



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN
EDUCACIÓN
INFANTIL Y NEUROEDUCACIÓN**

Programa Neurocognitivo basado en el uso del Brain Gym para mejorar las habilidades interpersonales de los estudiantes con síndrome de asperger de la I.E. 10048” Puerto Eten-2015”.

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Maestra en Educación Infantil y Neuroeducación

AUTORA:

Br. Monica Milagros Santa Cruz Poluche de Henrich (ORCID: 0000-0002-5361-3543)

ASESOR:

Dra. Marielena Cotrina Cabrera (ORCID: 0000-0003-0289-1786)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Innovaciones pedagógicas

Chiclayo – Perú

2018

Dedicatoria

A DIOS

Dedico esta tesis a Dios todo poderoso por bendecirme día a día con su infinito amor y una familia extraordinaria

A MI QUERIDA FAMILIA

A mi padre Dr. Víctor Santa Cruz Carpio, por su apoyo incondicional y enseñanzas que me permiten desarrollarme como profesional a diario.

A mi madre por ser mi motor en todo lo que hago y por apoyarme en cada momento, por estar a mi lado en todos los momentos de mi vida, gracias mamá.

A mis hermanos que son un apoyo en mi vida.

A mi esposo por su apoyo y dedicación.

Milagros

Agradecimiento

Agradecemos a la Mg. **María Elena Cotrina Cabrera**, por haber dedicado tiempo para brindarme sus conocimientos, sus orientaciones, su paciencia y su motivación ya que sirvieron de gran ayuda para recolectar e indagar formación para que este trabajo se concluya.

Agradezco a cada persona que de algún modo ha aportado una serie de conocimientos para poder realizar este trabajo de investigación, especialmente a la Familia Becerra Agurto que con sus conocimientos como padres, me enseñaron la capacidad de entender mejor a un niño Asperger, los cuales fueron primordiales para mi como profesional e investigadora, con lo han sido capaces de ganarse mi admiración.

Finalmente agradezco, al director de la I.E 10048” Puerto Étén por permitirme elaborar mi tesis y así culminar con mi objetivo profesional.

La Autora

Índice

Dedicatoria	iii
Agradecimiento	iv
Índice.....	vi
Índice de tablas	vii
Índice de figuras	viii
Resumen.....	ix
Abstract.....	x
I. INTRODUCCIÓN	1
1.2. Realidad problemática	1
1.2. Estudios previos.....	3
1.3. Teorías relacionadas con el tema	6
1.4. Formulación del problema.....	14
1.5. Justificación.....	14
1.6. Hipótesis	15
1.7. Objetivos	15
II. MÉTODO.....	17
2.1. Tipo y diseño de investigación	17
2.2. Variables y operacionalización.....	18
2.3. Población y muestra.....	21
2.4. Técnicas, instrumentos, Fuentes e Informantes.....	21
2.5. Métodos de análisis de la información estadísticos	22
III. RESULTADOS	25
3.1. Presentación y Análisis de la Información.....	25
IV. DISCUSIÓN	29
V. CONCLUSIONES	31
VI. RECOMENDACIONES	32
REFERENCIAS.....	33
ANEXOS	

Índice de tablas

Tabla 1: Operacionalización de variable independiente.....	19
Tabla 2: Operacionalización de variable dependiente.....	20
Tabla 3: Estadística de fiabilidad de la variable habilidades interpersonales	24
Tabla 4: Estadística de fiabilidad de la variable programa neurocognitivo	24
Tabla 5: Pre – test para conocer el nivel de habilidades interpersonales	25
Tabla 6: <i>Resultados sobre el post- test</i>	27
Tabla 7. Resultados del pre test y post test de la variable dependiente.....	29

Índice de figuras

Figura 1 Distribución de alumnos de la i.e 10048” puerto eten	26
Figura 2: Pre test de habilidades interpersonales.....	28
Figura 3: Resultados del PostTest.....	29

Resumen

La educación es un tema importante para todo ser humano, más aún si se trata de un alumno con necesidades diferentes. En la actualidad podemos considerar la educación como la mayor fuerza de apoyo para el alumnado que presenta algún tipo de alteración neurológica desde un planteamiento inclusivo. Durante las últimas décadas, se ha incrementado el interés científico por el estudio del síndrome de Asperger, aún hoy resulta una patología poco conocida y que, muchas veces, puede pasar desapercibida. El síndrome de Asperger presenta una variedad de desafíos en el salón de clases, afecta la manera en que un niño piensa, siente y se comporta. Los niños con este trastorno manifiestan impedimentos significativos en destrezas cognitivas y sociales, que pueden afectar negativamente sus relaciones con sus compañeros.

Por tal razón se considera importante aplicar estimuladores que ayuden a los niños con síndrome de asperger tal como es el Brain Gym, también denominada Gimnasia Cerebral, cuyas aportaciones están dirigidas a mejorar los conocimientos, habilidades y destrezas de los niños, jóvenes y adultos en el área educacional.

La población estuvo conformada por los estudiantes de la I.E 10048, matriculados en el año 2015, la muestra se seleccionó con la técnica del azar simple, con una total de 12 estudiantes. El diseño utilizado fue, pre experimental, es decir, con un solo grupo al cual se le aplicará el Pre Test y Post Test, lo cual muestra que el Programa Neurocognitivo basado en el uso del Brain Gym modificó significativamente las habilidades interpersonales de los estudiantes con síndrome de asperger de la I.E 10048” puerto eten-2015.

Palabras claves: Programa didáctico, Brain Gym, síndrome de Asperger.

Abstract

Education is an important issue for every human being, even if it is a student with different needs. At present we can consider education as the greatest strength of support for students who have some type of neurological disorder from an inclusive approach. During the last decades, it has increased scientific interest in the study of Asperger syndrome, still is a little-known disease and, often, may go unnoticed. Asperger syndrome presents a variety of challenges in the classroom it affects the way a child thinks, feels and behaves. Children with this disorder display significant impairments in cognitive and social skills, which can adversely affect their relationships with peers.

For this reason, it is considered important to apply stimulators that help children with Asperger syndrome as is the Brain Gym, also called Brain Gym, whose contributions are aimed at improving knowledge, skills and abilities of children, youth and adults in the educational area.

The population consisted of students I.E 10048, registered in 2015, the sample was selected with the technique of simple chance, with a total of 12 students. The design used was experimental pre, I.E, with one group to which you apply the Pre Test and Post Test, which shows that the neurocognitive program based on the use of Brain gym significantly changed the interpersonal skills of students with Asperger syndrome of the I.E 10048 "eten-2015.

Keywords: Didactic Program, Brain gym, Asperger's syndrome.

I. INTRODUCCIÓN

1.2. Realidad problemática

Desde una edad temprana y durante nuestro desarrollo nuestro cuerpo brinda al cerebro información necesaria que permite percibir el medio ambiente y conectar con el cerebro para que se permita un aprendizaje, esto como seres humanos permite un desarrollo clave que inicia desde el vientre materno y va hasta la edad adulta.

La forma como se logra integrar e implementar las diferentes estrategias metodológicas a los alumnos con necesidades especiales en las aulas regulares, ha sido realmente un gran reto educativo.

Durante los últimos años hemos visto como en muchas escuelas cada vez se incrementa la necesidad de aprender sobre alguna necesidad especial como el caso del síndrome de Asperger.

En la era de la Neurociencia y el interés por conocer más sobre problemas que a simple vista pueden pasar desapercibidos incluso para profesionales en el aula.

El síndrome de Asperger se diferencia de otros trastornos del espectro autista porque no implica daño cognitivo ni daño en el habla por lo que el alumno se adapta con mayor facilidad al mundo.

