



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN
PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

Juego para el logro de los aprendizajes en lengua y literatura a niños con autismo de una institución educativa Guayaquil, 2023

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
Maestra en Psicología Educativa**

AUTORA:

Mendoza Holguín, Alondra María (<https://orcid.org/0009-0000-8985-1570>)

ASESORES:

Mg. Merino Flores, Irene (<https://orcid.org/0000-0003-3026-5766>)

Mg. Velez Sancarranco, Miguel Alberto (<https://orcid.org/0000-0002-5557-2378>)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Evaluación y Aprendizaje

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus niveles

Piura - Perú

2024

DEDICATORIA

Dedico esta tesis a dos personas que son mi motivación a vencer obstáculos, mi mamá e hija. Pues sin el apoyo incondicional de ellas, no habría logrado cumplir esta meta. Mi madre con sus palabras de bendición y amor, fortalecen mis deseos de seguir siendo una mujer de bien. Mi hija, con sus muestras de cariño y la responsabilidad con la que me llena de orgullo, esto hace que yo sea feliz en la vida. Por todo esto, les doy mi trabajo como ofrenda, las amo.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios y la Virgen, por ser mi guía y quienes me iluminan en todo momento, sin ello, yo no podría cumplir mis metas y tener la oportunidad de avanzar con mis objetivos. A mis padres, por darme la vida y mi hija por ser mi mayor inspiración de crecer profesionalmente. Sin toda esta ayuda valiosa, no hubiese podido lograr llegar a esta instancia tan anhelada.

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DEL ASESOR



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, MERINO FLORES IRENE, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - PIURA, asesor de Tesis titulada: "JUEGO PARA EL LOGRO DE LOS APRENDIZAJES EN LENGUA Y LITERATURA A NIÑOS CON AUTISMO DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA GUAYAQUIL, 2023", cuyo autor es MENDOZA HOLGUIN ALONDRA MARIA, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 14.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

PIURA, 12 de Enero del 2024

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
MERINO FLORES IRENE DNI: 40918909 ORCID: 0000-0003-3026-5766	Firmado electrónicamente por: IMERINOF el 12-01- 2024 14:12:13

Código documento Trilce: TRI - 0731701



DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD DEL AUTOR



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA

Declaratoria de Originalidad del Autor

Yo, MENDOZA HOLGUIN ALONDRA MARIA estudiante de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - PIURA, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan la Tesis titulada: "JUEGO PARA EL LOGRO DE LOS APRENDIZAJES EN LENGUA Y LITERATURA A NIÑOS CON AUTISMO DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA GUAYAQUIL,2023", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que la Tesis:

1. No ha sido plagiada ni total, ni parcialmente.
2. He mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. No ha sido publicada, ni presentada anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de la información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

Nombres y Apellidos	Firma
ALONDRA MARIA MENDOZA HOLGUIN CARNET EXT.: 0921120630 ORCID: 0009-0000-8985-1570	Firmado electrónicamente por: AMENDOZAH082 el 28-12-2023 20:37:04

Código documento Trilce: TRI - 0711334



ÍNDICE DE CONTENIDOS

CARÁTULA	i
DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DEL ASESOR	iv
DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD DEL AUTOR	v
ÍNDICE DE CONTENIDOS	vi
ÍNDICE DE TABLAS	vii
RESUMEN	viii
ABSTRACT	ix
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	4
III. METODOLOGÍA	15
3.1 Tipo y diseño de investigación	15
3.2 Variables y operacionalización	16
3.3 Población, muestra y muestreo	17
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	18
3.5 Procedimientos	18
3.6 Método de análisis de datos	19
3.7 Aspectos éticos	19
IV. RESULTADOS	21
V. DISCUSIÓN	34
VI. CONCLUSIONES	40
VII. RECOMENDACIONES	41
REFERENCIAS	42
ANEXOS	
Anexo 1. Tabla de operacionalización de variables	
Anexo 2: Instrumento de recolección de datos	
Anexo 3: Evaluación por juicio de expertos	
Anexo 4: Modelo del consentimiento o asentimiento informado UCV	
Anexo 5: Resultado de reporte de similitud de Turnitin	
Anexo 6: Autorización de aplicación de instrumentos	

