para que el niño pueda expresar su personalidad, adquiriendo la confianza y destreza suficiente como para tomar conciencia de su entorno y trabajar con la coordinación motora, la atención y la percepción, debido a que el juego puede llegar a transformar las experiencias vividas y a resolver conflictos, a través del juego y momentos de alegría, siendo los juguetes vehículos de expresión de sus conflictos inconscientes (Padilla, 2003).

En este sentido, estudios como los de Bauer (1995); Bolton, Mc Donald y Pickles, et al. (1994); Frith, (1992), y Rivière, (1997) recomiendan el aprendizaje a través de las estrategias lúdicas por que mejorar las relaciones sociales, al darle la oportunidad a los participantes de desarrollar conductas que le permitan iniciar, establecer y mantener relaciones adecuadas con las personas que lo rodean e interactuar adecuadamente con ellas, esto con el fin de incrementar la capacidad de referencia conjunta al proporcionarle

experiencias en donde se tenga la necesidad de participar verbalmente en la planeación de eventos o actividades, en las cuales tienen que intervenir otras personas para lograr un fin determinado y tener un mismo objetivo, los niños desarrollan funciones comunicativas, al darle la oportunidad de expresar sus deseos, sentimientos e ideas, tratando que lo haga de manera clara; estimula el lenguaje expresivo al propiciar situaciones en las que el niño pueda manifestar sus emociones y sentimientos, desarrolla el lenguaje receptivo al sensibilizarlo para que pueda entender tanto el lenguaje verbal como el no verbal.

Al niño se le capacita para que pueda manejar adecuadamente estrategias de anticipación y planeación, al darle la oportunidad de darle a conocer eventos y acontecimientos en donde pueda anticipar consecuencias (Astorga, 2004), así que el juego:

- ❖ Mejora la flexibilidad del pensamiento al proporcionarle estrategias que le permitan adaptarse a situaciones nuevas sin angustiarse.
- ❖ Estimula la ficción o imaginación al invitarlo a participar en juegos que le permitan representar personajes o al leer cuentos.
- ❖ Incrementa su capacidad de imitación al enseñarle estrategias con las cuales sea capaz de imitar conductas, actitudes y formas de comunicarse y expresarse (Calderón, 2004)

Al hallar satisfacción en el juego por medio de la constante repetición, se podrá observar cambios en el niño al verse en la necesidad de respetar las reglas del juego y lograr cambios importantes para la superación de sus estudios (Padilla, 2003).

Después de sustentar esta investigación, a continuación se describirá el método a emplear con el fin de lograr los objetivos de la intervención que es: buscar y encaminar al niño con diagnóstico de Síndrome de Asperger para mejorar los procesos perceptuales, de motricidad y de atención, pues son las áreas en las que el sujeto tiene mayor dificultad de control, por lo que a través del programa de intervención diseñado para este fin, se planearon 20 sesiones lúdicas enfocadas a las áreas de atención, motricidad y percepción propias del Síndrome de Asperger con morbilidad del trastorno por déficit de atención.

CAPÍTULO III MÉTODO

El objetivo general de este trabajo fue realizar una intervención psicopedagógica a un sujeto con necesidades educativas especiales, diagnosticado con Síndrome de Asperger con morbilidad con déficit de atención, el cual presentó dificultad en el salón de clases para atender a la maestra, seguir ordenes, completar trabajos y comprender significados, provocando con ello dificultades académicas. Los objetivos específicos de esta intervención fueron fortalecer: el desarrollo de la motricidad, atención y percepción así como una integración social con sus pares fuera y dentro del aula escolar. Estos objetivos se delimitaron una vez que se llevó a cabo el diagnóstico psicopedagógico.

Este programa propuesto se llevó a cabo en tres pasos: aplicación de entrevistas y observaciones además de pruebas para evaluar la atención, percepción, la motricidad y fortalezas y debilidades cognitivas del sujeto utilizadas como pre test; el diseño de un programa de intervención, constó de 20 sesiones con actividades lúdicas, y la aplicación de un post test o evaluación posterior para evaluar los avances de la intervención y los logros del sujeto durante la misma.

Para que lo anterior tenga sentido, debemos empezar por conocer el caso que ocupa este trabajo de tesina:

Evaluación diagnóstica: evaluación inicial

Sujeto

Javier (se empleará este nombre para mantener la privacidad de la persona) es un niño alto, delgado, de tez morena clara, ojos pequeños de color oscuro, cuenta con 11 años de edad y cursa en este momento el 5º año de primaria en una escuela taller Montessori al sur, de la Ciudad de México. Se desplaza erguido aunque con frecuencia se muestra desganado, es tímido, noble, y le agrada dibujar, modelar en plastilina, conversar cuando entra en confianza, y juega al basketbol.

Javier fue referido por la maestra del grupo, ya que éste presenta Síndrome de Asperger con morbilidad con déficit de atención que le fue detectado y diagnosticado en el Hospital Psiquiátrico Infantil de la Ciudad de México. Los problemas a los que la profesora se enfrentaba con él dentro del salón, la motivaron a buscar ayuda para tratar el caso y solicitar apoyo para llevar las actividades escolares con el niño.

Características del sujeto

El niño fue referido por su maestra como un niño con mínima atención, que arremete física y verbalmente a sus compañeros de clase y a profesores, siendo oposicionista, rebelde, con dificultades para trabajar en clase, con muestras de rezago académico. Aunque el contexto escolar es un ambiente Montessori, el sujeto no muestra preferencia en las asignaturas, contenidos o actividades dentro del aula, aunque si le agrada dibujar y modelar la plastilina; por lo que sólo se concentra en las actividades especialmente agradables para él.

Antecedentes del desarrollo

Javier nació por medio de una cesárea, se sentó aproximadamente a los ocho meses, caminó al año y medio, su mamá no recuerda a que edad empezó a hablar, tuvo principio de asma el cual lo controlaron con medicina homeopática, tuvo enuresis hasta los ocho años. Es irritable y sus padres lo están llevando a terapia emocional con un paidopsiquiatra; hace cinco años se vieron en la necesidad de acudir al doctor por un desmayo repentino que los llevó a realizar una serie de análisis hasta diagnosticarle el Síndrome de Asperger (autismo leve) en el mes de abril del 2003. Según sus padres se trata de problemas para organizar las ideas.

Ingresó al jardín de niños de forma irregular a los dos años y formalmente a los tres años de edad. Su adaptación fue inadecuada según informa la maestra que lo tuvo a su cargo durante ese ciclo escolar, pues era distraído, platicador y en ocasiones agresivo, le costó trabajo aprender a escribir, ingresó a primer año a los siete años de edad. En los dos primeros grados, las maestras informaron que era inquieto y parlanchín, y llegaron a

sospechar problemas de dislexia. En tercero no se relacionaba bien con sus pares, especialmente si eran niñas. En la actualidad sigue teniendo problemas con sus compañeros y maestras, pues no obedece a sus peticiones de tareas o ejercicios en clase, por lo que las maestras han tomado diferentes tácticas y ahora le invitan a que ejecute sus labores por convencimiento, teniendo mejores resultados pero sólo si el niño así lo desea, en caso contrario no entran en choque con él y lo dejan trabajar en lo que le plazca.

Esta intervención requirió de material didáctico pues es de tipo lúdico por lo que a continuación se menciona el material a emplear:

Materiales

Los materiales fueron muy variados, desde pelotas hasta instrumentos musicales y alimentos, todo para motivar al sujeto durante la intervención (ver anexo no. 12 con la lista completa de materiales).

Cuestionarios y entrevistas

Antes de la aplicación de cualquier prueba o instrumento y como parte de la evaluación psicopedagógica se emplearon los siguientes cuestionarios y entrevistas para recabar información del caso:

- ✓ Cuestionario a padres de familia (ver anexo no. 1).
- ✓ Datos personales de la familia (ver anexo no. 2).
- ✓ Entrevistas a la maestra (ver anexo no. 3).
- ✓ Detección y determinación de necesidades educativas (ver anexo no. 4).
- ✓ Nivel de competencia curricular (ver anexo no. 4.1).
- ✓ Cuestionario a Javier (ver anexo no. 5).
- ✓ Cuestionario a la mamá de Javier (ver anexo no. 6).
- ✓ Información que se le proporcionó a la mamá de Javier (ver anexo no. 7).
- ✓ Platica de orientación a la mamá de Javier (ver anexo no. 8).
- ✓ Examen de evaluación curricular (ver anexo no. 9a).

Instrumentos

Las pruebas empleadas específicamente el tratamiento de las áreas a observar fueron: la Escala de fortalezas y debilidades de Ortega, así como la Escala australiana de Garnet y Attwood y a continuación se describen el uso que se le dio a los instrumentos empleados:

TABLA 1

Instrumentos y momentos en que cada uno se aplicaron en este caso de intervención:

Escala de fortalezas y debilidades de Ortega	Escala de fortalezas y debilidades de Ortega
Antes de la intervención	Después de la intervención
Objetivo: las características metacognitivas del sujeto, esto con el fin conocer y en su caso de desarrollar estrategias que le permitan un mejor desarrollo de estas características y apoyarlo en el aspecto motivacional	Objetivo: evaluar si la intervención psicopedagógica permitió desarrollar mejores características metacognitivas del sujeto, y, conocer su motivación al final de la intervención.
<i>Escala Australiana de Garnett, y Attwood</i>	<i>Escala Australiana de Garnett, y Attwood</i>
Antes de la intervención	Después de la intervención
Objetivo: mide habilidades para interactuar con otros niños, contacto social con los demás, que tanto carece el niño de interés en participar en juegos, deportes o actividades competitivas, que tanto carece el niño de sutileza en sus expresiones o emociones, que tanto ignora las convenciones sociales o los códigos de conducta y realiza acciones o comentarios inapropiados, que tanta empatía tiene es decir, del entendimiento intuitivo de los sentimientos de otras personas	Objetivo: reconocer si hubo un avance en las habilidades para interactuar con otros niños, contacto social con los demás, interés en participar en juegos, deportes o actividades competitivas, expresiones o emociones, que tanto ignora las convenciones sociales o los códigos de conducta y realiza acciones o comentarios inapropiados, que tanta empatía tiene es decir, del entendimiento intuitivo de los sentimientos de otras personas

Además de estas pruebas, se realizó una evaluación psicológica en los ámbitos emocionales y motores del sujeto, pues se deseaba conocer más sus necesidades, en este sentido se aplicaron las pruebas proyectivas de Bender, test de la figura humana y test de la familia. Sin embargo, los resultados de estas se mencionarán en las conclusiones del trabajo.

Posteriormente se continuó con:

➤ **Diseño de programa**

Este programa se elaboró con actividades totalmente lúdicas con el objeto de mejorar atención, motricidad y percepción, fomentando la motivación, socialización, autoestima y seguridad en el sujeto. Estuvieron basadas en los modelos que se aplican en instituciones de apoyo a niños con autismo y requirieron de los siguientes materiales: aros, matatena, pelotas, canicas, juego de lotería, cubos para armar, cuerda para saltar, damas chinas, dominó de multiplicaciones, ajedrez, entre otros.

➤ *Descripción del programa*

Este programa fue diseñado con 20 sesiones de una hora a la semana por sesión, con juegos tradicionales mexicanos en donde la atención, la motricidad y la percepción fueron habilidades importantes para desarrollar mejores respuestas cognitivas y sociales del sujeto, para con ello mejorar su desempeño en el aula (ver anexo 11).

El instructor dirigió la realización de los ejercicios, iniciando con actividades sencillas, para posteriormente aumentar el grado de dificultad, logrando así sensibilizar al niño con relación a los ejercicios en la parte motora, así como a la percepción (visual, auditiva, táctil, gustativa y olfativa), la atención, la motricidad y la resolución de problemas.

➤ **Intervención psicopedagógica**

Una vez realizado el diagnóstico y teniendo todas las características del caso, se procedió a diseñar y aplicar actividades que permitieran el desarrollo de las áreas problemáticas del sujeto, estas fueron: motricidad, percepción y atención. Dicha intervención está basada en estrategias lúdicas para lograr un avance más significativo del caso.

➤ Aplicación de post tests

Una vez concluida la intervención se aplicaron nuevamente las pruebas que sirvieron para diagnosticar, con el fin de revisar los avances (ver tabla 1).

Procedimiento

A continuación se describe el procedimiento para llevar a cabo esta intervención:

Paso 1 Evaluación psicopedagógica e identificación de las necesidades educativas especiales

- La profesora de grupo comentó tener un niño con problemas por lo cual se le cuestionó proporcionando datos valiosos que se describen en el anexo no. 3.
- Una vez que se conoció el caso, se procedió a solicitar permisos a la directora del plantel para iniciar la intervención, proporcionándonos un documento firmado por ambos padres con copia a la escuela y sellado por la dirección.
- Se llevaron a cabo entrevistas a la profesora y a los padres de familia para conocer más a fondo las necesidades y características del caso, se entrevistaron a los dos padres de familia para recopilar la información confidencial de ellos (por lo que en el anexo 1 y 2 no se incluye esta información para mantener el anonimato de la familia).
- Se hicieron observaciones en el salón de clase, se llevaron dos observaciones en el salón de clases de una hora cada una en la materia de geografía y matemáticas (Ver anexo no. 3.1 y 3.2).
- Se aplicó instrumento de competencia curricular
- Se aplicaron varias pruebas según protocolo para tener una línea base (pre test) (ver la sección de instrumentos, tabla 1) para determinar el diagnóstico y fortalezas y las debilidades del caso.

Este procedimiento dio como resultado conocer las dificultades que aquejaban al niño y llevan a planear una estrategia multidisciplinaria para mejorar la atención, motricidad, y

percepción propias del síndrome de Asperger tomando como herramienta al juego dentro del programa de intervención en donde en cada sesión se trabajó estas tres categorías y arrojando otras causas físicas o emocionales que intervienen en el buen desarrollo del sujeto.

Paso 2: diseño de programa de intervención

Desarrollo y evaluación del programa.

Se diseñó y aplicó un programa de intervención adecuándolo a las necesidades del sujeto, a partir de la información recabada durante las observaciones y las entrevistas. Dicho programa constó de 20 sesiones, con duración aproximada de una hora a la semana por sesión, donde se trabajaron diferentes actividades lúdicas con el fin de fortalecer las áreas de motricidad, percepción y atención. Cabe mencionar que se aplicaron 18 sesiones de las 20 programadas ajustando los juegos con el objeto de apreciar la evolución del niño

Paso 3. Evaluación del programa

Se aplicaron las pruebas empleadas al principio a modo de post test para evaluar los logros de la intervención y los avances del sujeto (ver sección de instrumentos, tabla 1).

Evaluación final

El último proceso permitió evaluar el avance del sujeto, en las áreas que se trabajaron durante la intervención y que resultaron problemáticas al principio de la misma. En el siguiente capítulo se analizarán los resultados obtenidos durante todo el proceso psicopedagógico.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

Este capítulo está enfocado a la recopilación de los resultados que se obtuvieron durante la intervención, así como la comparación de los mismos, es decir, el contraste entre los datos obtenidos durante la etapa de pre test y la de post test para evaluar tanto los avances del sujeto, primordialmente las fortalezas y debilidades, así como evaluar la intervención llevada a cabo.

Evaluación psicopedagógica

Considerando las necesidades educativas especiales del sujeto, y siguiendo el protocolo de intervención, se dio inicio al análisis de datos:

- ✓ En un primer momento se realizó una evaluación psicopedagógica, con el objeto de estimar los datos personales, familiares y de salud del sujeto, para con ello lograr una posible adecuación curricular y otra familiar.

Con esta primera revisión del caso, se pudo observar el niño entraba en el perfil del síndrome de Asperger en comorbilidad con el Trastorno por déficit de atención e hiperactividad porque se distinguieron las siguientes dificultades: un lenguaje socialmente inadecuado, torpeza motora (tanto fina como gruesa), ingenua interacción social, limitación en interés en temas académicos, pobre comunicación no verbal e inseguridad; también se encontraron otras relacionadas con el Trastorno por déficit de atención como la inatención, la hiperactividad, y reacciones psicológicas tales como ansiedad y aislamiento.

Estas dificultades fueron atendidas al inicio con sugerencias a la maestra proporcionando algunas recomendaciones para captar la atención del niño y a la madre de familia se le sugirió tener orden en su contexto familiar. Una de las dificultades detectadas era la falta de orden al ejecutar alguna tarea, otra dificultad era que parecía no escuchar o bien no tener autocontrol. Posteriormente se analizaron los datos obtenidos durante las pruebas psicométricas y escalas aplicadas.

Estos resultados se analizan con más detalle un poco más adelante en este trabajo.

- ✓ El último paso, fue el análisis de la intervención, primordialmente en las áreas con mayores déficits que son: las dificultades motoras, la atención y la percepción que se presentan al final de los análisis.

A continuación se presentan cada uno de los resultados obtenidos:

Resultado del pre test de la Escala de Fortalezas y Debilidades de Ortega

Esta escala fue trabajada primero como parte de las observaciones realizadas en clase y las entrevistas realizadas a la madre y la maestra y posteriormente con observaciones específicas sobre aquellas áreas que no se pudieron identificar durante estos procedimientos. A continuación se presentan los datos obtenidos:

<i>1. Habilidades cognitivas</i>	
FORTALEZAS	DEBILIDADES
a) Atención. El tiempo de atención depende del grado de interés que tenga Javier en la actividad.	No puede mantener la atención ante dos estímulos simultáneos.
b) Memoria Tiene buena memoria a corto y largo plazo	Olvida donde deja las cosas
c) Discriminación y asociación. Observador	El trastorno por déficit de atención no le permite hacer discriminaciones y asociaciones cuando está en grupo.
d) Generalización Es interactivo en su contexto.	Ocasionalmente cae en círculos viciosos lo que le dificulta la reflexión sobre los estímulos.
e) Solución de problemas. Busca medios para resolver problemas	Desconoce significados o resultados lo cual dificulta su ejecución.
g) Habilidades metacognitivas, estilos cognitivos y autorregulación cognitiva Da muchas vueltas a las cosas, piensa mucho antes de actuar.	No se observan mecanismos de autoevaluación establecidos.

<i>2. Habilidades de comunicación y lenguaje.</i>	
FORTALEZAS	DEBILIDADES
a) Lenguaje verbal. Fluido, claro.	Desconoce el significado de palabras comunes
b) Lenguaje no verbal. Demuestra sus emociones	Su expresión emocional es a base de golpes o apretones
c) Lenguaje Le gusta hablar con los demás	Dice palabras obscenas cuando se siente agredido

<i>3. Habilidades motoras y preceptúales</i>	
FORTALEZAS	DEBILIDADES
a) Motricidad gruesa. Buena coordinación ojo mano y pie	Sus piernas son torpes para caminar o saltar, su postura no es adecuada
b) Motricidad fina. Buena coordinación ojo mano.	Marca muy fuerte con el lápiz y no lo sostiene correctamente
c) Funcionamiento orgánico de los sentidos. Aparenta normalidad (vista, oído, tacto, olfato, gusto).	Debido al trastorno por déficit de atención en ocasiones parece no poner atención ante una orden o instrucción.
d) Percepción de relaciones temporales. Tiene conocimiento temporal	Cuando algo le agrada quiere mantener la actividad indefinidamente.

<i>4. Habilidades interpersonales – sociales</i>	
FORTALEZAS	DEBILIDADES
a) Competencia.	No se encuentra en posibilidad de relacionarse adecuadamente con otras personas.
b) Conciencia social / empatía / emotividad. Es consciente de la presencia de otras personas. Presenta rasgos de estima y afecto con determinadas personas. Acepta compañía de algunas personas. Presenta rasgos de aceptación y tolerancia hacia otras personas.	Dificultad para interactuar con el sexo opuesto (pares). Es tosco y a veces agresivo
Intuitivo. Es muy sensible al detectar cualquier actitud positiva o negativa de otras personas.	Es muy sensible

<i>5. Juego y habilidades expresivas</i>	
FORTALEZAS	DEBILIDADES.
a) Juego manipulativo, exploratorio y constructivo. Manipula libremente los objetos.	Ocasionalmente lanza muchos objetos al mismo tiempo.
b) Deportes y hobbies Basquet ball Ajedrez. Computadora.	No le gustan juegos de equipo y se reporta que se altera ante la televisión o la computadora.

A continuación se presentan los resultados de la escala Australiana, otra escala que se aplicó durante la intervención específicamente para reconocer las habilidades detalladas que se observan para niños con Síndrome de Asperger.

Resultados del pre test de la Escala Australiana

<i>Escala Australiana</i>
Habilidades sociales y emocionales
<ul style="list-style-type: none"> - Ignoró las reglas no escritas sobre juego social. - El niño parece ignorar las convenciones sociales o los códigos de conducta y realiza acciones o comentarios inapropiados (insulta a los maestros). - Necesita el niño una cantidad excesiva de consuelo. - Se muestra el niño exageradamente molesto por cambios de rutina o expectativas.

A partir de los datos obtenidos tanto con las entrevistas, las observaciones, se procedió a diseñar un programa de intervención que procurara resolver las dificultades del caso, este se describe a continuación:

Programa de intervención enfocado al juego

El programa de intervención se diseñó en 20 sesiones de una hora a la semana (ver anexo no. 11). El programa de trabajo que se eligió fue lúdico ya que por este medio, se puede lograr resultados benéficos para las áreas de atención, motricidad y percepción en casos de niños con

Síndrome de Asperger y trastorno por déficit de atención, pues estos niños requieren de muchos objetos para poder enfocar su atención.

Cada sesión se diseñó con diferentes actividades y materiales a manipular con el fin de que no decayera la atención del niño durante el trabajo. Se evaluaron bajo una escala de 10 niveles en donde los 5 primeros eran negativos: 1. No ejecuta la tarea, 2. Intolerante ante la actividad, 3. No atiende las instrucciones o la actividad, 4. Mal uso del material, 5. No obedece indicaciones.

Los siguientes niveles de la escala se consideraron positivos: 6. Pone atención durante la actividad, 7. Seguimiento instrucción y reglas, 8. Calidad de ejecución, 9. Plantea estrategias para solucionar problemas y 10 Cumple objetivo de la tarea. En las tablas que a continuación se presentan, se mencionan cada una de las actividades realizadas durante las sesiones, y aunque parezca excesivo, lo interesante es notar como una actividad en la primera o segunda sesión con puntaje negativo, se calificó como positiva sesiones más adelante. Aun cuando no se repitieron actividades, si se realizaron algunas similares, por ejemplo en diferentes sesiones se trabajó con la motricidad fina o la motricidad gruesa, la atención sostenida, la percepción, etc.

La información que se despliega en las tablas del anexo número 14 es la siguiente: se menciona el número de sesión, en la columna de la izquierda, se menciona el número de tarea, en la siguiente columna el objetivo de cada tarea, seguida de la duración de la tarea, le continúan las observaciones por tarea, las conductas o situaciones relevantes para evaluar y finalmente la evaluación, que se otorgó basada en los niveles antes mencionados. Finalmente la última columna refiere al número de veces que se obtuvo cada nivel por sesión, este último dato se obtuvo de la observación de las conductas del sujeto durante las sesiones, en ocasiones estas eran favorables pues el sujeto atendía las indicaciones, seguía instrucciones y cumplía objetivos, pero en otras era complicado mantener su atención. En esta columna se califican las que fueron más relevantes durante la tarea con fines de conteo para análisis posterior

De las 20 sesiones propuestas en el formato original se ajustaron a 18 solamente, debido a que en ocasiones no fue posible trabajar, pues se debía convenir el horario de trabajo con la mamá del sujeto y a veces no se logró acuerdo.

Resultados de la intervención psicopedagógica

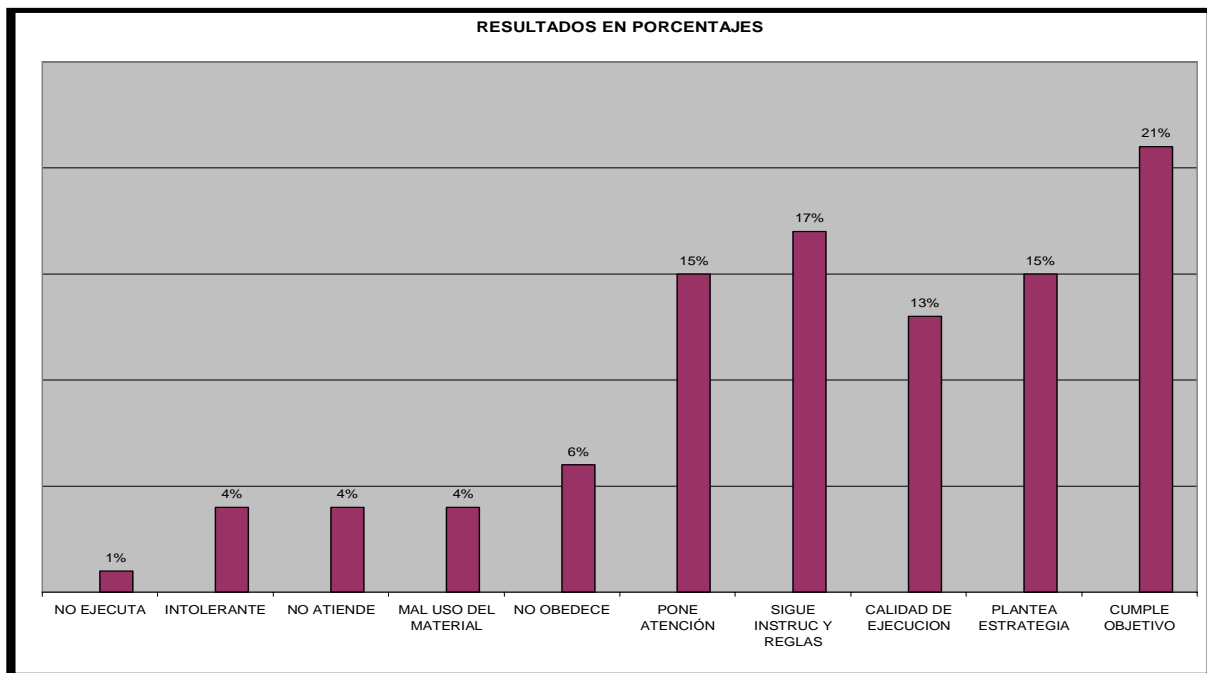
Siendo una evaluación cualitativa, se diseñó una escala que permitiera ver los avances del sujeto durante la intervención, esta escala evalúa aspectos tanto negativos como positivos de la ejecución. Los resultados de la evaluación de la aplicación de este programa se encuentran divididos en dos grupos de resultados en donde los cinco primeros son: 1. No ejecuta, 2. Intolerante, 3. No atiende, 4. Mal uso del material y 5. No obedece, son considerados como negativos por no responder favorablemente a un evento dado. Los siguientes cinco resultados son: 6. Pone atención, 7. Seguimiento instrucciones y reglas, 8. Calidad de ejecución, 9. Plantea estrategia y 10. Cumple objetivos, son considerados como positivos por haber logrado obtener una respuesta de ejecución favorable a un evento dado. También se observaron los aspectos importantes durante la intervención que son motricidad, percepción y atención. De estos aspectos se pudo cuantificar el número de respuestas de cada una de ellas, permitiendo el diseño de un formato (como el presentado anteriormente), con las diferentes variables presentadas acompañadas con los diez puntos de calificación diseñados. A continuación se presenta cuales fueron las razones que afectaron o favorecieron el evento y las variables que intervinieron en ella para su ejecución.

Este cuadro de resultados de la intervención psicopedagógica muestra la acumulación de cada una de las calificaciones que obtuvo el sujeto al ejecutar las diferentes actividades en cada una de las sesiones aplicadas. Se encuentran diez diferentes categorías de calificación de las cuales son cinco negativas y cinco positivas dando un total de 239 puntos posibles. Se observó cuales eran las razones por las cuales el niño: 1. No ejecutaba una acción, o si era 2. Intolerante, 3. No atendía, 4. Hacia mal uso del material o bien 5. No obedecía, dando como resultado diversos factores que intervenían por los que se veía afectado la ejecución de los ejercicios. Por el contrario en las cinco evaluaciones positivas que son del 6 al 10 se pudo observar que el niño logró tener mayor autocontrol y orden, siguiendo las instrucciones que se indicaban mostrando frecuencia y cumpliendo con la mayoría de los objetivos del programa de intervención. En la primera columna, se muestran las variables que se estaban trabajando y como se distribuyen las categorías relacionadas con ellas. Por ejemplo, la variable autocontrol, tiene más categorías positivas que negativas, es decir, el sujeto lograba cumplir con la ejecución y planear estrategias durante las actividades.

CUADRO DE RESULTADOS DE INTERVENCIÓN PSICOPEDAGÓGICA

Variables		1- No Ejecuta	2. Intolerante	3- No Atiende	4- Mal uso del material	5. No Obedece	Total de comportamientos negativos	6. Pone atención	7. Seguimiento Instrucciones y reglas	8. Calidad de ejecución	9. Planea estrategia	10. Cumple objetivos	Total de comportamientos positivos
Motricidad		2		2	3	3	10	11	13	7			31
Percepción								7	16	13			36
Atención	Orden		1				1			21	12		33
	Auto –control		2				2			8	15		23
	Seguimiento de instrucciones							12	12				24
	Cumplimiento de objetivos											79	79
Total de evaluación		2	3	2	3	3	13	30	41	49	27	79	226

En esta tabla se puede apreciar la distribución de las evaluaciones positivas y negativas durante la intervención. Dentro del grupo de las cinco primeras evaluaciones intervienen factores negativos como no ejecuta la tarea, es intolerante, no atiende instrucciones o la tarea, hace mal uso del material, no obedece indicaciones, mientras que por el contrario, en el grupo de los cinco resultados positivos se puede apreciar aspectos como: pone atención a las instrucciones o tareas, seguimiento instrucciones, logra calidad en las ejecuciones, plantea estrategias para resolver situaciones, y cumple objetivos, que si lo trasladamos a porcentajes se puede observar más claramente en la siguiente tabla, y con ello observar que las evaluaciones positivas fueron mucho más que las negativas. Serviría para tener una mejor comprensión de los beneficios, el observar la casilla de *ayudas requeridas* en cada una de las sesiones, y notar que a lo largo de la intervención se requirieron menos ayudas cada vez. Con ello, se puede observar que durante la intervención, los aspectos negativos fueron menores que los positivos, siendo estos últimos beneficiosos para el caso.



Analizando con mayor detenimiento cada una de las calificaciones que se obtuvieron, se puede decir que con el paso de las actividades lúdicas fueron evolucionando y resolviéndose los problemas que tenía el sujeto para realizar las actividades, así podemos resumir los datos mencionando en cada una de las áreas con las que se trabajó:

Percepción visual, auditiva, táctil, olfativa y gustativa.

No obstante de que la percepción es otro de los factores que afectan a este sujeto se pudo observar, que la calidad de percepción en el niño es muy buena a ojos cerrados aunque no haya logrado identificar algunos alimentos debido a otros factores que más adelante se explicarán; sin embargo en la sesión 15 tarea 2, cuando se efectuó un rally con ocho sobres, se comprobó que al decirle varias instrucciones a la vez, le costaba trabajo asimilarlo y se tuvo que repetir la instrucción por segunda ocasión. Lo más interesante es que algunos conceptos no los entendía como: ventanal, pasillo, candelabro, siendo que a esta edad se infiere que ya lo debe de saber. En otro aspecto de percepción a ojos abiertos se observó que los estímulos dados fueron muy importantes para lograr que los percibiera como en el *Veo – Veo* y la *Lotería*, en donde se encuentran diversos cuadros con distintas figuras en cada carta.

En lo que respecta a la *atención* se dividió en cuatro aspectos, el primero es: *orden*

Se pudo observar que en el primer grupo de evaluación su orden no fue aceptable, pues intentaba cambiar las reglas del juego, pero en el segundo grupo se apreció que su orden mejoraba en la calidad de ejecución y en sus estrategias.

El siguiente aspecto de la *atención* es: *autocontrol*

El autocontrol se debió a que ejecutó varias actividades tanto motrices como reflexivas sin mostrarse agresivo aunque sí un poco nervioso.

Sólo en cuatro ocasiones no obedeció instrucciones, lo cual se corrobora que siendo amable con el niño se logra que ejecute las acciones favorablemente.

El tercer aspecto en la relación a la *atención* es el que tiene que ver con el *seguimiento de instrucciones*

Hubo momentos en los que simplemente seguía las instrucciones poniendo atención de lo que tenía que hacer sin poner ningún tipo de resistencia aunque estuviera cansado o aún cuando no lograba dominar el ejercicio a causa de su motricidad deficiente.

El último aspecto de la *atención* es el *cumplimiento de objetivos*

En este aspecto se pudo observar que además de cumplir con el objetivo final, logró obtener un orden que al inicio de las sesiones no tenía.

Motricidad

En lo que respecta al área de la motricidad, durante las primeras sesiones mostraba dificultad para realizar tareas simples, como mover las piernas al saltar con aros o coordinar el movimiento de piernas y manos para controlar un objeto que le ayudara a cachar pelotas que se le lanzaban. Para las sesiones finales, logró realizar con éxito el mismo tipo de ejercicios con un grado de dificultad más alto.

En lo que respecta a la motricidad fina, aprendió a emplear lápices, plumas o colores con mayor precisión y sin recargar tanto sobre el papel, y logró tocar el piano con precisión aunque sin velocidad.

Análisis posterior a la intervención

Para ver el avance del sujeto durante el proceso de intervención a continuación se presentan los resultados de estas aplicaciones:

Resultados de la escala de Fortalezas y Debilidades de Ortega pre test y post test.