Es importante que existan mayor investigaciones y manejo de conocimiento que ayude al profesorado a conocer características de los niños NED especialmente con síndrome de asperger y se les pueda ayudar a mejorar su interacción social con sus pares usando el Brain GYM como estrategia para mejorar la calidad educativa.

Estudios hechos en los últimos años muestran que el síndrome de asperger es más común en las aulas que el autismo clásico. Mientras que cada cuatro casos de personas sobre los 10.000 se les detecta algún caso de autismo.

Un estudio llegó realizado en Suecia, llegó a la conclusión que casi el 0.7 % de los estudiantes de la región de Ginberg presentan síntomas de autismo con mayor frecuencia.

De acuerdo a la federación de espectro autismo de Chile, El Asperger hoy en día es un síndrome frecuente (3 de 7 por cada 1.000 nacidos vivos) con poca información sobre este entre la población y en muchos profesionales. Se halla enmarcado en los TEA o “Trastornos del Espectro Autista”. Se diferencia marcadamente del autismo clásico por el bagaje cultural y lingüístico.

Un estudio realizado en la universidad de Quito Sobre la “Estructuración y determinación de un programa para niños y adolescentes de 8 a 12 años de edad con síndrome de asperger con el objetivo de mejorar las habilidades sociales, motrices y sensoriales, demostró que el uso de ejercicios de gimnasia cerebral mejora de manera positiva las situaciones que se presentan.

Los estudios de EITA “Equipo de Investigación y Tratamiento en Asperger y Autismo” y ASPAU Perú, demuestran que nuestros países cada vez existen mayor número de casos registrados con este síndrome. Según información obtenida en el IV Seminario Internacional de Asperger y Autismo desarrollado en la ciudad de Lima ,indica que en nuestro país solo un 15% de la población con síndrome de asperger tiene un empleo formal en alguna empresa con beneficios sociales.

En la institución Educativa de investigación existen seis estudiantes con síndrome de Asperger registrados en el año académico 2014, los cuales les ha sido difícil adaptarse a nueva metodología por el cambio de rutina

1.2. Estudios previos

Antecedentes internacionales

Se realizó una investigación para determinar si la gimnasia cerebral causa algún efecto al usarla como estrategia en el aula en la actividad docente en el nivel primaria. Borges (2006) en su investigación de tipo explicativa sobre estrategias docente y la gimnasia cerebral afirma.

“Que el uso de gimnasia cerebral cambia significativamente en las estrategias usadas en el aula ,al socializar y confirmar que usando la gimnasia de manera progresiva genera cambios de poco eficientes a una eficientes como mostró en su hipótesis”.

Portillo (2008), realizó una investigación experimental para determinar el efecto de la gimnasia cerebral en niños de 5to grado de primaria y su eficacia en la comprensión lectora.

“Se encontró diferencia altamente significativa $P < 0,01$ en las actividades de comprensión lectora realizadas entre ambos grupos, donde el experimental aumentó la media aritmética, quedando en el rango de muy alto. En efecto se demostró que el uso de la gimnasia cerebral mejora la comprensión de textos”.

Pool (2012)Empleando la plasticidad Neuronal en alumnos con necesidades diferentes determinó diferentes aspectos de las redes neuronales .

“La plasticidad dependiente desde un punto de vista condicional entropico llegando a la conclusión que la neurociencia puede aplicarse a diferentes enfoques y criterios maximizando la investigación sobre el espectro autista y autismo clasico tales como el síndrome de asperger”.

Un estudio desarrollado por Hernández (2012) sobre inteligencia emocional buscó comparar las características entre alumnos con síndrome de asperger del continente europeo, España e Inglaterra.

“La investigación doctoral comparó características de género y culturales entre los países antes mencionados, demostrando que las estudiantes de sexo femenino tienen una puntuación diferente y mayor que los de sexo masculino”.

Riofrio (2013) Desarrollo una investigación denominada: “Uso de Gimnasia Cerebral Como Estrategia de Movimiento en el Aula Para Mejorar la Atención y Concentración en Clases de Niños de Tres Años”.

La investigación fue realizada con el propósito de descubrir la significancia del Brain Gym reflejan para poder trabajarla en el aula. Apoyándose en los resultados de la investigación. Fue tomada como parte de la investigación porque aporta conocimientos educativos sobre una de las variables como la Gimnasia Cerebral.

Dennison (2011) Trabajó en una tesis magistral denominada: Uso de la gimnasia cerebral en el aula.

La investigación asegura que en el aprendizaje influyen muchos factores y el Brain Gym ayuda que el cerebro aprenda de una forma natural sin inhibir el aprendizaje, sirviendo como mayor estímulo a los niños con problemas de aprendizaje. La Manifestación de la investigación se asemeja a la investigación propuesta, ya que el autor propone la gimnasia cerebral como medio para modificar el comportamiento de los participantes.

Antecedentes a nivel nacional

Se realizó una investigación doctoral para determinar la eficacia de un programa psicomotriz en niños y adolescentes de 8 a 12 años de edad con síndrome de asperger Brito (2012) indica:

De los estudiantes evaluados mediante el programa psicomotriz logran integrar mejor las áreas sensorio motriz y sociales cuando estos son alumnos cognitivamente regulares pero introvertidos. En el caso de los niños con síndrome de asperger la aplicación de un programa psicomotriz logra que estos participantes superen el déficit de habilidades sociales y sensoriomotrices que hay en su desarrollo adaptándose mejor a su entorno.

Se utilizó la tecnología de sonido usando ejercicios de brain gym para mejorar la rapidez en la lectura en los estudiantes de segundo grado Félix (2008) Llegando a la relevante conclusión: El uso del brain gym y Hemi sync después de realizar la investigación pudo afirmar que los ejercicios de Brain Gym (Gimnasia Cerebral) y el uso de Hemi Sync son estrategias efectivas que se deben integrar y usar para desarrollar la rapidez de los estudiantes. Así mismo la neurotecnología y el brain gym permite el un trabajar de una manera agradable y cómoda haciendo que el proceso lector sea diferente, motivador y dinámico. Además, resultó novedoso como estrategia de lectura ya que al iniciar cada clase los estudiantes ejercitaban los botones del cerebro mediante el uso del sonido de Hemi Sync, La investigación reveló que el uso del brain gym aumenta las destrezas como la rapidez si la usamos constantemente en los estudiantes. Incluir la neurotecnología cambia las actitudes y el nivel de stress al realizar las tareas en el aula.

Se implementó un programa de danza y movimiento para evaluar el efecto que este tiene con los niños con síndrome de asperger en etapa escolar. Gigirey (2008). La investigación mencionada afirma que el efecto de la danza como terapia en el desarrollo psicológico y sensorio motor aporta un beneficio significativo para el participante que mostraron cambios favorables en la conducta manejando el temor, la inseguridad, concentración, ubicación en el espacio luego de la ejecución del programa.

Antecedentes a nivel local

En la tesis Doctoral titulada “Programa Sobre Gimnasia Cerebral como Herramienta para Desempeño Docente en el Aula”, Martínez (2013). El presente trabajo se aplicó en la universidad Santo Toribio de Mogrovejo, usando a la gimnasia cerebral en el proceso de aprendizaje mientras participaban en Maestría en Gerencia de la casa estudiantil antes mencionada y evaluar el desempeño que este tiene en quienes participaban de cada sesión.

Prado (2015) Implementó estrategias innovadoras para mejorar el desempeño académico y reducir el déficit de atención en los alumnos con síndrome de asperger del nivel primario. De los casos evaluados se pudo concluir que si se tiene mayor conocimiento de herramientas innovadoras o manejo de estas aplicándolas adecuadamente mediante un programa establecido rutinario a los estudiantes diagnosticados con síndrome de asperger, estos pueden desarrollar habilidades que se desean mejorar y alcanzar una mejor adaptación social que favorezca su calidad de vida.