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 <i>Aprendizaje de la lengua y literatura.</i>	21
Tabla 2 <i>Prueba de normalidad</i>	23
Tabla 3 <i>Resultados de aprendizaje de la lengua y literatura (ALL).</i>	24
Tabla 4 <i>Significancia del aprendizaje de la lengua y literatura.</i>	24
Tabla 5 <i>Resultados de atención.</i>	26
Tabla 6 <i>Significancia de la atención.</i>	26
Tabla 7 <i>Resultados de la retención.</i>	28
Tabla 8 <i>Significancia de la retención.</i>	28
Tabla 9 <i>Resultados de la reproducción motriz (RM)</i>	30
Tabla 10 <i>Significancia de la reproducción motriz.</i>	30
Tabla 11 <i>Resultados de la motivación.</i>	32
Tabla 12 <i>Significancia de la motivación.</i>	32

RESUMEN

El objetivo principal del estudio fue determinar si el juego permite el logro de los aprendizajes en lengua y literatura a niños con autismo de una Institución Educativa Guayaquil, 2023. Se aplicó un diseño experimental de alcance preexperimental de enfoque cuantitativo y de tipo aplicada. La muestra constó en 8 estudiantes. Con un valor de ($\text{sig.}=014<0,05$) establece que el programa de juegos ha permitido el logro significativamente en la atención a niños con autismos de una institución educativa. Con un valor de ($\text{sig.}=027<0,05$) establece que el programa de juegos ha permitido el logro significativamente en la retención de niños con autismo de una institución educativa. Con un valor de significancia ($\text{sig.}=022<0,05$) se establece que el programa de juegos ha permitido el logro significativamente en la reproducción motriz de niños con autismo de una institución educativa. Con un valor de significancia ($\text{sig.}=025<0,05$) se establece que el programa de juegos ha permitido el logro significativamente en la motivación de niños con autismo de una institución educativa. Se concluye que el valor de ($\text{sig.}=008<0,05$) establece que el programa de juegos permite significativamente el aprendizaje de la lengua y literatura en niños con autismo.

Palabra clave: juegos, aprendizaje de la lengua y literatura.

ABSTRACT

The main objective of the study was to determine if the game allows children with autism from an Educational Institution Guayaquil, 2023 to achieve learning in language and literature. A pre-experimental scope experimental design with a quantitative and applied approach was applied. The sample consisted of 8 students. With a value of (sig.=014<0.05) it establishes that the game program has allowed significant achievement in the care of children with autism in an educational institution. With a value of (sig.=027<0.05) it establishes that the game program has allowed significant achievement in the retention of children with autism in an educational institution. With a significance value (sig.=022<0.05) it is established that the game program has allowed significant achievement in the motor reproduction of children with autism in an educational institution. With a significance value (sig.=025<0.05) it is established that the game program has allowed significant achievement in the motivation of children with autism in an educational institution. It is concluded that the value of (sig.=008<0.05) establishes that the game program significantly allows the learning of language and literature in children with autism.

Keyword: games, language learning and literature.

I. INTRODUCCIÓN

Guanoluisa et al. (2021) subrayan la relevancia de la lengua y literatura como herramientas esenciales de enseñanza, especialmente para niños con Trastorno del Espectro Autista (TEA). Estos medios facilitan la comunicación de estos niños, permitiéndoles expresarse a través de mensajes verbales, escritos, códigos visuales y simbólicos, favoreciendo su integración en su contexto social. Sin embargo, si los beneficios de la lectura y literatura no son aprovechados durante su educación, estos niños tienden a manifestar desafíos en su capacidad comunicativa, lo que afecta directamente su aprendizaje e interacción con su entorno (Saltos-Intriago y Zambrano-Montes, 2021).

De acuerdo con la Organización Mundial de la Salud (OMS), aproximadamente de cada 100 niños 1 presenta TEA. Aún con esta prevalencia, quienes padecen TEA a menudo enfrentan estigmatización, discriminación y vulneración de sus derechos humanos. Esta situación es particularmente crítica en el ámbito educativo, donde enfrentan barreras que comprometen la calidad de su aprendizaje y, por ende, su capacidad para lograr autonomía e independencia (Delgado, 2021). En España, aproximadamente el 47% de los docentes sostiene que el sistema educativo no está adecuadamente preparado para atender las necesidades de los estudiantes con autismo limitando así sus oportunidades de aprendizaje (Gómez, 2022).

Según Paula et al. (2020), en Latinoamérica existen cerca de seis millones de individuos con TEA, donde la pandemia ha impactado considerablemente su proceso educativo. Aunque un 91,1% de estos individuos están matriculados en el sistema educativo, el 72,8% cursa la educación primaria. Durante el confinamiento, el 75% de las familias indicó que sus hijos recibieron educación a distancia, utilizando plataformas interactivas, recursos digitales o materiales impresos. No obstante, un preocupante 15,5% de esta población estudiantil no accedió a ningún tipo de educación durante este período. Además, se observó un incremento en el uso de dispositivos con pantalla en el 80% de estos hogares (Valdez et al., 2021).