En la segunda evaluación de la escala de fortalezas y debilidades de Ortega, se puede observar el avance del sujeto con respecto a las fortalezas encontradas en la primera aplicación. A continuación se muestran cuales fueron las fortalezas en un comparativo entre pre test y post test de esta prueba:

Escala de Fortalezas y Debilidades de Ortega

<i>1. Habilidades cognitivas</i>			
PRE TEST FORTALEZAS	DEBILIDADES	POST TEST FORTALEZAS	DEBILIDADES
a) Atención. Estímulos auditivos y visuales, el tiempo de atención depende del grado de interés que tenga en la actividad.	Se distrae con facilidad, muestra apatía ante algunos estímulos.	a) Atención. Estímulos auditivos y visuales, el tiempo de atención que dependió del grado de interés que tuvo el sujeto en la actividad.	Sólo cuando algún juego no era de su interés
b) Memoria Tiene buena memoria a corto y largo plazo	No hay orden en el hogar y por lo tanto es desordenado en sus cosas.	Memoria Es capaz de recordar una serie de estímulos u ordenes, no mayor a tres.	Durante las primeras sesiones se pudo observar que si la tarea no era de su interés parecía no recordad las instrucciones
c) Discriminación y asociación. Es observador esto se refiere a situaciones preceptúales	El trastorno por déficit de atención no le permite hacer discriminaciones y asociaciones cuando está en grupo.	Discriminación y asociación Es capaz de discriminar estímulos durante tareas complejas.	Sólo al inicio de las sesiones parecía estar sordo a las sugerencias dadas
d) Generalización Reflexiona sobre los estímulos	Ocasionalmente cae en círculos viciosos lo que le dificulta la reflexión sobre los estímulos.	g) Generalización Es capaz de emplear conocimientos previos.	Ninguno
e) Solución de problemas. Busca medios para resolver problemas	Desconoce significados o resultados lo cual dificulta su ejecución.	e) Solución de problemas. Buscó medios y estrategias para resolver problemas.	En un rompecabezas parecía no escuchar sugerencias y mostraba ansiedad
f) Planeación. Planea estrategias de solución pero no las pone en marcha.	Ocasionalmente no hace caso a las instrucciones.	f) Planeación. Planea estrategias de solución a los problemas que se le presentan y las ejecuta.	Durante las primera sesiones era impulsivo en sus respuestas, sin planeación.

<i>1. Habilidades cognitivas</i>			
PRE TEST FORTALEZAS	DEBILIDADES	POST TEST FORTALEZAS	DEBILIDADES
g) Habilidades metacognitivas, estilos cognitivos y autorregulación cognitiva Analiza la información y busca soluciones	No se observan mecanismos de autoevaluación establecidos	g)Habilidades metacognitivas, estilos cognitivos y autorregulación cognitiva Es capaz de planear, reconocer las propias habilidades y buscar medios distintos.	No se observan mecanismo metacognitivos.
<i>2. Habilidades de comunicación y lenguaje.</i>			
PRE TEST FORTALEZAS	DEBILIDADES	POST TEST FORTALEZAS	DEBILIDADES
a) Lenguaje verbal. Fluido y claro, su vocabulario es corto pero lo aplica correctamente.	Desconoce el significado de palabras comunes	a) Lenguaje verbal. Expresa con fluidez sus ideas, aunque es impulsivo al hablar.	Desconoce el significado de algunas palabras comunes
b) Lenguaje no verbal. Ocasionalmente se muestra dispuesto a abrazar y a expresar su sentir.	Utiliza como mecanismo de defensa ser Agresivo, poco prudente, franco al hacer comentarios u observaciones Apático, muestra desinterés por hablar con los demás	b) Lenguaje no verbal. Expresa gestualmente su sentir y ya no es tan agresivo en su lenguaje	Tiene un poco de mayor autocontrol de sí mismo.
Lenguaje Habla mucho a veces sin pensar en lo que dice.	Dice palabras obscenas cuando se siente agredido	Lenguaje Tiene cuidado en lo que expresa.	Tiene un poco de mayor autocontrol de sí mismo al hablar.

<i>3. Habilidades motoras y perceptuales</i>			
PRE TEST FORTALEZAS	DEBILIDADES	POST TEST FORTALEZAS	DEBILIDADES
a) Motricidad gruesa. Está dispuesto a intentar cosas nuevas con sus brazos y piernas	Sus piernas son torpes para caminar o saltar, su postura no es adecuada	a) Motricidad gruesa. Muestra dificultad para votar y cachar una pelota de fútbol, por ejemplo, pero lo intenta	No logró controlar Algunos juguetes complejos como el trompo y el yoyo
b) Motricidad fina. No tiene buena coordinación ojo mano.	Marca muy fuerte con el lápiz y no lo sostiene correctamente	b) Motricidad fina. Muestra dificultades en esta área pues no puede ensartar cuentas o pizcar granos pequeños.	No logro controlar algunos juguetes como el balero
c) Funcionamiento orgánico de los sentidos. Aparenta normalidad (vista, oído, tacto, olfato, gusto).	Debido al trastorno por déficit de atención en ocasiones parece no poner atención ante una orden o instrucción.	c) Funcionamiento orgánico de los sentidos. No presenta tanta dificultad para mantener la atención en estímulos visuales o auditivos.	No muestra debilidad auditiva, olfativa, visual o táctil. La debilidad gustativa es debida al desconocimiento de previas degustaciones.

4. Habilidades interpersonales – sociales			
PRE TEST FORTALEZAS	DEBILIDADES	POST TEST FORTALEZAS	DEBILIDADES
a) Competencia. Acepta la competencia con los demás	No se encuentra en posibilidad de relacionarse adecuadamente con otras personas.	a) Competencia. Acepta los retos y mide su capacidad para resolverlos.	Aún es reticente para tratar con las personas
b) Conciencia social / empatía / emotividad. Es consciente de la presencia de otras personas. Presenta rasgos de estima y afecto con determinadas personas. Acepta compañía de algunas personas. Presenta rasgos de aceptación y tolerancia hacia otras personas.	Dificultad para interactuar con el sexo opuesto (pares).	b) Conciencia social / empatía / emotividad. Es interactivo en su contexto. Presenta conductas específicas de estima y afecto con personas alrededor suyo. Acepta y disfruta de la compañía de algunas personas. Tiene aceptación y tolerancia hacia otras personas.	Dificultades ocasionales por ingenua interacción social.
c) Intuición. Es muy sensible al detectar cualquier actitud positiva o negativa de otras personas.	Es muy sensible.	c) Intuición Comienza a hacer uso de la observación para detectar las intenciones de las personas	Es muy sensible a la detección de actitudes negativas en otras personas.

<i>5. Juego y habilidades expresivas</i>			
PRE TEST FORTALEZAS	DEBILIDADES	POST TEST FORTALEZAS	DEBILIDADES
a) Juego manipulativo, exploratorio y constructivo. Manipula objetos, sin mucho cuidado.	Ocasionalmente lanza muchos objetos al mismo tiempo.	a) Juego manipulativo, exploratorio y constructivo. Manipuló libremente los objetos, es curioso de los mismos aunque algo torpe en su manejo.	Torpeza motriz ocasional
b) Deportes y hobbies. Basquet ball Ajedrez. Computadora.	No le gustan juegos de equipo y se reporta que se altera ante la televisión o la computadora.	b) Deportes y hobbies. Fue invitado a jugar fútbol con otros niños del colegio y disfruto mucho de la compañía y del juego	Sólo teniendo empatía hacia algunas personas de su agrado.

Escala australiana

La escala australiana para síndrome de Asperger tiene por objetivo identificar los comportamientos y habilidades sociales y emocionales, comunicación, cognitivas, de movimiento y de intereses específicos, que pudieran ser indicativos de este conjunto de trastornos que afecta a niños durante su estancia en la escuela primaria y que fue diseñada por Garnett y Attwood (2004).

Para esta investigación se empleó como pre test y post test de acuerdo a las necesidades del sujeto y que se muestran los resultados a continuación:

Escala Australiana	
Habilidades sociales y emocionales	
Antes	Después
- Ignora las reglas no escritas sobre juego social.	- Respeto las reglas no escritas sobre juego social (espera turno).
- El niño parece ignorar las convenciones sociales o los códigos de conducta y realiza acciones o comentarios inapropiados (insulta a los maestros).	- Sigue instrucciones en el salón de clases cuando no se siente agredido.
- Necesita el niño una cantidad excesiva de consuelo.	- Se mostró más seguro de sí mismo al tener invitaciones sociales de sus pares.
- Se muestra el niño exageradamente molesto por cambios de rutina o expectativas.	- Es tolerante a los cambios de rutina.

Cabe aclarar que con el objeto de encontrar mas evidencias sobre la situación emocional de Javier se llevaron a cabo pruebas proyectivas como el test de Bender, Figura Humana y Familia en donde al realizar una segunda aplicación el sujeto logró mejorar la falta de reciprocidad social y emocional disminuyendo la preocupación excesiva por un patrón de intereses estereotipados y restringidos, focales y motrices mostrándose más relajado y con mayor seguridad en su persona, encontrando avance al mostrar mayor seguridad en sí mismo al momento trabajar tanto en clase como durante la intervención.

También se identificaron dificultades en experiencias personales y sus representaciones psíquicas, pues al principio no se concebía a sí mismo como una persona de respeto, al final de la intervención, después de aplicar nuevamente las

pruebas es notorio que comprende mejor las imágenes de estereotipo social y cultural que tienen un mayor o menor peso para el sujeto, acepta su etapa de vida y se identifica como varón con mejor manejo de esa identidad.

En este sentido todo parece indicar que las estrategias aplicadas en la intervención lúdica lograron mejorar además de las áreas de intervención, las habilidades sociales al verse él mismo con mayor autoestima, de hecho, en una observación dentro de la escuela a la hora del recreo, se le vio jugando con niños y niñas. Aún cuando estos aspectos no fueron considerados dentro de la intervención, parecen significativos para el apoyo a las áreas que se trabajaron.

Con este resultado se puede decir que hubo cambios a lo largo de la intervención en los aspectos que son especialmente conflictivos para los niños diagnosticados con Síndrome de Asperger, reflejando con ello un avance en este aspecto.

Resultados del contexto, escolar, social y familiar

Se pudo realizar una comparación de los otros contextos que se trabajaron, estos resultados corroboran aún más la eficacia de la intervención pues se reflejan en los aspectos importantes de la vida de Javier, pues las intervenciones se trabajan en tiempos limitados, pero lo importante es la adaptación que el niño logre día a día en su contexto escolar, social y familiar, pues ese no va a cambiar ni va a contar con la paciencia y el trabajo ético y metódico de la intervención psicopedagógica, donde el psicólogo educativo está enfocado al 100% en el sujeto y cuenta con más de un recurso para sacarlo adelante, está quizá motivado por lograr una tesis y además cuenta con respaldos teóricos.

Los profesores y los padres cuentan sólo con su gramo de paciencia y amor, pero este se puede ver agotado pronto con presiones cotidianas, de ahí pues la importancia de la verdadera adaptación al medio de parte de los niños y de la aportación del psicólogo en este rubro.

A continuación se presentan los resultados de estos rubros:

<i>Contexto escolar</i>	
Antes	Después
Las maestras manifestaban el comportamiento de Javier como: opositorista, agresivo, distraído, desordenado, apático	Javier mostró buenos resultados sólo por una semana ya que la maestra no logró tener el control de su grupo y seguir las instrucciones propuestas permanentemente; lo cual el sujeto volvió a su rutina anterior.

<i>Contexto social</i>	
Antes	Después
En su contexto social Javier se mostraba apático, selectivo y antisocial	Logró mejorar sus relaciones con sus pares en el momento en que se estimuló al recibir invitaciones sociales de sus compañeros de clases logrando obtener seguridad y elevando su autoestima.

<i>Contexto familiar</i>	
Antes	Después
Las reglas familiares no eran claras, se marcaban los errores constantemente dentro de un ambiente rígido, generando retraimiento, agresividad y temor en Javier.	No se observaron cambios en los integrantes de la familia por mostrar evasivas y dificultades para establecer relaciones afectivas.

En lo que respecta a los aspectos que se consideraron como centrales para la intervención se encontró que:

<i>Atención</i>	
Antes	Después
No podía mantener la atención ante dos estímulos simultáneos.	Durante la intervención se comprobó que podía ejecutar manualmente alguna tarea mientras escuchaba un cuento que posteriormente podía analizar o transmitir a otra persona.
Mostraba desinterés	Su atención dependía del grado de interés visual o auditivo con el que se le estimulaba.
Se ponía nervioso y perdía el autocontrol	Se le indicó como poder relajarse por medio de la respiración.

<i>Motricidad</i>	
Antes	Después
Al hacer anotaciones recarga con fuerza lápices, plumas o colores.	Mostró mayor control de la escritura y el dibujo. Los ejercicios de motricidad efectuados durante la intervención mejoraron al observarse una escritura no tan marcada sobre las hojas en las últimas sesiones.
Se notaron dificultades motoras finas y gruesas en piernas, brazos y tronco.	Logró controlar su cuerpo aunque no a dominarlo al 100%

<i>Percepción</i>	
Antes	Después
Se detenía demasiado en un estímulo o lo ignoraba por completo.	Aprendió a darle la atención necesaria a cada estímulo y a detenerse a poner atención cuando era necesario.
Parecía no escuchar cuando se le hablaba.	Se desarrolló una técnica para captar su atención al hablarle, solo se le tocaba el hombro, se captaba su atención visual y se le daban instrucciones.
Escuchaba u observaba sin poner demasiada atención a las tareas	Se dio cuenta que debía de escuchar u observar con atención antes de comenzar una tarea.

Con lo anterior, podemos decir que si hubo avances en lo que respecta a la atención, motricidad, la percepción e incluso en la socialización del sujeto, sin embargo, debido al trato en casa, su desarrollo no puede ser mayor.

A partir de los resultados obtenidos, se hicieron algunas sugerencias en el ámbito escolar y familiar para apoyar el proceso de adaptación del sujeto, éstas fueron las siguientes:

Sugerencias para el ambiente escolar

Después de lograr identificar el problema principal de Javier a través de las entrevistas a la maestra y padres de familia, y la aplicación de pruebas psicométricas se les sugirió a las maestras o guías del niño los siguientes puntos a considerar dentro del ambiente escolar:

1° Captar su atención con un pequeño toque en el hombro del niño y la focalización visual de ambos, para ello se le sugirió pedirle a Javier que mire a la cara antes de dar cualquier indicación o instrucción, esto asegura que él está prestando atención a su interlocutor.

2° Darle una sola instrucción a la vez de manera clara y precisa, instrucciones cortas sin importar que la tarea requiera de varias instrucciones, se le da una a la vez y no se da la siguiente a menos que la anterior haya sido comprendida y llevada a cabo por Javier; esto con el fin de no saturar la atención y lograr las metas propuestas.

3° Marcar los aciertos, indicándoselo de manera directa con una frase como: “muy bien hecho”, “eso está muy bien”, por ejemplo o si lo permite, con un abrazo.

Si acaso no lleva a cabo adecuadamente la tarea, debe indicársele la manera correcta de hacerlo, no por medio de instrucciones, sino de aprendizaje vicario, con el fin de que él vea, sienta y escuche la forma correcta de proceder.

4° Platicar con todos los maestros que están en contacto con el niño (de deportes, música, inglés etc.) para unificar los criterios a seguir.

Si bien la profesora estuvo dispuesta a llevar a cabo un cambio de actitud hacia Javier en el salón de clase, el cual consistió en darle instrucción por instrucción y marcarle más sus aciertos en lugar de sus debilidades, y aun cuando se pudo observar que los resultados eran favorables, sólo hizo caso de las observaciones en el transcurso de una semana, pues argumentó que tenía a otros niños con trastorno por déficit de atención e hiperactividad y no lograba controlar la situación en su totalidad al grado que la ayudante de la maestra le pidiera a Javier no acercarse a ella por mostrar agresividad hacia su persona. Si bien demostró apoyo, no logró entender las circunstancias del caso, por lo que no se continuó con las adecuaciones.

Resultado de la adecuación familiar y social

La adecuación familiar se basó en la información recabada durante las entrevistas realizadas a la familia, primordialmente a la madre del sujeto, donde se preguntó sobre los trastornos que afectan a su hijo, cuantas personas conforman su familia, estipulación de las reglas familiares, conocimiento de los hábitos alimenticios e identificación de los conocimientos relacionados con los trastornos por déficit de atención y el Síndrome de Asperger que ella conocía.

La información proporcionada indicó en primer lugar el desconocimiento de lo que aquejaba al niño y la falta de información de la madre y de la familia en general, aun había negación del diagnóstico y la idea de que el niño solo necesitaba algunas correcciones en su conducta por lo que se procedió a las siguientes acciones en este rubro:

- ✦ Se realizaron tres sesiones de trabajo con la madre para explicarle de manera sencilla en que consistía el Síndrome de Asperger y el trastorno por déficit de atención e hiperactividad. Se le hicieron recomendaciones sobre lo que era más conveniente con relación a la alimentación (eliminar lácteos y harinas como lo sugiere Wing, 1998 y bajo recomendación del paidopsiquiatra del niño). Se insistió también en la importancia de tener bien estipuladas las reglas de casa sin pasar por alto el *orden* en toda la extensión de la palabra (orden alimenticio, de horarios al acostarse o levantarse, de estudio y tareas, de entretenimiento o juego entre otros), con el objeto de mejorar el estado físico y conductual. Sin embargo, en este rubro no se obtuvo una respuesta favorable por parte de la madre.
- ✦ Se insistió en que no dejara de asistir tanto con el paidopsiquiatra como con el neurólogo y que la familia asistiera a terapia familiar, o bien que la madre asistiera a grupos de apoyo como orientación al problema.

También se diseñó un pequeño programa para padres donde se brindaba información sobre las necesidades y capacidades de su hijo. Se insistió mucho en una charla con ambos padres que nunca pudo llevarse a cabo. Los datos de todas estas entrevistas y acciones se presentan en los anexos 7 y 8.

A continuación se discuten los resultados obtenidos durante esta intervención:

Discusión

La complejidad del síndrome de Asperger junto al trastorno por déficit de atención e hiperactividad, da como resultado niños difíciles de controlar en el ámbito escolar, en este caso, el sujeto fue referido por la maestra de grupo, solicitando apoyo y auxilio no solo para poder enseñar los objetivos académicos de la institución, sino el trato adecuado en el día a día con los compañeros de clase y los demás maestros. Tal como lo indica el término de necesidades educativas especiales se requirieron de modificaciones y adiciones extraordinarias como: sistemas educativos, espacios y materiales especialmente diseñados para estos individuos (Martínez, 1998).

Durante el trabajo con Javier, se tomaron en cuenta las premisas para desarrollar la evaluación psicopedagógica y a continuación se analizan los avances en cada uno de los rubros propuestos por Giné (mencionado por Bautista, 1983):

- a) La interacción entre el profesor y los contenidos del aprendizaje (las prácticas educativas en el aula).

Los contenidos curriculares comenzaron a ser más fáciles de lo que eran antes de la intervención ya que la constante falta de atención dificultaba la interacción de los contenidos. Su agresividad selectiva hacia difícil el apoyo e interacción con otros antes de ser tratado, sin embargo durante y semanas posteriores a la intervención, Javier se animó a trabajar con la profesora y otros compañeros, con lo que su avance académico se vio beneficiado, sin embargo requería de más apoyo y constancia que no pudo ser proporcionado una vez que terminó la intervención. Tal y como Grodzinsky Barkley (1999) sugieren en esta etapa educativa personalizar esta inducción académica por medio del lenguaje verbal y no verbal además de la gran cantidad de material didáctico con que cuenta estimulándolo a la significación del conocimiento.

La interacción del profesor con el alumno y el grupo clase en relación con los contenidos de aprendizaje, ésta supone prestar atención a la naturaleza de la participación que se exige del alumnado así como a las ayudas que el profesor les presta y a la relación personal y afectiva que se establece entre éste y el grupo, esta relación resulta crítica para el equilibrio emocional y la formación del auto concepto de los alumnos y alumnas.

Los datos recabados durante observaciones en el aula de clase, el recreo y entrevistas con la profesora, nos permitieron hacer sugerencias para la mejor convivencia con Javier, estimulando sus fortalezas y apoyando sus debilidades, aunque la propia profesora admitió que Javier era un reto, intentó seguir las adecuaciones que se le propusieron y encontró que el niño respondía de buena forma ante tales indicaciones. Los apoyos que se brindaron fueron:

- Marcándole sólo sus aciertos y mostrarle la manera adecuada de hacer las cosas.
- Tocándole el hombro para llamar su atención
- Para posteriormente darle instrucción por instrucción.

Se pudo observar que su conducta estuvo controlada mientras duró el programa de intervención en tanto no se veía amenazado por otros compañeros o la actitud del profesor.

- b) La interacción del alumno con sus compañeros, permite conocer el tipo y calidad de la relación, tanto en el campo más lúdico y afectivo como en relación con el aprendizaje; es decir, si existe o no una cultura de trabajo compartido.

En este rubro hubo un avance importante, comenzó a recibir invitaciones para jugar fútbol o ir a casa de otros compañeros durante el tiempo que se estuvo trabajando con él. Dejó de ser agresivo con sus compañeros y se interesó un poco en ellos.

Una de las preguntas más usuales que un maestro(a) se hace es ¿cuál es la forma idónea para tratar a un niño con trastorno por déficit de atención e hiperactividad dentro del salón de clase? Para lo cual se podrían seguir los siguientes pasos.

- Orientar los pupitres hacia el frontal de la clase
- Colocar al niño con trastorno por déficit de atención e hiperactividad cerca de la mesa del profesor(a)
- Colocar al frente un gráfico proporcionando *feedback* (retroalimentación) sobre el seguimiento de normas, comportamiento y trabajo de los chicos
- Aumentar sesiones de novedad e interés mediante estímulos perceptivos (color, forma textura entre otros) para mejorar la atención y reducir una conducta inquieta

- Que el profesor utilice un tono animado, vivaz, entusiasta, directo y conciso
- Alternar las lecciones con ejercicio físico
- Programar por la mañana las asignaturas más complicadas

Estas pueden ser alternativas para capturar la atención no sólo de los chicos con trastorno por déficit de atención e hiperactividad sino del grupo completo.

c) Los contextos de desarrollo como son el centro escolar y, en su caso, la familia.

Siendo la propia escuela la que canaliza y apoya para la intervención, ellos reportaron avances y mostraron entusiasmo, pues les había sido muy difícil controlar los impulsos agresivos del niño, en este ámbito se puede decir que se logró que cambiara la percepción de *niño problema* a *niño educable* por parte de las profesoras que trabajaban más cercanamente.

La familia fue otra cosa, pues aún sufre el duelo de un diagnóstico que no alcanzan a entender del todo, aún no saben cuál es su papel como padres de un niño con necesidades educativas especiales y aún no saben que ayuda esperar o pedir para sacarlo adelante. Aún niegan el problema, creen que pasará y que alguien lo va a arreglar y entonces todo estará bien, y no entienden que ellos deben apoyar, y sacar adelante a Javier.

Por otra parte, desde el punto de vista clínico, Javier cumple con todos los protocolos de inclusión diagnóstica tanto del síndrome de Asperger, del trastorno por déficit de atención en incluso del DAMP: empatía pobre, interacción social ingenua poco apropiada o asimétrica, poca habilidad para hacer amigos, lenguaje pedante o reiterativo, pobre comunicación no verbal, interés marcado en temas limitados, torpeza motora, ingenuidad, atención dispersa y deficiente, dificultad para detenerse ante los estímulos, dificultad para filtrar información, molesta a quienes le rodean, interrumpe charlas ajenas, no responde ante preguntas directas, parece que a veces no escucha si se le habla, emite respuestas alternativas (DSM IV; CIE 10; Asperger, 1991; Clark, Feehan & Vostanis, 1999; Artigas, 2000; Artigas, 2001; Haznedar, 2002; Gillberg y Billstedt, 2000 y Artigas, 2003). Esto nos indica que las áreas de atención, percepción y

motricidad, eran las más afectadas y las que debían reforzarse con mayor detalle durante la intervención.

Los esfuerzos por sacar adelante a estos sujetos no son sencillos, por eso se eligieron actividades lúdicas para el trabajo sistemático en las áreas con más dificultades. Reconocidas instituciones como la Clínica Mexicana de Autismo o la Autistic Children en Estados Unidos han comprobado las ventajas que ofrecen las características del juego dando como resultado elevar la autoestima de los niños, así como desarrollar la socialización y la imaginación o como en este caso específico, mejorar la atención, la motricidad y la percepción. Al mismo tiempo se intenta la socialización, las estrategias metacognitivas como adelantarse a la solución de los problemas, plantear estrategias de acción, buscar alternativas al juego.

Además los estudios de la teoría de la mente nos reiteran la importancia del juego en este tipo de casos en donde se ven marcadas mejorías en la socialización, comprensión de reglas y/o sensibilización, y hacia los sentimientos de otras personas. En este caso en particular, se observaron avances durante las actividades pues se logró reducir en gran medida las evaluaciones negativas (no atiende o no sigue instrucciones) y elevar las evaluaciones positivas (logra metas, cumple objetivos). Lo cuál apoya la postura de que las estrategias lúdicas tienen un valor significativo en el trabajo con niños con necesidades educativas especiales.

Hasta aquí, podríamos decir que los avances fueron mejor que los esperados al principio de la intervención pero, para lograr obtener éxito en cualquier tipo de intervención, se debe de tener la colaboración total de todos los integrantes involucrados en el caso, llámese maestros, doctores, terapeutas y familiares para obtener resultados positivos. Si alguno de ellos fallara, el proyecto se vería afectado. Sin el apoyo de la familia, no se pudo continuar con el proyecto, pues la familia no le dio importancia a la intervención, era más un requisito escolar que una búsqueda de apoyo para el niño. Aún viven el duelo de aceptar que su hijo tiene una necesidad especial, no sólo académica o médica, sino social y primordialmente familiar, en este rubro:

- No se siguieron las instrucciones sobre la alimentación adecuada para su condición,
- No había orden en su alimentación,

- No había orden en sus hábitos de sueño,
- No había orden en sus hábitos de tarea,
- No había orden en sus hábitos de entradas y salidas al colegio,
- Lo que si había era preocupación, y duelo por el diagnóstico recibido, así como desconocimiento por lo que si puede lograr el sujeto..

Todos los proyectos de intervención subrayan a la familia como actor importante, para lograr metas a largo plazo, en este caso, se lograron solo a corto plazo. Sin embargo si se puede hablar de:

Logros del sujeto

Los logros de Javier fueron los siguientes en las áreas que presentaban dificultades antes de la intervención:

- Mayor seguridad en él mismo
- Adquirió orden. Cuando con mayor seguridad y sin marcarle sus errores hizo conteo de puntos sin que se le pidiera, al jugar palillos chinos para saber quien había ganado.
- Cooperaba más en el salón de clases. Atendía a la maestra, seguía órdenes, atendía en el salón de clases, completaba trabajos (aunque este evento sólo sucedió mientras la maestra siguió las sugerencias del psicólogo educativo).
- Mayor tolerancia durante las actividades: al esperar turno como en el juego de serpientes y escaleras y sin hacer trampas.
- Mayor socialización con sus pares dentro y fuera del salón de clases.
- Expresaba más sus ideas a su mamá al reclamarle, el por qué tenía que dejar de jugar con sus pares o en algún cambio de actividad, si él no estaba listo para dejarla.
- Mejoró su motricidad fina al no recargarse tanto sobre la libreta o sobre los dibujos
- Mejoró su atención por medio de la estimulación visual (tocándole el hombro y verlo a los ojos) y auditiva (hablándole amablemente y por medio de la música).

- Mejoró su percepción visual, auditiva, olfativa, gustativa y táctil. Cada vez que se le vendaban los ojos y posteriormente estando en un ambiente relajado sin cubrirse los ojos.
- Se le indicó como relajarse: cerrando los ojos, respirando por nariz y exhalando por la boca, esto con el fin de que aprendiera a tener mayor control de sus respuestas emocionales.
- Demostraba afecto con más frecuencia al saludar con un abrazo y un beso en la mejilla a las personas que le rodeaban.
- Acudía a las sesiones de intervención con agrado y se retiraba aparentando felicidad, diciendo que juego quería repetir.

Conclusiones

El diseño de esta intervención psicopedagógica enfocada al uso de juegos, nos mostró los avances obtenidos en Javier en lo referente a percepción, motricidad y atención durante la intervención psicopedagógica en donde se observó el proceso de integración social, así como la mejoría adaptativa tanto en estrategias para resolver problemas como en la autoestima del sujeto, mostrándose con mayor seguridad ante sus pares y familiares, siendo esto significativo en el área escolar, pues logró tener contacto con los compañeros de clase y apoyo de la profesora de grupo.

En el contexto familiar al no lograrse obtener las modificaciones sugeridas, al finalizar el programa de intervención las pulsiones agresivas retornaron a Javier dando como resultado un cambio de escuela. Se debe de subrayar que para lograr un cambio favorable en estos trastornos se debe de trabajar multidisciplinariamente para obtener resultados positivos en el chico.

Con esto podemos concluir que para lograr que la integración escolar, familiar y social logre el éxito, se debe de tener la firme convicción de hacer un cambio en especial en el ámbito familiar, para poder continuar en el contexto escolar en la medida que los directivos y docentes se comprometan a la integración del niño, a nivel grupal, con una debida adecuación curricular y el apoyo y trabajo de la maestra o guía de la escuela Montessori que es en donde se desarrolla Javier.

Ahora bien respondiendo a las preguntas que guían este trabajo, en las que la primera dice ¿es posible que una intervención psicopedagógica permita la integración educativa para un niño diagnosticado con síndrome de Asperger con morbilidad de Trastorno por Déficit de Atención?, Se puede afirmar que este niño en particular, si puede estar integrado a la sociedad escolar, social y familiar siempre y cuando sea sostenida por la escuela y familia para su logro. La segunda pregunta dice ¿será posible darle herramientas que le permitan una adaptación a su medio?, Una vez más se corrobora que el juego es una herramienta para lograr una buena adaptación al medio escolar, familiar y social que reconocidas instituciones como la Clínica Mexicana de Autismo o la Autistic Children en Estados Unidos han comprobado las ventajas que

ofrecen y que gracias a los juegos tradicionales mexicanos se logró obtener cambios favorables en Javier.

En mi intervención como psicóloga educativa, pude experimentar diversas sensaciones que como ser humano son normales como son: detectar posibilidades e imposibilidades, sentir satisfacciones y frustraciones, así como alegrías y tristezas, que poco a poco fui canalizando en mi persona.

Las satisfacciones que obtuve fueron, el poder contemplar las capacidades de Javier que eran muchas y confirmar que el niño podía desarrollar una gama de actividades con paciencia, atención y motivación que lo llevaban a descubrirse a él mismo con mayor seguridad y a disminuir la etiqueta de *discapacitado* que lo llevaba a ser marginado por otras personas y que por medio de este programa psicopedagógico se corroboraban las aptitudes del sujeto, vislumbrando a futuro un magnifico ser humano útil a la sociedad.

Por otra parte en todo el tiempo que estuve en contacto con este caso, sólo pude ver al papá de Javier una vez, y aunque al final de esta intervención solicite a la madre de familia poder platicar con ambos, no se dio la ocasión de hacerlo. Por otra parte no pude conocer al hijo mayor pero si al intermedio, que al principio vi indiferente pero posteriormente gustoso al vernos. Mi único contacto con el contexto familiar era la mamá de Javier que aunque parecía interesada en solucionar el problema del pequeño diciendo “si” a todas las sugerencias, no las llevaba a cabo. Se le recomendó también a ella solicitar ayuda psicológica para poder orientar a su hijo menor, pero cuando volví a verla ya había decidido cambiarlo de escuela

REFERENCIAS

- Ajurriaguerra, J. (1983). *Manual de Psiquiatría infantil*, Masson, Barcelona, México, pp. 269 – 323 y pp. 677 – 731.
- American Psychiatric Association (1994). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*, Fourth Edition American Psychiatric Association. Washington, DC.
- Ainscow, M. (1995) *Necesidades Educativas Especiales*. Paídos. México.
- Artigas, J. (2000). Aspectos neurocognitivos del síndrome de Asperger. *Revista de neurología clínica*. (1): 34-44.
- Artigas, J. (2003). Comorbilidad en el trastorno por déficit de atención/hiperactividad. *Revista de neurología*. (36) Sp.. I: s68 – s78.
- Artigas, J. (2001). Las fronteras del autismo. *Revista de neurología clínica*. 2(1): 211-224.
- Asperger, H. (1991). *Autism and Asperger Syndrome*, Edite by Uta Frith, MRC. Cognitive development unit, London, Cambridge University press, 1 – 36.
- Asperger, H. (1944). Die autistischen psychopathen im kindesalten. *Arch psychiatr nervenkrank*. 117 (2) 76-136.
- Artigas, J. (2002). *El trastorno Autístico*. Notas para el hospital Sabadell, Unidad de neuropediatría. Roma.
- Astorga, N. (2004). *El niño (a) Asperger y su interacción escolar*. Consultorio especializado en lenguaje y aprendizaje. (En red) disponible en: <http://grupoalianzaempresarial.com/sindromedeasperger.htm>. (25/08/2004).
- Attwood, A. (2004) *Asperger's Syndrome: A Guide for Parents and Professionals*. Jessica Kingley Publisher, Great Britain.
- Baker, M. (2000). Incorporating the thematic ritualistic behaviors of children with autism into games: Increasing social play interactions with siblings. *Journal of positive behaviors interventions*. Vol.2, number 2, pp. 66-84.
- Bauer, S. (1995). *The Parent's Guide to Attention Déficit Disorders*. Edit. Hawthorne Educational Services, Inc. Columbia, Missouri. United States of America.
- Bautista, R. (1983). *Compilación Necesidades Educativas Especiales en Educación para la Diversidad*. Ed. Aljibe. S. L. Málaga., pp. 200-207.
- Basedas, E. y cols. (1989). *Intervención y diagnóstico psicopedagógico*. Paidós, México, pp. 49 – 75.