1.3. Teorías relacionadas con el tema

1.3.1. Programa Neurocognitivo basado en el uso del Brain Gym

- **Teorías del Brain Gym**

Brain gym es un término inglés que se traduce como gimnasia cerebral, tal como indica la palabra gimnasia hace referencia a movimientos rítmicos que ponemos en práctica para desarrollar, fortalecer o estimular alguna parte de nuestro cuerpo, en este caso lo que se busca es estimular el cerebro (brain) y lograr así darle flexibilidad cuando se usa en el desarrollo intelectual, emocional o creativo con fines educativos o terapéuticos.

Además, facilita el nivel educativo ayudando a concretar coordinación y pensamiento si se usa desde la etapa infantil.

- **TEORÍA DEL CEREBRO TRIUNO**

Dr. Paul Denison, realizó distintas investigaciones que guardan relación con estudios de neurociencia y el cerebro humano.

Estos estudios dieron paso al desarrollo de una valiosa técnica cuyo nombre en inglés brain gym hace referencia a ejercicios mentales basados en el progreso del cerebro según los movimientos de la gimnasia occidental. Ésta teoría dimensiona al cerebro en tres partes:

- **El reptiliano:** Parte del cerebro que se encarga de verificar reacciones como ritmo cardíaco, temperatura, etc., es decir reacciones que son involuntarias.
- **El sistema límbico:** Encargado de regular las emociones.
- **Neo córtex:** La parte cognoscitiva del cerebro que se encarga del razonamiento ya que comprende la parte más grande de la corteza cerebral.

- **TEORÍA DEL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE PERCEPTIVO-MOTOR DE NEWELL C. KEPHART.**

Se basa en experiencias y técnicas a diferencia de la psicología del desarrollo que es mucho más sistémica y busca basarse en técnicas.

Utilizan actividades que Kephart sugiere donde afirma que el aprendizaje tiene base sensomotora también manifiesta que mediante la lecto escritura y numeración se desarrollan capacidades motoras y perceptuales

Para el autor no se debe solo desarrollar capacidades específicas se debe inculcar a los niños en acciones simples.

Kephart divide su teoría en tres etapas:

Etapa práctica: En esta etapa el niño manipula las cosas observando el mundo que le rodea.

Etapa subjetiva: Conocida también como etapa perceptivo-motora, basada en infinidad de motoras del contacto con el exterior, las motoras son de lograr, sujetar, soltar que permite a los niños maniobrar, investigar la forma de los

objetos.

Etapas objetivas: El conocimiento y en particular la visión pose una categoría para recoger información, basada en publicaciones motoras evolucionadas, los niños perciben la relación entre diferentes objetos.

Estas etapas están basadas en generalizaciones motoras como:

1. Contacto.
2. Propulsión y recepción
3. Locomotora.
4. Postura, mantenimiento del equilibrio

- **SIGNIFICANCIA DE LA GIMNASIA CEREBRAL**

El brain gym o gimnasia cerebral tiene significancia cuando logra la conexión entre el cuerpo y cerebro, eso significa que si logra agitar la energía que tenga bloqueada libera tensiones y estrés permitiendo que la energía fluya con mayor facilidad.

U.I progreso anticipado de los aspectos psicomotores del niño que influirá en el progreso de áreas como el comunicación, lectura y pensamiento.

U.I programa de gimnasia cerebral que ayudará a la prevención y solución de algunas carencias o dificultades de aprendizaje.

Asimismo, ayudar en otras áreas como:

- ✓ Complicaciones de conducta.
- ✓ Problemas en el aprendizaje
- ✓ Escases de comunicación.

- ✓ Dificultades de cuidado.

- ✓ Dificultades emocionales
- ✓ Hiperactividad

- ✓ Carencia en el desempeño deportivo

- ✓ Fallo de nociones

- ✓ Problemas de combinación

HOWARD GARDNER Y LA TEORÍA DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

Howard_Gardner, Hablar de inteligencia muchas veces suele referirse al éxito que se alcanza en la escuela, a la inteligencia cognoscitiva aquella que se mide mediante un test de inteligencia de factor IQ.

Gardner define la teoría de las inteligencias múltiples, como una capacidad unitaria, las dividen en 8 tipos y tienen toda la misma importancia

Tipos de inteligencia:

- ✓ Inteligencia Verbal: Capacidad de usar las palabras de forma óptima de forma oral o escrita. El ser humano es capaz de comprender y expresar el lenguaje en todas sus variedades.
- ✓ Inteligencia Lógico matemático: Es la capacidad para construir, solucionar o resolver problemas a través de los números o el razonamiento matemático.
- ✓ Inteligencia Viso espacial: También llamada inteligencia espacial permite la facilidad de pensar en tres dimensiones.
- ✓ Inteligencia Corporal: Utiliza el cuerpo para poder resolver con eficacia algún problema maneja la fuerza, coordinación y el equilibrio.
- ✓ Inteligencia musical: Comprende, crea, transforma formas musicales siendo el área creativo y artístico del ser humano.
- ✓ Inteligencia intrapersonal: Permite el manejo de las emociones y sensaciones de sí mismo.

- ✓ Inteligencia interpersonal: Permite al ser humano ser capaz de relacionarse con los demás.
- ✓ Inteligencia naturalista: Personas con capacidad de entender, cuidar y disfrutar la naturaleza.

1.3.2. Ejercicios del Brain Gym

El brain gym o gimnasia cerebral permite a los niños educarse en un contexto coordinado activando los lóbulos cerebrales.

El aprendizaje es la corriente que con creatividad, desarrollo y conocimiento adecuado permite un buen desarrollo en inserción en la sociedad.

Asimismo, Llaca (2006) menciona que durante el desarrollo del infante se forman redes neuronales cada vez de mayor complejidad en esquemas de corrientes.

A. BOTONES DEL CEREBRO

Para realizar este ejercicio debemos empezar dando un masaje en la parte izquierda y derecha del esternón exactamente debajo de las clavículas y con la otra mano debemos cubrir el ombligo.

B. BOTONES DE TIERRA

Debemos de mantener la respiración, usaremos los dedos exactamente dos y los pondremos debajo del labio inferior y ponemos una mano debajo del ombligo sin dejar de respirar.

C. BOTONES DEL ESPACIO

Para realizar este ejercicio debemos poner dos dedos sobre el labio superior y la otra mano en la columna vertebral.

D. BOSTEZO ENÉRGICO

Para realizar correctamente este ejercicio debemos poner la yema de los dedos en las mejillas, luego bostezar haciendo presión con los dedos.

E. GATEO CRUZADO

Este ejercicio consta en mover un brazo simultáneamente con la pierna opuesta. Podemos doblar una rodilla o quizás levantarla para tocar con la mano el lado opuesto o viceversa.

F. EL ELEFANTE

En este ejercicio imaginamos que haremos el número ocho con el brazo estirado y la cabeza pegada al hombro del mismo lado

G. LA LECHUZA

Para que este ejercicio sea efectivo se debe poner una mano en el hombro opuesto aparentándolo firmemente volteando la cabeza, respirando profundamente liberando el aire girando la cabeza hacia el hombro opuesto.

1.3.3 Dimensiones del Programa Neurocognitivo basado en el uso del Brain Gym

- Atención y Memoria
- Plasticidad
- Solución de problemas
- Lenguaje
- Juicio

1.3.3.1. Habilidades interpersonales

a) Altman y Taylor y la teoría de la penetración social:

Altman y Taylor (1973) explican que se alcanzan diferentes grados de intimidad en las relaciones, niveles de intercambio o de grado social. Esta teoría afirma que existen niveles en las relaciones humanas

b) Teoría del intercambio social

Thibault y Kelley (1959) menciona a la teoría del intercambio social como el pronóstico que hace el ser humano al relacionarse e intentar calcular el costo y beneficio de la relación que tienen o que intentan tener para su mejor conveniencia.

