

República Bolivariana de Venezuela.

Ministerio del Poder Popular Para la Educación.

U.E. Maestro rolando enrique rodríguez.

Año: 4to Sección: "B"

El juego como estrategia didáctica para niños con autismo.

Capítulo I.

1. Planteamiento del problema:

El autismo es un trastorno general del desarrollo que afecta a la comunicación, interacción y conducta de quienes lo presentan, por lo tanto afecta su capacidad para el aprendizaje.

El Nivel de aprendizaje de los niños con autismo va a evolucionando de acuerdo a la ayuda y tratamiento que ellos reciban, tomando en cuenta cada una de las características que presentes en un mismo niño y esta puedan variar de uno a otro.

Algunas de estas características son:

-Dificulta en la interacción con otros niños o adultos ausencia de juegos sociales y utilizando de las personas como ayuda mecánica.

-Ausencia del juego verbal y a veces gestual a uso de un lenguaje inapropiado repitiendo constantemente frases y palabras sin que puedan si embargo comunicarse.

Mundialmente se conoce que el 15 de cada 10.000 niños de la población general, esta afectada de desordenes profundos, 18 a 20 de cada 100 niños que así estén, en escuelas regulares, presentan algún tipo de desarrollo o desorden específico.

El aprendizaje es necesario por ser un proceso acumulativo donde cada

experiencia es significativa y constituye un aporte en el proceso educativo del individuo. Cada persona hace con diferentes habilidades y capacidades que debe ir afianzando y ampliando a través del aprendizaje.

El proceso de enseñanza y el aprendizaje implica un intercambio de experiencia entre el educador y el educado de allí que la asistencia a un centro de enseñanza sea tan importante para el crecimiento y desarrollo del individuo.

2. Justificación del problema:

La presente investigación se realizara con el propósito de ofrecer un aporte científico de estrategia de juego para

ayudar en el proceso de aprendizaje del niño que presenta el síndrome autismo.

Esta investigación se torna importante para la sociedad por que es necesario establecer los diferentes tipos de juegos en niños que reciben tratamientos y niños que no reciben para concientizar a los familiares de estos niños a motivarlos y socializarse mediante los juegos de acuerdo a las necesidades de cada niño e que reciba un tratamiento adecuado.

3. Objetivos:

3.1 - Objetivos generales:

- Enseñar y trabajar con los niños y niñas con autismo los diferentes tipos de juego para

ayudarlos con su desarrollo y aprendizaje.

3.2 - Objetivo específico:

- Identificar las habilidades desarrolladas que los niños tienen con los diferentes tipos de juegos y su conducta.

4. Delimitación:

4.1 - Temporal:

Esta investigación se realizara con un tiempo de duración de siete meses de duración desde Noviembre del 2014 hasta mayo del 2015.

4.2 - Espacial:

- Esta investigación se hará en la Fundación "Peter Alexander" para niños y jóvenes autistas del Estado Zulia (Fupanaz) ubicada en Maracaibo.

Marco teórico.

Capitulo II

1. -Antecedentes de investigación:

Durante en 2012 la cantidad de estudios publicados sobre los trastornos del espectro autista (TEA) han continuado en un nivel imparable de crecimiento. Este hecho nos demuestra el interés a nivel científico por desvelar las claves de este trastorno, así como nuevos puntos de vista a la hora de llevar a cabo estas investigaciones.

Este año ha sido sin duda el año de la genética y de las nuevas técnicas de neuroimagen. Ambas ramas nos han llevado a conocer en profundidad que mecanismos de tipo genético están

involucrados en los TEA, y como este conocimiento nos puede ayudar en un futuro a descubrir los orígenes de los TEA e incluso a desarrollar biofarmacos que nos ayuden a contrarrestar los efectos del trastorno. De igual forma, las nuevas técnicas de neuroimagen nos han mostrado diferencias anatómicas que nos llevan a entender mejor los procesos de crecimiento del cerebro y sus posibles relaciones con los TEA.

2. -Bases teóricas:

2.1 El juego como estrategia didáctica:

El juego didáctico es una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad del educativo pero por lo general el docente lo utiliza muy poco por que desconoce sus múltiples ventajas. El juego que posee un objetivo educativo, se estructura como un juego reglado que incluye momentos de acción pre-reflexiva, y de lógica de lo vivido para el logro de objetivos para el para el logro de los objetivos de enseñanzas curriculares, cuyo objetivo ultimo es la apropiación por parte del jugador, de los contenidos fomentando el desarrollo de la creatividad. El uso de esta estrategia persigue una cantidad de objetivos que están dirigidos hacia la ejercitación de

habilidades en determinada área. Es por ellos que es importante conocer las destrezas que se pueden desarrollar a través del juego, en cada una de las áreas de desarrollo del educando como: la físico - biología; socio - emocional; cognitivo - verbal y la dimensión académica. Así como también es de suma importancia conocer las características que debe tener un juego para que sea didáctico y manejar su clasificación para saber cual utilizar y cual seria mas adecuado para un determinado grupo de educando. Una vez conocida la naturaleza del juego y sus elementos es donde el docente se pregunta como elaborar un juego, con que objetivo crearlo y cuales son los

pasos para realizarlo, es allí cuando empieza a preguntarse cuales materiales mas adecuados para su realización y comienza sus interrogativos. El propósito de generar estas inquietudes gira en torno a la importancia que con lleva utilizar dicha estrategia dentro del aula.

2.2- El Autismo:

Es un espectro de trastorno caracterizados por un grave déficit del desarrollo, permanente y profundo. Afecta la socialización, comunicación, imaginación, planificación y reciprocidad emocional y se evidencia y mediante conductas repetitivas o inusuales.

-Historia: La palabra autismo, del griego auto, fue utilizado por primera vez por el psiquiatra suizo Eugene Bleuler en un tomo del American Journal of insanity en 1912.

La clasificación media del Autismo no ocurrió hasta 1943, Cuando el Dr. Leo Kanner del hospital Johns Hopkins, estudio a un grupo en un grupo de once niños e introdujo la caracterización autismo infantil temprano. Al mismo tiempo un científico gustriaco, el Dr. Hans Asperger, Utilizo coincidentemente el termino psicópata autista en niños que exhibían características similares. El trabajo del Dr. Asperger, sin embargo, no fue reconocido hasta 1981, debido

principalmente que fue escrito en alemán las interpretaciones del comportamiento de los grupos observados por Kanner y Asperger fueron distintos.

Kanner reportó que tres de los once niños no hablaban y los demás no utilizaban las capacidades lingüísticas que poseían. También notó un comportamiento auto - estimulatorio y extremos movimientos en aquellos niños, por su lado, Asperger notó, mas bien, sus intereses intensos e inusuales, su repetitividad de rutinas y su apego a ciertos objetos , lo cual era muy diferente al autismo de alto rendimiento , ya que en el experimento de Asperger todos hablaban como

pequeños profesores acerca de su área de interés , y propuso la teoría de que para tener éxito en las ciencias y el arte uno debía tener cierto nivel de autismo.

Causas estructurales:

Los estudios de personas autistas han encontrado diferencias en algunas regiones del cerebro, incluyendo el cerebro, la amígdala, el hipocampo, el septo y los cuerpos mamilares.

En particular, la amígdala e hipocampo parecen estar densamente poblados de neuronas, las cuales son más pequeñas de lo normal y tienen fibras nerviosas subdesarrolladas.

Otras de las características encontradas son que presentar un subdesarrollo de las neuronas espejo, incluso algunos expertos afirma que carecen de ella, dicha Ausencia o subdesarrollo provoca un descenso metabólico y funcional en el lóbulo frontal, provocando un descenso estructural particularmente en la zona donde se halla "La teoría de la mente".

También se ha encontrado que el cerebro de un autista es mas grande y pesado que el cerebro promedio.

Estas diferencias sugieren que el autismo resulta de un desarrollo atípico del cerebro durante el desarrollo fetal, y habiendo diversos cambios también en el cerebelo.

Factores ambientales:

A pesar de que los estudios de gemelos indican que el autismo es sumamente heredable, parecen también indicar que el nivel de funcionamiento de las personas autistas puede ser afectado por algún factor ambiental, al menos en una porción de los casos. Una posibilidad es que muchas personas diagnosticadas con autismo en realidad padecen de una condición desconocida parecida al autismo causada por factores ambientales.

Conexión, Intestino - Cerebro:

Existe un intenso debate en la comunidad científica sobre la conexión, intestino - cerebro. Varios estudios

sugieren una relación entre la sensibilidad al gluten no celiaca y trastornos neuropsiquiátricos, entre los que figura el autismo.

Esta investigación sobre el efecto de la dieta y la nutrición en el autismo se ha incrementado en las últimas dos décadas,

Sobre todo en los síntomas de hiperactividad y atención.

Teorías:

- **Carencia de la teoría de mente:**
Esta teoría, propuesta por Uta Frith, sugiere que los niños autistas son buenos para prestar atención a los detalles, pero no para integrar información de una serie de

fuentes, se cree que esta de
fuentes, se cree que esta
característica puede proveer
ventajas en el procesamiento,
rápido de información, y tal vez se
deba a deficiencias en la
conectividad de diferentes partes
del cerebro.