- Barkley, R. A. (1999). *Cómo comprender y atender sus necesidades especiales*, Ed. Paidós. pp. 47-59
- Bolton P, Mc Donald H, Pickles A et al. (1994). *A case control family history study of autism*. *J Chile Psicol. Psychiatr*; 35: 877-900.
- Buendía, I. (1985). *Métodos de investigación psicopedagógica*. Mc Graw-Hill. Madrid.
- Calderón, N. (2004). *El niño (a) Asperger y su interacción escolar*. Trillas. México.
- Chakrabarti, S. et al. (2005) Pervasive developmental disorders in preschool children: a confirmation of high prevalence. *American Journal of psychiatry*. Vol. 162. no. 6. pp. 1133 a 1141.
- Chavez, F. (2002). *Propuesta de programa para la atención del niño con trastorno por déficit de atención con Hiperactividad*, Tesis para obtener el grado de Licenciatura en Psicología, UNAM. pp. 19-27.
- CIE 10 (1992). *Trastornos mentales y del comportamiento. Descripciones clínicas y pautas para el diagnóstico*. Organización Mundial de la Salud. Mediator. Madrid.
- Clinica Mexicana de Autismo. (En red). Disponible en <http://www.clima.org.mx/primaI/index.htm>. (10 /03/ 2004).
- Clark, T.; Feehan, C. & Vostanis, P. (1999). Autistic symptoms in children with attention deficit-hyperactivity disorder. *Eur child adolescence psychiatry*. 8 (1) 50-55.
- Crozier, S. y Tincani, M. (2005). Using a modified social story to decrease disruptive behavior of child with autism. *Focus on autism and other developmental disabilities*. Vol. 20, num. 3. Pp. 150-157.
- Dawsons, G. (1989). *Autism: nature, diagnosis and treatment*. Guilford Press. New York.
- Delval, J. (1998). *El desarrollo humano, Siglo XXI*. México.
- Edelson, S. (1995). *Asperger's Síndrome*. Center of the Study of Autism. London.
- Fritch, U. (1992). *Autism: explaining the enigma*. Basil Blackwell. Oxford.
- Fritch, U. (1991). *Autism and Asperger Syndrome*. Cambridge University Press. England.
- Flores, J. y Sandoval, A., (2003). *El proceso de aprendizaje de los niños que presentan déficit de atención*, Tesis para obtener el grado de Licenciadas en Pedagogía, Universidad Don Vasco, A. C., Uruapan, Michoacán. México.
- Foote, N.L. y Egg, R. (2004). Challenges of testing Autistic Patients. *Am. J. END Technol*. Vol. 44. Pp103-107.
- Galindo, V. & Salazar, C. (2004). El juego en el aprendizaje social del niño, [en red]. Disponible en: <http://www.nichcy.org/pubs/spanish/fs1stxt.htm> (09/01/2005).

- García, C. (2000) *La Integración Educativa en el aula regular*. SEP. México.
- García, I.y Escalante, I. et al. (1999). *Integración Educativa: Perspectiva Nacional e Internacional. Informes de investigaciones*. SEP. México.
- Ghaziuddin, M; Weidmier, M. & Ghaziuddin, N. (1998). Comorbidity of Asperger syndrome: a preliminary report. *Journal of intellectual disability research*. 42 (3) 279-283.
- Ganz, J. (2001). Asperger Syndrome, social skills games. *Intervention in School and clinic*. Vol. 36, No.5, pp.308 -309.
- Gillberg, C.and Billstedt, E. (2000). Autism and Asperger syndrome: coexistence with other clinical disorder. *Acta Psychiatr Scan*. 102, 321-330.
- Gillberg, C. and Wing, L. (1999). Autism, not an extremely rare disorder. *Acta Psychiatr Scan*. 99, 399-406.
- González, B.E. (2000) Nuevas esperanzas de comunicación paras la persona con autismo. *Revista Panamericana de Pedagogía*. Vol 1. Pp. 69-78.
- Greene, R. W., & Barkley, R. A. (1995). Clinic-based assessment of attention-deficit/hyperactivity disorder. *Journal of Psychoeducational Assessment* (Special Issue), 6173.
- Grodzinsky, G., & Barkley, R. A. (1999). The predictive power of executive function tests for the diagnosis of attention deficit hyperactivity disorder. *The Clinical Neuropsychologist*, 13, 12-21.
- Gutiérrez, I. y Pérez, I. (2002) *Actitud del docente ante la integración educativa a nivel primaria*. Tesis de Licenciatura para obtener el título de Licenciado en Psicología Educativa UPN. México.
- Heavey, L.; Phillips, W.; Baron Cohen, S. y Rutter, M. (2000). The awkward moments test: a naturalistic measure of social understanding in autism. *Journal of autism and development disorders*. Vol, 30. no. 3. Pp.225-236.
- Haznedar, M. (2002). Limbic circuitry in patients with autism spectrum disorders studied with PET and fMRI. *The American journal of psychiatry*. 157 (12) 256-267.
- Hermanos Grimm (1985). *Cuentos*. Editores Mexicanos Unidos. México.
- Kiernan, C; Jordan, R., y Saunders, C. (1983). *Cómo conseguir que el niño juegue y se comunique*. Inerso. Madrid.
- Lahey, schaugheney, Frame y Strauss citdos por Rossello, J. (1997). *Psicología de la atención, Introducción al estudio del mecanismo atencional*. Ediciones Pirámide México. pp. 11-42.

- Laushley, K. y Heflin, J. (2000). Enhancing social skills of kindergarten children with autism through the training of multiple peers as tutors. *Journal of autism and development disorders*. Vol, 30. no. 3. Pp. 183 - 193.
- Leekam, S.; Libby, S; Wing, L; Gould, J & Gillberg, C. (2000). Comparision of ICD-10 and Gillberg`s criteria for Asperger syndrome. *Autism*. 4 (1) 11-28.
- Lord, C. ; Risi, S.; Lambrecht, L.; Cook, E.; Lventhal, B.; DiLavorce, P.; Pickles, A. y Rutter, M. (2000) The autism diagnostic observation schedule-generic: a standard measure of social and comunication deficits associated with spectrum of autism. *Journal of autism and development disorders*. Vol, 30. no. 3. Pp. 205 – 223.
- Luria, Leontiev, Vigotsky (1979). *Relación entre aprendizaje y desarrollo psicointelectivo del niño en edad escolar*, en *Psicología y Pedagogía*. Akal. España. p 59-73.
- Luria y cols. (1979). *Aprendizaje y desarrollo intelectual en la edad escolar*, en *Psicología y pedagogía*. Akal. España. pp. 23-39.
- Marchesi, A. Coll y Palacios (2000). *Desarrollo psicológico y educación; Trastornos del desarrollo y necesidades educativas Especiales*. Alianza Psicológica. Madrid. España.
- Marchesi, A. y Martín, E. (1993). Del lenguaje del trastorno a las necesidades educativas especiales, en: Coll, C., Marchesi, A. y Palacios, J. *Desarrollo psicológico y educación III. Necesidades educativas especiales y aprendizaje escolar*. Alianza psicológica. Madrid, España.
- Martínez, M. (1998) *Integración educativa, Una nueva concepción dentro de la educación especial*. Tesina de licenciatura para obtener el título de Licenciado en Educación Especial. Escuela Nacional de Especialización. México, D.F.
- Monfort, M. (1997). Perspectivas de intervención en comunicación y lenguaje en niños con rasgos autistas y/o disfasia receptiva. En Rivière, A. y Martos, J. (Comp.) *El tratamiento del Autismo. Nuevas perspectivas: IMSERSO*. Madrid.
- Molina, N. (1995). *Enfoque actual de la Educación Especial, Su aplicación en la escuela regular*. Paídos. México.
- Organización Mundial de la Salud (2003). *CIE-10*. OMS.
- Ortega, C. (2003) *La integración educativa de un niño con autismo a la escuela regular* Tesis para obtener el grado de licenciatura en Psicología Educativa, UPN, México D. F.
- Padilla, V. Ma. T. (2003). *Psicoterapia de juego*, Siglo XXI. México.

- Riviere, A. y Martos. J. (1997) *El tratamiento del Autismo nuevas perspectivas*. APNA. España.
- Rosello, J. (1997). *Psicología de la atención, Introducción al estudio del mecanismo atencional*. Ediciones Pirámide. México. pp. 11-42.
- Sandoval M. y González A. (2000). El autista en el aula. *Educación especial*. Revista bimestral, octubre 2000, año 0, no 2 p. 63.
- SEP (1989). Proyecto General para la Educación Especial en México, Cuadernos de integración educativa, No 1, Dirección de Educación Especial. México.
- SEP (2002). Programa Nacional de Fortalecimientos de la Educación Especial y de la Integración educativa. México
- Szatmari. P., Brenner, J., y Nagy. P. (1989). *Características sociales del Asperger*. Trillas. México.
- Tsai, L. (2000). Children with autism spectrum disorder: medicine today and in the new millennium. *Focus on autism and other developmental disabilities*. 15 (3) 138-145.
- Vygostky, L.S. (1982). El juego y su función en el desarrollo psíquico del niño. *Cuadernos de pedagogía*. Vol. 85, num. 2. pp. 39 – 49.
- Vygotsky, L. S. (1982): *El papel del juego en el desarrollo*. En Vygotsky, L.S.: El desarrollo de los procesos superiores. Crítica. Barcelona.
- Volkmar, I. et al. (1999). Practice parameters for the Assessment and Treatment of Children, Adolescents and Adults with Autism and other Pervasive Developmental Disorders. *Journal of American Academy Child and Adolescent Psychiatry*. 38:12. Supplement *December*.
- Wimmer. H. J. (1983). *Beliefs about feliers: representation and constraining function of wrong beliefs in young children's understanding of deception*. *Cognition*; 13: 103-28.
- Wing, L. and Potter, D. (2002). The epidemiology of autistic spectrum disorders: is the prevalence rising? *Mental retardation & developmental disabilities research review*. 8 (3), 151- 161.
- Wing, L. (1998). *El autismo en niños y adultos: una guía para la familia*, Editorial Paidós-Saberes cotidianos, pp. 1 - 269.

ANEXOS

ANEXO 1

CUESTIONARIO A PADRES DE FAMILIA

NOMBRE:

Este cuestionario es confidencial, por lo cual le pido responda lo más sinceramente posible.

Marque con una "X" en donde corresponda.

Si no conoce la respuesta sólo responda "no sé" Gracias.

1. ¿Quiénes conforman su familia?

2. ¿Qué lugar ocupa su niño más inquieto? Edad _____

3. ¿Tiene algún problema de conducta con su hijo o hijos? Si____ ¿cuáles son? No____ (si su respuesta es negativa pase a la siguiente pregunta)

4. ¿Las reglas en casa están bien estipuladas o son claras? Si____ (ejemplo) No____ (¿por qué?).

5. ¿Su hijo ayuda en los quehaceres del hogar? Si____ (¿cómo cuales?) No____ (¿por qué?).

6. Cuando su hijo se encuentra muy inquieto ¿cómo reacciona Ud.? (¿Por qué?).

7. ¿Tiene Ud. alguna actividad recreativa u ocupacional fuera del hogar? Si____ (¿cuál?) No____(¿por qué?)..

8. ¿Qué alimentos acostumbra a consumir su hijo con hiperactividad?

9. ¿Cuáles son las características de hiperactividad de su hijo?

10. ¿Le han hecho algún estudio a su hijo por trastornos de hiperactividad u otros? Si____ (¿cuáles y con qué resultados?) No____ (¿por qué?).

11: Escriba Ud. las características del Trastorno por Déficit de atención con o sin Hiperactividad (TDAH).

ANEXO 2

Datos personales de los padres de Javier
Nombre del padre
Fecha de nacimiento
Edad
Escolarización
Trabajo
Nombre de la madre
Fecha de nacimiento
Edad
Escolarización
Trabajo
Domicilio
Teléfono domicilio

ANEXO 3

Cuestionario que respondió la maestra Rosa.

Entrevista a la maestra grupo	
Investigadora	Buenos días maestra. ¿Me permite hacerle algunas preguntas en el momento en que se desocupe?
Rosa	Sí claro. ¿Con respecto a que?
Investigadora	con respecto a Javier Daniel.
Rosa	Si, ¿qué te gustaría saber de él?
Investigadora	Me gustaría que me dijera todo lo relacionado con su conducta, actitud, cognición, socialización etc.
Rosa	Si claro, pues mira: Javier es un niño distraído, tímido normalmente no se concentra en la clase, no termina las tareas, aparenta flojera, es apático, juguetón, habla mucho, es agresivo verbal, es ofensivo, rebelde, opocisionista, pero también noble. Por las buenas se puede lograr todo, pero aveces se bloquea. Se contrapone con el adulto aunque yo me lo he ganado y me acepta. No es obediente, aunque yo tampoco lo enfrento para no ocasionar problemas. Molesta a sus compañeros, se burla de ellos, pero si ellos le responden inmediatamente los acusa. Los padres de Javier me dijeron que le detectaron el Síndrome de Asperger, aunque no me supieron decir exactamente de que se trataba y yo no he investigado. Javier tiene buenas capacidades: es observador, sensible y perspicaz pues detecta fácilmente las actitudes de las personas y juzga o razona de acuerdo a su sentir. Tiene buena capacidad intelectual, razona bien, tiene buena memoria y comprensión. Se lleva con todos los hombres bien, pero no así con las niñas que lo rechazan por que no mide sus acciones y se sobrepasa con ellas. Habla mucho, no tiene amigos, es solitario. En mi caso lo estimulo reconociendo su trabajo y manualidades, le gusta el Basket ball. Su familia me dice que es enfermizo por lo cual falta mucho, llega tarde y se va temprano, es poco constante y esto ha provocado que el niño esté retrasado en la escuela. El niño es querido y sobre protegido, su mamá no trabaja pero se agobia mucho (quiere hacer mucho y se le llegan a olvidar hasta las consultas de su hijo) podría decirse que no se organiza pues en ocasiones se le olvida darle hasta de desayunar. Podría decir que no hay una buena estructura en casa. Creo que eso es todo.
Investigadora	Bueno, pues muchas gracias por su información Hasta luego y gracias.
Rosa	Si, por nada hasta luego.

ANEXO 3.1

Observaciones en clase de geografía
<p>La maestra convocó a los niños de quinto grado a que se sentaran alrededor de cuatro mesas cuadradas unidas entre ellas, para exponerles la clase de geografía el cual consistía en mostrarles cuales eran los continentes y los polos de la tierra utilizando materiales como palos de madera y plastilina de diversos colores. Los chicos eran cuatro niñas (calladas) y seis niños que jugueteaban y no paraban de platicar entre ellos sin ponerle atención a lo que la maestra explicaba. En ese momento la maestra se dio a la tarea de hacerles cortes a la madera y plastilina para repartirla entre los chicos provocando que éstos juguetearan y se empujaran mientras esperaban su material provocando nerviosismo a la maestra que se sentía observada. Javier por su cuenta se veía sonriente y platicador con uno de sus pares comentando que él era bueno para el manejo de la plastilina (aunque su torpeza manual era evidente). La clase duró 40 minutos y al finalizar la clase otro chico y Javier se me acercaron para mostrarme su pequeño planeta en plastilina que al estar comentando lo bonito que estaba la investigadora empezó a hacerles preguntas de en donde se encontraban el polo norte y el polo sur, lo que en Javier provocó hacer una pausa silenciosa que su compañero respondiera a la pregunta hecha con gran velocidad y Javier lo corroborara posteriormente.</p>

ANEXO 3.2

Observaciones en clase de matemáticas
<p>La investigadora llegó a clase de matemáticas cuando los chicos ya se encontraban sentados alrededor de la mesa, esta vez se iba a abordar el tema de los números primos, la guía les entregó una hojita preimpresa con una serie de números los cuales ellos debían de marcar cuando eran múltiplos de dos y luego de tres y así sucesivamente hasta el nueve, hasta que al final se quedarán sin marcar los números primos. Javier al estar ejecutando su tarea (que era sucia y muy marcada) le pidió a la maestra le proporcionara otra hoja para volver a empezar pues se había equivocado y quería empezar de nuevo para hacerlo mejor, pero al ver que sus compañeros que iban terminando se retiraban al recreo se empezó a impacientarse y al exteriorizar sus ganas de irse a jugar la maestra le indicó que no se podía retirar hasta que finalizara su tarea. Javier volteaba a ver a la investigadora y seguía su tarea nerviosamente hasta lograr terminar y retirarse unos minutitos que quedaban a recreo.</p>

ANEXO 4

DETECCIÓN Y DETERMINACIÓN DE NECESIDADES EDUCATIVAS

Nombre del alumno:

Fecha de Nacimiento

Grado:

Fecha de realización del documento:

Nombre del profesor:

Ciclo Escolar:

Domicilio:

Teléfono:

Nombre del padre:

Ocupación

En caso de emergencia avisar a:

Tipo sanguíneo: _____ Alergias: Si _____ No _____

Toma Medicamento: Si _____ No _____ ¿Cuál? _____

ANEXO 4.1

2. NIVEL DE COMPETENCIA CURRICULAR

ASIGNATURA ESPAÑOL	CONTENIDO	El alumno es capaz de...	TIPO DE AYUDA
Lengua hablada			
Lengua escrita			
Recreación Literaria			
Reflexión sobre la lengua			

3. ESTILO DE APRENDIZAJE Y MOTIVACIÓN PARA APRENDER

- a) Condiciones físico-ambientales:
- b) Agrupamientos:
- c) Asignaturas, contenidos y actividades de su preferencia:
- d) Nivel de atención:
- e) Estrategias para resolución de problemas:
- f) Refuerzos positivos:
- g) Motivación para aprender:

II. INFORMACIÓN SOBRE EL ENTORNO

Contexto escolar.

Domicilio.

Calle

Colonia

Delegación

C. P.

Nombre de la Escuela

Grado escolar

Nombre del padre

Edad del padre

Ocupación

Escolaridad

Nombre de la madre

Edad de la madre

Ocupación

Escolaridad

Teléfono

Contexto Sociofamiliar

Observaciones

Sugerencias

Prof. de grupo

Directora

Equipo de apoyo _____

Anexo 5

Cuestionario que respondió Javier.

Entrevista con Javier	
La maestra se acerca a Javier y le dice en voz baja que me lea un poco de su libro.	
Javier	(Su actitud es de rechazo y ansiedad)
Investigadora	Tomo asiento junto a él y saludo ¡Buenos días! Me quedo callada y veo para otro lado ... (espero)
Javier	(habla en voz baja balbuceando)
Investigadora	¿Perdón?
Javier	¡es que no me gusta leer!
Investigadora	no te preocupes ¿qué libro lees?
Javier	No lo sé, lo acabo de tomar del librero
Investigadora	(leo el título) ¡Parece interesante! ¿Haz leído alguna vez esos libros que te mandan a otra pagina y luego te regresan y tu decides el final?
Javier	¡Ha siiii! (Entusiasmado) ¡Son padrisimos!, En la casa de mi primo leí uno y estaba bueniiiisimo.
Investigadora	¡Si, son muy bonitos! ¿Tienes mucho en la escuela?
Javier	¡Si, desde kinder!
Investigadora	¿Y te gusta?
Javier	¿Pues... ? Si.
Investigadora	¿Y qué materia te gusta más?
Javier	¡Matemáticas, me gusta mucho y se me facilita!
Investigadora	¿sí? ¿Te gustaría trabajar con ellas cuando seas grande?
Javier	¿Pues, sí? Aquí me ponen a trabajar pero a veces no me gusta? Solo que Carmen (la otra guía) es muy gruñona me cae mal
Investigadora	¿Qué otra cosa te gusta hacer?
Javier	¡Me gusta trabajar con la plastilina, también me gusta el basquet pero aveces me da flojera ir a entrenar, es que los entrenamientos son muy duros, a mí me gusta sólo ir a jugar!
Investigadora	¿Y en tu casa juegan contigo?
Javier	¡Si, aveces!
Investigadora	¿Tienes hermanos?
Javier	¿Si, es que... bueno deja y te platico. Mira, mi mamá y mi papá se casaron, y tuvieron un hijo, bueno mi hermano mayor que tiene 25 años, pero luego se divorciaron y mi papá se volvió a casa y tuvo una hija, bueno es mi media hermana ella tiene diez... y algo de años ¡no se! Pero luego mi mamá estaba en París y mi papá la alcanzó y se volvieron a casar y de ahí nació mi hermano y luego yo. Y ahora vivimos juntos, bueno menos mi hermana que sólo nos visita. ¡Sabes, en un rato me voy, me van a llevar al doctor!
Investigadora	¡Si, está bien! ¿De qué estás enfermo?
Javier	¡El doctor dice que no entiendo y que no presto atención! Pero si lo oigo, sólo que no le hago caso, me cae gordo, es un creído, no sabe que si le oigo porque me interesa lo que dice, pero no sabe, me molesta.
Investigadora	¡Y tú! ¿Cómo te sientes?
Javier	¡Yo bien, yo estoy bien y entiendo todo, sólo que él no sabe! ¡Ya no quiero hacer nada!
Investigadora	¡Está bien, bueno ya me voy, muchas gracias por platicas conmigo, bye.!
Javier	¡Sí!

Anexo 6

Cuestionario que respondió la mamá de Javier:

CUESTIONARIO A PADRES DE FAMILIA
NOMBRE:
Este cuestionario es confidencial, por lo cual le pido responda lo mas sinceramente posible. Marque con una "X" en donde corresponda. Si no conoce la respuesta sólo responda "No sé" Gracias.
1. ¿Quiénes conforman su familia? <i>Mis hijos: Alvaro, Juan y Javier</i> <i>Mi esposo Juan y mi madre, Josefina.</i>
2. ¿Qué lugar ocupa su niño más inquieto? Edad__11 años____ Mayor____En medio____Menor__X__Hijo único____
3. ¿Tiene algún problema de conducta con su hijo o hijos? Si__X__ ¿cuáles son? No____ (si su respuesta es negativa pase a la siguiente pregunta) <i>Retante, voluntarioso</i>
4. ¿Las reglas en casa están bien estipuladas o son claras? Si____ (ejemplo) No____ (porqué). <i>Porque no siempre se cumplen y soy un poco desordenada e indecisa</i>
5. ¿Su hijo ayuda en los quehaceres del hogar? Si____ (como cuales) No____ (porqué). <i>En ocasiones, por las mismas actividades que tienen, escuela, basket, terapias, clases especiales. Cuando llegamos ya no quieren hacer nada. Estoy tratando de cambiar este comportamiento en general para la familia.</i>
6. Cuando su hijo se encuentra muy inquieto ¿Cómo reacciona Ud.? (porqué) <i>Trato de escucharlo y saber que le esta ocurriendo.</i>
7. ¿Tiene Ud. alguna actividad recreativa u ocupacional fuera del hogar? Si____ ¿cuál? No__X__ (porqué). <i>Falta de tiempo y organización.</i>
8. ¿Qué alimentos acostumbra consumir su hijo con hiperactividad? <i>Chocolate para la leche, dulces, pescado, pastas, uvas, etc.</i>
9. ¿Cuáles son las características de hiperactividad de su hijo? <i>Es muy demandante, irritante, inquieto, con períodos cortos de atención.</i>
10. ¿Le han hecho algún estudio a su hijo por trastornos de hiperactividad u otros? Si__X__ (cuales y conque resultados) No____ (porqué). <i>(no puso cuales)</i>
11: Escriba Ud. las características del Trastorno por Déficit de atención con o sin Hiperactividad (TDAH). <i>Períodos cortos de atención.</i>

Anexo 7

Información que se le proporcionó a la mamá de Javier

SÍNDROME DE ASPERGER

Este síndrome se caracteriza por causar un trastorno severo en el desarrollo, con importantes dificultades en la interacción social y patrones de intereses y comportamiento restringido y poco usuales (Autismo leve). Cada niño tiene un perfil individualizado y no se debe aceptar una discusión del perfil. Tanto padres como la institución escolar deben documentarse al respecto para evitar castigos como si fueran comportamientos voluntarios evitando así exacerbar la ya escasa autoestima

Los síntomas del autismo son: aislamiento, relación social inadecuada y una relación excepcional con los objetos, trastornos del lenguaje, conducta motora repetitiva, ecolalia, son muy sensibles a estímulos sensoriales (oler, tocar, sonidos etc.) movimientos repetitivos como saltos, caminar de puntillas, indiferencia al dolor, calor frío, tienen habilidades especiales como manipulación de objetos, dibujo, matemáticas, excelente memoria mecánica, habilidades con construcciones, rompecabezas etc.

Según Tamarit (1992) su desarrollo es como sigue:

De 0 a 12 meses presenta rechazo al contacto físico, problemas de alimentación y sueño, llanto constante o ausencia de llanto con motivos comunicativos.

De 12 a 24 meses el niño tiende a aislarse, presenta conductas estereotipadas, algunos presentan lenguaje sin intentos comunicativos,

De 2 a 3 años se hacen más presentes las alteraciones en el área social como berrinches sin motivo aparente,

De 6 años a la adolescencia disminuyen los problemas de conducta y pueden aparecer crisis epilépticas.

De la adolescencia a la vida adulta no muestran sus emociones, empatía hacia otras personas, se muestran apáticos y sin motivación para realizar algunas actividades.

Aunque Javier no presenta todos estos síntomas se sugiere que siga en observación y en terapia.

Recomendación:

Se invita a los padres de familia no interrumpir las terapias de Javier ya que son de suma importancia para mejorar su desarrollo.

A los padres de familia se les sugiere que asistan a terapia familiar.

A los maestros se les sugiere documentarse al respecto para una mayor calidad de transmisión de conocimientos para el niño.

ANEXO 8

Platica de orientación a la mamá de Javier

AUTISMO.

Según en DSM IV

El autismo se caracteriza por un desarrollo marcadamente anormal y disminuido de la interacción social y la comunicación y un repertorio marcadamente restrictivo de actividades e intereses.

Nacimiento.

El autismo no es detectable cuando el bebe nace aparentemente es normal y su desarrollo también pero puede suceder que después de alguno meses el niño no responda a la motricidad usual (levantar la cabeza) pueden pasar incluso algunos años (dos o tres) y empezar a notar una regresión del desarrollo como por ejemplo perdida de habla, no caminan, lloran mucho, no toleran que los toquen.

Síntomas autistas:

Pérdida de contacto visual, pérdida de lenguaje, aparición de manierismos, conductas auto estimulatorias, auto agresivas etc.

Enfermedades.

El crecimiento epidémico aumentó con la aplicación de la vacuna contra la hepatitis B en 1991

En E.U. se hizo un estudio en el año 2000 y llegaron a la conclusión que el autismo se inició después de haber aplicado la vacuna triple (sarampión, paperas y rubéola).

Convulsionan, se deprimen, tienen psicosis, desorden intestinal, y problemas del metabolismo.

Trastornos.

Retraso psicomotor, ecolalia, baja autoestima, frustración, déficit de atención, enfermizo, ansioso, molesto, llorones, destructores.

Se alteran los 5 órganos de los sentidos.

Conductas en un autista.

TACTO: se recomienda usar sólo ropa de algodón o materiales no sintéticos y que disfruten si es posible el contacto con el agua en la bañera.

VISTA: pueden ver menos se pegarán mucho al televisor o a fuentes de luz fuerte o bien de más se esconderán bajo la mesa o en el closet se fascinarán con objetos luminosos o en movimiento, sentirán miedo en lugares oscuros o en desniveles.

OÍDO: pueden oír menos o generalmente perciben los sonidos a un nivel más alto, no soportan los centros comerciales, las albercas techadas, el ruido de un gimnasio,

conciertos, fiestas, las aglomeraciones los alteran, hasta el ruido de la lluvia (es recomendable comprarle tapones para los oídos de los que se usan en natación).

Si escuchan de menos serán muy ruidosos y gritarán, les gusta los lugares con eco o vacíos es recomendable ponerles música de fondo como estímulo.

GUSTO Y OLFATO (que van de la mano) al no percibir casi olores, sentirán una necesidad de ensalivarse continuamente, si es penetrante por lo menos hay una conexión con lo que pasa “allá afuera” serán capaces de probar o comer cualquier cosa hasta jugar o embarrar su propio excremento. Meterán todos los objetos a la boca.

Si perciben de más serán altamente selectivos para sus alimentos.

Conducta de un autista con TDAH.

TACTÍL: no tolera las etiquetas de los suéteres, blusas o camisas. Le desagrada la ropa nueva, usa la ropa equivocada de acuerdo a la estación, se quita los calcetines o los zapatos continuamente, camina de puntitas, le gusta caminar mucho, le disgusta que le corten las uñas, el pelo, que le cepillen los dientes, etc.

AUDITIVAS: pone muy fuerte el radio o T.V. Pueden tener atraso de lenguaje, no soportan el ruido de la olla exprés, la aspiradora etc.

VISUALES: se acercan los objetos a los ojos, les da miedo los lugares oscuros, prenden y apagan la luz.

Además de los trastornos anteriores se incrementa la HIPERACTIVIDAD, la IMPULSIVIDAD, conducta AGRESIVA, les impide estar ATENTOS, APRENDER, y pueden tener acceso de risa incontrolable. P (31)

Vida cotidiana.

Afecta a toda la familia en su vida cotidiana, entienden pero no responden, no juegan, hacen cosas extrañas (se comen el jabón), no hablan, se autoagreden son insensibles al dolor (se jalan el cabello o se golpean), olvidan cosas, dejan de ir al baño, (empiezan a desaparecer palabras), pierden cosas, no les gusta que los toquen, no miran a los ojos, son obsesivos, se pican los ojos, no duermen la noche completa, no aprenden de sus errores, no miden el peligro, hacen berrinches, los hermanos sufren pues no saben como manejar la situación (te amo y te odio por quitarme la atención de mis padres).

En el hogar.

Se vuelven un lugar no apto para visitas, no hay adornos (les molesta a los ojos todo lo brillante), a las puertas hay que ponerle aldabas, doble chapa a la puerta principal, a la hora de comer el una comida buffet (todos con el plato en la mano ¡aguas con el vaso!), Encuentras los libros sin pasta, los cajones vacíos, los juguetes rotos, en Navidad no se puede poner “arbolito” (les altera el exceso de adornos), optan por la sobriedad y como son rutinarios cuando llega la hora de dormir se retiran a su recamara y los padres se resignan a la hora del arrullo del niño llevándolo sólo en su corazón y memoria.

Alimentación.

A estos niños se les recomienda mejorar el metabolismo con ácidos grasos esenciales (omega 3 y 6) una dosis de vitamina B6, calcio, magnesio, encimas digestivas, y secretina homeopática.

El 90% de los niños autistas e hiperactivos tienen algún tipo de problema enzimático que les impide desdoblar adecuadamente las proteínas y son esencialmente la proteína de la leche (caseína) y el trigo (gluten).

Las proteínas son como un collar de perlas. Para que puedan ser útiles a nuestro organismo debemos de “desbaratarlas” hasta que queden en perlas sueltas (aminoácidos), una persona con autismo o con TDAH no puede hacerlo, apenas si “desbarata” el collar en dos o tres partes, estas partes incompletamente partidas se llaman péptidos y se recordamos que por efecto de la candida (hongos) en el intestino esta permeable, estos péptidos se escapan por los agujeros, llegan al torrente sanguíneo y se distribuyen por todo el cuerpo incluso hasta el CEREBRO.

Lo que puede comer:

- papas en todas sus modalidades que no estén empanizadas
- vegetales frescos
- frutas frescas y secas
- palomitas de maíz sin dulce o mantequilla
- arroz en todas sus gamas (integral de preferencia)
- maíz en todas sus formas (tortillas, tostadas, sopes)
- sopas hechas con harina de maíz
- la mayoría de las nueces (a menos que sea alérgico)
- carne fresca, pollo, pescado poca roja y mariscos (evitar embutidos)
- soya como sustituto de leche
- huevos (si no es alérgico)
- amaranto
- tapioca
- jugos de fruta naturales (restringidos en dieta anti candida)
- camote en dulce

Alimentos prohibidos en dieta sin caseína y sin gluten.

- leche y productos lácteos (crema, queso, yogurt, flanes)
- trigo: en panes, pasteles, spaghetti, pizza, sopas de pasta
- centeno
- cebada
- avena (es la que menos gluten contiene)
- chocolates
- consomé en polvo
- Salsa de soya, vinagre, catsup. Margarina (mejor poca mantequilla)
- Colores y sabores artificiales.
 - No grasas saturadas
 - No dulces en general
 - No jitomates
 - No enlatados
 - No saborizantes artificiales
 - No colorantes
 - No conservadores
 - No trigo
 - No leche. (Wing, L., 1998, P 150).

ANEXO 9a

EXAMEN DE EVALUACIÓN CURRICULAR PRUEBA DE DIAGNÓSTICO Quinto grado

Nombre del alumno		
Nombre de la escuela		
Grupo _____	Turno _____	No. de lista _____
<i>Firma del padre o tutor</i>		

Instrucciones generales.

Lee totalmente estas instrucciones antes de pasar a las hojas en la sección de preguntas. *Las hojas te servirán para leer las preguntas. tu respuesta a cada pregunta deberás registrarla en la hoja de respuestas que se encuentra al reverso de esta hoja de instrucciones.*

En la hoja de respuestas encontrarás series progresivas de números. A la derecha de cada número hay tres óvalos marcados con la letra A, B, C, las cuales corresponden a las posibles respuestas de las preguntas de las hojas.

Para contestar, deberás leer con atención la pregunta y elegir la respuesta que consideres correcta. Ejemplo.

7. Palabra que está escrita correctamente:

- A. Árvol
- B. Arbol
- C. Árbol

Observa que la respuesta correcta es "C" por lo tanto deberás localizar en la hoja de respuestas el número que corresponda a la pregunta que leíste, con tu lápiz rellena completamente el óvalo correspondiente a la letra de la opción que hayas elegido como respuesta.

- 6. a b c
- 7. a b **c**
- 8. a b c

En caso de equivocación borra completamente y con mucho cuidado.

ESPAÑOL

1. ¿Cuál de las siguientes oraciones tiene subrayado un nombre propio?
 - a. Mi mascota es un perro pastor alemán.
 - b. Mis padrinos me regalaron unos patines.
 - c. **Mis primos viven en el estado de Michoacán.**
2. son palabras que van antes de un sustantivo y determinan si es masculino, femenino, singular o plural:
 - a. **Los adjetivos demostrativos. (x)**
 - b. Los artículos.
 - c. Los adjetivos calificativos.
3. ¿Qué palabra completa correctamente la oración?
“Papá salió conmigo rápidamente para llegar a tiempo a la escuela” (lo subrayado lo escribió el niño).
 - a. ustedes.
 - b. consigo.
 - c. **conmigo.**
4. El, la, los, las es un grupo de palabras que corresponden a los artículos:
 - a. determinados
 - b. indeterminados
 - c. **neutros. (x)**
5. ¿En cuál de las siguientes oraciones se utiliza un artículo indeterminado?
 - a. El niño lloró mucho porque quería su biberón
 - b. **Ella no quiso salir a jugar. (x)**
 - c. Mi amigo me regaló unas flores.
6. grupo de palabras ordenado alfabéticamente:
 - a. **Armazón, elote, leña, poste, zapato.**
 - b. Yunque, canica, tabique, leña, mano.
 - c. Huevo, rosa, zorro, diamante, queso.
7. Es la abreviatura de la palabra señorita:
 - a. Srita.
 - b. **Sra. (x)**
 - c. Srta.
8. Es un sustantivo colectivo:
 - a. árbol
 - b. álamo
 - c. **alameda**
9. ¿En cuál de las siguientes oraciones hay un pronombre demostrativo?
 - a. En aquella casa vive mi amiga.
 - b. **Ese suéter está bonito, pero, aquél está mejor.**
 - c. Aquel coche es de mi papá.
10. Es el significado del refrán:
“Del árbol caído todos quieren hacer leña”
 - a. Todos los seres humanos somos parte de la naturaleza.
 - b. De todos los árboles se puede obtener buena madera.
 - c. **Todos quieren sacar ventaja del que está en desgracia.**

- Con base en el siguiente texto contesta las preguntas 11, 12 y 13

En los tiempos antiguos, un hombre cargó a su asno con la estatua de un dios y lo encaminó a la ciudad.