La incidencia del TEA está creciendo globalmente, lo que ha impulsado la necesidad de intervenciones efectivas. En Ecuador, a pesar de registrar 1,521

casos de TEA en 2018 según la OMS (El Telégrafo, 2019), es evidente una insuficiente conciencia sobre esta discapacidad y notables discriminaciones. Aunque existen iniciativas para la inclusión, como el plan "Pasa la palabra, disciplina consciente" propuesto por el Ministerio de Educación del Ecuador (MinEduc, 2018) y la campaña "Azul Multicolor" de Pazmiño y Zurita (2018), aún hay desafíos pedagógicos. Es esencial recalcar la pertinencia de estrategias como la disciplina consciente en el contexto ecuatoriano, dada su promoción de la autorregulación emocional y la empatía. La investigación en esta área es descriptivo-exploratoria, abogando por adaptaciones metodológicas centradas en las necesidades específicas de la población ecuatoriana con TEA (Briget et al., 2022).

La lengua y la literatura son esenciales para el progreso cognitivo y socioemocional de los niños, especialmente para aquellos con TEA. La lengua facilita la comunicación y el pensamiento, mientras que la literatura les permite explorar diversos mundos y emociones, potenciando su empatía y habilidades sociales. Estas disciplinas también introducen a los niños con TEA a normas sociales y valores culturales, ayudándoles a integrarse en la sociedad. Es crucial que la educación en estas áreas se adapte a las necesidades específicas de los niños con TEA, empleando estrategias pedagógicas adecuadas que maximicen su aprendizaje y comprensión.

Los niños con TEA con frecuencia enfrentan desafíos específicos en su proceso de aprendizaje, en especial en áreas como lengua y literatura. En este sentido, se viene observando que los estudiantes con TEA de una Institución Educativa de Guayaquil presentan dificultades para prestar atención siendo esta esencial para seleccionar y focalizarse en estímulos relevantes del proceso de aprendizaje afectando la captación inicial de la información. Asimismo, presentan dificultades para almacenar y recordar información y no pueden traducir la información retenida en acciones concretas. Finalmente se observa que los estudiantes no participan activamente lo que puede ser influenciado por las particularidades emocionales y cognitivas asociadas al autismo. Para guiar el estudio del problema planteado se presenta la siguiente interrogante ¿De qué manera el juego permite el logro de los aprendizajes en lengua y literatura a niños con autismo de una Institución Educativa Guayaquil, 2023?, en este sentido, esta

interrogante conduce a la necesidad de explorar y desarrollar estrategias lúdicas que sean efectivas y pertinentes para este grupo de estudiantes.

Justificación Teórica: La teoría social del aprendizaje de Bandura ha destacado la importancia de las dimensiones de atención, retención, reproducción motriz y motivación en el proceso de aprendizaje. Estas dimensiones son especialmente relevantes cuando se abordan desafíos en la educación de estudiantes con TEA. Desde una perspectiva teórica, comprender cómo los juegos basados en el modelo propuesto por Garaigordobil y Fagoaga (2006) logrando ser diseñados para abordar específicamente estas dimensiones en la enseñanza particular de lengua y literatura proporcionando una base sólida para desarrollar intervenciones educativas efectivas para niños con TEA.

Justificación Práctica: Desde el punto de vista práctico, la implementación de estrategias lúdicas pudo facilitar la adquisición de habilidades lingüísticas y literarias, mejorando la calidad y eficacia del proceso educativo para estos estudiantes. La adaptación de estos juegos a las necesidades específicas de los niños con TEA pudo maximizar sus beneficios en el aula.

Justificación Metodológica: Al abordar este tema, se propuso la exploración de metodologías que fueron sensibles a las características y necesidades de estos niños. Por lo tanto, establecer un marco metodológico adecuado no sólo validó los resultados obtenidos, sino que también aportó a la literatura existente sobre intervenciones educativas para el TEA.

Justificación Social: Los niños con TEA son parte integral de nuestra sociedad y merecen accesos equitativos a la educación de calidad. La implementación de juegos como herramienta de enseñanza contribuyendo al bienestar y desarrollo integral de estos niños, fomentando una sociedad más inclusiva y consciente de la diversidad.