El ser humano busca tener un beneficio y evita el castigo como acto natural. Esta teoría se basa en el valor que se le da a las personas. Las escalas que las personas usan para evaluar los costos y recompensas pueden variar en el contexto según la persona.

1.3.3.2. Dimensiones de habilidades interpersonales

- **Comunicación**

La comunicación se refiere a la interacción social necesaria para el ser humano, intercambiando información entre dos o más participantes con el fin de transmitir o recibir información.

- **Liderazgo**

Manejo de habilidades que el ser humano tiene para influir en un grupo, motivando, desempeñando funciones como líder siendo aceptado por el grupo.

- **Trabajo en equipo:** Conjunto de acciones que realizan las personas en grupo buscando un mismo fin o una meta en común, para lograrlo debemos tener implícito los siguientes elementos:

- **Grupo:** Es el equipo humano de la organización que aportara ideas para lograr la meta.

- **Organización :** Son las diversas maneras en las que el grupo puede estar organizado para lograr el fin común cada uno tendrá alguna tarea que hacer.

- **Objetivos :** Es la meta que se plantea la organización a corto o largo plazo para satisfacer necesidades grupales o personales.

- **Toma de decisiones:** Es la mejor opción que se toma luego de evaluar lo que es beneficioso para el grupo .

1.3.2.3. Síndrome de Asperger

El síndrome de Asperger es un trastorno del espectro autista (TEA) caracterizado por ciertos intereses que limitados o una preocupación inusual por algún objeto que le llame mucho la atención que hace que la persona se excluya de otras actividades.

El síndrome de Asperger es un trastorno del desarrollo de afecciones neurobiológicas que afecta las habilidades sociales, en algunos casos afecta la comunicación verbal o no verbal pero no se presenta retraso del lenguaje.

Características

Dentro de las características comunes o a grandes rasgos se podría presentar:

- Rutinas repetitivas ante alguna actividad.
- Ser peculiar en el habla o usar un lenguaje formal.
- No tener filtros para comportarse socialmente.
- Tener movimientos motores torpes o no coordinados
- Problemas para comprender los sentimientos de otras personas o para expresar sus propios sentimientos.
- Dificultades para entender el lenguaje corporal de los demás.
- Siempre evitan el contacto visual.
- Usualmente están solos; o quieren interactuar, pero no saber cómo hacerlo.
- Tienen intereses obsesivos.
- Siempre hablan sobre ellos mismos o de sus intereses.
Hablar de forma poco usual o con un tono de voz extraño.

1.3.2.4. Conceptos

❖ Programa Neurocognitivo

Es un programa de estrategias educativas relacionadas directamente con el funcionamiento del cerebro para lograr la eficacia a medida que se realicen actividades para mejorar la cognición.

❖ Brain Gym

El brain gym ó gimnasia cerebral son ejercicios mentales ,guiados que sirve para mejorar el funcionamiento o realizar plasticidad en el cerebro permitiendo una mejor coordinación de nuestro cuerpo con nuestro cerebro.

❖ Síndrome de asperger

El síndrome de Asperger es un trastorno del desarrollo de afecciones neurobiológicas que afecta las habilidades sociales.

1.4. Formulación del problema

¿Cómo influye un programa el programa Nerurocognitivo basado en el uso del Brain Gym para perfeccionar las habilidades interpersonales de un niño con síndrome de Asperger de la I.E. 10048 Puerto Eten

1.5. Justificación

Hoy en día podemos ver que ha aumentado el índice de familias que, se tienen que enfrentar esa enfermedad como el síndrome de Asperger. Cada día en las escuelas nos enfrentamos a diversos desafíos, niños con necesidades diferentes y el poco conocimiento que existe sobre el tema para poder orientarlos en el aula.

Muchas veces encontramos en el aula alumnos que no solo se ven etiquetados como niños problemas o mala conducta, si no como niños que no socializan o no se comunican y los docentes no tienen estrategias adecuadas para manejar en el aula o no conocen el diagnostico o características de un alumno con síndrome de asperger.

Esta investigación se justifica en la importancia que existe de conocer estrategias para el manejo de niños con necesidades diferentes y darle mayor apoyo a los docentes y a los alumnos que no socializan y no conviven con sus compañeros de manera habitual como el resto de sus compañeros.

Esta investigación se realiza con el fin de aplicar un programa basado en la gimnasia cerebral para mejorar habilidades intrapersonales en alumnos con síndrome de asperger.

Esta investigación se realiza con el fin de aplicar un programa basado en la gimnasia cerebral para mejorar habilidades intrapersonales en alumnos con síndrome de asperger.

Desde el punto científico la gimnasia cerebral se usa para modificar conductas mediante distintos tipos de ejercicios como estímulos o movimientos creado como una buena estrategia neurocognitiva para los educandos de esta era.

La investigación cumple un rol importante en la sociedad porque permite conocer datos cuantitativos y cualitativos de alumnos TEA que se ha venido desconociendo. En este contexto, mi investigación se ha guiado bajo el supuesto de que el procesamiento de las habilidades interpersonales debe mejorar presentando como solución las estrategias basadas en el programa Neurocognitivo basado en el uso del Brain Gym para mejorar las habilidades intrapersonales de los alumnos con síndrome de Asperger de la I.E 10048 Puerto Étén.

1.6. Hipótesis

Si se aplica un programa de estrategias Neurocognitivas, basado en el uso del brain gym, podremos mejorar las habilidades interpersonales de los alumnos con síndrome de Asperger de la I.E 10048" puerto eten-2015.

1.7. Objetivos

1.7.1. Objetivo General

Determinar la influencia de un programa Neurocognitivo basado en el uso del Brain Gym para mejorar las habilidades interpersonales de los estudiantes con síndrome de Asperger de la I.E 10048 Puerto Étén

1.7.2. Específicos

- ✓ Identificar las habilidades interpersonales de los alumnos con síndrome de Asperger de la I.E 10048 Puerto Étén, antes de la aplicación del programa Neurocognitivo basado en el uso del Brain Gym.
- ✓ Diseñar y aplicar un programa Neurocognitivo basado en el uso del Brain Gym para mejorar las habilidades interpersonales en niños con síndrome de Asperger de la I.E 10048 Puerto Eten 2015.

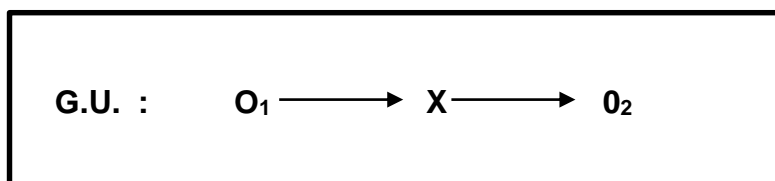
- ✓ Evaluar la habilidades interpersonales de los alumnos con síndrome de Asperger de la I.E 10048 Puerto Eten, después del uso del programa Nerurocognitivo basado en el uso del Brain Gym .
- ✓ Contrastar los resultados de la influencia de un programa Nerurocognitivo basado en el uso del Brain Gym para mejorar las habilidades interpersonales de los estudiantes con síndrome de Asperger de la I.E 10048 Puerto Eten 2015.
- ✓ En ese sentido esta investigación propone un programa basado Nerurocognitivo basado en el uso del Brain Gym para mejoar las habilidades interpersonales de los estudiantes con síndrome de Asperger de la I.E 10048 Puerto Eten 2015 y dar a de conocer estrategias para el manejo de niños con necesidades diferentes y darle mayor apoyo a los docentes y a los alumnos que no socializan y no conviven con sus compañeros de manera habitual como el resto de sus compañeros.