Los que pasaban, viendo la venerada imagen a los lomos del jumento, se arrodillaban reverentes a su paso; pero el asno pensó, equivocadamente, que era a él a quien la gente adoraba. Inflándose de orgullo, comenzó a rebuznar rehusando proseguir la marcha.

El anciano adivinó su pensamiento y le dijo mientras lo golpeaba con su vara:

Quien se envanece con los méritos ajenos se presta a la burla de quienes lo conocen.

11. ¿Quiénes son los personajes principales de la fábula?
 - a. Un hombre y una estatua.
 - b. Un asno y una estatua.**
 - c. Una estatua y la gente.
12. ¿Qué pensó el burro al ver que la gente se arrodillaba reverente a su paso?
 - a. El burro pensó que la gente adoraba a la estatua.
 - b. El burro pensó que la gente deseaba arrodillarse.
 - c. El burro pensó que era a él a quien la gente adoraba.**
13. Son sinónimos de la palabra **asno**.
 - a. Jumento y burro.
 - b. Caballo y mula. (x)**
 - c. Asno y caballo.
14. ¿Cuál de las siguientes oraciones debe llevar signos de admiración?
 - a. Cuando empiezan las vacaciones. (x)**
 - b. Rápido, regresemos al barco.
 - c. Qué dejaron de tarea....
15. ¿Qué palabras completan correctamente la oración?

“Al salir del agujero, los ratones **se separaban** para desayunar cada uno por su lado” (escrito por el niño).

 - a. se separaban.**
 - b. Separaban.
 - c. Se esperaban.
16. Se utiliza para separar oraciones dentro del mismo párrafo:
 - a. El punto final.
 - b. El punto y aparte.
 - c. El punto y seguido.**
17. ¿En cuál de las siguientes oraciones no existe concordancia?
 - a. Mi papá salió de viaje.
 - b. Se me cayó los libros y se maltrató.
 - c. Mariela quebró el florero. (x)**
18. Después del punto y seguido o el punto y aparte se comienza a escribir con letra:
 - a. grande.
 - b. Minúscula.
 - c. Mayúscula.**

19. Es el grupo de palabras que se completan con ll.

a. **ani__o, ca__e, bote__a.**

b. pa__aso, papa__a, ma__or:

c. cha__ote, ma__o, ra__o.

20. La palabra **almohada** procede de la lengua:

a. **francés. (x)**

b. Árabe.

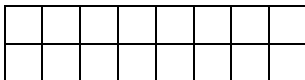
c. Inglés.

MATEMÁTICAS

Café
½
Kg.

1. ¿Cuánto pesarán 12 paquetes de café?
- 12 Kg.
 - 6 Kg.**
 - 3 Kg.

Con base en la siguiente figura contesta las preguntas 2 y 3.



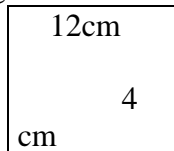
2. ¿A qué fracción del entero corresponden 4 cuadritos?
- En 8 partes.
 - En 16 partes.**
 - En 2 partes.
3. ¿A qué fracción del entero corresponden 4 cuadritos?
- 2/16
 - 2/4
 - 2/8**
4. La expresión $10\ 000 + 400 + 6\ 000 + 50 + 8$ corresponde al número:
- 16 458**
 - 16 508
 - 16 854
5. ¿Cuántos lustros han transcurrido del 18 de marzo de 1938 al 18 de marzo de 2 003?
- 10 lustros
 - 13 lustros
 - 12 lustros (x)**
6. ¿Qué número se representa en el tablero?

Decenas de millar	Unidades de millar	Centenas	Decenas	Unidades
OOO	O	OO	O	O
OOO	O	OO	O	O
OOO		OO	O	

- 92 632**
 - 29 632
 - 63 292
7. Si para hacer un trabajo, 3 niños se repartieron en partes iguales 5 pliegos de papel lustre, ¿Cuánto le tocó a cada niño?
- 1 ½ pliegos de papel lustre.
 - 2 ½ pliegos de papel lustre.
 - 1 2/3 pliegos de papel lustre**

8. ¿Qué sólido tiene seis caras de forma de cuadrado?
 a. cilindro
b. cubo
 c. rectángulo (dimensional)
9. ¿Cuál es el segmento que mide 100 milímetros?
 a. I-----I
b. I-----I
 c. I-----I
10. Es el número en donde el 5 representa 50 000 unidades:
a. 65 893 (x)
 b. 74 539
 c. 152 476
11. Sirve para medir pequeñas cantidades de líquido:
a. El mililitro
 b. El gramo
 c. El decímetro

12. ¿Cuál es el área del rectángulo?



- a. 32 cm². (x)**
 b. 48 cm³
 c. 48 cm²
13. ¿Cómo se lee la cantidad 86 291?
a. Ochenta y seis mil doscientos noventa y uno.
 b. Ochenta y seis doscientos noventa y un mil.
 c. Ochocientos sesenta y dos mil noventa y uno.
14. ¿Cuál es la figura que tiene 4 ejes de simetría? .
a. rombo
b. cuadrado
 c. rectángulo
15. ¿Cuál es el área del rectángulo?
a. 9 cuadritos
 b. 10 cuadritos
 c. 12 cuadritos
16. ¿Con cuántas monedas de 10 centavos se completa un peso?
 a. Con 100 monedas O O O O O O O O O O
 b. Con 20 monedas O O O O O O O O O O
c. Con 10 monedas O O O O O O O O O O
17. Saúl cambió 60 monedas de 10 C. Por monedas de un peso. ¿Cuántas monedas de un peso le dieron?
 a. 5 monedas de un peso
 b. 3 monedas de un peso
c. c. 6 monedas de un peso.

18. ¿Quién avanza un centésimo en cada salto?

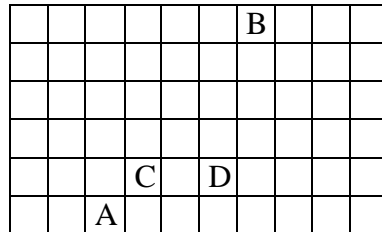
- a. **La pulga**
- b. El conejo.
- c. El canguro.



19. Alejandra compró 7 kilos de naranja. Si cada kilo costó \$ 4.75 y pagó con un billete de \$ 100.00. ¿Cuánto le regresaron de cambio?

- a. \$ 33.25
- b. **\$ 66. 75**
- c. \$ 75. 50

20 ¿En qué coordenadas se localiza el punto D?



- a. (6,2)
- b. **(2,6) (x)**
- c. (6,5)

CIENCIAS NATURALES

1. Los órganos de los sentidos están comunicados con el cerebro, que se encuentra dentro de la cabeza y forma parte del sistema:
 - a. Endocrino.
 - b. Nervioso.**
 - c. Inmunológico
2. Es el encargado de registrar todos los datos del exterior, relacionarlos con la memoria, analizar la situación y enviar inmediatamente una respuesta:
 - a. El cerebro.**
 - b. El cerebelo.
 - c. La médula espinal.
3. Son los dibujos de los seres vivos que conforman una cadena alimentaria:
 - a. Pulpo, pollito, perro.
 - b. Ostra, gusano, pez
 - c. Planta, ratón, serpiente, águila**
4. Es un animal vivíparo:
 - a. La mariposa.
 - b. El cocodrilo. (x)**
 - c. El murciélago.
5. Es la medida que nos indica qué tan caliente o frío está un objeto:
 - a. El calor.
 - b. La temperatura.**
 - c. La energía.
6. Son la unidad de energía que proporcionan los alimentos después de consumirlos:
 - a. Las calorías.
 - b. Las proteínas. (x)**
 - c. Los carbohidratos.
7. Son los principales productores de oxígeno:
 - a. Los animales.
 - b. Los seres humanos.
 - c. Los árboles.**
8. Recurso no renovable que tiene su origen en la lenta descomposición de restos de animales y vegetales acumulados dentro de la Tierra hace millones de años:
 - a. El agua.
 - b. El petróleo.**
 - c. La gasolina.
9. Metal que se usa para hacer alambres y cables por donde circula la electricidad:
 - a. El cobre.
 - b. El petróleo. (x)**
 - c. La gasolina.
10. Para que el agua sea potable se le puede agregar:
 - a. Un litro de cloro por litro de agua.
 - b. De diez a veinte gotas de yodo por litro de agua.
 - c. De dos a cinco gotas de cloro por litro de agua.**

HISTORIA

1. Lugar de donde se cree que vinieron los primeros habitantes de nuestro territorio.
 - a. **África. (x)**
 - b. Asia.
 - c. Oceanía.
2. Nombre de nuestro continente:
 - a. México
 - b. América Latina.
 - c. **América**
3. La olmeca, la maya, la teotihuacana, la zapoteca, la mixteca, la tolteca y la mexicana son las grandes culturas que florecieron en:
 - a. **Mesoamérica.**
 - b. Aridoamérica.
 - c. La zona andina.
4. Fundaron la ciudad de México – Tenochtitlan en 1325:
 - a. **Los mayas. (x)**
 - b. Los toltecas.
 - c. Los mexicas.
5. Inició el movimiento de Independencia de México el 16 de septiembre de 1810:
 - a. José María Morelos.
 - b. Vicente Guerrero.
 - c. **Miguel Hidalgo y Costilla.**
6. Documento que reconocía la Independencia de México y que fue firmado por el virrey Juan O'Donjú y Agustín de Iturbide en agosto de 1821:
 - a. Plan de Iguala.
 - b. Los tratados de Córdoba.
 - c. Plan de Ayutla.

(sin contestación)
7. En la Constitución de 1824, la primera del México independiente, queda asentada la división territorial en 19 estados, 5 territorios y se creó el:
 - a. **Plan de Iguala.**
 - b. Los Tratados de Córdoba.
 - c. Plan de Ayutla
8. Ley de 1855, suprimía los privilegios del clero y del ejército, y declaraba a todos los ciudadanos iguales ante la ley:
 - a. La Ley Iglesias.
 - b. La Ley Juárez.
 - c. La Ley Lerdo.

(sin contestación)
9. ¿Durante qué gobierno, el desarrollo económico de nuestro país favoreció a los pocos mexicanos y extranjeros que tenían dinero para invertir?
 - a. **Durante el gobierno de Porfirio Díaz.**
 - b. Durante el gobierno de Venustiano Carranza.
 - c. Durante el gobierno de Alvaro Obregón.

10. Con el Plan de San Luis Potosí hizo un llamado al pueblo para que se alzara en armas contra el gobierno de Díaz el 20 de noviembre de 1910:
- Francisco Villa.**
 - Emiliano Zapata.
 - Francisco I. Madero.

EDUCACIÓN CÍVICA

- Es la ley suprema de la federación.
 - La Ley General del Trabajo. (x)**
 - La Ley General de Educación.
 - La Constitución Política.
- Es una norma jurídica dictada por una autoridad competente para regular las relaciones entre los individuos:
 - La ley.**
 - El reglamento.
 - El pacto.
- Célula básica de nuestra estructura de Gobierno y de la división territorial del país:
 - La localidad.
 - El municipio.
 - La comunidad. (x)**
- Dentro del Ayuntamiento funcionan como representantes jurídicos del mismo y vigilan la hacienda pública:
 - Los regidores. (x)**
 - Los síndicos.
 - Los delegados.
- Órgano que gobierna a un municipio:
 - El Ayuntamiento.**
 - La Cámara de Comercio.
 - El Congreso de la Unión.
- ¿Qué Artículo constitucional establece que el Poder público de los estados se dividirá para su ejercicio en Ejecutivo, Legislativo y Judicial?
 - El Artículo 114 constitucional.
 - El Artículo 115 constitucional.
 - El Artículo 116 constitucional.
- La emigración del campo a las ciudades ha originado la formación de grandes centros de:*
 - Población
 - Etnias.
 - Comercio. (x)**
- ¿En quién está depositado el Poder Legislativo de las entidades federativas?
 - En la persona del gobernador. (x)**
 - En el Congreso o Legislatura local.
 - En el Tribunal Superior de Justicia y los Tribunales Menores.
- Grupos sociales que estaban bien definidos en la Colonia:*
 - Nobles y clérigos. (x)**
 - Españoles y criollos.
 - Plebeyos y patriarcas.

10. Libertad que permite elegir la religión que más nos guste:

- a. **Libertad de tránsito. (x)**
- b. Libertad de imprenta.
- c. Libertad de creencias.

GEOGRAFÍA

1. Planeta que tarda 365 días y 6 horas en dar una vuelta alrededor del Sol:

- a. Plutón.
- b. **Tierra**
- c. Júpiter.

2. Movimiento de la Tierra que da origen a las estaciones del año:

- a. Movimiento de traslación.
- b. **Movimiento de rotación. (x)**
- c. Movimiento cíclico.

3. Región natural que crece en lugares de clima cálido húmedo, donde hace calor y llueve durante casi todo el año:

- a. **La selva húmeda.**
- b. El bosque.
- c. Las matorrales y pastizales.

4. Son movimientos bruscos en la corteza terrestre:

- a. Los volcanes.
- b. **Los temblores.**
- c. Los ciclones.

5. Son vientos tropicales que avanzan a gran velocidad en forma de espiral, y forman un amplio remolino:

- a. **Los volcanes. (x)**
- b. Los temblores.
- c. Los ciclones.

6. Es el cambio de lugar de residencia que realiza una persona o un grupo de personas, que abandonan un lugar para establecerse en otro:

- a. Una expansión.
- b. Una migración.
- c. **Una inmigración. (x)**

7. Conjunto de personas que habitan un lugar:

- a. Población.
- b. Ciudadanía.
- c. **Gente. (x)**

8. Dibujo que representa la fuente natural de energía eólica: (aparecen 3 cuadros con dibujos representativos).

- a. Cascada.
- b. **Sol. (x)**
- c. Molinos (dos).

9. Capacidad de un cuerpo para realizar un trabajo o una actividad:

- a. **Movimiento. (x)**
- b. Fuerza.
- c. Energía.

10. Los servicios al igual que el comercio, los transportes y el turismo, son actividades económicas:

- a. Terciarias.
- b. Secundarias.
- c. **Primarias. (x)**

ASIGNATURA	ESPAÑOL	MATEMÁTICAS	CIENCIAS NATURALES	HISTORIA	GEOGRAFÍA	EDUCACIÓN CÍVICA
REACTIVOS	20	20	10	10	10	10
ACIERTOS	12	16	7	5	3	2
CALIFICACIÓN	6.0	8.0	7.0	5-0	3.0	2.0

ANEXO 10

Para poder llegar a estos resultados se siguieron los siguientes pasos, haciendo un conteo de cada una de las evaluaciones y cuales fueron los motivos que interfirieron positivo o negativamente en cada una de ellas:

RESULTADOS DE LA APLICACIÓN DEL PROGRAMA DE PSICODIAGNÓSTICO

Resultados de la intervención psicopedagógica

1. NO EJECUTA		
No Sesión y No de Tarea	Nombre del juego o actividad	Causas que impidieron la ejecución.
S 4 – T 5	Trompo	Motricidad No logró hacer bailar el trompo
S 14 – T 4	Entrenador de batería	Grado de dificultad alto en el entrenador de batería
No Sesión y No de Tarea	Nombre del juego o actividad	<i>Causas que impidieron la ejecución</i> <i>Mecanismos de defensa</i>
S 7 – T 4	Test de la familia	“Son parásitos”

2. INTOLERANCIA

No Sesión y No. de tarea	Nombre del juego o actividad	Causas que impidieron la ejecución Ansiedad o Nerviosismo
S 3 – T 1	Muñeco de nieve:	Traía hambre
S 5 – T 2	Bolitas papel periódico.	En la escuela se le condicionó... se hicieron ejercicios de relajación
S 5 – T 3	Dado con letras y números:	Condicionado en la escuela
S 12 – T 2	Destreza:	Manifestaba malestar cuando las piezas se movían
S 14 – T 3	Matatena:	No encontraba postura para efectuar el ejercicio
S 14 – T 2	Filmación de los ejercicios	
No Sesión y No. de tarea	Nombre del juego o actividad	Causas que impidieron la ejecución <i>Inseguridad</i>
S 4 – T 2	Tripas de gato	No se sabe la tabla del “8”
S 4 – T 3	Tripas de gato	Evasivo por no saber la tabla del “8”
S 7 – T 5	Domino de multiplicaciones	Se le repetían las tablas en voz alta y se fue relajando
No Sesión y No. de tarea	Nombre del juego o actividad	Causas que impidieron la ejecución <i>Mecanismo de defensa</i>
S 7 – T 4	Test de la familia	<i>Afirmó que su familia son “parásitos”</i>
No Sesión y No. de tarea	Nombre del juego o actividad	Causas que impidieron la ejecución <i>Orden</i>
S 16 – T 5	Timbiche	<i>Quiso cambiar reglas ante su amigo presente</i>
No Sesión y No. de tarea	Nombre del juego o actividad	Causas que impidieron la ejecución Ansiedad o Nerviosismo
S 16 – T 2	<i>Doblar una hoja de papel con una sola mano</i>	<i>Para ayudarse metía el papel entre la barbilla sin utilizar la otra mano</i>
S 16 – T 3	Quemados	<i>Se le sugirió analizarlo y lo hizo</i>

3. FALTA DE ATENCIÓN

No Sesión y No. de tarea	Nombre del juego o actividad	Causas que impidieron la ejecución Ansiedad o Nerviosismo
S 5 - T 1	Ojos vendados	<i>Se le vendaron los ojos para que se relajara, en su escuela lo condicionaron</i>
S11 - T 3	Boliche	<i>Se evade a consecuencia de la aplicación de una prueba proyectiva</i>
S 13 – T 1	Rompecabezas de Mafalda	<i>Comentaba (“es desesperante”)</i>
No Sesión y No. de tarea	Nombre del juego o actividad	Causas que impidieron la ejecución Cansado
S 12 – T 2	Conecta cuatro	<i>Por cansado o por su percepción</i>
S 12 – T 4	Memoria	<i>Cansado o no escucha la instrucción</i>
S 14 – T 1	Damas chinas	<i>Cansado o desmotivado</i>
No Sesión y No. de tarea	Nombre del juego o actividad	Causas que impidieron la ejecución Motricidad
S 2 – T 1	Carcacha	<i>Recarga mucho el color</i>
S 9 – T 2	Carreterita	<i>Paralelas fusiformes</i>
No Sesión y No. de tarea	Nombre del juego o actividad	Causas de la ejecución Emocionado
S 6 – T	Lotería	<i>Llegó con un amigo de la escuela</i>
S 7 – T 3	Caligrafía	<i>Modificó los ejercicios (hoy tenía su primera invitación a un Picnic)</i>
No Sesión y No. de tarea	Nombre del juego o actividad	Causas que impidieron la ejecución Ansiedad o Nerviosismo
S 14 – T 2	Filmación de varios ejercicios	<i>Varios ejercicios por filmación</i>
S 17 – T 3	Lego	<i>Estaba tan emocionado que no atendió a la narración de un cuento y se suspendió</i>

4. MAL USO DEL MATERIAL

No Sesión y No. de tarea	Nombre del juego o actividad	Causas que impidieron la ejecución <i>Nerviosismo</i>
S 1 - T 3	Globos	Golpeó varios globos hacia la investigadora sorprendiéndola en ésta su primero sesión
S 5 – T 2	Bolitas de papel periódico	Hizo bolas todo el periódico, comentaron estar condicionado en la escuela
S 5 – T 3	Dados	Se mostró, desesperado, ansioso, inseguro volteando hacia todas partes
S 7 – T 4	Test de la Familia	Comento que su familia era “parásitos”
S 9 – T 4	Acitrón	En lugar de pasar la pelota la azotaba sobre la mesa hacia otra compañera
S 11 – T 3	Boliche	Lanzaba las pelotas a todo el grupo de botes y no al que se le indicaba
S 11 – T 5	Cachar pelotas	Javier nos aventaba las pelotas indiscriminadamente
S 13 – T 4	Malabares	Lanzó las pelotas a la pared en lugar de hacer malabares
No Sesión y No. de tarea	Nombre del juego o actividad	Causas que impidieron la ejecución <i>Motricidad</i>
S 1 – T 5	Iluminar globo	Apoyaba con fuerza el color sobre el papel
S 2 – T 3	Caligrafía en forma de caracoles	Apoyaba mucho el lápiz
S 7 – T 3	Caligrafía	Se le indicó tomara mejor el lápiz y se sentara correctamente
No Sesión y No. de tarea	Nombre del juego o actividad	Causas de la ejecución <i>Emocionado</i>
S 6 – T 1	Jaula de chango	Llegó con un amigo de la escuela pidiendo tocar el piano
No Sesión y No. de tarea	Nombre del juego o actividad	Causas que impidieron la ejecución <i>Nerviosismo</i>
S 6 – T 6	Timbiriche	Quiso cambiar las reglas del juego
S 17 – T 4	Canicas	Tiró varias canicas juntas al investigador

5. FALTA DE OBEDIENCIA

No Sesión y No. de tarea	Nombre del juego o actividad	Causas que impidieron la ejecución <i>Nerviosismo o Mecanismo de defensa</i>
S 1 -T 3	Inflar globos	Comenzó a lanzarlos hacia la investigadora
S 5 – T 3	Dado	Parecía estar en competencia, ese día lo habían condicionado en la escuela
S 7 – T 4	Test de la Familia	Ponía resistencia, preguntaba para que se iba a dibujar a la familia
S 9 – T 4	Acitrón	En lugar de pasar la pelota la botaba hacia la otra investigadora
S 12 – T 4	Memoria	Se mostraba nervioso, su mamá estaba en la antesala
No Sesión y No. de tarea	Nombre del juego o actividad	Causas que impidieron la ejecución <i>Motricidad</i>
S 1 – T 5	Colorear globo	Presiona mucho el color y aunque se le decía que no lo hiciera no obedecía
S 2 – T 3	Caligrafía en forma de caracol	Presiona mucho el lápiz y aunque se le decía que no lo hiciera no obedecía
S 2 – T 6	Saltar a la cuerda	Se le pidió que suspendiera el ejercicio porque empezó a tose mucho y no obedeció
No Sesión y No. de tarea	Nombre del juego o actividad	Causas que impidieron la ejecución <i>Ansioso</i>
S 13 – T 3	Matatena	Se paraba y se sentaba pues no encontraba acomodo para ejecutar la acción
No Sesión y No. de tarea	Nombre del juego o actividad	Causas que impidieron la ejecución <i>Inseguridad</i>
S 2 – T 8	Palillos chinos	Se le pidió que hiciera las cuentas para saber quien había ganado y no lo hizo
S 4 – T 3	Tripas de gato con la tabla del “8”	Se fue a la cocina mientras la investigadora contestaba el teléfono
No Sesión y No. de tarea	Nombre del juego o actividad	Causas que impidieron la ejecución <i>Cansado</i>
S 8 – T 2	Unir puntos de figuras geométricas	Llegaron a la sesión a las 17 hrs. después de una kermesse en la escuela
S 9 – T 1	Tambor y trompeta	Venía de estar jugando fútbol en la escuela
S 9 – T 2	Carreteritas	Las paralelas las hizo al aventón
S 14 – T 1	Damas chinas	Se mostraba desinteresado

5. FALTA DE OBEDIENCIA

No Sesión y No. de tarea	Nombre del juego o actividad	Causas que impidieron la ejecución <i>Sólo al inicio</i>
S 3 – T 1	Muñeco de nieve	Quería pegar el confeti todo junto
S 11 – T 2	Oca	No obedecía sólo al inicio
S 17 – T 1	Serpientes y escaleras	No respetaba las reglas sólo al inicio
S 17 – T 4	Canicas	Rodó varias canicas a la vez hacia la investigadora
No Sesión y No. de tarea	Nombre del juego o actividad	Causas que impidieron la ejecución <i>Emocionado</i>
2 6 – T 2	Casa india	Quería pegar la pasta toda junta
S 7 – T 3	Caligrafía	Tenía su primera invitación a un Picnic

6. ATENCIÓN

No Sesión y No. de tarea	Nombre del juego o actividad	Causas que impidieron la ejecución <i>Nerviosismo</i>
S 1 – T 1	Fresa	Estaba iluminando y comentaba oír campanas (móvil) y ruido en la cocina
S 3 – T 4	Lazos en manos	Interactuó con la investigadora y actuaba con mucho cuidado
S 6 – T 5	Timbiriche	Quiso cambiar las reglas con su amigo
S 6 – T 6	Lotería pequeña	Hablaba mucho con su amigo y puso atención después
S 7 – T 5	Domino de multiplicaciones	Nervioso sólo al principio
S 13 – T1	Rompecabezas	Chocaba sus dedos índice y pulgar y decía: “es desesperante”
S 16 – T 2	Doblar papel con una mano	Encontró la manera de efectuar la acción aunque con un poco de trabajo
No Sesión y No. de tarea	Nombre del juego o actividad	Sigue instrucciones
S 1 - T 2	Aros	
S 2 - T 2	Calavera de azúcar	
S 3 - T 5	Lotería gigante	Estuvo atento a la explicación para contar cuantas figuras tenían dos cartas (8 x 4)
S 10 - T 1	Lectura irregular	Al principio se descontroló de cómo tenía que seguir la lectura
S 11 - T 2	Oca	Respetó turno
S 11 - T 4	Aros	
S 12 - T 3	Caras con emociones (4)	Iluminó lo que se le indicó
S 12 - T 4	Memoria	Canturreaba
S 15 - T 2	Sumas y búsqueda de sobres (8)	Se descontroló un poco al leerle las instrucciones de búsqueda pero lo hizo
S 15 - T 3	Test de Bender	
S 16 - T 3	Quemados	Se le indicó que observara la primera y última letra y que contara los espacios
S 17 - T 4	Canicas	

6. ATENCIÓN		
No Sesión y No. de tarea	Nombre del juego o actividad	Percibe mejor con los ojos vendados
S 1 – T 4	Ojos vendados	Describió formas tamaño y textura
S 2 – T 5	Ojos vendados	Identificó objetos
S 3 – T 3	Ojos vendados	Identificó objetos
S 5 – T 1	Ojos vendados	Identificó objetos
S 8 – T 4	Ojos vendados	Identificó objetos pero al descubrirle los ojos comenzó a simular una pelea con el gallo y la gallina (marionetas de fieltro para los dedos)
S 10 – T6	Ojos vendados	No logró identificar los alimentos (olfato y gusto)
S 14 – T 3	Ojos vendados	Identifico objetos (tacto, olfato y gusto)
No Sesión y No. de tarea	Nombre del juego o actividad	Motricidad
S 4 - T 1	Tripas de gato	No las marcó mucho y eran rectas
S 4 - T 5	Trompo	No se logró hacerlo bailar
S 5 - T 4	Yo Yo	Su motricidad es deficiente
S 6 - T 4	Lobo con sombrero	Unir secuencia de números (tuvo una pequeña falla al final)
S 7 - T 1	Payaso con pelo de estopa	La estopa la extendía con mucho vigor
S 7 - T 2	Figuras geométricas	Seguir puntos
S 10 - T 5	Tortuga y narración de cuento	Se sintió agredido
S 13 – T 4	Malabares	Lo dominó y al ver que no se le caían empezó a reír de nervios
S 14 - T 6	Baile	Coordinó bien siguiendo por imitación
S 15 – T 1	Rompecabezas de números (15)	Ejecutó bien el ejercicio pero al llegar al no. “9” no lograba acomodarlo
S 16 – T 1	Guiñol con las manos	Logró ejecutar el movimiento de las manos
No Sesión y No. de tarea	Nombre del juego o actividad	Motivado
S 2 – T 4	Laberinto	
S 2 – T 7	Atrapar pelotas	
S 4 – T 4	Piano	<i>Explicar cuales eran los octavos</i>
S 6 – T 3	“Magic”	<i>Mazo de carta explicadas en ingles que le gustaban mucho a Javier</i>
S 7 – T 6	Piano	

6. ATENCIÓN

No Sesión y No. de tarea	Nombre del juego o actividad	Motivado
S 8 – T 1	Laberinto	
S 8 – T 3	Esqueleto con plastilina y narración de un cuento	Se le pidió al final que dijera ¿cual era la moraleja?
S 8 – T 5	Atrapar pelotas	Se atrapaban cruzando los brazos
S 9 – T 3	Velero y narración de un cuento	Se le pidió que le platicara a Carmen el comienzo del cuento
S 9 – T 5	Piano	Se le pidió que le enseñara a Carmen a tocar “Los chanquitos”
S 12 – T 2	Destreza (como los palillos chinos)	Decía “maldición” cuando se le movía alguna pieza (lo hacia con cuidado)
S 13 – T 2	Veo – Veo	Buscaba en todo el tablero las características del niño o niña que tenía que descubrir (tenía que decir el nombre del personaje a encontrar)
S 14 – T 5	Ajedrez	Estuvo atento por 20 minutos
S 16 – T 4	Clases de baile	Seguía el ritmo y coordinaba bien
S 17 – T 1	Serpientes y escaleras	Al principio quiso hacer trampa (quizá por nervios)
S 17 – T 2	Lego	Fascinado
S 18 – T 1	Dialogo de pies	Reía mucho
S 18 – T 2	Juan Pirulero	Logro hacer lo contrario que la investigadora
S 18 – T 3	Maratón	Siguió bien la secuencia de varias instrucciones juntas
S 18 – T 4	Instrumento musical con vasos con agua	Fue llenando poco a poco los vasos con agua entre ensayo y error hasta lograr tocar las “mañanitas”

7. SEGUIMIENTO DE INSTRUCCIONES Y REGLAS

No Sesión y No. de tarea	Nombre del juego o actividad	Nerviosismo
S 1 – T 1	Fresa	<i>Estaba nervioso por ser la primera sesión</i>
S 7 – T 5	Dominó de multiplicaciones	Estaba nervioso porque supuso que le iba a preguntar las tablas (en el 1º partido)
No Sesión y No. de tarea	Nombre del juego o actividad	Sigue instrucciones
S 1 – T 2	Aros	Llegó de visitar al doctor (Asma)
S 1 – T 3	Globos	Llegó de visitar al doctor (Asma)
S 6 – T 5	Timbiriche	Intentó cambiar las reglas con su amigo de la escuela que lo acompañaba
S 7 – T 2	Líneas punteadas	
S 9 – T 3	Velero y narración de cuento	
S 10 - T 1	Lectura irregular	
S 10 – T 5	Tortuga y narración de cuento	Se sintió agredido con el cuento pero mantuvo la calma

7. SEGUIMIENTO DE INSTRUCCIONES Y REGLAS		
S 11 – T 2	Oca	Puso resistencia después de haberle aplicado el CAT_A
S 11 – T 4	Aros	
S 12 – T 1	Conecta cuatro	No alcanzaba a percibir la línea horizontal, vertical o diagonal que se iba formando
S 12 – T 3	Caras con emociones	
S 14 – T 4	Entrenador de batería	Había que tocar el bombo con un pie, tocar con la mano derecha y la izquierda (no lo logro por el grado de dificultad que implicaba) pero siguió las instrucciones
No Sesión y No. de tarea	Nombre del juego o actividad	Causas que impidieron la ejecución Cansado
S 9 – T 1	Tambor y trompeta	Venía de la escuela sudando por jugar football
No Sesión y No. de tarea	Nombre del juego o actividad	Motricidad
S 2 – T 1	Carcacha	Recarga mucho el color
S 2 – T 2	Calavera de azúcar	Recarga mucho el color
S 2 – T 3	Caligrafía	Recarga mucho el color
S 2 - T 7	Atrapar pelotas	Al principio le costó trabajo atraparlas
S 3 – T 2	Arbol con papel crepe	Recarga mucho el color
S 4 – T 1	Tripas de gato	
S 4 – T 5	Trompo	
S 5 – T 4	Yo Yo	
S 6 – T 4	Lobo con sombrero	Unir secuencialmente los números
S 8 – T 5	Atrapar pelotas	
S 16 – T 1	Marionetas con los dedos	Se dibujaron caritas en la yema de los dedos
S 16 – T 2	Doblar una hoja de papel con una mano	
No Sesión y No. de tarea	Nombre del juego o actividad	Percepción
S 1 – T 4	Ojos vendados	
S 2 – T 5	Ojos vendados	
S 3 – T 3	Ojos vendados	
S 3 – T 4	Lazo en muñecas de las manos	
S 3 – T 5	Lotería gigante	
S 5 – T 1	Ojos vendados	Condicionado en la escuela
S 6 – T 6	Lotería pequeña	Se le indicó que dos cartas tenían 32 figuras (8 x 4) y las contó

7. SEGUIMIENTO DE INSTRUCCIONES Y REGLAS		
S 8 – T 4	Ojos vendados	
S 10 – T 6	Ojos vendados	
S 13 – T 2	Veo Veo	Niños y niñas vestidos con diferentes prendas y objetos varios
S 14 – T 3	Ojos vendados	
S 14 – T 5	Ajedrez	Creyó que no sabía jugar y en el primer partido le gane
S 15 – T 2	Ralee	Encontrar ocho sobres con fracciones de cuento escrito (por momentos inventaba la redacción y decía: todos están muertos)
S 15 – T 3	Test de Bender	
S 16 – T 3	Quemados	
S 18 – T 4	Instrumento musical con vasos con agua	
No Sesión y No. de tarea	Nombre del juego o actividad	Coordinación
S 13 – T 4	Malabares	Empezamos a atrapar las pelotas de Ping Pong sin que se cayeran
No Sesión y No. de tarea	Nombre del juego o actividad	Emocionado
S 4 – T 4	Piano	
S 6 – T 1	Jaula de chango	Llegó con un amigo de la escuela
S 6 – T 3	Magic	Un mazo de cartas con instrucciones en Inglés (Javier no sabe Inglés)
S 7 – T 1	Payaso	Hoy tuvo su primer invitación en la escuela para ir a un Picnic
S 7 – T 6	Piano	
S 8 – T 1	Laberinto	
S 8 – T 3	Esqueleto con plastilina y narración de cuento	
S 9 – T 5	Piano	
S 10 – T 2	Laberinto	
S 12 – T 2	Destreza (como los palillos chinos)	Hizo cuentas sin que se le diera la instrucción
S 12 – T 4	Memoria	
S 14 - T 6	Baile	

S 16 – T4	Clases de Cha Cha Cha	
S 17 – T 1	Serpientes y escaleras	
S 17 – T 1	Lego	
S 18 – T 1	Dialogo con los pies descalzos	
S 18 – T 2	Juan Pirulero	
S 18 – T 3	Maratón	

8. CALIDAD DE EJECUCIÓN		
No Sesión y No. de tarea	Nombre del juego o actividad	Percepción
S 1 – T 4	Ojos vendados	
S 2 – T 5	Ojos vendados	
S 3 – T 3	Ojos vendados	
S 3 – T 5	Lotería gigante	
S 5 – T 1	Ojos vendados	
S 6 – T 6	Ojos vendados	
S 8 – T 4	Ojos vendados	
S 9 - T 3	Velero y narración de cuento	
S 12 – T 3	Cuatro caras con emociones	
S 13 – T 2	Veo – Veo	
S 14 – T 3	Ojos vendados	
S 15 – T 3	Test de Bender	
S 18 – T 4	Instrumento musical con vasos con agua	
No Sesión y No. de tarea	Nombre del juego o actividad	<i>Autocontrol</i>
S 3 – T 1	Muñeco de nieve	
S 3 – T 4	Lazos en muñecas de las manos	

8. CALIDAD DE EJECUCIÓN

No Sesión y No. de tarea	Nombre del juego o actividad	Orden
S 5 – T 2	Papel periódico (ejercicio de relajación)	
S 7 – T 5	Dominó de multiplicaciones	
S 8 – T 5	Atrapar pelotas	
S 9 – T 5	Piano	
S 10 – T 5	Tortuga con narración de cuento	
S 18 – T 2	Juan Pirulero	
S 4 – T 1	Tripas de gato	
S 6 – T 4	Lobo con sombrero	
S 7 – T 1	Payaso	
S 7 – T 2	Dibujo geométrico	
S 8 – T 5	Esqueleto con plastilina y narración de cuento	
S 11 - T 5	Arrojar pelotas	
S 14 – T 6	Bailar	
S 2 – T 2	Calavera de azúcar	
S 4 – T 4	Piano	
S 5 – T 3	Dados	
S 6 – T 3	Magic	
S 6 – T 5	Timbiriche	
S 7 – T 6	Piano	
S 8 – T 1	Laberinto	
S 10 – T 1	Lectura irregular	
S 10 – T 2	Laberinto	
S 10 – T 4	Casa india	

8. CALIDAD DE EJECUCIÓN

No Sesión y No. de tarea	Nombre del juego o actividad	Orden
S 11 – T 2	Oca	
S 11 – T 4	Aros con Carmen	
S 12 – T 2	Destreza	
S 12 – T 4	Memoria	
S 13 – T 1	Rompecabezas	
S 14 – T 5	Ajedrez	
S 15 – T 1	Rompecabezas de números (15)	
S 15 – T 2	Encontrar sobres (8) y hacer sumas	
No Sesión y No. de tarea	Nombre del juego o actividad	Orden
S 16 – T 4	Clases del Cha Cha Cha	
S 17 – T 2	Lego	
S 18 – T 3	Maratón	

9. PLANEACIÓN DE ESTRATEGIAS

No Sesión y No. de tarea	Nombre del juego o actividad	Tiene autocontrol
S 2 – T 7	Atrapa pelotas	
S 2 – T 8	Palillos chinos	
S 3 – T 4	Lazos en manos	
S 5 – T 2	Bolas de papel periódico	
S 7 – T 5	Dominó de multiplicaciones	
S 8 – T 5	Atrapar pelotas	
S 11 – T 2	Oca	Logró controlarse después de haber dicho un cuento
S 11 – T 5	Javier nos lanzaba las pelotas	A la otra investigadora y a mi nos empezó a precionar lanzandonos varias pelotas a la vez (Javier reía mucho)
S 13 – T 4	Malabares	
S 14 – T 6	Bailar	
S 16 – T 2	Doblar una hoja con una mano	Se controló muy bien
S 16 – T 4	Clases del Cha Cha Cha	
S 17 – T 1	Serpientes y escaleras	
S 18 – T 2	Juan Pirulero	Llevaba muy bien el contratiempo sin equivocarse
No Sesión y No. de tarea	Nombre del juego o actividad	Orden
S 1 – T 2	Aros	
S 1 – T 5	Colorear globo	
S 2 – T 2	Calavera de azúcar	
S 3 – T 1	Muñeco de nieve	
S 3 – T 2	Arbol con papel crepé y cuento	
S 3 – T 5	Lotería gigante	
S 6 – T 6	Lotería pequeña	
S 10 – T 1	Lectura irregular	Al iniciar se descontroló de cómo debía leer
S 10 – T 4	Casa india	
S 11-. T 4	Aros	Brinco y paso entre ellos

9. PLANEACIÓN DE ESTRATEGIAS

No Sesión y No. de tarea	Nombre del juego o actividad	Orden
S 13 – T 3	Matatena	
S 17 – T 4	Canicas	
		Pudo reflexionar
S 1 – T 4	Ojos vendados	
S 2 - T 4	Laberinto	
S 2 – T 5	Ojos cerrados	
S 3 – T 3	Ojos vendados	
S 4 – T 1	Tripas de gato	
S 4 – T 4	Piano	
S 5 – T 1	Ojos vendados	
S 5 – T 3	Dado con letras y números	
S 6 – T 3	Magic	Reflexionó, aunque las instrucciones estuvieran en inglés
S 6 – T 4	Lobo con sombrero	Dibujo siguiendo los números
S 6 – T 5	Timbiriche	
S 7 – T 6	Piano	
S 8 – T 1	Laberinto	
S 8 – T 2	Secuencia de números	
S 8 – T 3	Esqueleto con plastilina y cuento	Se le preguntó cual era la moraleja y si la contestó
S 8 – T 4	Ojos vendados	
S 9 – T 3	Velero y cuento	Se le pidió que le contara el inicio del cuento a la otra investigadora
S 9 - T 4	Piano con Carmen	Se puso a explicarle como debía de tocar “los changitos”
S 10 – T 2	Laberinto	
S 10 – T 5	Tortuga y cuento	Se sintió agredido con el cuento
S 12 – T 2	Destreza (como los palillos chinos)	
S 12 – T 3	Caras con emociones	
S 12 – T 4	Memoria	
S 13 – T 1	Rompecabezas de mafalda	Iba colocando las piezas por color
S 13 – T 2	Veo – Veo	
S 14 – T 3	Ojos vendados	
S 14 – T 5	Ajedrez	
S 15 – T 2	Búsqueda de 8 sobres y sumas	
S 17 – T2	Lego	Siguió el instructivo
S 18 – T 3	Maratón	
S 18 – T 4	Instrumento musical con vasos con agua	Medía el agua y tocaba con la cuchara hasta que tocó las “mañanitas”

10- CUMPLIMIENTO DE OBJETIVOS

No Sesión y No. de tarea	Nombre del juego o actividad	Logró cumplir con los objetivos
S 1 – T 1	Fresa	
S 1 – T 2	Aros	
S 1 – T 3	Inflar globos	
S 1 – T 4	Ojos vendados	
S 1 – T 5	Colorear globo	
S 2 – T 1	Carcacha	
S 2 – T 2	Calavera de azúcar	
S 2 - T 3	Caligrafía con caracoles	
S 2 – T 4	Laberinto	
S 2 – T 5	Ojos cerrados	
S 2 – T 6	Saltar a la cuerda	
S 2 – T 7	Atrapar pelotas	Se divirtió mucho
S 2 – T 8	Palillos chinos	Pidió volverlo a repetir otro día
S 3 – T 1	Muñeco de nieve	
S 3 – T 2	Arbol con crepé	
S 3 – T 3	Ojos cerrados	
S 3 – T 5	Lotería gigante	
S 4 – T 1	Tripas de gato	(del 1 al 10)
S 4 – T 2	Tripas de gato con resultado de la tabla del “8”	Se le ayudó para que la recordara
S 4 – T 3	Aros	Escribir resultados de la tabla del “8” para saltar en los aros
S 4 - T 4	Piano	
S 5 – T 1	Ojos vendados	
S 5 – T 2	Bolitas con papel periódico	
S 5 – T 3	Dado con letras y números	
S 6 – T 1	Jaula de chango	Llegó con un amigo de la escuela

S 6 – T 3	Magic	Las instrucciones venían en inglés y el desconoce el idioma
No Sesión y No. de tarea	Nombre del juego o actividad	Logró cumplir con los objetivos
S 6 – T 4	Lobo con sombrero	
S 6 – T 5	Timbiriche	Respeto las reglas y socializo
S 6 – T 6	Lotería pequeña	Se juntaron dos cartas y se le indicó cómo podía saber cuanto dibujos había en las dos cartas si contaba las orillas horizontales y verticales (8 x 4)
S 7 – T 1	Payaso con pelo de estopa	

10- CUMPLIMIENTO DE OBJETIVOS

S 7 – T 2	Seguir línea punteada	
S 7 – T 3	Caligrafía	Al final hizo las figuras modificadas a su gusto
S 7 – T 4	Test de la familia	Dijo que su familia eran “parásitos”
S 7 – T 5	Domino de multiplicaciones	El investigados decía las tablas de multiplicar en voz alta
S 7 – T 6	Piano	Se le enseñaron “los changuitos” el cual logró tocarlas
S 8 – T 1	Laberinto	
S 8 – T 2	Dibujar contornos y seguir secuencias	
S 8 – T 3	Esqueleto con plastilina y cuento	Prestó atención a las dos actividades
S 8 – T 4	Ojos vendados	
S 8 – T 5	Atrapar pelotas	
S 9 – T 3	Velero y narración de cuento	Prestó atención a las dos actividades
S 9 – T 4	Acitrón	Al socializar con Carmen le empezó a pasar la pelota pero azotándola en la mesa y como éramos tres personas y el impuso la regla se le pasó a él la pelota de la misma manera, lo cual hizo que ya no la azotara y sólo la pasara, modificando así su conducta.
S 9 – T 5	Piano	Javier le enseñó a Carmen la melodía de los “Changuitos” el cual a Carmen se le dificultó
S 10 – T 1	Lectura irregular	“La tienda de juguetes” al principio Javier empezó a leer la primer columna el cual no tenía coherencia pues estaban muy separadas las palabras. Se le indicó cómo podía leerla y lo hizo muy bien.
S 10 – T 2	Laberinto	
S 10 – T 3	Unir líneas punteadas	
S 10 – T 4	Casa india	
		Logró cumplir con los objetivos
S 10 – T 5	Tortuga y narración de un cuento	Al pedirle su opinión del cuento el niño se quedó callado (como ofendido)
S 11 – T 2	Oca	
S 11 – T 4	Aros	
S 11 – T 5	Javier nos lanzó pelotas	Las empezó a lanzar todas en bloque sin lograr que nosotras las atrapáramos
S 12 – T 2	Destreza	
S 12 – T 3	Caras con emociones	
S 12 – T 4	Memoria	
S 13 – T 1	Rompecabezas de Mafalda	Con 62 piezas de 29 x 35 cm. Comentaba “es desesperante” pero lo hizo

10- CUMPLIMIENTO DE OBJETIVOS

S 13 – T 2	Veo – Veo	Cada carta contiene 64 figuras con niños con diferentes atuendos, razas y utensilios.
S 13 – T 3	Matatena	
S 13 – T 4	Malabares	Javier reía mucho cuando por unos momentos logró no dejar caer las pelotas de Ping Pong al suelo.
S 14 – T 1	Damas chinas	Aunque cumplió con el objetivo se veía cansado o desganado
S 14 – T 2	Aros, yo – yo, balero	Esa sesión fue filmada
S 14 – T 3	Ojos vendados	
S 14 – T 4	Entrenador de batería	Aunque cumplió con el objetivo el grado de dificultad era alto
S 14 – T 5	Ajedrez	Al principio se confió, pensando que la investigadora no sabía jugar
S 14 – T 6	Clases de baile	Se concluyó la filmación
S 15 – T 1	Rompecabezas de números (15)	
S 15 – T 2	Encontrar 8 sobres y hacer sumas	
S 15 – T 3	Test de Bender	Lo concluyo gustoso
S 16 – T 1	Marionetas con la yema de los dedos	
S 16 – T 2	Doblar una hoja de papel con una mano	Tuvo muy buen autocontrol
S 16 – T 3	Quemados	
S 16 – T 4	Clases de Cha Cha Cha	
		Logró cumplir con los objetivos
S 17 – T 1	Serpientes y escaleras	
S 17 – T 2	Lego	Estaba tan contento de armar este juego que ya no se narro un cuento
S 17 – T 4	Canicas	
S 18 – T 1	Lenguaje con los pies descalzos	
S 18 – T 2	Juan Pirulero	Hizo muy bien lo contrario que el investigador
S 18 – T 3	Maratón	Siguió excelentemente la secuencia de varias actividades
S 18 – T 4	Instrumento musical con vasos llenos de agua	Hizo muy bien su instrumento hasta ejecutar las mañanitas sin ayuda alguna.

Anexo 11

PROGRAMA DE INTERVENCIÓN

Se diseña este programa con el fin de favorecer en el niño las dificultades las áreas de atención, percepción y motricidad que se desarrollan debido al Síndrome de Asperger y se acentúan por el Trastorno por déficit de atención con hiperactividad y para ello se diseña una intervención psicopedagógica de 20 sesiones presentadas en una hora por semana.

La evaluación se llevará a cabo dándole un punto por cada buena ejecución de la siguiente manera.

1	No ejecuta la tarea	1. No Ejecuta
2	Intolerancia ante la tarea	2. Intolerante
3	Falta de atención ante la tarea	3. No atiende
4	Mal uso del material	4. Mal uso del material
5	No obedece al instructor	5. No obedece
6	Presta atención a la tarea	6. Pone atención
7	Seguir instrucciones y reglas	7. Sigue instrucción y reglas
8	Calidad de ejecución	8. Calidad de ejecución
9	Plantea una estrategia para llevar a cabo la tarea.	9. Plantea Estrategias
10	Cumplir con el objetivo de la tarea	10 Cumple objetivo

El plan del programa de intervención se presenta a continuación de la siguiente manera:

Sesión 1º	Objetivos	Metas	Trabajo del Niño	Trabajo del Instructor	Materiales	Evaluación
	Mejorar motricidad fina	Adquirir habilidades manuales y orden	-Cortar, colorear, pegar.	-Proporcionar el material en orden y observar el desempeño del niño.	-Papel impreso uno con una fresa y otro con un globo, tijeras, colores, lentejas.	1. No Ejecuta 2. Intolerante 3. No atiende 4. Mal uso del material 5. No obedece 6. Pone atención 7. Sigue instrucción y reglas 8. Calidad de ejecución 9. Plantea Estrategias 10 Cumple objetivo
	-Coordinación Visomotora con ambas manos.	Ejercitar el cuerpo, tener autocontrol muscular y obedecer a órdenes específicas.	-Saltar al ritmo de las palmas del instructor	-Llevar el ritmo del salto con las palmas de lento a rápido.	-Aros de colores.	
	-Coordinación ojo manos, atención visual.	Ejercitar el cuerpo, tener autocontrol muscular y obedecer	-Coordinar el golpe.	-lanzar varios globos a la vez.	- Globos de colores	
	-Atención táctil e imaginación visual.	-Identificación de objetos con los ojos vendados	-Detectar con el tacto tamaño, forma, material y localizar el orificio para insertar figura.	- Motivar al niño a identificar el material que tiene en sus manos y localizar el orificio indicado para llevar a cabo con éxito la tarea	-Figuras geométricas huecas de plástico de colores con diversas figuras pequeñas para insertar en los huecos, mascada.	

Sesión 2º	Objetivos	Metas	Trabajo del Niño	Trabajo del Instructor	Materiales	Evaluación
	Mejorar la motricidad fina de la mano dominante.	Adquirir habilidades manuales y orden	Colorear.	Sugerir que lo haga con suavidad	Una hoja con figura de carcacha. (Figura dimensional).	1. No Ejecuta 2. Intolerante 3. No atiende 4. Mal uso del material 5. No obedece 6. Pone atención 7. Sigue instrucción y reglas 8. Calidad de ejecución 9. Plantea Estrategias 10. Cumple objetivo
	Sensibilizar la Percepción visual.	Atención y orden en la ejecución de la tareas	-Cortar, pegar papel aluminio y arroz	-Observar y dirigir las actividades del niño	-Otra con una figura de calavera de azúcar.	
	Coordinación motora gruesa de mano dominante.	Adquirir habilidades manuales y orden	-Hacer caligrafía.	-Sugerir que no recargue mucho el lápiz	Una última con caracoles impresos del lado izquierdo en varios renglones.	
	Coordinación motora fina de mano dominante.	Adquirir coordinación motora fina de la mano dominante.	-Identificar el camino correcto y pegar confeti en el camino.	Observar la atención, rapidez, tolerancia a la frustración por parte del niño.	- Un laberinto, plumones de colores, lápiz, tijeras, pegamento, arroz, papel estaño de colores, serpentina.	
	Percepción táctil, identificación de objetos.	-Motivar sus conocimientos previos a través del tacto.	-Identificar cada uno de los artículos dados a ojos cerrados	-Con ojos vendados se observará reacciones.	---Sombrero de cartón, lentes, cuerda para saltar y una mascada.	
	Autocontrol motriz.	-Obtener autocontrol y coordinación	-Ejecutar el salto con la cuerda	Observar su coordinación motora corporal.	--Cuerda para saltar,	
	Autocontrol motriz.	Adquirir coordinación Visomotora, atención y ejecutar ordenes.	Coordinación motora fina, -Juego en equipo, tolerancia a la frustración, paciencia,	-Observar su coordinación motora gruesa.	-Pelotas de plástico, botes de leche de dos litros sin su base.	
	Autocontrol motriz.	-Adquirir tolerancia a la frustración, esperar su turno, hacer cuentas	-Tener control ojo mano, esperar turno	-Observar tolerancia a la frustración,	Palillos chino,	

Sesión 3º	Objetivos	Metas	Trabajo del Niño	Trabajo del Instructor	Materiales	Evaluación
	Mejorar la motricidad fina de la mano dominante.	Adquirir habilidades manuales y orden	Iluminar, pegar confeti uno por uno. Simulando la lluvia de nieve	--Observar su organización y su tolerancia.	-Una hoja con un muñeco de nieve y lluvia de nieve impresa, confeti, lápices de colores.	1. No Ejecuta 2. Intolerante 3. No atiende 4. Mal uso del material
	-Coordinación ojo mano dominante y motricidad.	Fortalecer los movimientos finos de la mano al cortar y pegar el follaje del árbol en bloque	Cortar papel crepe para el follaje del árbol y pegarlo en bloque presionándolo y colocar confeti como fruta del mismo.	-Observar las conductas del niño durante la tarea	Un árbol impreso, papel crepe, tijeras, pegamento, confeti.	5. No obedece 6. Pone atención 7. Sigue instrucción y reglas 8. Calidad de ejecución 9. Plantea Estrategias
	Percepción táctil, imaginación visual.	Sensibilizar la imaginación y tolerar la frustración al no poder ver lo que se le presenta.	-Descubrir a ojos vendados que es lo que se le presenta	-Solicitar que describa texturas, tamaños, formas, e identifique que es lo que se le presenta.	Una cubeta de plástico con material para ensamblar. La tapa tiene orificios de un cuadrado, un rombo, un triangulo y un circulo, aunado con un reloj con sus manecillas, una mascada y un reloj.	10 Cumple objetivo
	-Resolución de problemas, atención, cognición e imaginación visual.	Poner a trabajar la zona de desarrollo próximo.	-Desatarse del compañero reflexionando cual es la mejor manera de hacerlo (cognición).	Observar reacción para lograr desatarse del compañero.	-Dos cordeles para enlazarlos sostenidos por las muñecas de los brazos de dos jugadores.	

	<p>Concentración durante la tarea, orden y disciplina, socialización.</p>	<p>Fijar la atención auditiva, visual Coordinación ojo mano.</p>	<p>-Marcar cada una de las figuras para lograr ganar la lotería.</p>	<p>-Gritar la figura y observar como resuelve la búsqueda, primero lento y después rápido. - Se puede dar dos tarjetas aumentando el grado de dificultad, aprovechar para preguntar cuantas figuras tiene cada una observando si sabe multiplicar. -</p>	<p>.Lotería grande.</p>	
--	---	--	--	--	-------------------------	--

Sesión 4°	Objetivos	Metas	Trabajo del Niño	Trabajo del Instructor	Materiales	Evaluación
	-Mejorar motricidad fina de la mano dominante.	Adquirir habilidades manuales y orden por medio de las tripas de gato.	-Trazar líneas sin cruzar conectando los números iguales	-observar como se sienta, cómo toma el lápiz y sus trazos.	-Papel y lápiz. Juego de tripas de gato.	1. No Ejecuta 2. Intolerante 3. No atiende 4. Mal uso del material 5. No obedece 6. Pone atención 7. Sigue instrucción y reglas 8. Calidad de ejecución 9. Plantea Estrategias 10. Cumple objetivo
	-Reafirmar tablas de multiplicar	Aprender la tabla de multiplicar.	-Escribir en otra hoja el resultado de la tabla del ocho y conectarlos en líneas sin cruzarlas entre sí.	-Observar que tanto domina la tabla del ocho y como la aplica	-Papel y lápiz. Juego de tripas de gato.	
	-Reafirmar tablas de multiplicar	Aprender la tabla de multiplicar.	-Escribir la tabla del ocho distribuidos en los cinco círculos en blanco.	Observar que tanto domina la tabla del ocho y como la aplica	Una hoja impresa con cinco círculos en blanco.	
	-Motricidad gruesa y reafirmar la tabla del ocho.	Obtener agilidad corporal y mental.	-Escribir en una hoja pequeña los diez resultados de la tabla del ocho y colocar cada hoja dentro de un aro para luego saltar al aro correspondiente a la orden del instructor.	-el instructor le dice por ejem. 2 x 8 y el niño tiene que saltar al resultado correspondiente lo más pronto posible.	-Aros de colores	
	-Motricidad, atención, coordinación, autocontrol.	Hacerle ver lo útil de las matemáticas y ejercitar su motricidad fina.	-El niño ejecutara dentro de una octava del piano la melodía "los changuitos".	-Explicará los octavos sobre el teclado del piano y le enseñara a tocar "Los changuitos".	-Piano.	
	-Motricidad corporal, atención en el objeto.	Obtener coordinación ojo mano.	-El niño tendrá que lanzar un trompo dentro de uno de los aros con el resultado de la tabla de multiplicar.	-El instructor deberá mostrar como se juega al trompo y motivar al niño.	-Trompos	

Sesión 5°	Objetivos	Metas	Trabajo del Niño	Trabajo del Instructor	Materiales	Evaluación
	-Percibir, diferentes texturas por medio del tacto.	-Diferenciar las distintas texturas por medio del tacto, hacer uso de sus conocimientos previos.	-Identificar y describir objetos varios. Que el niño logre concentrarse para describir los objetos suaves, ásperos..	-Observar que tanta sensibilización tiene el niño al tacto.	-Mascada, papel aluminio, toalla, jerga, tela de algodón, matraca, un dado grande,	1. No Ejecuta 2. Intolerante 3. No atiende 4. Mal uso del material 5. No obedece 6. Pone atención 7. Sigue instrucción y reglas
	-Ejercitar la motricidad fina de la mano dominante.	-Ejercitar la motricidad fina de ambas manos	-Rasgar el papel periódico en tiras con las dos manos y después hacer bolitas de papel con cada mano posteriormente lanzar al bote con ambas manos las bolitas de papel.	-Indicar que lance las bolitas de papel primero con la mano derecha y luego con la izquierda. -Observar que ejecute la acción y devolver todas las bolitas de papel que no caen dentro del bote.	-Papel periódico, pegamento, tijeras y un bote.	8. Calidad de ejecución 9. Plantea Estrategias 10 Cumple objetivo

	Ejercitar la motricidad fina de ambas manos y su cognición (capacidad para recordar palabras)	-Activar su memoria	-El niño recortará a su agrado seis letras grandes o números y los pegará en las distintas caras del dado. Posteriormente tirará el dado y dependiendo de la letra que caiga me dirá varias palabras que empiecen con esa letra. Si llegara a escoger algún número del 1 al 9 también se le preguntará la tabla de multiplicar correspondiente.	-El investigador anotará en una hoja de papel todas las palabras que el niño vaya diciendo o en su defecto la tabla de multiplicar que repita en el momento.	Periódico, pegamento y un dado grande.	
.	Ejercitar la motricidad fina de la mano dominante, socialización	--Ejercitar la motricidad fina y desarrollar su coordinación motriz ojo mano	-El niño tendrá de subir y bajar el yo-yo sin que se le desenrolle el cordón del yo-yo.	-El investigador tendrá que poner el ejemplo al niño de cómo se juega al yo-yo.	- dos yo-yos.	

Sesión 6º	Objetivos	Metas	Trabajo del Niño	Trabajo del Instructor	Materiales	Evaluación
	-Mejorar la motricidad, y llevar un orden durante la tarea.	Adquirir habilidades manuales y orden.	-Recortar el cordel a la medida de cada barrote y pegarlo en el papel impreso.	-Observar como lo ejecuta la tarea y el orden que lleva para realizarla	-Una hoja impresa con un chango en su jaula. Tijeras, pegamento, y cordel.	1. No Ejecuta 2. Intolerante 3. No atiende 4. Mal uso del material 5. No obedece 6. Pone atención 7. Sigue instrucción y reglas 8. Calidad de ejecución 9. Plantea Estrategias 10 Cumple objetivo
	-Mejorar la motricidad fina de la mano dominante.	-Ser paciente al pegar sopa por sopa y mejorar su motricidad fina.	-El niño iluminará algunas partes de los jarrones pero tendrá que pegar diferentes tipos de sopa de pasta en los diferentes jarrones.	-Observar la ejecución de la tarea.	-Una hoja impresa con seis jarrones. Pegamento, lápices de colores, sopa de pasta.	
	-Concentración en el juego y reconocimiento de figuras.	-Fijar su atención en las diferentes figuras.	-El niño tendrá dos cartas de lotería el cual deberá de marcar con un frijol en ambas cartas en el momento de que escuche el nombre de la figura.	-Dirá en voz alta y rápidamente el nombre de la carta de lotería que vaya viendo. Al mismo tiempo observará las ejecuciones del niño.	-Un juego de lotería pequeña, un puño de frijol.	
Dos o más pers.	-Concentrarse en el juego seguimiento de orden y ubicación espacial	-Ser tolerante a la frustración, respetar turno y reglas.	-El niño tendrá que unir puntos con una línea y colocar su inicial en caso de formar un cuadrado, sin hacer trampas.	-El investigador observará reacciones y será el encargado de que las reglas se respeten, mantendrá el orden.	-Un juego de timbiriche	

Sesión 7º	Objetivos	Metas	Trabajo del Niño	Trabajo del Instructor	Materiales	Evaluación
Dos o más pers.	-Concentrarse en el juego. Unir puntos. Motricidad fina viso espacial.	-Respetar un orden y poner atención en la secuencia. Motivar la curiosidad.	-El niño tendrá que unir una serie de puntos iniciando por el número uno hasta concluir y descubrir la figura que se forma.	- El investigador observará actitudes y comportamiento y el seguimiento de ordenes	-Un hoja marcada con puntos y números. Lápices y goma.	1. No Ejecuta 2. Intolerante 3. No atiende 4. Mal uso del material 5. No obedece 6. Pone atención
	--Ejercitará las manos al desbaratar la estopa	-Mejorar su motricidad fina de ambas manos	-El niño jalará la estopa varias veces hasta poderla expender. La pegará en la cabeza del payaso simulando su pelo. Pintará la nariz y el cuello del traje del payaso.	-Observará reacciones y actitudes del niño durante la tarea	-Una hoja impresa con un payaso, pegamento, estopa, lápices de colores.	7. Sigue instrucción y reglas 8. Calidad de ejecución 9. Plantea Estrategias 10 Cumple objetivo
	-Hacer ejercicios de caligrafía con limpieza.	-Mejorar su motricidad fina de la mano dominante	-Observará el dibujo para poderlo imitar varias veces en el renglón.	-Corregirá su postura en el asiento y la forma en como toma los lápices.	-Una hoja de papel impresa con cuatro dibujos colocados a la izquierda de la hoja en cuatro renglones. Lápiz y goma.	

	-Detectar que tanto sabe las multiplicaciones a través del dominó de multiplicaciones.	-Reafirmar las multiplicaciones.	-El niño tendrá que tomar siete fichas al azar y pensar cual es el resultado de la multiplicación para poner la ficha en el lugar correspondiente. -		-Un juego de multiplicaciones en forma de dominó. Por un lado de la ficha tiene el resultado de la multiplicación y del otro lado de la ficha tiene la operación a realizar.	
	-Observar si recuerda la melodía aprendida varias semanas atrás.	-Corroborar su memoria a largo plazo.	El niño ejecutará la melodía aprendida “los changuitos”	-El investigador observará las dificultades de la ejecución y si logra interpretar la melodía le enseñará otra nueva como por ejemplo “Las mañanitas”.	-Piano	

Sesión 8°	Objetivos	Metas	Trabajo del Niño	Trabajo del Instructor	Materiales	Evaluación
	-Ejercitar su habilidad visual y su motricidad fina de la mano dominante	-Poner atención y mejorar su motricidad fina de la mano dominante.	-El niño tendrá que encontrar el camino adecuado para llegar a las bellotas, marcará una línea la ruta que deba seguir el cochinito para llegar a las bellotas	-Observar su habilidad, rapidez, y motricidad fina del niño durante la ejecución de la tarea	-Un laberinto impreso con tres probables caminos. De un extremo unas bellotas y al final del laberinto un cerdo impreso. Lápiz y goma.	1. No Ejecuta 2. Intolerante 3. No atiende 4. Mal uso del material 5. No obedece 6. Pone atención 7. Sigue instrucción y reglas 8. Calidad de ejecución 9. Plantea Estrategias 10. Cumple objetivo
	-Mejorar su motricidad fina y atención. en la figura.	- Mejorar su motricidad fina, su atención visual, percepción visual y ser más paciente tolerante	-El niño dibujará siguiendo las líneas punteadas y la forma del dibujo. Al llegar a las secuencias tendrá que colocar en cada círculo el número ascendente que le sigue y en la siguiente hilera colocar la numeración descendente que le sigue.	-Observará su tolerancia a la frustración y motricidad fina. Si fuera necesario corregir postura en el asiento y forma de tomar el lápiz.	-Una hoja impresa con figuras punteadas de un cuadrado, rectángulo, círculo y óvalos. Más abajo se encontrará con una serie de puntos y círculos que deberá encontrar la secuencia numérica (figuras dimensionales).	

	-Mejorar la motricidad fina de ambas manos y corroborar su atención auditiva.	Lograr que perciba las formas y las pegue correctamente	-El niño ablandará la plastilina, dará forma a cada hueso en donde deberá pegar la plastilina. (Costillas, brazos, piernas, pies y cabeza).	-El investigador observará actitudes y orden del niño al ejecutar la tarea -Mientras el niño ejecuta la acción, el investigador le contará un cuento.(no.1). Y al final le preguntará ¿Cuál fue la moraleja del cuento?	-Una hoja impresa con un esqueleto humano. Plastilina blanca y pegamento, arroz y lentejas.	
	-Sensibilizar su percepción táctil e imaginación visual.	-Reconocimiento de las figuras de fieltro y demás objetos.	-El niño tendrá que describir a ojos vendados, cada uno de los objetos encontrados (texturas, tamaño, forma).	-El investigador motivará al pequeño a describir figura, forma y textura de cada uno de los objetos. Al finalizar realizaran un cuento.	-Mascada, una caja de madera tipo guacal, con asas de mecate. Tres títeres de fieltro para colocar en cada dedo (gallo, gallina y pollito). Tres limones de plástico con sus hojas en tela.	

CUENTO No. 1.

Érase una vez una princesa que un día al observar una fuente de su jardín y ver todas las perlas que se formaban en ella, quiso tenerlas puestas en una diadema y en un collar; pronto se dirigió a su padre el rey a que se le cumpliera su deseo. El rey al querer complacer a su hija convocó a los jóvenes príncipes, plebeyos y artesanos a que elaboraran tal diadema y collar; y aquel que lo elaborara se le concedería la mano de su hija muy amada.

Pronto todos los varones se dieron a la tarea de ejecutar la acción sin tener éxito alguno, provocando que todos aquellos que fallaban en tal empresa los encarcelaran, y se provocaran guerras entre las comarcas vecinas.

Un día llegó un muchacho joven, hijo de uno de los artesanos encarcelados diciéndole al rey que él podía complacer a su hija, pero tan sólo le pedía que dejara en libertad a todas aquellas personas que habían fallado en la empresa pues uno de ellos era su padre. El rey rápidamente le contestó al joven que así lo haría. Una vez cumplida la promesa, el rey llamó a su hija la princesa y juntos con el joven se dirigieron a la fuente que producía esas perlas tan hermosas. El joven pidió a la princesa que se acercara a la fuente diciéndolo -¡Princesa yo te voy a hacer la diadema, la pulsera y cuanto tú quieras con esas pequeñas perlas de la fuente, sólo te pido que las tomes y me las pases para empezar a elaborarlas! El rey al escuchar la propuesta que el joven le hacía a su hija empezó a sonreír y se retiró. Fin.