II. MÉTODO

2.1. Tipo y diseño de investigación

La presente investigación es de enfoque cualitativo, de acuerdo al enfoque esta investigación se corresponde con los estudios de tipo experimental – explicativo (Hernández, Fernández y Baptista, 2011). Ello porque el objeto de estudio se describe, analiza, y evalúa; asimismo, se establece la relación causa – efecto. En correspondencia con este tipo de análisis se desea comprobar los efectos de la aplicación de un programa Neurocognitivo basado en el uso del Brain Gym para mejorar las habilidades interpersonales de los estudiantes con síndrome de Asperger de la I.E 10048” puerto eten-2015.

El diseño empleado en la presente investigación es **Pre-experimental**, es decir, con un solo grupo al cual se le aplicará el Pre Test y Post Test, tiene por esquema:



Dónde:

G.U.: Grupo pre experimental influenciado por el estímulo de estrategias didácticas

O₁ : Medición elaborada a los estudiantes a través del Pre test antes de la aplicación del estímulo.

X : Programa de estrategias didácticas – variable independiente.

O₂ : Medición elaborada a los estudiantes a través del Post test, posterior a la aplicación del estímulo.

2.2. Variables y operacionalización

2.2.1. Variables

Variable Independiente

Programa de estrategias Neurocognitivo: Programa de ejercicios mentales usados para modificar la plasticidad cerebral.

Definición conceptual :Programa de ejercicios mentales usados para modificar la plasticidad cerebral” (Solé, 2010, p. 22).

Definición operacional: Se desarrolla a través de un programa estructurado con actividades sugeridas en el Diseño Curricular Nacional de Educación Básica y de acuerdo con las siguientes dimensiones: planificación, ejecución, evaluación.

Variable dependiente: Habilidades interpersonales

Definición conceptual

Habilidad para tener interacción recíproca entre dos personas.

Definición operacional

Mediante la aplicación de un test de relaciones interpersonales se determinó el nivel de capacidad de interacción entre los docentes en el contexto institucional escolar reflejados en la empatía, las habilidades sociales, la información, la labor en equipo, la solución de conflictos y el liderazgo personal observado sistemáticamente.

2.2.2. Operacionalización de variables

Variable independiente

Programa de estrategias Neurocognitivo: Programa de ejercicios mentales usados para modificar la plasticidad cerebral

Tabla 1.

Variables	Definición conceptual	Dimensión	Indicador	Instrumentos
Variable independiente	Programa que ayuda a mejorar las capacidades neurológicas, es decir las habilidades básicas de la mente humana medida que se use de forma gradual.	Atención y Memoria	Recuerda lo aprendido con facilidad y lo usa para interactuar con sus compañeros.	Ficha de observación
		Plasticidad	Se adapta fácilmente a los cambios y nuevas rutinas establecidas usando técnicas propuestas.	
		Solución problemas	Usa estrategias aprendidas para solucionar problemas.	
		Lenguaje	-Se expresa usando un vocabulario en común, repite frases y palabras recién aprendidas.	Test Neurocognitivo
Programa de estrategias Neurocognitivo		-Juicio	Muestra comportamiento adecuado ante nuevas situaciones .	Ficha de observación

Fuente: Elaboración propia

Tabla 2

Operacionalización de la variable dependiente: Habilidades interpersonales

Variables	Definición conceptual	Dimensión	Indicador	Instrumentos
Variable independiente Programa de estrategias Neurocognitivo	Programa que ayuda a mejorar las capacidades neurológicas, es decir las habilidades básicas de la mente humana medida que se use de forma gradual.	Atención	y Recuerda lo aprendido con facilidad y lo usa para interactuar con sus compañeros.	Ficha de observación
		Memoria		
		Plasticidad	Se adapta fácilmente a los cambios y nuevas rutinas establecidas usando técnicas propuestas.	
		Solución problemas	Usa estrategias aprendidas para solucionar problemas.	Test Neurocognitivo
		Lenguaje	-Se expresa usando un vocabulario en común , repite frases y palabras recién aprendidas .	
		-Juicio	Muestra comportamiento adecuado ante nuevas situaciones .	Ficha de observación

2.3. Población y muestra

2.3.1. Población

“La población estuvo integrada por el universo de participantes que intervienen en la investigación” (Salas, 2010, p. 23), en este caso, lo conforman 136 alumnos 12 son niños NEE y 5 están diagnosticados con el síndrome de Asperger en la I.E. 10048” Puerto Éten 2015.

Grado	Número de alumnos
2°	2
5°	3
TOTAL	5

Fuente: Nomina de matrícula 2015 I.E. 10048” Puerto Éten 2015

2.3.2. Muestra

La muestra por ser pequeña está constituida por 5 alumnos diagnosticados con el síndrome de Asperger de la I.E. 10048” Puerto Éten 2015

2.4. Técnicas, instrumentos, Fuentes e Informantes

La Técnica empleada es la observación directa, la cual va permitir examinar el proceso o cuestionar muestra para obtener datos sobre las habilidades interpersonales.

Técnica de gabinete:

En esta técnica se logró aplicar los instrumentos elaborados para recoger información que permitió elaborar el marco teórico y con ello brindar solidez científica al presente estudio. Se utilizaron los siguientes instrumentos: Fichas textuales, bibliográficas y de resumen.

Técnica de campo:

Encuesta: Se utilizó aplicando una encuesta a los estudiantes a fin de obtener una información en calidad de diagnóstico de los niveles de identidad musical.

Test: El objeto de la aplicación del cuestionario fue la obtención de información sobre identidad musical que tuvieron los estudiantes de la Institución Educativa “Augusto B. Leguía” del distrito de Mochumí.

VARIABLE	TÉCNICA	INSTRUMENTO	ANEXO
VARIABLE INDEPENDIENTE		Lista de cotejo	
	Observación	Test Neurocognositivo	Anexo I Anexo II
” Programa de estrategias Neurocognitivo”	Directa	Programa Neurocognositivo	Anexo III
VARIABLE DEPENDIENTE	Observación	Ficha de observación	Anexo I
“Habilidades Interpersonales“	Evaluación	Examen (Pre Test- Post Test)	Anexo I

2.5. Métodos de análisis de la información estadísticos

Para analizar los datos obtenidos se manejó el paquete estadístico para ciencias sociales IBM SPSS Statistics 24, el cual ayudó a crear tablas y los diagramas estadísticos como gráficos de columna cilíndrica, los cuales también ayudaron en la presentación de los datos.

Para determinar si el nivel de habilidades sociales mejora después de la aplicación del programa neurocognitivo se usó las medidas de tendencia central como la media, mediana, moda, desviación estándar y frecuencia porcentual. Así mismo determinaremos tablas de frecuencia y gráficos.

Esto aprobó continuar con el respectivo estudio, y dio pase al ingreso de datos de los 74 cuestionarios restantes del total de la población, el cual tuvo como propósito establecer en detalle las particularidades más notables en relación a las variables de la investigación.

Por último, dichos resultados obtenidos se interpretaron y concluyeron de manera correcta y con carácter científico.

Frecuencia Porcentual.

$$h_i = \frac{f_i}{n} \times 100$$

Dónde:

h_i = Frecuencia porcentual

F_i = Frecuencia absoluta

n = Muestra

100= Constante

Media Aritmética: (\bar{X})

Esta medida empleada para obtener el puntaje promedio de las puntuaciones obtenidas.

$$\bar{X} = \frac{\sum X_i \cdot f_i}{n}$$

Dónde:

\bar{X} = Medida Aritmética

X_i = Puntuaciones

$\sum x_i f_i$ = Sumatoria de los valores de las puntuaciones obtenidas por la frecuencia.

n = Número de datos.