Sesión 9°	Objetivos	Metas	Trabajo del Niño	Trabajo del Instructor	Materiales	Evaluación
	-Jugar carreterita con coches de plástico, seguir líneas, socialización.	-Mejorar la motricidad fina de ambas manos empujando los coches con los dedos en tres tiempos.	-El niño dibujará en el suelo una carretera con dos líneas paralelas y con varias curvar. Tendrá un inicio y una meta.	-Seguir el juego con el niño y motivarlo	Dos cochecitos de plástico, un gis de color y el suelo de un patio.	1. No Ejecuta 2. Intolerante 3. No atiende 4. Mal uso del material 5. No obedece 6. Pone atención
	-Mejorar la motricidad fina de ambas manos	-Terminar concluir con éxito la tarea y mejorar la motricidad fina en ambas manos	-Medir la serpentina y cortarla a la altura adecuada para adornar tanto el tambor como la trompeta, pegar los palillos, uno en cada baqueta.	-Observar y dirigir la tarea, motivar al niño a que concluya exitosamente.	-Una hoja impresa con un tambor, baquetas y una trompeta con rayas cruzadas en ambos. -serpentinás, pegamento, tijeras y dos palillos.	7. Sigue instrucción y reglas 8. Calidad de ejecución 9. Plantea Estrategias 10 Cumple objetivo
	-Mejorar su motricidad fina de ambas manos y fijar la atención en la tarea, para que después lo pueda narrar nuevamente o comentar sobre el tema. Socializar con otro jugador.	-Mejorar motricidad fina y que termine la tarea mientras escucha un cuento para tranquilizarlo poniendo atención y que después lo explique.	-El niño iluminará el mar de azul, el barco con otro color. Recortará el papel crepé en pedazos pequeños y los pegará en cada vela con un color diferente. Presionará con sus dedos al papel cada vez que pegue un color diferente de papel.	-Motivarlo a que termine la tarea y observar su ejecución, mientras se le platica un cuento No. 2, “La ondina del estanque” -Al finalizar el cuento se le pide que le explique a una tercera persona, que fue lo que escuchó.	-Una hoja impresa con un barco con tres velas flotando en el mar. Pinturas de colores, tijeras, papel crepé de tres tonos diferentes (amarillo, verde y rosa mexicano) pegamento. Libro de cuentos de los Hnos. Grimm.	

	-Jugar entre varias personas (socializar) y que el niño se concentre y coordine sus movimientos. Socializar con otro jugador.	-Jugar entre varias personas (socializar) y que el niño se concentre y coordine sus movimientos	-El niño tendrá que concentrarse para pasar y recoger un objeto en la mano al ritmo de la canción de “acitrón”	-El observador motivará la acción y cantará primero lentamente y después aumentará la velocidad.	-Juego de Acitrón, pelotas o cualquier otro objeto que se pueda manejar con las manos fácilmente.	
	-Actividad artística	-Percepción auditiva, coordinación visomotora.	El niño mostrará como se ejecuta en el piano <i>Los changuitos</i>	-El investigador observará la socialización y las actitudes del niño durante la tarea.	-Piano	

Cuento No. 2.

“La ondina en el estanque”. Síntesis.

Trataba de un molinero que al verse pobre de la noche a la mañana se acercó al estanque y apareció una ondina que le prometió devolverle sus riquezas si él le daba a cambio lo que había nacido en su casa. El molinero le dijo que si, pensando que era un gatito o un perrito lo que había nacido en casa, pero cuando llegó a su casa le dieron la noticia que había nacido su hijo. El molinero volvió a ser rico y al ir creciendo el niño le aconsejó que no se acercara al estanque. El niño se hizo hombre, se casó y un día al estar casando en el bosque se acercó al estanque a lavarse las manos y la ondina lo arrastró al fondo del mismo. Su esposa al ver que no llegaba lo buscó y lo buscó y camino tanto que se quedó dormida en el campo. En ese momento empezó a soñar en que subía una montaña y al llegar a su cúspide veía una cabaña a lo lejos y tenía que llegar a ella. Al despertar vio la montaña y subió a ella, encontrando la casa y acercándose a ella descubrió que una anciana la esperaba. La joven esposa le explicó a la anciana cual era su pesar y la anciana le dijo: Tranquilízate, yo te ayudaré. Le dio un peine de oro y le dijo peinar su pelo a la orilla del estanque, y que al terminar dejara el peine en el suelo y ya vería lo que sucedería. Así lo hizo la joven esposa y esperó, de pronto se levantó una ola y arrastró el peine al fondo del estanque, se abrió la superficie del estanque y apareció la cabeza del cazador, pero las aguas se cerraron nuevamente. La joven regresó a su casa desconsolada y se durmió teniendo nuevamente el mismo sueño. La joven al despertar regresó nuevamente con la anciana y le contó lo sucedido. Esta vez la anciana le dio una flauta y le pidió que la tocara junto al estanque y la dejara en el suelo. Las aguas pronto se levantaron arrastrando la flauta y dejando ver al cazado justo hasta la cintura. La joven regresó a su casa y por tercera vez tuvo el sueño que la hizo regresar con la anciana. La anciana le dijo “No creas que todo esta perdido” toma esta rueca e hila a la orilla del estanque y ya veras lo que sucede. La esposa ejecutó la orden y espero. Pronto se levantó una ola más potente y arrasó con la rueca. El cazador volvió a aparecer ahora de cuerpo entero y saltó rápidamente a la orilla, tomo de la mano a su esposa y echaron a correr. Pero aún estaban cerca del estanque cuando se levantó una ola muy alta y potente que inundó toda la pradera. Parecía segura su muerte cuando la joven esposa gritó pidiendo ayuda a la hada y al instante se transformaron en rana y sapo de este modo aunque quedaron cubiertos por agua no les paso nada. Al retirarse el agua, recuperaron su forma humana pero no sabía la mujer en donde estaba el hombre, ni el cazador donde estaba su esposa. Ambos se hallaban en tierras extrañas donde no conocían a nadie. Así pasaron varios años y se convirtieron en pastores. Una primavera al llevar a pacer el ganado quiso el azar de que se encontraran. Una noche cuando brillaba la luna llena en el horizonte y las ovejas dormían, sacó el pastor la flauta del bolsillo y tocó una hermosa y triste canción. Al terminar, observó que la pastora lloraba desconsoladamente. -¿Porqué lloras? Le preguntó. -¡Ay! “Así brillaba la luna llena cuando toque esta misma canción y apareció mi esposo sobre el agua del estanque”. La miró el pastor y fue como si le cayera una venda de los ojos, ya que reconoció claramente a su querida esposa. También ella, al mirar el rostro del pastor iluminado por la luna llena, vio que era el esposo que había perdido años atrás. Se abrazaron y besaron y volvieron a ser felices. Fin (hermanos Grimm, 1985).

Sesión 10°	Objetivos	Metas	Trabajo del Niño	Trabajo del Instructor	Materiales	Evaluación
	-Mejorar su motricidad fina de la mano dominante.	-Poner atención a la tarea, observar y mejorar la motricidad fina de la mano dominante. Concluir con éxito el laberinto.	-El niño deberá seguir un camino de las tres probables opciones que se le presentan, una vez localizado pegará un cordel en el camino.	-observará su actitud y reacciones del niño durante la tarea	-Una hoja impresa con un laberinto. En la parte superior derecha tiene una hormiga con un solo camino, en la parte inferior izquierda tiene un oso hormiguero y tres probables caminos a seguir. Lápiz, pegamento y cordel.	1. No Ejecuta 2. Intolerante 3. No atiende 4. Mal uso del material 5. No obedece 6. Pone atención 7. Sigue instrucción y reglas 8. Calidad de ejecución 9. Plantea
	-Mejorar atención	-Llamar su atención a una lectura poco usual.	-El niño leerá “La tienda de juguetes” siguiendo con la vista la secuencia del renglón hasta concluir con una lectura.	-El investigador observará reacciones y en caso de que el niño empiece a leer sólo la primera columna, se le explicará que tiene una secuencia horizontal y que la debe de seguir, de lo contrario no tendrá sentido la lectura.	Una hoja impresa con una lectura pero separada en tres columnas distantes que poco a poco se van juntando hasta concluir en una lectura seguida.	Estrategias 10 Cumple objetivo
	-Hacer ejercicios de caligrafía para mejorar motricidad fina en la mano dominante.	-Terminar la tarea, corregir postura, mejorar su motricidad.	-El niño tendrá que iluminar cada una de las figuras con un color diferente.	-El investigador le indicará al niño como sentarse, como tomar el lápiz, que no repase varias veces un solo dibujo.	-Una hoja impresa con líneas chicas y grandes verticales, círculos, curvas y paralelas. Lápices de colores.	

	-Mejorar motricidad fina.	-Mejorar su motricidad fina, y que termine la tarea. Que pegue la sopa sobre el dibujo	-El niño iluminará la parte inferior de la tienda. Pegará la sopa de pasta en toda la superficie de esta de una en una.	-El investigador le indicará al niño que deberá ejecutar y observará actitudes y reacciones.	-Una hoja impresa con una tienda india. Lápices de colores, sopa de pasta, pegamento.	
	-Enseñarle cuales son los colores primarios y que colores resultan de la mezcla de estos.	-Que aprenda cuales son los colores primarios, mejorar su motricidad fina de ambas manos y que esté atento a la narración.	-El niño mezclará los colores y aprenderá que colores obtiene. Le colocará a la tortuga la plastilina color verde dando forma a su caparazón. Al mismo tiempo atenderá al cuento.	-El investigador, le motivará a descubrir que color resulta de la combinación de los colores,	-Una hoja impresa con una tortuga, plastilina roja, azul y amarilla, pegamento. Cuento de <i>Una historia de tortuga</i> .	
	-Sensibilizar el olfato y el gusto.	Mejorar su percepción, olfativa y gustativa. Poner atención. Reconocimiento de sabores y olores	-Se le vendarán los ojos al niño y se le motivará para que distinga los diferentes olores y sabores describiendo, texturas, frío, caliente para que identifique que es lo que se le está brindando en el momento.	-El investigador motivará al niño a que identifique cada uno de los alimentos que se le ofrecen.	-Mascada, agua de mango, puré de papa, tortas de papa, milanesa de pollo, chilaquiles verdes con crema y queso, arroz con leche, sopa de chayote.	

“La tienda de juguetes”

“Era
de
hermosa
todo
llena
que
Al
noche,
metían
en
y
luces,

los
porque
cansados.
dado
el
golpeado
y la
lloraba
hecho

la
juguetes
de la
el día
de
iba a
llegar
las
los
sus
apagaban

juguetes
estaban
El tren
muchas
payaso
los
muñeca
lo
todo

tienda
más
ciudad.
estaba
gente.
comprar
la
empleadas
juguetes
cajas
las

dormían
muy
había
vueltas,

había
platillos,
que
había
el día.

De noche los juguetes dormían
y en el almacén reinaba
un gran silencio.

por la calle apenas pasaban
coches y en lo alto.

“La luna miraba la ciudad” (p 353).

Adaptado de “Gran Mundo infantil”

Editorial Marín, S. A.

Historia de una tortuga.

“En una época muy remota vivía una tortuga joven y elegante. Tenía...años de edad y justo entonces acababa de empezar... curso. Se llamaba Tortuguita.

A Tortuguita no le gustaba ir al colegio. Prefería estar en casa con su madre y su hermanito. No quería estudiar ni aprender nada de nada; sólo le gustaba correr y jugar con sus amigos o pasar las horas muertas viendo la televisión. Le parecía horrible tener que hacer cuentas y más cuentas; y aquellos horribles problemas de matemáticas que nunca entendía. Odiaba con toda el alma leer y lo hacía bastante mal y era incapaz de acordarse de apuntar los deberes que le mandaban. Tampoco se acordaba nunca de llevar los libros al colegio.

En clase, jamás escuchaba a la profesora y se pasaba el rato haciendo ruidos que volvían locos a todos. Cuando se aburría, y sucedía muy a menudo, interrumpía la clase chillando o diciendo tonterías que hacían reír a todos. En ocasiones, inventaba trabajar, pero lo hacía rápido para terminar cuanto antes y se volvía loca de rabia cuando, al final, le decían que lo había hecho mal. Cuando esto sucedía arrugaba las hojas o las rompía en mil pedazos. Así transcurrían los días.

Cada mañana., camino al colegio, se decía a sí mismo que iba a esforzarse en todo lo posible para que no la castigasen en todo el día. Pero, al final, siempre acababa metida en algún lío. Casi siempre se enfurecía con alguien, y se peleaba constantemente, aunque sólo fuera porque creía que el que le había empujado en la cola lo había hecho a propósito. Se encontraba siempre metida en dificultades y empezó a estar harta del colegio. Además, una idea empezó a rondarle por la cabeza “soy una tortuga muy mala”, se decía. Estuvo pensando esto mucho tiempo sintiéndose mal, muy mal.

Un día, cuando se sentía más triste y desanimada que nunca, se encontró con la tortuga más grande y más vieja de la ciudad. Era una tortuga sabia. Tenía por lo menos 100 años y su tamaño era enorme. La tortuga sabia se acercó a Tortuguita y le preguntó qué le ocurría. Tortuguita tardó en responder, impresionada por semejante tamaño, pero la vieja tortuga era tan bondadosa como grande y estaba deseosa de ayudarla. “¡Hola!., dijo con voz profunda y atronadora, “voy a contarte un secreto. ¿No comprendes que llevas sobre ti la solución para los problemas que te agobian?”.

Tortuguita no sabía de qué le estaba hablando, “¡Tu caparazón, tu caparazón!”, Exclamó la tortuga sabia, “¡para eso tienes una coraza! Puedes esconderte en su interior siempre que te des cuenta de que lo que estás haciendo o diciendo te da rabia. Entonces, cuando te encuentres dentro de tu concha dispondrás de un momento de tranquilidad para estudiar tu problema y buscar la mejor solución. Así que, ya lo sabes, la próxima vez que te irrites, métete inmediatamente en tu caparazón.

A Tortuguita le gustó la idea y estaba impaciente por probar su nuevo secreto en el colegio. Llegó el día siguiente y, de nuevo, Tortuguita cometió un error que estropeó su hoja de papel blanca y reluciente. Empezó a experimentar otra vez sentimientos de furia y rabia y, cuando estaba a punto de perder la paciencia y arrugar la hoja se acordó de lo que le había dicho la vieja tortuga. Rápida como el rayo encogió sus brazos, piernas y cabeza, apretándolos contra su cuerpo, deslizándose hacia el interior de su caparazón. Permaneció así hasta que tuvo tiempo de pensar qué era lo mejor que podía hacer para resolver su problema con la hoja. Fue estupendo para ella encontrarse allí tan tranquila y confortable dentro de su concha donde nadie podía molestarla.

Cuando por fin salió de su concha se quedó sorprendida al ver que su maestra la miraba sonriente. Tortuguita explicó que se había puesto furiosa porque había cometido un error. La maestra le dijo que estaba orgullosa de ella porque había sabido controlarse. Luego, entre las dos, resolvieron el fallo de la hoja, parecía increíble que con una goma y borrando con cuidado. La hoja pudiera volver a quedar limpia.

Tortuguita continuó aplicando su secreto mágico cada vez que tenía problemas incluso en el recreo. Pronto, todos los niños que habían dejado de jugar con ella por su mal carácter descubrieron que ya no se enfurruñaba cuando perdía en un juego ni pegaba a todo el mundo por cualquier motivo. Al final de curso. Tortuguita aprobó todo y jamás le faltaron amigos” (Orjales, 1998 p. 161-162).

Sesión 11	Objetivos	Metas	Trabajo del Niño	Trabajo del Instructor	Materiales	Evaluación
	-Respetar reglas y esperar turno, socialización.	-Llegar a la meta siguiendo las reglas establecidas del juego	-Lanzar el dado y dependiendo del número que salga recorrerá su moneda a la casilla correspondiente, esperar turno.	-Observar reacciones y jugar con el niño.	Juego de la oca, un dado y una moneda.	1. No Ejecuta 2. Intolerante 3. No atiende 4. Mal uso del material 5. No obedece 6. Pone atención
	-Respetar reglas y esperar turno, socialización.	-Llegar a la meta siguiendo las reglas establecidas del juego	-Lanzar el dado y dependiendo del número que salga recorrerá su moneda a la casilla correspondiente, esperar turno.	-Observar reacciones y jugar con el niño.	Juego de la oca, un dado y una moneda.	7. Sigue instrucción y reglas 8. Calidad de ejecución 9. Plantea Estrategias 10 Cumple objetivo
	-Mejorar la motricidad gruesa y fina de la mano dominante.	Lanzar las pelotas y insertarlos en una canasta	-El niño deberá lanzar la pelota a un envase específico hasta tirarlo.	-El instructor le indicará a cual envase tirar sorteando los tiros.	-Pelotas de esponja y envases de leche vacíos de plástico.	
	-Mejorar la motricidad gruesa y fina.	-Pasar por los aros lo mas coordinadamente posible	-El niño deberá brincar un aro por lo alto y después cruzar otro arrastrándose por en medio.	-Se le indicará alternar un salto con un arrastre por en medio del aro.	-Aros de colores.	
	-Mejorar la motricidad gruesa y fina.	-Mejorar la motricidad gruesa y fina.	-El niño lanzará al instructor todas las pelotas posibles.	-El instructor cachará las pelotas	-Pelotas de esponja y dos envases de leche sin fondo.	

Sesión 12	Objetivos	Metas	Trabajo del Niño	Trabajo del Instructor	Materiales	Evaluación
	-Mejorar la motricidad gruesa y fina de la mano dominante.	-Recoger el mayor número de figuras de plástico, en el menor tiempo posible.	-El niño aglutinará las figuras <i>palillos</i> y las soltará, para luego irlos recogiendo uno a uno sin mover los demás.	-El instructor vigilará que se obedezcan las reglas y jugará con él.	-Juego de Destreza. (Similar a los palillos chinos pero con diversas figuras de labranza.	. 1. No Ejecuta 2. Intolerante 3. No atiende 4. Mal uso del material 5. No obedece 6. Pone atención 7. Sigue instrucción y reglas 8. Calidad de ejecución 9. Plantea Estrategias 10 Cumple objetivo
	-Mejorar la atención, esperar turno, autocontrol.	-Poner las fichas en el lugar correcto.	-El niño deberá de ir insertando una ficha de su color hasta lograr “conectar” una línea de su color en forma horizontal, vertical o sesgada.	-Le explicará al niño cuales son las reglas del juego y observará reacciones.	-Juego de <i>conecta cuatro</i> .	
	-Identificación de emociones en figuras bidimensionales.	-Mejorar la percepción visual en rostros con distintas emociones.	-El niño iluminará con rojo el rostro de la niña que tenga miedo, de azul la que tenga rabia, circulará la que tenga envidia, y tachará a la que tenga miedo.	-El instructor indicará al niño lo que tiene que dibujar, invitándolo a observar que expresión tiene cada cara.	-Una hoja impresa dimensional con cuatro caras distintas para iluminar, colores.	
	-Mejora la Percepción visual. (cada carta tiene cubierta la palabra de la emoción de la que se trata.	-Reconocimiento de emociones en caras bidimensionales como: enfado, asombro, rabia o tristeza.	-El niño tendrá que encontrar un par de caras iguales y decir que expresa la cara, si no responde correctamente a la expresión se bajaran las cartas y se revolverán.	-El instructor invitará al niño a recordar de que emoción se trata cada cara.	-Ocho pares de caras con emociones diferentes para jugar Memorama.	

Sesión 13	Objetivos	Metas	Trabajo del Niño	Trabajo del Instructor	Materiales	Evaluación
	-Mejorar motricidad fina, percepción, visual y atención.	-Poner cada pieza en el lugar adecuado	-Deberá de armar un rompecabezas.	-El Instructor observará y motivará verbalmente a que lo termine.	-Un rompecabezas	1. No Ejecuta 2. Intolerante 3. No atiende 4. Mal uso del material
	-Mejorar motricidad fina y autocontrol corporal.	-Malabrear varias pelotas a la vez	-El niño intentará hacer malabares con las pelotas en el aire (dos o tres si se puede).	-El Instructor le indicará al niño como hacerlo	-Cinco pelotas de Ping. Pong.	5. No obedece 6. Pone atención 7. Sigue instrucción y reglas 8. Calidad de ejecución
	-Mejorar motricidad fina y autocontrol.	Mejorar motricidad fina y autocontrol, esperar turno.	-El niño lanzará la pelota al aire y al mismo tiempo debe de recoger una pieza de la matatena.	-El instructor le indicará que debe empezar a recoger una pieza luego dos y así sucesivamente.	-Juego de matatena y una pelota de Ping Pong	9. Plantea Estrategias 10 Cumple objetivo
	-Mejorar percepción visual y atención en figuras, detectar diferencias.	Mejorar su percepción visual y atención.	-El niño deberá de adivinar de una serie de cuadros con figuras de niños y niñas con diferentes fisonomías, de cual personaje está viendo el instructor.	-El instructor le preguntará al niño cual es el personaje al cual está viendo	-Juego de “Veo Veo” con 84 figuras bimensionales	

Sesión 14	Objetivos	Metas	Trabajo del Niño	Trabajo del Instructor	Materiales	Evaluación
Dos o más pers.	-Mejorar la motricidad gruesa y fina, atención y lateralidad,	-Imitar al investigador	-El niño deberá de imitar todos los movimientos y sonidos que el instructor haga.	El instructor hará una serie de movimientos y sonidos para que el niño lo imite como: actitudes de animales, levantar brazos, caminar de cojito y otros.	-Ninguno, Juego de imitaciones, “El que hace la mano hace la traz”.	. 1. No Ejecuta 2. Intolerante 3. No atiende 4. Mal uso del material 5. No obedece 6. Pone atención 7. Sigue instrucción y reglas 8. Calidad de ejecución 9. Plantea Estrategias 10 Cumple objetivo
Dos o más pers.	-Mejorar la motricidad gruesa de mano dominante, control manual.	-Dominar el balero	-El niño deberá de controlar el balero e insertarlo varias veces en el palo en donde está sostenido.	-El instructor tendrá otro balero igual al del niño y le indicará cual es la mecánica.	Dos Baleros de madera gigantes.	
Dos o más pers.	-Mejorar la atención, respetar turno, autocontrol.	-Ganar en el juego de damas	El niño tendrá que atender dos picos de la estrella al mismo tiempo y poner atención para armar su estrategia de ir saltando en los huecos entre las canicas.	-El instructor observará y le planteará las reglas del juego.	-Juego de “damas chinas” canicas de colores.	
Dos o más pers.	-Mejorar la percepción a través del lenguaje corporal.	-Mejorar la percepción a través del lenguaje corporal.	-El niño deberá expresarse con los pies descalzos frente al instructor.	-El instructor se descalzará sentado en el suelo frente a él. Le indicará que exprese sin hablar frío, calor, y que abra nueces con los pies a los lados de los pies del instructor.	Ninguno “Juego de lenguaje con los pies descalzos”	

Sesión 15	Objetivos	Metas	Trabajo del Niño	Trabajo del Instructor	Materiales	Evaluación
	-Tener autocontrol, paciencia para completar tareas.	-Poner cada número en el lugar adecuado	-El niño deberá ordenar la numeración conforme a las figuras que aparecen en la parte de atrás del juego.	-El instructor le indicará al niño que seleccione el cuadro de su agrado para formarlo por la parte superior del juego	-Un rompecabezas de números	1. No Ejecuta 2. Intolerante 3. No atiende 4. Mal uso del material 5. No obedece 6. Pone atención
	Respetar las reglas, turno, mejorar la paciencia y el autocontrol durante el juego.	-Comprender la estrategia del oponente para ganar el juego	-El niño tomará siete fichas del dominó que ya se revolvió y se encuentra de cabeza, deberá tirar el mismo número que marca a cada lado de la primera ficha	-El instructor observará la estrategia o la ausencia de esta, que utiliza el niño para jugar. Observará que respete las reglas y su turno.	-Juego de dominó	7. Sigue instrucción y reglas 8. Calidad de ejecución 9. Plantea Estrategias 10 Cumple objetivo
	-Mejorar la percepción visual y el autocontrol.	-Llevar la secuencia de la lectura correctamente de la historia.	-El niño deberá leer una historia entrecortada, siguiendo una secuencia horizontal hasta casi al final.	-El instructor le colocará el documento a la altura de los ojos para observar sus reacciones.	-Lectura de la historia de <i>Los cerditos</i> .	
	-Mejorar la motricidad gruesa y fina.	-Poner la canica en el lugar adecuado	-El niño con una canica en su mano deberá atinarle a darle a un grupo de canicas acumuladas al centro y rodeadas por un círculo para poder irse ganando una a una si le pega.	-El instructor jugará con él y observará sus aciertos y sus errores.	Canicas, el suelo y un gis	

La historia de los cerditos”

“Un día
con sus
Hacía
y la
a la
quedó
echaron
entró
y se
las moras
le entró
Otro se
y un
en el
salió
la calle,
y como
tanto
a una
sucisimo.
más

una cerda
cerditos
mucho
cerda
sombra
dormida.
a correr.
en un
comió
verdes
dolor
fue al
ganso
rabo.
corriendo
vino
el cerdito
miedo,
zanja
Unicamente
pequeño
el cerdito
se quedo
con su madre. No tuvo dolor
de tripa, no le picó ningún
ganso en el rabo y estuvo
muy limpio y de color de rosa.
pero se aburrió muchisimo
durante todo el día.

salió
al campo.
calor
se tumbó
y se
Los cerditos
Uno
jardín
todas
y por eso
de tripas.
corral
le pico
Otro
hacia
un coche
sintió
se tiró
y se puso

Sesión 16	Objetivos	Metas	Trabajo del Niño	Trabajo del Instructor	Materiales	Evaluación
	-Favorecer la lectura.	-Mejorar la lectura.	-El niño leerá este cuento aunque encuentre huecos en blanco.	-El instructor le colocará el documento frente a los ojos para que lo lea. Observará su ejecución.	-Una lectura de cuento intitulada "El abuelo". Escrita en discontinuo.	1. No Ejecuta 2. Intolerante 3. No atiende 4. Mal uso del material 5. No obedece
	- Poner atención, aunado al favorecimiento de la lectura y el calculo mental,	-Llevar a cabo las operaciones y leer.	-El niño realizará una serie de sumas con límite de tiempo. Por cada error tendrá que encontrar y leer un párrafo del cuento "Yorinda y yoringuel" (Hnos Gimm p. 174-177).	-El instructor dará el material y esconderá las fracciones del cuento en diferentes lugares del lugar, además tomará el tiempo de la realización y verificará que ejecute la tarea.	-Una hoja impresa con una serie de sumas. Un cuento fraccionado en párrafos y escondidos en diferentes sitios del lugar.	6. Pone atención 7. Sigue instrucción y reglas 8. Calidad de ejecución 9. Plantea Estrategias 10 Cumple objetivo
	Mejorar la atención, lograr estrategias de juego.	-Mejorar la atención, lograr estrategias de juego, respetar las reglas	-El niño deberá de ejecutar el juego y por cada pieza perdida deberá de imitar algún animal.	-El instructor jugará con el niño y verá que no se rompan las reglas.	-.Tarjetas escritas con nombres de animales a ser imitados.	

“El abuelo”

En la aldea, del mundo muy ancianas, vivía uno que todos Cuando le tenía, lo mismo: -Más de a reír. En realidad, que nació. simpático sentado acompañado era tan viejo lo parecía. a sus pies Los niños al abuelo una historia con su voz historietas	como en todos había pero en este que lo era le llamaban preguntaban siempre mil años- no recordaba El viejo y se pasaba en la plaza, de su perro como él, El perro y dormía del pueblo y le pedían El viejo temblorosa larguissimas,	los lugares personas pueblo tanto, “el abuelo”. qué edad contestaba y se echaba la fecha en era muy las horas al sol, que, si no por lo menos se sentaba profundamente. rodeaban un cuento o les hablaba y les contaba interminables.
---	--	---

A veces le fallaba la memoria y pasaba de una cosa a otra sin darse cuenta. Pero a los niños no les importaba y les escuchaban embobados. El abuelo había sido comerciante, pero, en su juventud. Había viajado muchísimo y conocía lugares lejanos que aun recordaba.

Yorinda y Yoringuel.

En lo más áspero de un extenso bosque había un antiguo castillo en el que vivía una vieja bruja completamente sola. Durante el día, se metamorfoseaba en un gato o en una lechuza, recobrando la figura humana al anochecer. Su alimento consistía en animales silvestres. Toda persona que se acercaba al castillo quedaba detenida a una distancia de cien pasos, sin poderse mover del punto en que se encontraba hasta que la bruja le quitaba el hechizo. Si quien llegaba a este límite era una doncella, la transformaba en pájaro y la encerraba en una jaula, que guardaba en un gran departamento del castillo. Había reunido de este modo más de siete mil pájaros, cada uno en su respectiva jaula.

No lejos de la residencia de la hechicera, vivía una doncella llamada Yorinda, que era la más bella muchacha de todo el país. Era la novia de Yoringuel, un apuesto joven de los alrededores. Les gustaba mucho pasear juntos, y una vez que paseaban por el bosque, dijo Yoringuel a la muchacha: -¡Guárdate de acercarte demasiado al castillo de la hechicera! Era una tarde muy hermosa; los rayos del poniente se filtraban entre las ramas, formando muchas más ramas brillantes en el verde oscuro del bosque, y las tórtolas dejaban oír sus lamentos posadas en los viejos árboles.

De pronto, se puso a llorar Yorinda; el joven sentado a su lado, se sintió invadido de una súbita tristeza y desaliento. Ambos se habían dado cuenta al mismo tiempo de que se hallaban completamente perdidos, sin saber hacia dónde dirigirse para salir del bosque. El sol empezaba a ocultarse tras una montaña, pero todavía se veía la mitad del disco. Trataron de buscar un camino y a los pocos pasos, mirando la muchacha a través de la maleza, vió los antiguos muros del castillo a muy poca distancia y se apoderó de su alma una ansiedad mortal.

Cantó: Mi pajarito, con su cinta encarnada
 Lanza al aire, alegres trinos.
 Llora la palomita su muerte.
 ¡Canta, ruiseñor! ¡Tirit, tirit!

Miró el joven a Yorinda y vio que se había convertido en un ruiseñor. Muy pronto llegó volando una lechuza con ojos como ascuas que dio tres vueltas alrededor del ruiseñor. Yoringuel no podía moverse ni llorar; estaba inmóvil como una piedra.

Mientras tanto, acabó de ponerse el sol. La lechuza se dirigió volando hacia un arbusto y volvió transformada en una vieja enjuta y encorvada, con los ojos muy grandes y encarnados y una nariz ganchuda que casi tocaba la saliente barbilla. Se acercó murmurando confusas palabras al ruiseñor, lo cogió con una mano y se lo llevó.

El joven no pudo hacer nada para salvar a su novia y contempló inmóvil la escena. Al cabo de un ratito, volvió la bruja y dijo con voz opaca: -¡Hola Zaquiel! Cuando la lunita brilla en la jaulita, desata, Zaquiel, en buena hora- Inmediatamente recuperó Yoringuel la facultad de moverse. Se arrodilló ante la vieja y le rogó que le devolviera su Yorinda, pero la bruja le respondió que no la volvería a ver más y desapareció. Gritó, gimió y lloró, pero todo en vano - ¡Dios mío! , exclamó. -¿Qué será de mí?

Anduvo a la ventura durante un cierto tiempo y llegó finalmente a un pueblo en el que se alquiló como pastor de ovejas. Iba con frecuencia hasta poca distancia del castillo, aunque no demasiado cerca. Una noche soñó que encontraba una flor roja como la sangre en cuyo centro había una perla muy grande y hermosa. Arrancó la flor y se dirigió al castillo llevándola en la mano; todo lo que tocaba con la flor quedaba libre del hechizo. Finalmente pudo marcharse con su Yorinda después de restituirla a su forma humana.

Por la mañana, al despertar, buscó por valles y montes la flor soñada y la encontró al cabo de nueve días. Era una flor roja como la sangre, que tenía en su centro una gota de rocío tan hermosa como la mejor perla. Con la flor en la mano, se encaminó al castillo.

Al llegar al límite de los cien pasos, no quedó inmovilizado, sino que pudo continuar su camino alegremente. Tocó la puerta con la flor y se abrió al instante. Penetró en el interior del castillo y buscó el lugar donde se encontraban los pájaros, encontrándolo finalmente guiado por sus cantos.

Cuando entró en la habitación estaba allí la hechicera dando de comer a los pájaros. Al ver al joven se puso furiosa y vomitó toda clase de insultos y maldiciones contra el libertado, pero no tenían ninguna eficacia y no le era posible acercarse a menos de tres pasos de Yoringuel. Sin prestar atención a la bruja, contempló el joven las jaulas. Las había a centenares. ¿Cómo reconocer entre tantas a su amada Yorinda?

Observó que la vieja cogía disimuladamente una jaula y trataba de huir con ella. Se abalanzó sobre la bruja y tocó con la flor y jaula y también la hechicera. Desapareció el poder de esta última y Yorinda, tan bella como antes, se echó en brazos de su libertado. También las otras doncellas recobraron su anterior forma humana.

Yoringuel y Yorinda se casaron y vivieron muchos años con toda felicidad.

Sesión 17	Objetivos	Metas	Trabajo del Niño	Trabajo del Instructor	Materiales	Evaluación
	-Mejorar la motricidad y la imaginación visual y verbal.	-Reconocer los personajes y seguir una historia	-El niño tendrá pintada una carita en cada yema de los dedos de ambas manos.	-El instructor le pintará al niño una carita diferente en cada yema de sus manos y le contará un cuento en donde deberá levantar cada uno de sus dedos, cuando se le diga si es la mamá, el papá, el hno. Mayor, la hna., de en medio o el niño pequeño el que se levanta.	-Guiñol con la yema de los dedos, una pluma.	<ol style="list-style-type: none"> 1. No Ejecuta 2. Intolerante 3. No atiende 4. Mal uso del material 5. No obedece 6. Pone atención 7. Sigue instrucción y reglas 8. Calidad de ejecución 9. Plantea Estrategias 10 Cumple objetivo
	-Poner a trabajar el cuerpo para mejorar la motricidad gruesa y fina.	-Imitación de animales y oficios	-El niño imitará a violinistas, malabaristas, animales y sonido de los mismos etcétera.	-El instructor observará que se ejecute la tarea.	-Ninguno. Imitaciones de violinistas, carpinteros, malabaristas, o diversos animales.	
	-Activar la memoria y mejorar la percepción visual.	-Recordar el mayor número de imágenes	-El niño deberá de encontrar la pareja de la cara que descubra e indicar a que cara se refiere (ira, burla, miedo, alegría, tristeza etcétera.	El instructor observará que se identifiquen los rostros correctamente.	-Memorama con 36 cartas de caritas con diferentes expresiones de niños y niñas.	

Sesión 18	Objetivos	Metas	Trabajo del Niño	Trabajo del Instructor	Materiales	Evaluación
	-Mejorar la motricidad gruesa y fina.	-Mejorar la motricidad gruesa y fina.	-El niño deberá ensartar la sopa de pasta para hacer un collar o pulsera.	-El instructor observará la ejecución.	-Sopas de pasta, hilo aguja.	1. No Ejecuta 2. Intolerante 3. No atiende 4. Mal uso del material
	-Mejorar la motricidad gruesa y fina.	Mejorar la motricidad gruesa y fina.	-Con una sola mano deberá de doblar una hoja de papel.	El instructor observará que se realice la tarea.	-Una hoja de papel periódico o en blanco.	5. No obedece 6. Pone atención 7. Sigue instrucción y reglas 8. Calidad de ejecución
	-Mejorar la motricidad gruesa y fina y la percepción auditiva.	Mejorar la motricidad gruesa y fina y la percepción auditiva.	-El niño escuchará el ritmo de una pieza de música y tratará de acompañarla tocando con las baquetas la batería.	-El instructor observará que se realice la tarea.	-Una batería simulada, un par de baquetas, un radio y un CD con música popular.	9. Plantea Estrategias 10 Cumple objetivo
	-Mejorar la percepción auditiva y seguir un compás de música popular.	Mejorar la percepción auditiva y seguir un compás de música popular.	-El niño aprenderá a bailar.	El instructor le enseñará a bailar al niño.	Un radio con música popular.	

Sesión 19	Objetivos	Metas	Trabajo del Niño	Trabajo del Instructor	Materiales	Evaluación
	-Hacer uso de sus conocimientos previos.	-Agilizar su memoria y hacer uso de la ZDP con sus conocimientos previos.	-El niño dirá diversas letras que si son certeras se irán colocando en los espacios en blanco hasta completar la palabra correcta. Si no logra acertar, se ira haciendo el cuerpo de un hombre en la horca hasta que se queme.	-El instructor deberá de escribir en una hoja la primera y la última letra de una palabra e irá preguntando de que palabra se trata hasta que la adivine, si no se ahorca y se quema.	-Una hoja de papel y lápiz, Jugar ahorcados o quemados.	1. No Ejecuta 2. Intolerante 3. No atiende 4. Mal uso del material 5. No obedece 6. Pone atención 7. Sigue instrucción y reglas 8. Calidad de ejecución 9. Plantea
Dos o más pers.	-Mejorar su percepción, el autocontrol y respetar las reglas.	-Mejorar su percepción, el autocontrol y respetar las reglas.	-El niño deberá tirar un dado y dependiendo el número que obtenga avanzará en las serpientes y escaleras, respetará turno y no hará trampa.	El instructor observará actitud del niño e impedirá que no se cumplan las reglas del juego.	-Juego de “serpientes y escaleras”, un dado, una moneda para marcar el lugar que le corresponda a cada jugador.	Estrategias 10 Cumple objetivo
	-Poner cuidado y atención en el armando del “lego”.	-Mejorar atención, Percepción visual, paciencia	-El niño deberá seguir los pasos del instructivo para armar un guerrero por piezas pequeñas.	-El instructor observará que se ejecute la tarea.	-Piezas de “Lego” de un guerrero.	
	-Que el niño ponga atención mientras ejecute la acción de armado del lego	-Poner atención a dos acciones al mismo tiempo.	-Mientras el niño ejecuta el armado del lego, pondrá atención a la narración de un cuento.	-El instructor le platicará un cuento y observará reacciones.	-Narración de un cuento.	

Sesión 20	Objetivos	Metas	Trabajo del Niño	Trabajo del Instructor	Materiales	Evaluación
	-Ejercitará las piernas y los pulmones.	-Mejorar la motricidad fina y gruesa.	-El niño inflará varios globos y se pondrá uno entre las piernas para caminar con él hasta depositarlo en una caja.	-El observador verá como reacciona ante la prueba.	-Globos.	1. No Ejecuta 2. Intolerante 3. No atiende 4. Mal uso del material 5. No obedece 6. Pone atención
	-Control motriz.	Mejorar la motricidad fina y gruesa.	-El niño pintará en el suelo un avión con diez espacios.	-El instructor verá que se ejecute la tarea.	-Juego del avión, un gis y el suelo.	7. Sigue instrucción y reglas 8. Calidad de ejecución
	-Mejorar la atención y la percepción ante varias tareas que se realizarán al mismo tiempo.	Mejorar la atención y la percepción ante varias tareas en una sola vez.	-Inflar un globo y depositarlo en una caja caminando con él entre las piernas, imitar a un chango, saltar al avión brincando hasta el número cuatro, salir corriendo a separar semillas que se encuentran en una mesa, ir al piano a tocar <i>los changuitos</i> , regresar a tocar una campana. Fin de la prueba.	-El instructor indicará las reglas del juego y contará el tiempo.	-Carreras con obstáculos. Una caja de cartón, globos, gis, semillas varias, una mesa, un piano, una campana.	9. Plantea Estrategias 10. Cumple objetivo
	-Mejorar la percepción auditiva y motivar la creatividad musical.	-Mejorar la percepción auditiva y motivar la creatividad musical.	-El niño elaborará un instrumento musical con vasos, vertiendo agua en cada uno de ellos a diferentes niveles hasta que logre tocar una melodía.	-El instructor observará como ejecuta la tarea.	-Varios vasos de cristal, dos cubiertos y una jarra con agua.	

ANEXO 12

Materiales

Plumas,

Lápices No. 2,

12 lápices de colores: verde claro, ocre, rojo, amarillo, morado, rosa, café azul, negro, blanco, naranja, verde oscuro,

Resistol 850 blanco,

Tijeras,

Gis: blanco,

Papel Bond: blanco,

Papel lustre: verde,

Papel crepé: verde, rosa mexicano, amarillo,

12 plumones: verde, rojo, amarillo, morado, azul, rosa, café, negro, naranja, verde oscuro, gris,

Palillos chinos: 62 pzas en colores: amarillo, verde, azul, rojo, negro,

12 aros de color: naranja, amarillo, verde, azul, rosa y morado,

Un trozo de papel aluminio: blanco, azul,

Papel periódico,

Dos trompos de madera,

Dos yo – yos rojos de 5 cms. de diámetro,

Dos baleros gigantes de 10 cms., de alto x 8 cms. de diámetro con un palo de 21 cms., de alto y una cuerda de 48 cms. de longitud,

Dos cuerdas de plástico para saltar: verde y rojo,

12 pelotas de esponja: azul, roja, amarilla,

Tres pelotas de Ping – Pong de plástico blanco,

Papel Bond tamaño carta preimpreso con: payaso, fresa, globo, carcacha, calavera, caracol,

Laberintos (3), muñeco de nieve, árbol, 5 círculos, chango en jaula, jarrones,

Timbiriche con puntos (16 x 11 puntos),

45 puntos a unir (lobo),

Un cuadrado, un rectángulo y un círculo punteados,

Cuatro figuras para caligrafía, una hoja con figuras geométricas punteadas: cuadrado, rectángulo, ovalo, círculos, triángulos y dos secuencias numéricas del 1 al 5 y del 4 al 0,

Un esqueleto,
Un tambor y trompeta,
Un barco de vela,
Una hoja con líneas horizontales, inclinadas, círculos y curvas,
Una casa india,
Una tortuga,
Una hoja con 16 sumas simples,
Una hoja con 4 caras de niña con expresiones de: miedo, envidia, rabia y tristeza,
Un trozo de estopa blanca,
Semillas de arroz y lenteja,
Serpentina negra,
Una bolsa de confeti: amarilla, morada, rosa, azul roja y blanca,
Dos mts., de cordel blanco,
Sopa de pasta: letra y círculos,
Plastilina, blanca, roja, azul y amarilla,
Matatena de plástico con 150 pzas., en color verde,
Una bolsa de 100 globos del No., 9 colores: naranja, blanco, verde, azul, rosa amarillo,
Una cubeta (amarilla) de plástico con 20 cubos para ensamblar de colores: rojo amarillo azul y blanco; con una tapadera redonda simulando un reloj con manecillas negras,
Tres títeres de fieltro para usar en los dedos: gallo: café negro y rojo (11 cm.), gallina: blanca y rojo (11 cm.), y un pollo: amarillo y negro (8 cm.),
Una bolsa de 100 canicas de 14mm. Nacaradas con: amarillo, azul, verde, rojo, violeta,
Una lotería mexicana de 22 cm. X 37 cm., y otra de 13.5 cm. X 20 cm., con 10 cartas cada una con 16 figuras diferentes y un mazo de 52 cartas cada una con las siguientes figuras: 1. El gallo, 2. El diablito, 3. La dama, 4. El catrín, 5. El paraguas, 6. La sirena, 7. La escalera, 8. La botella, 9. El barril, 10. El árbol, 11. El melón, 12. El valiente, 13. El gorrito, 14. La muerte, 15. La pera, 16. La bandera, 17. El bandolón, 18. El violoncelo, 19. La garza, 20. El pájaro, 21. La mano, 22. La bota, 23. La luna, 24. El cotorro, 25. El borracho, 26 el negrito, 27. El corazón, 28. La sandía, 29. El tambor, 30. El camarón, 31. Las jaras, 32. El músico, 33. La araña, 34. El soldado, 35. La estrella, 36. El cazo, 37. El mundo, 38. El apache, 39. El nopal, 40. El alacrán, 41. La rosa, 42. La calavera, 43. La campana, 44. El cantarito, 45. El venado,

46. El sol, 47. La corona, 48. La chalupa, 49. El pino, 50. El pescado, 51. La palma. 52. La maceta, 53. El arpa, 54. La rana.

Serpientes y Escaleras de 43 cm. X 29 cm., con 100 diferentes figuras y un dado con un número en cada uno de sus caras del 1 al 6 representado con un punto en color negro,

Una Oca con 63 diferentes figuras a recorrer con un dado,

Dos raquetas de Badminton con 10 gallitos de plástico blanco con gomas en verde y rojo,

Bolsas de plástico tipo camiseta del no. 2,

Un sombrero de copa de cartón en color negro,

Un muñeco “Lego” para armar de 36 piezas

“Bionicle” No. 8572 de color: rojo, gris, naranja y negro,

Dos coches de plástico de 11 cms., largo y 5 cms., ancho,

Un dominó de multiplicaciones con 28 pzas. de madera comprimida con resultados en número rojos y multiplicaciones en color azul impresos sobre fondo blanco,

Boliche construido con 10 botes de plástico para leche de 2 lts., color blanco,

Dos botes de leche costados del fondo (rescatando la agarradera para poder atrapar pelotas),

Ocho sobres blancos de 24 cms., x 10.5 cms.

Memorama con 32 pzas., con caras de niños niñas (8 pares de niños y 8 pares de niñas) con expresiones de: tristeza, rabia o ira, lástima, enfado, envidia o burla, asombro o sorpresa, contento y miendo o susto,

Una caja de 13 cms. ancho x 9 cms. de alto llamado “Conecta Cuatro” con 42 orificios (7 x 6) en plástico amarillo plegable y base azul con 22 fichas rojas y 22 azules de 1 cm., de diámetro cada una,

Un rompecabezas de Mafalda de 63 pzas., de 35 cms. ancho por 29 de alto,

Un “Veo Veo” con tres cartas de 36 cms., de alto x 26 cms. de ancho con 64 figuras (8 x 8) de niños y niñas de diferentes razas con diferentes utensilios de juego (pelota, aro, rehilete, regadera), diferentes sombreros, zapatos y suéteres haciendo diferentes combinaciones y actividades, en donde cada uno tiene su nombre propio y hay que adivinar a cual nos referimos,

Un juego de “Destreza” con 46 pzas., en color rojo de 8 cms., de alto con formas de: escalera, espada, flecha, serrucho, hacha, llave de tuercas, muletas, pico, pala, trinche, bastón, remos, palo de golf, y hockey (se juego igual que los palillos chinos),

Rompecabezas de 15 números del 1 al 15 de 5.5 cms. x 5.5. cms., en color rojo (números nones) y blanco (números pares en rojo),

Piano horizontal,

Ajedrez de madera con 32 pzas., de 34.5 cms. x 34.5 cms., con 64 cuadrados (8 x 8) en claros y oscuros con 16 pzas., color madera y 16 pzas., color negras que son: 1 Rey, 1 reina, 2 alfiles, 2 caballos, 2 torres y 8 peones para colocar de cada lado,

Mascada de 1 mts. x 1 mts en azul y blanco de poliéster,

Prendas de vestir como camisas, blusas, suéter,

Jerga,

Trapo de cocina;

Vasos,

Platos,

Cubiertos,

Varios alimentos comestibles,

Agua,

Jarra.

ANEXO 14 Resultados de las sesiones

SESIÓN 1						
No. de tarea	Objetivo	Tiempo	Tarea y observaciones	Conductas o situaciones relevantes para evaluar	Evaluación	
S 1 T 1	Mejorar motricidad fina y atención.	15'	Se mantuvo atento durante la actividad. Lucía nervioso y callado, pero atento a todo. Mientras iluminaba de rojo una fresa impresa en una hoja tamaño carta, presionaba tanto el lápiz que acabó con la punta y tuvo que sacarle punta nuevamente, le pegó lentejas y recortó papel lustre verde para simular las hojas de la fresa.	Se le sugirió que se sentara bien y que no apoyara mucho el color sobre el papel. Esta conducta es debida al problema de motricidad.	6. Pone atención 7. Sigue instrucción y reglas 10 Cumple objetivo	1 1 1
S 1 T 3	Trabajar la coordinación ojo manos, atención visual.	10'	Se inflaron seis globos de distintos colores con los cuales tanto el niño como el investigador golpeaban manteniéndolos en el aire sin dejarlos caer hasta terminar con sólo dos y divertimos con ellos.	El investigador interactuó con el niño pero este no ponía atención por lo que se evaluó con dos puntos negativos.	4. Mal uso del material 5. No obedece 7. Sigue instrucción y reglas 10 Cumple objetivo	1 1 1 1
S 1 T 2	Mejorar la coordinación visomotora con ambas manos.	15'	Ejercitó con 12 aros de colores a quitárselos a través del cuerpo al ritmo de las palmas del instructor, posteriormente se extendieron los aros en el piso con el objeto de saltar uno a uno sin pisarlos al escuchar las palmas del instructor que aceleraba o disminuía el ritmo.	El investigador al notar que se agitaba y empezaba a toser le indicó al niño que interrumpiera la actividad.	6. Pone atención 7. Sigue instrucción y reglas 9. Plantea Estrategias 10 Cumple objetivo	1 1 1 1

No. de tarea	Objetivo	Tiempo	Tarea y observaciones	Conductas o situaciones relevantes para evaluar	Evaluación	
S 1 T 4	Trabajar atención táctil e imaginación visual.	15'	Se vendaron los ojos del niño y se le indicó que sacara de una bolsa diferentes figuras que tenían distintas formas y cada una de ellas tenía en relieve números y puntos, se le pidió que las fuera describiendo en forma, tamaño y textura, después de la 2ª figura descubrió el número que representaba con puntos en relieve en una de sus caras y el número arábigo en la contra parte. Comentaba – es pequeña, de plástico, tiene unas bolitas o palitos (1) el 6 y el 9 tenían una línea abajo y los fue colocando dentro del globo de plástico con los orificios delineados según la forma de la figura que tenía en su mano (estrella, círculo, ovalo, luna etc.).	Se le motivó a que explicara cada una de las figuras que tenía en su mano y a insertarlas en la esfera con los orificios de diferentes formas.	6. Pone atención 7. Sigue instrucción y reglas 8. Calidad de ejecución 9. Plantea Estrategias 10 Cumple objetivo	1 1 1 1 1

SESIÓN 2						
No de tarea	Objetivo	Tiempo	Tarea y observaciones	Conductas o situaciones relevantes para evaluar	Evaluación	Calif.
S 2 T 1	Mejorar la motricidad fina y atención.	5'	Se inicio iluminando en una hoja tamaño carta impresa una carcacha en su contorno con plumones de diferentes colores.	Se le dio la instrucción al niño que no presionara mucho sobre el papel con el objeto de que tuviera más autocontrol en sus trazos. No ponía atención al investigador por lo que se calificó con un punto negativo.	3. No atiende 7. Sigue instrucción y reglas 10 Cumple objetivo	1 1 1
S 2 T 2	Sensibilizar la percepción visual.	10'	Iluminó una calavera de azúcar (típica de día de muertos) en una hoja preimpresa, se le proporcionó también papel estaño para pegar en la frente y arroz para simular las cejas, el niño se dio a la tarea de pegar verticalmente cada una de las semillas de las cejas onduladas de la calavera.	Se le indicó en donde colocar el papel estaño pues no sabía donde.	6. Pone atención 7. Sigue instrucción y reglas 8. Calidad de ejecución 9. Plantea Estrategias 10 Cumple objetivo	1 1 1 1 1
S 2 T 3	Trabajar la coordinación motora fina de mano dominante y atención.	15'	En otra hoja tamaño carta se ejecutó un ejercicio de caligrafía en el cual el niño tenía que dibujar tres caracoles con sus hojas a fin de ejercitar su motricidad.	Se le sugirió que no recargara mucho el lápiz. No ponía atención al investigador por lo que se calificó con dos puntos negativos.	4. Mal uso del material 5. No obedece 7. Sigue instrucción y reglas 10 Cumple objetivo	1 1 1 1

No de tarea	Objetivo	Tiempo	Tarea y observaciones	Conductas o situaciones relevantes para evaluar	Evaluación	Calif.
S 2 T 4	Trabajar la coordinación motora fina de mano dominante.	2'	Se le presentó un laberinto preimpreso con el objeto que buscara el camino correcto, el cual ejecutó rápidamente después de haberlo observado por unos segundos.	Una vez ejecutado se le indicó que pegara una serpentina en el camino para hacerla resaltar.	6. Pone atención 9. Plantea Estrategias 10 Cumple objetivo	1 1 1
S 2 T 5	Mejorar la percepción táctil de objetos y atención	13'	A ojos cerrados se le dio a identificar un sombrero de copa de cartón, el cual identificó inmediatamente, un tubo de serpentinas que identificó como un tubo de papel, unos lentes, y una cuerda para saltar de plástico, el cual no le costó ninguna dificultad para describir.	Se le estimuló para que ampliara la descripción de los objetos.	6. Pone atención 7. Sigue instrucción y reglas 8. Calidad de ejecución 9. Plantea Estrategias 10 Cumple objetivo	1 1 1 1 1
S 2 T 6	Trabajar el autocontrol motriz y atención	5'	Se utilizó la cuerda para que el niño saltara con ella unas ocho veces pero se le dificultó la coordinación	Se observó la mala ejecución a consecuencia de la motricidad corporal, por lo que se calificó con un punto negativo.	5. No obedece 10 Cumple objetivo	1 1
S 2 T 7	Mejorar el autocontrol motriz y atención	10'	Con dos envases de dos litros de leche vacíos y recortados en su base debía cachar varias pelotas de esponja, 20 en total, simultáneamente con ambas manos y sentado en flor de loto en el piso, al inicio no era muy asertivo, pero posteriormente se concentró en el ejercicio ejecutándolo muy bien. Se le dio la indicación que habría un cambio de posición, cruzando las manos, si se le aventaba del lado izquierdo cachara con la derecha y viceversa.		6. Pone atención 7. Sigue instrucción y reglas 9. Plantea Estrategias 10 Cumple objetivo	1 1 1 1

No de tarea	Objetivo	Tiempo	Tarea y observaciones	Conductas o situaciones relevantes para evaluar	Evaluación	Calif.
S 2 T 8	Trabajar atención y autocontrol motriz.	10'	Se dio inicio al juego con palillos chinos (tres paquetes), al principio no respetó las reglas y el turno, pero a la hora del conteo el cual se anotaron los valores totales de los diferentes colores y sumarlos, se notó su inseguridad y nerviosismo, pues no sabía multiplicar.	Se le recordó respetar las reglas y el turno. Se calificó con un punto negativo por mostrar inseguridad y baja autoestima.	5. No obedece 9. Plantea Estrategias 10 Cumple objetivo	1 1 1

SESIÓN 3						
No de tarea	Objetivo	Tiempo	Tareas y observaciones	Conductas o situaciones relevantes para evaluar	Evaluación	Calif.
S 3 T 1	Mejorar la motricidad fina de la mano dominante y atención	10'	Se trabajó con un muñeco de nieve preimpreso el cual iluminó para posteriormente pegarle con confeti la lluvia de nieve.	Se le indicó que tenía que llevar a cabo una tarea a la vez, con esto demostraba su intolerancia a finalizar un trabajo. Se calificó con dos puntos negativos por aparentar no escuchar y no tener orden.	2. Intolerante 5. No obedece 8. Calidad de ejecución 9. Plantea Estrategias 10 Cumple objetivo	1 1 1 1 1
S 3 T 2	Mejorar la coordinación ojo mano dominante y motricidad	5'	Se le proporcionó una hoja tamaño carta con un árbol preimpreso, papel crepé y tijeras para que empezara a recortar el follaje del árbol, se le indicó que podía pegar todo de un solo golpe, Lo cual lo hizo mostrarse cordial y alegre por concluir rápido la actividad, se le incluyó confeti para simular un árbol frutal.		7. Sigue instrucción y reglas 9. Plantea Estrategias 10 Cumple objetivo	1 1 1
S 3 T 3	Mejorar atención y percepción táctil, imaginación visual	15'	Se le indicó que cerrara los ojos y que identificara lo que se le iba a proporcionar; era la tapa de plástico simulando un reloj con sus manecillas de una cubeta de cubos y rectángulos para ensamblar con unos orificios en forma de cuadrado, rectángulo. Después se le proporcionaron cubos para armar y se le indicó que armara la figura que quisiera, rápidamente comenzó a armar una figura humana como la indicaba el modelo, los cubos no se ensamblaban bien y aplicaba mucha fuerza, lo cual provocaba que se desprendieran. Uso la estrategia de hacerlo por partes, primero los pies, luego el tronco con los brazos y al final la cabeza. Cuando quiso unir tronco y cabeza con los pies se le desarmó todo Así que tenía que usar la cabeza y calmarse.	Se le sugirió que no se desesperara y lo hiciera un poco más tranquilo.	6. Pone atención 7. Sigue instrucción y reglas 8. Calidad de ejecución 9. Plantea Estrategias 10 Cumple objetivo	1 1 1 1 1

No de tarea	Objetivo	Tiempo	Tareas y observaciones	Conductas o situaciones relevantes para evaluar	Evaluación	No de tarea
S 3 T 4	Trabajar motricidad y atención, disciplina, tolerancia a la frustración y respeto	10'	Se colocó un lazo atado a cada uno de sus muñecas y luego entrelacé el otro extremo a mis muñecas y se le pidió que desatara los nudos. Tímidamente pasaba sus manos por la cabeza del investigador o por la suya, pero tranquilo y pensando lo que hacía.	Se mostraba inquieto y como no lograba desatarse, se le mostró como hacerlo.	6. Pone atención 7. Sigue instrucción y reglas 8. Calidad de ejecución 9. Plantea Estrategias	1 1 1 1
S 3 T 5	Mejorar atención, Orden y disciplina, respeto de turno, tolerancia a la frustración.	20'	Se jugó lotería, se le proporcionó una carta gigante de 16 figuras y el investigador empezó a gritar rápidamente las figuras que iba destapando para lograr captar la atención del niño, al finalizar faltaron figuras por marcar lo cual nos hizo comenzar de nuevo. Se le preguntó que ¿cuántas figuras tenía cada carta? Lo que hizo que el niño comenzara a contarlas de una en una, el investigador le comentó que también podía contarlas multiplicando las cuatro horizontales y las cuatro verticales para hacerlo más rápidamente. Enseguida comenzamos de nuevo pero ahora con dos cartas que contaba de una en una nuevamente y se le comentó que ahora podía juntar las dos cartas y contar 8 x 4 pero no supo dar el resultado así que las volvió a contar hasta corroborarlo.	Instrucciones más explícitas y apoyo con multiplicaciones.	6. Pone atención 7. Sigue instrucción y reglas 8. Calidad de ejecución 9. Plantea Estrategias 10 Cumple objetivo	1 1 1 1 1

SESIÓN 4						
No de tarea	Objetivo	Tiempo	Tareas y observaciones	Conductas o situaciones relevantes para evaluar	Evaluación	Calif.
S 4 T 1	Mejorar atención y motricidad fina de la mano dominante.	5'	El clásico juego de tripas de gato se eligió como actividad. Las líneas que dibujaba el sujeto eran más rectas y no tan marcadas como en actividades anteriores.		6. Pone atención 7. Sigue instrucción y reglas 8. Calidad de ejecución 9. Plantea Estrategias 10 Cumple objetivo	1 1 1 1 1
S 4 T 2	Desarrollar la atención y reafirmar tablas de multiplicar.	10'	Se le pidió al niño que escribiera la tabla del 8, al terminar se volvió a jugar tripas de gato pero el juego constaba de colocar el resultado de la tabla para unir con una línea los resultados iguales.	Se elaboró en una hoja blanca la tabla del 8 como reforzador. Mostró nerviosismo por lo cual se le dio una calificación negativa.	2. Intolerante 10 Cumple objetivo.	1 1
S 4 T 3	Desarrollar la motricidad gruesa y atención aunado a la Reafirmación de la tabla del ocho	10'	Se le pidió al niño que escribiera la tabla del ocho en cinco círculos en trozos de papel. Los números se colocaron dentro de aros y se esparcieron en el suelo, para brincar al aro correspondiente con el resultado correcto según se requería.	Copió los resultados de la tabla, para poder seguir con el ejercicio. Mostró nerviosismo por lo cual se le dieron dos calificaciones negativas.	2. Intolerante 5. No obedece 10 Cumple objetivo	1 1 1
S 4 T 4	Desarrollar la motricidad, atención, coordinación y autocontrol.	30'	Se invitó al sujeto a sentarse al piano y se le explicó que el teclado del piano está compuesto por octavas lo que era la razón por la cual se le estaba enseñando la tabla del 8 comprobando que de Do a Do había una octava. Enseguida se le enseñó una pieza musical llamada <i>Los changuitos</i> y comenzó a tratar de ejecutar, con entusiasmo y tras varios intentos logró interpretarla completa.	Se le ayudó con ejercicios de relajación.	6. Pone atención 7. Sigue instrucción y reglas 8. Calidad de ejecución 9. Plantea Estrategias 10 Cumple objetivo	1 1 1 1 1

SESIÓN 5						
No de tarea	Objetivo	Tiempo	Tarea y observaciones	Conductas o situaciones relevantes para evaluar	Evaluación	Calif.
S 5 T 1	Desarrollar la atención y percepción de diferentes texturas por medio del tacto.	15'	Se le vendaron los ojos, se le entregó papel aluminio para que lo identificara, posteriormente se le pasó por los brazos y cuello diferentes texturas de tela, jergas, toalla y algodón, para que las identificara. Se proporcionaron dos objetos más (una matraca y un dado) los cuales describió acertadamente.	Se le motivó para que ampliara la descripción de los objetos. No puso atención al principio.	3. No atiende 6. Pone atención 7. Sigue instrucción y reglas 8. Calidad de ejecución 9. Plantea Estrategias 10 Cumple objetivo	1 1 1 1 1 1
S 5 T 2	Desarrollar la atención y motricidad fina de la mano dominante.	10'	Se le proporcionó papel periódico para que lo rasgara en tiras, posteriormente con ambas manos empezó a hacer bolitas de papel. Una vez concluidas las bolitas de papel se le indicó las arrojará con ambas manos en un bote a un metro de distancia, primero la derecha (que lo hacía mejor) y luego la izquierda.	Se le indicó que ejecutara la acción tranquilo, posteriormente se colocó un cesto de basura a 1.30 metros de distancia. Al darle la instrucción se puso intolerante por lo que se le calificó con dos puntos negativos.	2. Intolerante 4. Mal uso del material 8. Calidad de ejecución 9. Plantea Estrategias 10 Cumple objetivo	1 1 1 1 1

SESIÓN 5						
No de tarea	Objetivo	Tiempo	Tarea y observaciones	Conductas o situaciones relevantes para evaluar	Evaluación	Calif.
S 5 T 3	Desarrollar la motricidad fina de mano dominante y memoria.	25'	Se le pidió al niño que recortara del periódico seis letras grandes, las que él quisiera, y comenzó recortando la M, P, R, 6, 9 y la letra O que pegó en cada una de las caras de un dado. Se le pidió que al tirar el dado, dijera todas las palabras que supiera con la letra que cayó del dado. Si caía un número, entonces debía responder a una multiplicación.	Se le brindó ayuda verbal con la tabla del 6 y del 9 como reforzamiento, se le pidió que no se apoyara en textos escritos para encontrar palabras y no obedeció, por lo que se le dio tres puntos negativos.	2. Intolerante 4. Mal uso del material 5. No obedece 8. Calidad de ejecución 9. Plantea Estrategias 10. Cumple objetivo	1 1 1 1 1 1
S 5 T 4	Desarrollar la motricidad fina de la mano dominante y percepción viso espacial	10'	Se jugó al yo-yo pero el pequeño no lograba hacer subir el juguete atorándose el hilo y complicando la ejecución.	Se le mostró el ejercicio para que el niño le imitara en los movimientos de la mano.	6. Pone atención 7. Sigue instrucción y reglas	1 1

SESIÓN 6						
No de tarea	Objetivo	Tiempo	Tarea y observaciones	Conductas o situaciones relevantes para evaluar	Evaluación	Calif.
S 6 T 1	Desarrollar la atención y la motricidad, llevar un orden durante la tarea.	10'	Se le indicó que cortara cordel para simular las rejas de la jaula de un changuito impreso en una hoja tamaño carta, para luego pegarlas con resistol en cada barrote.	Por treinta segundos no hizo caso de la instrucción, por lo que se le dio un punto negativo.	4. Mal uso del material 7. Sigue instrucción y reglas 10 Cumple objetivo	1 1 1
S 6 T 2	Desarrollar la atención y la motricidad fina de la mano dominante.	10'	En seis jarrones impresos tenía que iluminar y pegar sopa de pasta, pero se notaba muy inquieto al concluir con el tercer jarrón, y se procedió al cambio de actividad.	Se le proporcionaron dos puntos negativos por estar inquieto y aparentar no escuchar la orden.	4. Mal uso del material 5. No obedece	1 1
S 6 T 3	Desarrollar atención y percepción. Concentración en el juego, unir puntos, motricidad fina viso espacial.	05'	Se le dio al niño una hoja llena de números para que dibujara progresivamente líneas y fuera apareciendo un dibujo, éste se trataba de un lobo con sombrero de copa.		6. Pone atención 7. Sigue instrucción y reglas 8. Calidad de ejecución 9. Plantea Estrategias 10 Cumple objetivo	1 1 1 1 1

No de tarea	Objetivo	Tiempo	Tareas y observaciones	Conductas o situaciones relevantes para evaluar	Evaluación
S 6 T 4	Desarrollar la percepción y concentración en el juego, seguimiento de orden y ubicación espacial, socialización y respetar turno.	10'	Javier y otro amigo empezaron a jugar <i>timbiriche</i> , pero Javier quería modificar las reglas tomando ventaja para poder ganar más puntos.	Se tuvo que leer las instrucciones del juego en voz alta para constatar las reglas del juego. Se le proporcionaron dos puntos negativos porque en el momento de jugar con un par no lograba tener autocontrol.	2. Intolerante 4. Mal uso del material 6. Pone atención 7. Sigue instrucción y reglas 8. Calidad de ejecución 9. Plantea Estrategias 10 Cumple objetivo
S 6 T 5	Desarrollar la atención, percepción y concentración durante la tarea, orden y disciplina.	15'	Esta actividad tuvo otro participante, un amigo de Javier. Se les mostró un juego de lotería pero esta vez más pequeño en tamaño que el que por primera vez se le mostró a Javier, se le entregó dos cartas a cada niño y un puñado de semillas para que fueran marcando las que ya tenían. Se jugaron tres juegos seguidos.	El investigador empezó a cantar las figuras rápidamente para llamar la atención del sujeto, pues no paraba de hablar riendo con su amigo. Se proporcionó un punto negativo por no atender en un lapso de quince segundos.	3. No atiende 6. Pone atención 7. Sigue instrucción y reglas 8. Calidad de ejecución 9. Plantea Estrategias 10 Cumple objetivo

SESIÓN 7						
No de tarea	Objetivo	Tiempo	Tarea y observaciones	Conductas o situaciones relevantes para evaluar	Evaluación	Calif.
S 7 T 1	Mejorar atención, percepción y ejercitar las manos al desbaratar la estopa.	15'	Se le pidió que iluminara la nariz y el cuello de un payaso preimpreso mientras tarareaba una canción, posteriormente se le proporcionó estopa para que la deshilara ejercitando así sus manos, a continuación se le indicó que pegara la estopa en la cabeza del payaso para simular el pelo.		6. Pone atención 7. Sigue instrucción y reglas 8. Calidad de ejecución 10 Cumple objetivo	1 1 1 1
S 7 T 2	Mejorar su motricidad fina, su percepción y atención en la figura.	10'	Se le pidió que siguiera una línea punteada de un rectángulo, un cuadrado y un círculo sin despegar el lápiz, que se encontraban preimpresos en una hoja tamaño carta.		6. Pone atención 7. Sigue instrucción y reglas 8. Calidad de ejecución 10 Cumple objetivo	1 1 1 1
S 7 T 3	Mejorar la motricidad haciendo ejercicios de caligrafía con limpieza.	10'	Se le pidió que dibujara una serie de figuras preimpresas para hacer caligrafía, se observó que la forma de tomar el lápiz no era la adecuada por lo que provocó un aspecto sucio y descuidado en la ejecución del mismo. Al ejecutar la 4ª figura que se trataba de un muñequito hecho con una serie de círculos, el niño elaboró cuatro figuras de diferentes tamaños con piernas y brazos diferentes.	Se le sugirió que se sentara correctamente (derecho y con los dos brazos en la mesa) indicándole que tomaba el lápiz muy arriba y que por eso no le resultaba muy bien su dibujo. Se le proporcionaron tres puntos negativos por no concluir la tarea correctamente a causa de su escaso autocontrol.	3. No atiende 4. Mal uso del material 5. No obedece 10 Cumple objetivo	1 1 1 1