Validez del instrumento

Se utilizó la técnica de juicio de expertos, en donde el instrumento tuvo que ser validado por 3 expertos, en donde estos expertos examinarán el instrumento bajo dos conceptos: Validación Contenido y Validación Constructo. Por lo tanto, si esta técnica cumple con los dos contextos, el especialista dará el Visto Bueno a la cartilla de validación y se procederá aplicar la encuesta.

Confiabilidad del instrumento

Para determinar la confiabilidad del instrumento, se realizó determinado el coeficiente Alfa de Cronbach, este índice es usualmente utilizado para evaluar la fiabilidad, y para procesar los resultados se utilizó el software SPSS (Statistical Package for the Social Science) versión 24.

Tabla 3. *Estadística de Fiabilidad de la variable Habilidades interpersonales*

Estadística de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N° de elementos
0.743	18

Tabla 4. *Estadística de Fiabilidad de la variable Programa Neurocognitivo*

Estadística de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N° de elementos
0.862	15

III. RESULTADOS

3.1. Presentación y Análisis de la Información

Tabla 5

Los estudiantes de la I.E 10048” Puerto Éten, antes de participar en la aplicación del programa Programa Neurocognitivo basado en el uso del Brain Gym, obtuvieron un calificativo promedio de 4.2 en escala vigesimal, este resultado indica los alumnos tienen un calificativo bajo, lo cual demuestra que tienen manejo de ciertas habilidades interpersonales; pero necesitan mejorarlas.

Los calificativos obtenidos en las habilidades interpersonales han sido sistematizados y se presentan en el cuadro siguiente.

Calificativos	fi	Fa	hi	HI	ESTADÍSTGRAFOS	
					Tendencia Central	Dispersión
3	2	3	0.28	0.28	Promedio: \bar{x} 4.2	Varianza: s^2 1.36
5	1	8	0.14	0.42	Mediana: X:4	Desviación Estándar: 1.153
4	1	12	0.14	0.56	Moda: X:3	C.V: 27
6	1	18	0.14	0.7		
3	2	21	0.28	0.98		
Total:	7					

Fuente: Pre – Test para conocer el nivel de habilidades interpersonales

Análisis

En las habilidades interpersonales se puede observar que sólo 2 alumnos (28%) alcanzaron una calificación desaprobatoria, el 28 % de los alumnos tienen una nota de 3pts (baja) y sólo el 0.14% tiene una nota de 6 pts.

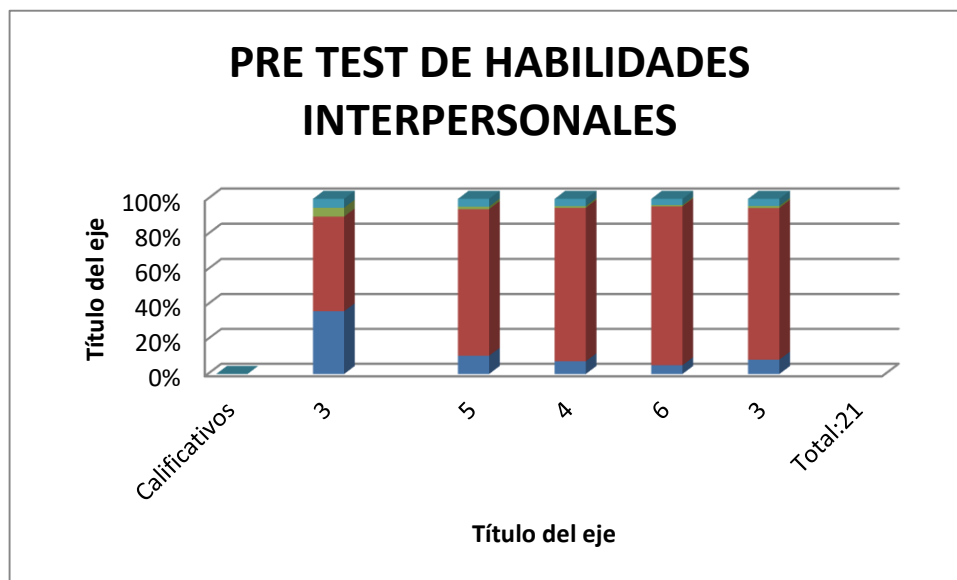
La nota mínima es 3 y la nota máxima es 6.

La nota más frecuente en los alumnos es 3.

La nota promedio es aproximadamente de 4.2.

El coeficiente de variación es el 27%, lo cual significa que las notas son uniformes.

Gráfico 1. Pre Test de Habilidades Interpersonales



Resultados sobre el Post- Test de habilidades interpersonales de los alumnos con síndrome de Asperger de la IE 10048” Puerto Eten, luego de participar en la aplicación del programa Neurocognitivo basado en el uso del Brain Gym.

Fuente: Test aplicado a los estudiantes

Tabla 6. Resultados sobre el Post- Test

Calificativos	fi	Fa	Hi	HI	ESTADÍSTGRAFOS	
					Tendencia Central	Dispersión
8	3	8	0.21	0.21	Promedio: \bar{x} =8.8 Mediana: X:10 Moda: X:8	Varianza: s^2 0.96 Desviación Estándar : 1.095 C.V: 12
10	2	18	0.14	0.35		
10	2	28	0.14	0.49		
8	3	36	0.21	0.7		
8	3	44	0.21	0.91		
Total 44						

Análisis

En las habilidades interpersonales se puede observar sólo 3 alumnos (21%) alcanzaron una calificación aprobatoria con un calificativo de 8pts el 14% de los alumnos tienen una nota de 10pts (Buena).

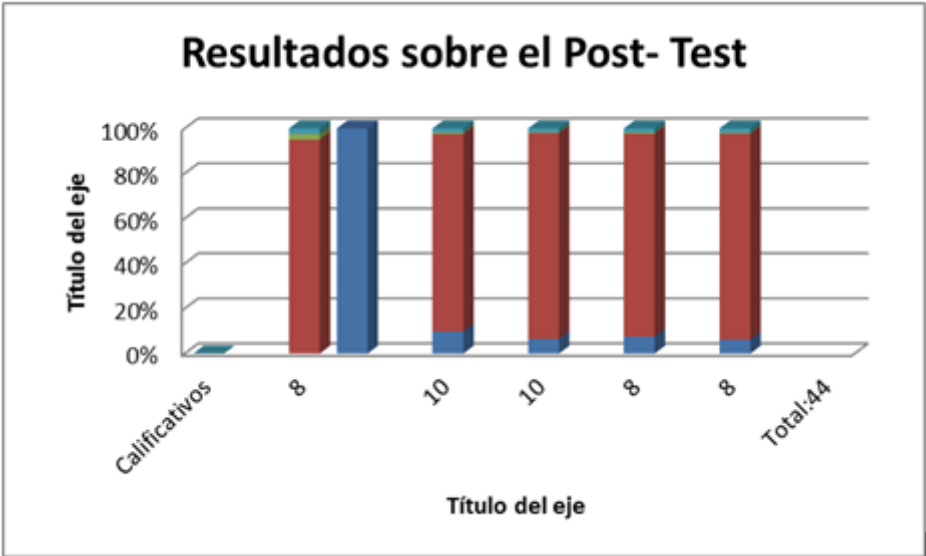
La nota mínima es 8 y la nota máxima es 10.

La nota más frecuente en los alumnos es 8.

La nota promedio es aproximadamente de 8.8.