No de tarea	Objetivo	Tiempo	Tareas y observaciones	Conductas o situaciones relevantes para evaluar	Evaluación	No de tarea
S 7 T 4	Desarrollar la percepción y atención.	15'	Se le mostró un domino de multiplicaciones, al principio se le dijo que tomara siete fichas y que no les ocultara, que los dos las íbamos a tener a la vista; el investigador tiró primero y le empezó a decir las tablas en voz alta con el objeto de que a fuerza de escucharlas las fuera memorizando, el niño siguió el mismo procedimiento.	Se empezó a decir las tablas en voz alta con el objeto de que a fuerza de escucharlas las fuera memorizando. Se le dio un punto negativo por estar intolerante en el primer partido del juego.	2. Intolerante 6. Pone atención 7. Sigue instrucción y reglas 8. Calidad de ejecución 9. Plantea Estrategias 10 Cumple objetivo	1 1 1 1 1 1
S 7 T 5	Mejorar la atención y observar si recuerda la melodía aprendida varias semanas atrás.	35'	Se analizó su memoria a corto plazo y ver la ejecución de <i>los changuito</i> en el piano. Se le enseñó también <i>las mañanitas</i> , lo cual interpretó rápidamente.		6. Pone atención 7. Sigue instrucción y reglas 8. Calidad de ejecución 9. Plantea Estrategias 10 Cumple objetivo	1 1 1 1 1

SESIÓN 8						
No de tarea	Objetivo	Tiempo	Tareas y observaciones	Conductas o situaciones relevantes para evaluar	Evaluación	Calif.
S 8 T 1	Mejorar la percepción y atención ejercitando su habilidad visual y su motricidad fina de la mano dominante.	05'	Se le proporcionó un laberinto preimpreso en donde un cerdo debía de escoger entre tres caminos a seguir para encontrar las bellotas del otro extremo. El niño encontró rápidamente el camino.	Se le invitó a satisfacer su curiosidad para corroborar si otro camino también lo llevaba a la meta.	6. Pone atención 7. Sigue instrucción y reglas 8. Calidad de ejecución 9. Plantea Estrategias 10 Cumple objetivo	1 1 1 1 1
S 8 T 2	Mejorar su motricidad fina, percepción y atención en la figura.	15'	Se le pidió que dibujara el contorno de cuatro cuadrados, tres rectángulos, tres óvalos, cuatro círculos, cuatro triángulos.	Se le invitó a que llevara un orden y lo hiciera más lento. Se le permitió que descubriera cual era el error en la secuencia numérica, marcándole lo bien que lo hizo al corregirlo. Se le puso un punto negativo por no hacer caso de las instrucciones durante treinta segundos.	5. No obedece 9. Plantea Estrategias 10 Cumple objetivo	1 1 1

No de tarea	Objetivo	Tiempo	Tareas y observaciones	Conductas o situaciones relevantes para evaluar	Evaluación	Calif.
S 8 T 3	Mejorar la percepción, atención y la motricidad fina de ambas manos y corroborar su atención auditiva.	20'	Se le presentó la figura de un esqueleto preimpresa en una hoja, plastilina blanca y pegamento, y se le pidió que empleara los materiales para llenar la figura, mientras él ejecutaba este ejercicio el investigador le platicaba un cuento. De inmediato se le preguntó al pequeño ¿cuál es la moraleja del cuento? y se corroboró que ponía atención al cuento al mismo tiempo que ejecutaba el ejercicio de plastilina con sus manos.		6. Pone atención 7. Sigue instrucción y reglas 8. Calidad de ejecución 9. Plantea Estrategias 10 Cumple objetivo	1 1 1 1 1
S 8 T 4	Sensibilizar su percepción táctil e imaginación visual.	15'	Se le cubrieron los ojos y se le colocó una caja de madera con asas de mecate y se le preguntó ¿qué es?, ¿Qué hay adentro? empezó a buscar, tenía unas hojas de tela pegadas en las cuatro paredes de la misma y dijo -¡tiene hojas!- buscaba en el fondo, sacó un títere de fieltro para jugar con los dedos de la mano. -¡este es un gallo!- sigue buscando y saca otro -¡este es otro gallo! ¿Cómo lo sabes?, se quedó pensando son de tela (fieltro), saca un limón de plástico con hojas de tela ¡este es un limón, otro limón! y sacó el último títere (pollito) -¡este es un pollo!- ¿cómo lo sabes?, - ¡porque no tiene cresta!-	El investigador le hacia preguntas y al observar que el niño empezó a pelear con los títeres (gallo, gallina y pollito) paso a la siguiente actividad.	6. Pone atención 7. Sigue instrucción y reglas 8. Calidad de ejecución 9. Plantea Estrategias 10 Cumple objetivo	1 1 1 1 1
S 8 T 5	Mejorar la atención la percepción y el autocontrol motriz.	10'	Se dio la instrucción de sentarse en el piso y se dio inicio a un juego que consistía en cachar pelotas en turnos con dos botes de leche vacíos (de dos litros) cortados por la base.	El investigador interactuó con el niño.	6. Pone atención 7. Sigue instrucción y reglas 8. Calidad de ejecución 9. Plantea Estrategias 10 Cumple objetivo	1 1 1 1 1

SESIÓN 9						
No de tarea	Objetivo	Tiempo	Tarea y Observaciones	Conductas o situaciones relevantes para evaluar	Evaluación	Calif.
S 9 T 1	Desarrollar la atención y la motricidad fina de ambas manos.	10'	Se inició el recorte de serpentina para adornar un tambor preimpreso en una hoja tamaño carta.	El investigador tuvo que cortar y pegar serpentina para adornar el tambor y la trompeta pues el niño se veía cansado. Se le proporcionó un punto negativo por no obedecer las instrucciones.	5. No obedece 7. Sigue instrucción y reglas	1 1
S 9 T 2	Mejorar la motricidad, percepción y la socialización.	10'	Se invitó al niño a jugar <i>carreterita</i> en el patio, lo suficientemente ancha para que pasaran dos coches.	No logró dibujar en continuo las paralelas en el suelo por no tener bien clara su percepción y parecer no escuchar.	3. No atiende 5. No obedece	1 1
S 9 T 3	Mejorar la percepción, motricidad fina de ambas manos y fijar la atención en la tarea.	15'	Se le indicó que iluminara el agua de color azul en el cual flotaba un velero preimpreso en donde se iba a trabajar; el niño se apoyaba mucho con el lápiz al estar iluminando, iluminó la lancha de color verde para después adornar las tres velas con papel crepé recortado y pegado en ellas (amarillo, rosa mexicano y verde). Mientras él ejecutaba la acción se le contó un cuento con el objeto de relajarlo y que pusiera atención a ambas tareas.	Se le invitó a no recargar mucho el lápiz sobre el papel.	6. Pone atención 7. Sigue instrucción y reglas 8. Calidad de ejecución 9. Plantea Estrategias 10 Cumple objetivo	1 1 1 1 1

No de tarea	Objetivo	Tiempo	Tarea y observaciones	Conductas o situaciones relevantes para evaluar	Evaluación	Calif.
S 9 T 4	Mejorar la percepción, atención, motricidad y socialización.	10'	Se inició el juego de <i>acitrón</i> tomando como objetos una pelota de esponja cada uno, se observó que el pequeño al pasar su pelota a la persona invitada no la desplazaba, sino que la hacía rebotar sobre la mesa, aumentando el grado de dificultad, por lo que el investigador efectuó la acción de rebotar su pelota al pasarlo al pequeño y como le costaba trabajo cazarla inmediatamente cambió su actitud suspendiendo el rebotarla cuando la pasaba a la compañera de al lado.	Se le dieron dos puntos negativos por romper las reglas del juego.	4. Mal uso del material 5. No obedece 10 Cumple objetivo	1 1 1
S 9 T 5	Mejorar la socialización, motricidad, percepción y atención.	20'	Se le invitó a chico a ejecutar sus melodías en el piano junto con otra persona para que le enseñara a tocar también a ella y tocaran juntos.	El investigador incluyó a otra persona en este ejercicio.	6. Pone atención 7. Sigue instrucción y reglas 8. Calidad de ejecución 9. Plantea Estrategias 10 Cumple objetivo	1 1 1 1 1

SESIÓN 10						
No de tarea	Objetivo	Tiempo	Tareas y observaciones	Conductas o situaciones relevantes para evaluar	Evaluación	Calif.
S 10 T 1	Mejorar la percepción y llamar la atención del niño a una lectura poco usual.	05'	Se inició con una lectura intitulada <i>La tienda de juguetes</i> en la cual, la secuencia está dividida en tres columnas muy separadas con el objeto de leer las palabras saltando de una columna a otra horizontalmente, continuando en el siguiente renglón hasta ya casi al final encontrar una lectura continua.	Se le dio la instrucción que leyera horizontalmente saltando de una columna a otra.	6. Pone atención 7. Sigue instrucción y reglas 8. Calidad de ejecución 9. Plantea Estrategias 10 Cumple objetivo	1 1 1 1 1
S 10 T 2	Mejorar la percepción, atención y la motricidad fina de la mano dominante.	05'	Se le proporcionó un laberinto en donde en la parte superior se encontraba una hormiga con tres caminos a seguir, pero con sólo una entrada en la parte inferior de la hoja en donde se encontraba un oso hormiguero. El niño observó el documento y al mismo tiempo que con el lápiz marcaba el camino.	El niño no requirió ayuda.	7. Sigue instrucción y reglas 8. Calidad de ejecución 9. Plantea Estrategias 10 Cumple objetivo	1 1 1 1
S 10 T 3	Caligrafía para mejorar motricidad fina en la mano dominante.	10'	Se le dio otro documento impreso con líneas punteadas para que el niño uniera las líneas con lápices de diferentes colores.	Se le sugirió que pasara el color una sola vez, por las líneas. Se le dio un punto negativo por no llevar un orden en la ejecución y por aparentar no escuchar las instrucciones.	3. No atiende 10 Cumple objetivo	1 1
S 10 T 4	Mejorar motricidad fina.	15'	Se le entregó una hoja con una casa india preimpresa para que pegara sopa de pasta en toda su superficie de una en una.	El niño no requirió ayuda.	8. Calidad de ejecución 9. Plantea Estrategias 10 Cumple objetivo	1 1 1

No de tarea	Objetivo	Tiempo	Tareas y observaciones	Conductas o situaciones relevantes para evaluar	Evaluación	Calif.
S 10 T 5	Mejorar la percepción y atención al enseñarle los colores primarios y que colores resultan de la mezcla de éstos.	20'	El ejercicio consistía en trabajar plastilina azul y amarilla que son colores primarios para pasar transformarla en el color verde que es un color secundario, se le pidió que la pusiera en la concha de una tortuga preimpresa, mientras se le platicaba un cuento intitulado <i>una tortuga</i> .	El niño intentó recordar el color que se formaba al unir dos colores de plastilina. Pero, se sintió aludido por la lectura del cuento <i>una tortuga</i> .	6. Pone atención 7. Sigue instrucción y reglas 8. Calidad de ejecución 9. Plantea Estrategias 10 Cumple objetivo	1 1 1 1 1
S 10 T 6	Desarrollar la percepción gustativa y olfativa.	20'	Se le vendaron los ojos acercándole varios alimentos, desde vegetales, platillos varios, hasta frutas, primero se le dieron a oler y si no los reconocía se le dieron a probar.	No logró identificar de que era verdura era la sopa y comento estar comiendo pescado y era pollo.	6. Pone atención 7. Sigue instrucción y reglas	1 1

SESIÓN 11						
No de tarea	Objetivo	Tiempo	Tarea y observaciones	Conductas o situaciones relevantes para evaluar	Evaluación	Calif.
S 11 T 2	Mejorar la percepción y atención al respetar reglas y socialización	10'	Se jugó el juego de <i>la Oca</i> con otro adulto del sexo femenino, Javier respetó turno y fue tolerante en su turno del juego.	Se le tuvo que recordar guardar su turno. Se le dio un punto negativo por no hacer caso a las instrucciones por segundos al inicio del juego.	5. No obedece 6. Pone atención 7. Sigue instrucción y reglas 8. Calidad de ejecución 9. Plantea Estrategias 10 Cumple objetivo	1 1 1 1 1 1
S 11 T 3	Mejorar percepción y la motricidad gruesa y fina de la mano dominante.	05'	Se jugó boliche con pelotas de esponja y botes de leche vacíos. No logró seguir las instrucciones y lanzó las pelotas sin orden.	Se le sugirió tener orden durante el juego. Se le dieron dos puntos negativos por no hacer caso a las instrucciones en el transcurso del juego.	3. No atiende 4. Mal uso del material	1 1
S 11 T 4	Mejorar atención y motricidad gruesa y fina.	05'	Se jugaron con aros y la indicación era brincar y pasar entre ellos al ritmo de las palmas.	Prestó atención al sonido de las palmas para llevar el ritmo al brincar los aros.	6. Pone atención 7. Sigue instrucción y reglas 8. Calidad de ejecución 9. Plantea Estrategias 10 Cumple objetivo	1 1 1 1 1
S 11 T 5	Mejorar percepción, socialización y la motricidad gruesa y fina.	10'	Se lanzaron pelotas para atrapar, en un contenedor de leche, para que él las levantara y las volviera a lanzar. Le costó mucho trabajo cachar las pelotas.	Se le proporcionaron dos puntos negativos por romper las reglas al inicio del juego.	3. No atiende 4. Mal uso del material 8. Calidad de ejecución 9. Plantea Estrategias 10 Cumple objetivo	1 1 1 1 1

SESIÓN 12						
No de tarea	Objetivo	Tiempo	Tareas y observaciones	Conductas o situaciones relevantes para evaluar	Evaluación	Calif.
S 12 T 1	Mejorar percepción, atención y autocontrol.	15'	Se jugó <i>conecta cuatro</i> que consta de una rejilla abierta y con orificios en donde al insertar las fichas una a una (roja o negra) se va formando líneas horizontales, verticales o sesgadas en donde el jugador que primero junte cuatro de su color, gana.	Se le ayudó a que observara más detenidamente para evitar que el contrario ganara. Se le proporcionó un punto negativo por no poner atención.	3. No atiende 7. Sigue instrucción y reglas	1 1
S 12 T 2	Mejorar percepción, atención y motricidad gruesa y fina de la mano dominante	15'	Se jugó <i>destreza</i> exponiendo el material que constaba de varios objetos como muletas, hachas, escaleras, mazos, y otras formas varias.	No comprendía las instrucciones, por lo que se le mostró la mecánica del juego. Se le proporcionó un punto negativo por no tener autocontrol.	2. Intolerante 6. Pone atención 7. Sigue instrucción y reglas 8. Calidad de ejecución 9. Plantea Estrategias 10 Cumple objetivo	1 1 1 1 1 1
S 12 T 3	Mejorar percepción y atención por medio de la identificación de emociones en figuras bidimensionales.	05'	Se le presentaron en una hoja preimpresa cuatro caras de niñas en donde mostraban diferentes sentimientos en su rostro como: miedo, envidia, rabia y tristeza. Se le pidió que iluminara sus moños y circulara a la cara que representaba <i>la envidia</i> .	El niño mostró entusiasmo ante la actividad.	6. Pone atención 7. Sigue instrucción y reglas 8. Calidad de ejecución 9. Plantea Estrategias 10 Cumple objetivo	1 1 1 1

SESIÓN 12						
No de tarea	Objetivo	Tiempo	Tareas y observaciones	Conductas o situaciones relevantes para evaluar	Evaluación	Calif.
S 12 T 4	Mejorar la atención y la percepción visual.	15'	Se procedió al juego de <i>memoria</i> con 16 cartas en donde se representaban ocho emociones distintas y aparecía oculto el nombre de la emoción. Se le explicó que tenía que encontrar el par igual al que descubriera primero y decir, de que emoción se trataba.	Se le dificultó hacer pares pues no reconocía las emociones. Se le dieron dos puntos negativos por no obedecer las instrucciones del juego, parecía que no escuchaba.	3. No atiende 5. No obedece 6. Pone atención 7. Sigue instrucción y reglas 8. Calidad de ejecución 9. Plantea Estrategias 10 Cumple objetivo	1 1 1 1 1 1 1

SESIÓN 13						
No de tarea	Objetivo	Tiempo	Tareas y observaciones	Conductas o situaciones relevantes para evaluar	Evaluación	Calif.
S 13 T 1	Mejorar motricidad fina, percepción visual y atención.	15'	Se inició con un rompecabezas de 62 piezas de 29 cm., de alto por 35 cm., de ancho con la figura de <i>Mafalda</i> paseando a su French poodle en un jardín público, encontrándose con una amiguita de ella más pequeña paseando a su bull dog.	Su estrategia constaba de seleccionar las piezas del mismo color, y aunque se le acercaban piezas para invitarlo a que las instalara sobre el tablero, el chico estaba concentrado en su propia estrategia. Se le dio un punto negativo por no aceptar las sugerencias del juego y parecía no escuchar.	3. No atiende 6. Pone atención 8. Calidad de ejecución 9. Plantea Estrategias 10 Cumple objetivo	1 1 1 1 1
S 13 T 2	Mejorar percepción visual y atención en figuras, detectar diferencias.	20'	Se continuó con el juego de <i>Veo-Veo</i> que consta de varias cartas con 64 personajes conformados por niños y niñas con nombres, atuendos y objetos todos diferentes, ejemplo: niños y niñas, rubios, pelirrojos, blancos o morenos; vestidos con blusa, sweater, playera o chamarra y con utensilios como: pelotas, regaderas de mano aros o rehiletos. El juego consta de que el jugador seleccione un personaje mientras que los otros empiezan a preguntar: ¿es hombre o mujer? ¿Es moreno? ¿Es blanco? etc., hasta encontrar el nombre del personaje que el primer jugador seleccionó.	El niño se mostró observador y atento durante la actividad.	6. Pone atención 7. Sigue instrucción y reglas 8. Calidad de ejecución 9. Plantea Estrategias 10 Cumple objetivo	1 1 1 1 1

SESIÓN 13						
No de tarea	Objetivo	Tiempo	Tareas y observaciones	Conductas o situaciones relevantes para evaluar	Evaluación	Calif.
S 13 T 3	Mejorar atención, percepción y motricidad fina y autocontrol.	15'	Se jugó <i>matatena</i> , que consta de pequeñas piezas de plástico de color verde limón, con una pelota de ping-pong., se trataba de elevar la pelota mientras con la mano derecha se recolectaba una pieza de matatena tan rápidamente como se pudiera para cachar la pelota antes de que cayera, una vez logrado el primer objetivo, el segundo intento era recolectar dos piezas y después tres y así sucesivamente.	Se observó que el grado de dificultad era mucho para el pequeño, así que se le puso una sola pieza para que la recolectara, después se le puso dos piezas y así sucesivamente. Se le pusieron dos puntos negativos al observar su falta de autocontrol.	2. Intolerante 5. No obedece 9. Plantea Estrategias 10 Cumple objetivo	1 1 1 1
S 13 T 4	Desarrollar percepción, atención, motricidad fina y autocontrol corporal.	10'	Se le dieron dos pelotas de ping-pong para que hiciera malabares con ellas, pero prefirió lanzarlas a la pared, aun cuando no siguió la instrucción, logró buena coordinación motriz con el ejercicio.	Se le dio un punto negativo al no seguir las instrucciones del juego o aparentar no escuchar.	4. Mal uso del material 6. Pone atención 7. Sigue instrucción y reglas 9. Plantea Estrategias 10 Cumple objetivo	1 1 1 1 1

SESIÓN 14						
No de tarea	Objetivo	Tiempo	Tarea y observaciones	Conductas o situaciones relevantes para evaluar	Evaluación	Calif.
S 14 T 1	Mejorar percepción visual, motricidad fina, atención, aplicar estrategias.	15'	Se sacó un tablero de damas chinas y se procedió a jugar.	Se motivó al niño a que jugara pero no se le veía interés o estaba muy cansado, se le indicó que debía respetar reglas de juego. Se le dieron dos puntos negativos por mostrar desinterés en el juego.	3. No atiende 5. No obedece 10 Cumple objetivo	1 1 1
S 14 T 2	Se ejecutaron varios ejercicios con el objeto de filmar la motricidad fina y gruesa y observar actitudes	15'	Se jugó, aros, yo yo y balero. Se le pusieron los aros a través de la cabeza y los coloque en el suelo; al ritmo de las palmas empezó a sacar de uno en uno botándolos en el suelo para después brincarlos. Posteriormente se le dio un yo yo para que empezara a jugar y logró que el yoyo subiera sólo una vez. Posteriormente se le proporcionó un balero gigante el cual empezó a balancearlo a los lados, procediendo el investigador a decirle que tuviera cuidado de no golpearse y mostrándole la forma correcta de ensartarlo en la base.	Se le motivó mucho, no seguía las instrucciones. El niño puso resistencia para seguir las instrucciones y socializar.	2. Intolerante 3. No atiende 10 Cumple objetivo	1 1 1

No de tarea	Objetivo	Tiempo	Tarea y observaciones	Conductas o situaciones relevantes para evaluar	Evaluación	Calif.
S 14 T 3	Mejorar la percepción táctil, olfativa, gustativa.	10'	Se le vendaron los ojos para que empezara a describir lo que se le daba. Se le proporcionó una camisa abierta, pidiéndole que la abotonara y doblara. Se le proporcionó otra prenda y se le pidió que la describiera diciendo no es igual -¿cuál es la diferencia? Se le dio a oler un vaso con agua de naranja, preguntándole ¿qué era? Se le acercaron unas fichas de domino, se le dieron unos <i>gallitos</i> del juego de bádminton y se le preguntó ¿qué es?, se le acercaron además, un par de baleros, los tocó y logró su identificación.	Se le invitó a que explicara con más detalle cada uno de los objetos.	6. Pone atención 7. Sigue instrucción y reglas 8. Calidad de ejecución 9. Plantea Estrategias 10 Cumple objetivo	1 1 1 1 1
S 14 T 4	Mejorar atención, percepción viso espacial y la motricidad gruesa y fina así como la coordinación motora.	05'	Se sentó a Javier frente a un entrenador de batería con un par de baquetas, se puso música y se le indicó que pusiera un pie sobre el pedal del bombo que activa al tambor principal, para que empezara a llevar el ritmo con él.	No logró coordinar. Se le puso un punto negativo por intentar y no lograr ejecutar correctamente la tarea.	1. No Ejecuta 7. Sigue instrucción y reglas 10 Cumple objetivo	1 1 1
S 14 T 5	Mejorar las estrategias de juego, atención y respeto de las reglas.	20'	Se sacó el juego de ajedrez, dándonos a la tarea de acomodar las piezas sobre el tablero y seleccionar con cual color jugaríamos cada uno.	El chico intentó darle jaque-mate al investigador y no lo logró, mostró mucha seguridad de sus conocimientos previos	6. Pone atención 7. Sigue instrucción y reglas 8. Calidad de ejecución 9. Plantea Estrategias 10 Cumple objetivo	1 1 1 1 1

No de tarea	Objetivo	Tiempo	Tarea y observaciones	Conductas o situaciones relevantes para evaluar	Evaluación	Calif.
S 14 T 6	Mejorar la motricidad corporal, y seguir el ritmo.	05'	Se hizo una sesión de baile.	El niño se mostró contento y colaborador al indicarle que tomara de la mano a la investigadora.	6. Pone atención 7. Sigue instrucción y reglas 8. Calidad de ejecución 9. Plantea Estrategias 10 Cumple objetivo	1 1 1 1 1

SESIÓN 15						
No de tarea	Objetivo	Tiempo	Tarea y observaciones	Conductas o situaciones relevantes para evaluar	Evaluación	Calif.
S 15 T 1	Trabajar el autocontrol	15'	Se inició la sesión con un rompecabezas de números (15) en el cual se le pidió los pusiera en secuencia de uno en uno hasta el 15.	Se le motivó a que adelantara una estrategia de juego para lograr un buen resultado.	6. Pone atención 8. Calidad de ejecución 10 Cumple objetivo	1 1 1
S 15 T 2	Mejorar la percepción, atención y motricidad al seguir varias instrucciones en secuencia.	37'	<p>Se le entregó una hoja preimpresa con una serie de sumas simples que contaba con 10 columnas que contenían 16 sumas en cada columna, explicándole que cuando se le dijera <i>tiempo</i> se detuviera a escuchar una instrucción en la cual tendría que hacer lo que se le indicara. Se le dio instrucción por instrucción hasta completar las ocho.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ¡Dirígete al macetero que está en la antesala, busca un sobre, ¡tráelo! y lee su contenido en voz alta. Una vez que concluyó la tarea continuó haciendo sumas, y después de un momento se repitió la orden ¡ tiempo ¡. 2. ¡Ve al fondo del ventanal de la sala y encuentra el sobre no. 2, ¡tráelo! y lee su contenido en voz alta ... ¡ tiempo ¡. 3. ¡Ve a la computadora, y en la parte superior izquierda encontrarás el sobre no 3, ¡tráelo! 4. ¡En el candelabro que está encima del piano, ve y trae el sobre no, 4, lee su contenido en voz alta¡ tiempo ¡. 5. ¡Ve al patio trasero y sobre la lavadora, encontrarás el sobre no. 5, ¡tráelo! <p>¡Dirígete a la cocina y párate enfrente de la puerta de salida, voltea a tu mano izquierda y a la altura de tus ojos encontrarás el sobre no. 6, ¡tráelo! y lee su contenido en voz alta.</p>	<p>Se le ayudó a identificar lugares de la casa.</p> <p>Se le repitieron dos veces las instrucciones, debido a que parecía no poner atención.</p>	6. Pone atención 7. Sigue instrucción y reglas 8. Calidad de ejecución 9. Plantea Estrategias 10 Cumple objetivo	1 1 1 1 1

No de tarea	Objetivo	Tiempo	Tarea y observaciones	Conductas o situaciones relevantes para evaluar	Evaluación	Calif.
			<p>6. ¡Sal al patio trasero, abre la puerta de la bodega y encuentra el sobre no 7 , ¡tráelo! ..¡ tiempo ¡.</p> <p>7. ¡Ve a la cocina y detrás del garrafón de agua encuentra el sobre no. 8, ¡Tráelo! Y lee su contenido en voz alta.</p> <p>Javier logró resolver 112 sumas sencillas con dos errores y dos operaciones que no realizó.</p>			

SESIÓN 16						
No de tarea	Objetivo	Tiempo	Tarea y observaciones	Conductas o situaciones relevantes para evaluar	Evaluación	Calif.
S 16 T 1	Mejorar la motricidad y la imaginación visual y verbal (imitación).	10'	Se dibujó en la yema de los dedos, unas caritas para hacer guiñol con la mano. Los dedos simulaban a mamá, papá, hermano mayor, hermano medio y bebé. El objetivo era cerrar el puño e ir levantando dedo por dedo indicando por ejemplo: se levantó papá y mamá (se levantan el pulgar y el índice) lo despide, (se baja el dedo que interpreta papá), está llorando el bebé (se levanta el dedo que representa al bebé), mamá le da besito... (Chocan los dedos del bebé y la mamá) y así sucesivamente ideando una historia pero siempre con el objeto de que se ejercite la mano dominante.	Se mostró colaborador y contento al mostrarse muy sonriente. Por unos instantes mostró agresividad con los dedos que representaban a papá y mamá. Se cambio la actividad ante esta actitud.	6. Pone atención 7. Sigue instrucción y reglas 10 Cumple objetivo	1 1 1
S 16 T 2	Mejorar la motricidad gruesa y fina, y el autocontrol	05'	Se le entregó una hoja de papel, dándole la instrucción de que la doblara con una sola mano.	Se le proporcionó un punto negativo por ser intolerante durante la tarea por 20 segundos.	2. Intolerante 6. Pone atención 7. Sigue instrucción y reglas 9. Plantea Estrategias 10 Cumple objetivo	1 1 1 1 1

No de tarea	Objetivo	Tiempo	Tarea y observaciones	Conductas o situaciones relevantes para evaluar	Evaluación	Calif.
S 16 T 3	Mejorar la atención haciendo uso de sus conocimientos previos por medio de adivinanzas.	20'	Se inició el juego llamado <i>quemados</i> poniendo como ejemplo primero la palabra <i>azúcar</i> colocando la primer y la última letra, colocando una serie de guiones indicando las letras faltantes (a_ _ _ _r) para ser adivinadas.	Se le sugirió que analizara la cantidad de guiones que correspondían a la palabra que él pensaba que era, para poder anticipar la palabra correcta. Se le dio un punto negativo al tratar de evadir la reflexión por unos segundos.	2. Intolerante 6. Pone atención 7. Sigue instrucción y reglas 10 Cumple objetivo	1 1 1 1
S 16 T 4	Mejorar la atención y la percepción auditiva y seguir un compás de música popular.	25'	La actividad fue una clase de baile.	Se le sugirió que llevara el tiempo en su cabeza o lo dijera en voz alta para no perder el paso.	6. Pone atención 7. Sigue instrucción y reglas 8. Calidad de ejecución 9. Plantea Estrategias 10 Cumple objetivo	1 1 1 1 1

SESIÓN 17

No de tarea	Objetivo	Tiempo	Tarea y observaciones	Conductas o situaciones relevantes para evaluar	Evaluación	Calif.
S 17 T 1	Desarrollar la atención, percepción, autocontrol y el respeto de reglas.	30'	Se inició un juego de <i>serpientes y escaleras</i> .	Se le indicó que debía de respetar las reglas y no hacer trampa para subir por las escaleras si no le correspondía. Se le dio un punto negativo porque al inicio no obedeció las instrucciones.	5. No obedece 6. Pone atención 7. Sigue instrucción y reglas 9. Plantea Estrategias 10 Cumple objetivo	1 1 1 1 1
S 17 T 2	Mejorar percepción visual, motricidad y poner cuidado y atención en el armado del <i>Lego</i> .	15'	Se le presentó el juego <i>Lego</i> y se le pidió que lo armara.	Se le indicó la página adecuada para que pudiera ir midiendo los tamaños de las piezas, según el instructivo.	6. Pone atención 7. Sigue instrucción y reglas 8. Calidad de ejecución 9. Plantea Estrategias 10 Cumple objetivo	1 1 1 1 1
S 17 T 3	Mejorar la atención y autocontrol		Se inició la lectura del cuento <i>La ondina en el estanque</i> de los hermanos Grimm.	Aún estaba interesado en la tarea anterior, por lo que su atención no se consiguió, por esta razón se le dio un punto negativo.	3. No atendió	1

No de tarea	Objetivo	Tiempo	Tarea y Observaciones	Conductas o situaciones relevantes para evaluar	Evaluación	Calif.
S 17 T 4	Mejorar la motricidad gruesa y fina y el autocontrol	15'	El ejercicio consistía en pasar por un tubo de cartón de 30 cm. de largo canicas, de una en una, estando colocados uno frente al otro.	Completó la mitad de la tarea pues no atendía las indicaciones. Se le dieron dos puntos malos por no tener autocontrol ante una tarea y no obedecer.	4. Mal uso del material 5. No obedece 6. Pone atención 9. Plantea Estrategias 10 Cumple objetivo	1 1 1 1 1

SESIÓN 18						
No de tarea	Objetivo	Tiempo	Tarea y observaciones	Conductas o situaciones relevantes para evaluar	Evaluación	Calif.
S 18 T 1	Mejorar la percepción táctil, motricidad atención e imaginación	10'	Se le invitó a quitarse los zapatos y calcetines y sentarse sobre la alfombra para comenzar a expresarse con los pies. ¿Cómo te expresarías con los pies si tuvieras frío? Él observaba mis pies que los frotaba uno al otro, tratando de imitarme, y ¿si tuvieras calor? (Ambos pies los sacudíamos), y ¿si estuvieran contentos? (movíamos todos los dedos), posteriormente se le pidió que recogiera canicas con los pies, primero el derecho y luego el izquierdo colocándolos en un recipiente enseguida se le indicó que rompiera nueces a los extremos de mi pie.	La instructora mostraba con sus pies las diferentes sensaciones (frío, calor).	6. Pone atención 7. Sigue instrucción y reglas 10 Cumple objetivo	1 1 1
S 18 T 2	Desarrollar la percepción auditiva y espacial y atención visual.	05'	Se jugó <i>el juego de Juan Pirulero</i> , se procedió a explicarle que era hacer imitaciones de tocar algún instrumento musical que no estuviera tocando Juan Pirulero, así que se procedió a tocar violín, guitarra, flauta.	Se le indicó cuales instrumentos podría imitar dándole varios ejemplos.	6. Pone atención 7. Sigue instrucción y reglas 9. Plantea Estrategias 10 Cumple objetivo	1 1 1 1 1
S 18 T 3	Motivación cognitiva, corporal y motriz	30'	Se inició un pequeño maratón en donde se le indicó al niño los siguientes pasos a seguir: primero vas a inflar un globo que amarrarás y pondrás entre las rodillas, caminarás por el pasillo y al llegar al final ahí colocarás el globo, te regresarás imitando a un gorila, al llegar a la mesa separarás algunas semillas de arroz y lenteja para después correr al piano y tocar <i>los changuitos</i> una vez concluido el tema, regresarás e imitaras a un burro (poniéndose una marioneta en el brazo en forma de burro) y para terminar tocarás una campana. Se le indicó que se le tomaría tiempo y que se ensayaría una vez para que siguiera la secuencia de las instrucciones.	Se hizo un pequeño ejercicio previo al inicio.	6. Pone atención 7. Sigue instrucción y reglas 8. Calidad de ejecución 9. Plantea Estrategias 10 Cumple objetivo	1 1 1 1 1

No de tarea	Objetivo	Tiempo	Tarea y observaciones	Conductas o situaciones relevantes para evaluar	Evaluación	Calif.
S 18 T 4	Motivar la atención visual y auditiva	15'	Se hizo un instrumento musical con seis vasos con diferente nivel de agua y una cuchara. Javier llenaba y quitaba agua de los vasos ensayando una y otra vez los sonidos que producían hasta lograr tocar <i>las mañanitas</i> con ellos.	Se le mostró como lograr los distintos sonidos.	6. Pone atención 7. Sigue instrucción y reglas 8. Calidad de ejecución 9. Plantea Estrategias 10 Cumple objetivo	1 1 1 1 1