El coeficiente de variación es el 12%, lo cual significa que las notas son homogéneas.

Gráfico 2. Resultados sobre el Post-Test



IV. DISCUSIÓN

La presente discusión el objetivo es aclarar los efectos lograos de los instrumentales aplicados a los alumnos los que nos van a dar lugar para probar la hipótesis planteada y así obtener de objetivos , dando validez y confiabilidad a los datos, para llegar a conclusiones

Determinar si influye el programa Nerurocognitivo basado en el uso del Brain Gym para elevar las habilidades interpersonales de los alumnos con síndrome de Asperger de la I.E 10048 Puerto Éten.

Tabla 7. Resultados del pre test y post test de la variable dependiente

: Habilidades interpersonales de los niños con síndrome de Asperger de la I.E 10048” Puerto Eten

DATOS ESTADISTICOS	PRE TEST	POST TEST	DIFERENCIAS
	G.EXPERIMENTAL	G.EXPERIMENTAL	
MODA	3	8	5
MEDIANA	4	10	6
VARIANZA	1.36	0.96	0.4
D.ESTANDAR	1.153	1.095	0.058
COEFICIENTE DEVARIACIÓN	27	12	15

Fuente: Elaboración Propia

Según el cuadro comparativo se observa que los alumnos con síndrome de asperger luego de la aplicar el programa Neurocognitivo obtuvieron una media de nivel 10(bueno), así mismo ambos grupos se muestran homogéneos dentro de su categoría alcanzada.

La variación fue de 0.4 en diferencia al post test y pre test, mostrando que hubo una diferencia significativa.

De los resultados sobre habilidades sociales encontramos con una desviación estándar de 1.095 y un factor de diferenciación de 12 en los alumnos con síndrome de asperger de la I.E 10048" Puerto Eten. Según estos resultados podemos afirmar que el uso del brin Gym fue significativo.

De la hipótesis, los resultados arrojan una relación positiva y significativa entre las habilidades interpersonales y el uso del Brain Gym, lo cual nos lleva a superar las demandas y presiones que se debe encontrar en el manejo de las habilidades sociales y presentó una correspondencia estadísticamente significativa, la cual es confirmada por los objetivos específicos.

V. CONCLUSIONES

- 1) Al aplicar el Pre Test se encontró el nivel de habilidades interpersonales de los alumnos de la I.E 10048 Puerto Éten. y se obtuvo como resultado un bajo nivel, manifestación que se confirma mediante los resultados obtenidos con un promedio de 4pts.
- 2) Se diseñó y aplicó el programa neurocognitivo basado en el uso del brain gym, el cual fue diseñado por el Dr Paul E. Denison, lo cual permitieron crear el programa neurocognitivo respondiendo a las necesidades de los estudiantes.
- 3) Se evaluó el nivel de habilidades interpersonales, después de la aplicar el programa neurocognitivos basado en el uso del brain gym; obteniéndose resultados positivos tal como se muestra en los gráficos con las notas antes y después de la aplicación de los Test.
- 4) Se determinó el nivel de habilidades interpersonales en estudiantes de la I.E 10048 Puerto Éten., donde la aplicación del Post Test muestra un incremento significativo con un promedio de 10, por consiguiente, se mejoró el nivel habilidades interpersonales.

VI. RECOMENDACIONES

- 1)** Para futuras investigaciones se sugiere Identificar las habilidades interpersonales en el grupo que se desee investigar, para así poder realizar estudios experimentales con programas Neurocognitivas y puedan obtener resultados positivos en la mejora de las habilidades interpersonales.

- 2)** Se recomienda diseñar y aplicar un programa basado en las necesidades de habilidades sociales que los estudiantes requieran, utilizando la neurociencia como eje de la investigación.

- 3)** Se sugiere a los docentes evaluar el nivel de las habilidades interpersonales de manera constante, con el fin de mejorar las habilidades de los estudiantes al aplicar un programa como el brain Gym.

- 4)** Finalmente se recomienda a los docentes determinar la influencia que tienen los programas Neurocognitivas para promover investigación y estar actualizados con las necesidades de los niños con alguna necesidad diferente.

REFERENCIAS

- Borges. (2006). Efecto de un programa de gimnasia cerebral en el uso de estrategias del docente de educación inicial. Madrid.
- Brito. (2012). Estructuración y determinación de la eficacia de un programa aplicado a niños, niñas y adolescentes de 8 a 12 años de edad, con síndrome de Asperger. Lima.
- Dennison. (2011). Uso de la Gimnasia cerebral en el aula. Santiago.
- Félix. (2008). Aplicación tecnología de sonido de Hemi Sync y los ejercicios de Brain Gym aumentan la comprensión y la rapidez en la lectura en la clase de comunicación de segundo grado. Callao.
- Gigirey. (2008). Efectos de un programa de danza y movimiento terapia sobre el desarrollo motor y psicológico de un grupo de niños en edad escolar con síndrome de asperger. Lima.
- Hernández. (2012). Inteligencia Emocional en alumnos con Síndrome de Asperger. Madrid.
- Klin, A., & Volkmar. (1996). Asperger Syndrome. Nueva York: Guildford Publications.
- Martínez. (2013). Programa 'sobre Gimnasia Cerebral como herramienta para el Desempeño Docente en el Aula de los cursantes de la Maestría en Gerencia Educacional de la universidad Santo Toribio de Mogrovejo. Chiclayo: Universidad Santo Toribio de Mogrovejo.
- Pool. (2012). Plasticidad y Dinámica en redes Neuronales. Argentina.
- Portillo. (2008). Efecto de un programa de gimnasia cerebral en la comprensión lectora en niños de 5to grado. México.
- Prado. (2013). Implementación de estrategias pedagógicas innovadoras para el mejoramiento del nivel de desempeño académico y reducción del déficit de atención en los estudiantes de primaria con síndrome de asperger. Chiclayo.
- Riofrio. (2013). El Uso de Gimnasia Cerebral Como Estrategia de Movimiento en el Aula Para Mejorar la Atención y Concentración en Clases de Niños de Tres Años. Quito.

- Valderrama, M. (2015). Pasos para elaborar proyectos de investigación científica. Lima: Editorial San Marcos Ministerio de Educación (2007). Guía para el desarrollo de actividades. Editorial Gráfica Navarrete S.A. (p. 7). Lima, Perú.
- Moreno, R. (1999). Didáctica del vocabulario en la Enseñanza Secundaria Obligatoria. Tesis Doctoral publicada Setiembre. Universidad de Murcia.
- Padilla, Eulalia (2006). "Mis manos y mi voz modelan y cantan para mi pueblo". Entrevista en Banalidades, abril
- Pantigosso P. M. (2001). Historia de Educación por el Arte en América Latina" Universidad Ricardo Palma. Tomo 1 (p.38). Lima, Perú.
- Pascual, P. (2007). Didáctica de la música en educación primaria. Madrid: Pearson Prentice Hall
- Penalva, B.J. (2003). La Identidad del Educador. Tesis Doctoral publicada junio, Universidad de Murcia.
- Petrozzi, C. (2010) Identidades en la música peruana del cambio de milenio. El caso de Circomper. Lima
- Read, H. (1955). Educación por el Arte. Editorial Paidós Buenos Aires, Argentina. (pp. 32-34).
- Rey, J. (2003). Internet y educación. Aprendiendo y enseñando en los espacios virtuales. Washington: OEA
- Sánchez, C. (2003) Psicología de la Creatividad. Editorial Visión Universitaria. Lima, Perú. (p. 73).
- Santervas M., Ramón,J (2007). Una propuesta didáctica de investigación la historia del arte y la educación plástica de tercer ciclo de primaria. Tesis Doctoral. Universidad Complutense de Madrid.
- Swanwick, (1991) Música, pensamiento y educación. Madrid, Morata.

Vargas A. (2002). La estructura curricular básica de formación docente en educación artística, en relación con el ejercicio Profesional en Secundaria, estudio comparativo en dos departamentos del Perú. Tesis de Maestría Universidad Nacional Mayor de San Marcos. Lima Perú.

Willems, E. (2001). El oído musical. La preparación auditiva del niño. Barcelona: Paidós.



ANEXOS

Anexo: I

**FICHA DE OBSERVACIÓN SOBRE CONDUCTA EN CLASE I.E I.E 10048
PUERTO ÉTEN**

Docente: Milagros Santa Cruz Poluche

Diagnostico: S.A

Fecha

Nombre

del

Habilidades	Conductas Especificas	Se observa		Observaciones
		Si	no	
Interacción social	-Saluda a los demás -Utiliza palabras mágicas -Es .cortes			
Comunicativas	-Inicia conversaciones Fomenta conversaciones -- Comprende conversaciones			
Habilidades de juego	Se une al juego en grupo			
	Se adapta fácilmente alas reglas del juego			
Emocionales	Expresa emociones .			
	Mantiene calma ante sentimientos propios no deseados.			
	Contrala emociones			
Resolución de problemas y conflictos	Busca soluciones ante los problemas			
	Acepta No como respuestas .			

Anexo II**ENTREVISTA A PADRES**

Docente : Milagros Santa Cruz Poluche Fecha : _____

Nombre del alumno: _____ Grado : _

1. ¿Cuáles son las fortalezas de su hijo?

2. ¿Qué tipo de cosas funcionan mejor con su hijo en término de recompensa y motivación?

3. ¿Cuál es la mejor manera en que su hijo se comunica con los demás?

Lenguaje

hablado

Lenguaje escrito

Lenguaje por

señas

Aparato para la
comunicación

Combinación de los anteriores (favor describa):

¿Repite su hijo de palabras sin importar su significado?

Nunc

a

[

] A

veces

] Frecuentemente

5. ¿Se ve afectada la conducta de su hijo por cambios en la rutina o transiciones a actividades nuevas?

Nunc

a

[

] A

veces

] Frecuentemente

Si respondió sí, ¿qué tipo de ajustes puedo hacer dentro del salón de clases para ayudar a su hijo a adaptarse al cambio y a las transiciones?

6. Siente que la escuela ayuda a que su hijo supere dificultades educativas?

7¿Cree que su hijo es víctima de acoso o bullying ?

8¿Cuáles son los aspectos que su hijo debe mejorar desde su punto de vista?

Nombre.....Edad.....

Examinado por.....Fecha.....

ORIENTACIÓN

- Dígame el día..... fecha..... Mes..... Estación..... Año.....
_____5
- Dígame el hospital (o lugar).....
planta..... ciudad..... Provincia..... Nación.....
_____5

FIJACIÓN

- Repita estas tres palabras : peseta, caballo, manzana (hasta que se las aprenda)
_____3

CONCENTRACIÓN Y CÁLCULO

- Si tiene 30 ptas. y me dando de tres en tres ¿cuantas le van quedando ?
_____5
- Repita estos tres números : 5,9,2 (hasta que los aprenda) .Ahora hacia atrás
_____3

MEMORIA

- ¿Recuerda las tres palabras de antes ?
_____3

LENGUAJE Y CONSTRUCCIÓN

- Mostrar un bolígrafo. ¿Qué es esto ?, repetirlo con un reloj
_____2
- Repita esta frase : En un trigal había cinco perros
_____1
- Una manzana y una pera son frutas ¿verdad ?
¿qué son el rojo y el verde ?
_____2
- ¿Que son un perro y un gato ?
_____3
- Coja este papel con la mano derecha dóblelo y póngalo encima de la mesa
_____1
- Lea esto y haga lo que dice : CIERRE LOS OJOS
_____1
- Escriba una frase
_____1
- Copie este dibujo____1

Anexo III

PROGRAMA NEUROCOGNITIVO BASADO EN EL USO DEL BRAIN GYM PARA MEJORAR LAS HABILIDADES INTRAPERSONALES DE LOS ALUMNOS CON SÍNDROME DE ASPERGER DE LA I.E SAN MARTÍN COLLEGE .

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. NOMBRE DEL DOCENTE: Milagros Santa Cruz Poluche

1.2. LINEA DE INVESTIGACIÓN: Investigación Acción

1.3. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: I.E P. San Martin College

II. CUERPO DEL PROGRAMA:

2.1. DESCRIPCIÓN:

El programa Neurocognitivo basado en el uso del Brain gym , está diseñado para mejorar y cambiar positivamente ,las habilidades interpersonales en los alumnos con síndrome de asperger nos sirven principalmente para ayudar a los demás a mejorar, crear relaciones duraderas y de confianza, pero sobre todo conseguir lo que queremos, utilizando la Gimnasia Cerebral para mejorar el ambiente de aprendizaje, con la meta de preparar a los niños para aprender.

2.2. OBJETIVOS DE APRENDIZAJE:

El programa Neurocognitivo tiene como finalidad, proporcionar pautas para la mejora de las habilidades cognitivas

2.6. ORGANIZACIÓN DE SESIONES DE APRENDIZAJE:

N°	Nombre de la sesión	Objetivos	Contenidos	Estrategias	Tiempo	Indicadores	Instrumentos
1	Halando de mi	Tener una conversación fluida.	Información personal	Gancho de cook	45"	Usa gestos y mímicas para expresarse	Lista de cotejo
2	Mis amigos son importantes	Trabajo en equipo	Las profesiones	Marcha cruzada	45	Permite que sus compañeros aporten Ideas.	Lista de cotejo
3	Hablemos de mis gustos	Expresarse de forma clara usando vocabulario común	Mis preferencias	Botones del cerebro	45"	Usa vocabulario adecuado para comunicarse	Lista de cotejo
4	Debatiendo en grupo	Acepta no como respuestas	El debate	El búho	45"	Mantiene la calma ante la frustración	Lista de cotejo
5	Mis emociones	Usa la empatía ante una situación cotidiana	Yo pienso que	Sombrero de Pensar	45"	Se comunica de manera asertiva con sus compañeros	Lista de cotejo
6	Hablemos del pasado	Recordar datos fechas importantes	EL origen del imperio incaico	Olor y acción	45"	Recuerda Hechos importantes de largo y corto plazo	Lista de cotejo
7	Hablemos de mis emociones	Habla de sus emociones con facilidad	Las emociones	Stress out	45"	Expresa sus emociones ante una situación de conflicto	Lista de cotejo
8	Mis amigos son importantes	Expresa sus sentimientos hacia los demas	Los valores	Usando el tacto	45"	Identifica a sus compañeros y habla de el estado vendado.	Lista de cotejo
9	Respeto normas de convivencia	Adaptarse al cambio	Mi vida diaria	Cambios de rutina	45"	Se adapta con facilidad a nuevas rutinas	Lista de cotejo
10	Mi vida mi mundo	Aceptando normas	Medios de transporte	Colorear sin espacios	45"	Acepta normas sin negativas	Lista de cotejo
11	Imaginando un mundo nuevo	Hablar sobre un tema en concreto sin usar la fantasía	Tiempo futuro	Usando mi imaginación	45"	Expresa ideas claras con coherencia sobre un tema en concreto	Lista de cotejo
12	Nuevos retos	Modificar conductas y ser tolerante a la frustración	Medios de transporte	Yo puedo usar mi mano no dominante	45"	.Usa su mano no dominante para escribir , colorear etc,para intentar ,etc	Lista de cotejo