El objetivo general: Determinar si el juego permite el logro de los aprendizajes en lengua y literatura a niños con autismo de una Institución Educativa Guayaquil, 2023. **En los específicos:** Determinar si el juego permite el logro de la atención a niños con autismo de una Institución Educativa Guayaquil, 2023. Determinar si el juego permite el logro de la retención a niños con autismo de una Institución Educativa Guayaquil, 2023. Determinar si el juego permite el logro de la reproducción motriz a niños con autismo de una Institución Educativa Guayaquil, 2023. Determinar si el juego permite el logro de la motivación a niños

con autismo de una Institución Educativa Guayaquil, 2023. En la hipótesis general: el juego permite un aprendizaje significativo en lengua y literatura a niños con autismo de una Institución Educativa Guayaquil, 2023.

II. MARCO TEÓRICO

A nivel internacional, Díaz et al. (2022) El propósito fundamental de este análisis se enfoca en la evaluación minuciosa de la eficacia de un conjunto específico de juegos elaborados con el propósito de abordar terapéuticamente a niños en edades tempranas que presentan trastornos del espectro autista. Para llevar a cabo esta evaluación, se procedió a la selección aleatoria de una muestra representativa compuesta por 20 niños diagnosticados con autismo. A estos niños se les realizaron mediciones tanto antes como después de la implementación de la terapia basada en juegos. La evaluación de la significancia estadística se llevó a cabo a través del empleo de métodos como la prueba t de Student, mientras que la magnitud del efecto se determinó mediante el uso del estadístico g de Hedges. Los resultados obtenidos evidenciaron un valor p por debajo del umbral establecido y una diferencia sustancial entre los indicadores previos y posteriores a la intervención, lo que refuerza de manera sólida la efectividad de la colección de juegos propuesta en el ámbito terapéutico para esta población específica.

Briones (2021) el propósito central fue determinar los efectos de un programa de juegos enfocado en la verbalización en niños de 5 años. Mediante un enfoque de investigación de naturaleza cuantitativa, se implementó un diseño experimental de tipo pre-experimental que involucró a la totalidad de una muestra de 20 alumnos. Para recopilar información pertinente, se empleó una lista de comprobación validada a través de la evaluación por parte de expertos, lo que culminó en una sólida fiabilidad, puesto de manifiesto con una puntuación de Cronbach de 0,814, lo que señala una notable eficacia del instrumento aplicado para la evaluación de la habilidad de expresión verbal. Los resultados del análisis revelaron discrepancias significativas en la variable de expresión oral antes y después de la implementación del programa, siendo evidente un cambio positivo en las medianas de las puntuaciones obtenidas (Pre test = 21 y Post test = 26). Estos hallazgos se respaldan mediante el empleo de pruebas estadísticas, específicamente el test no paramétrico de Wilcoxon para muestras relacionadas, el cual demostró la presencia de una diferencia sustancial entre los dos grupos evaluados.

Klein (2019) El propósito primordial de esta exposición se centra en llevar a cabo un análisis exhaustivo del papel desempeñado por el juego en el entorno

social de individuos afectados por el Trastorno del Espectro Autista (TEA), al tiempo que se enfatiza su condición de derecho humano fundamental. Se emprenderá un análisis de la posible vulneración del derecho al juego. Esta evaluación se fundamentará en la premisa de que el juego no solo sirve como un catalizador cultural, sino también como un medio para fomentar la formación de vínculos sociales. Para cumplir con este propósito, en un inicio se presentará una visión general del tema y del desafío de investigación. Posteriormente, se realizará una síntesis concisa del estado actual del campo de estudio que se pretende investigar. Se establecerán hipótesis de trabajo que servirán como fundamento para el desarrollo de la tesis. En la última sección, se presentarán de manera conjunta el desarrollo teórico y los avances empíricos del proyecto de investigación, con especial énfasis en proporcionar detalles sobre el grado de cumplimiento del derecho al juego, al deporte y al esparcimiento para individuos con discapacidad. Además, se llevará a cabo un análisis de las teorías pertinentes en torno a la cuestión del juego, según se abordan conceptualmente en el marco del proyecto.

González-Moreno (2018) El propósito fundamental de esta investigación consiste en exponer de qué manera la implementación estratégica del juego puede contribuir significativamente al desarrollo del lenguaje en niños autistas. Para abordar este objetivo, se ha empleado una metodología pretest-postest a lo largo de un periodo de tres años, con un enfoque central en la utilización de estrategias lúdicas. En consideración de los requerimientos particulares de desarrollo de los niños involucrados, se han llevado a cabo adaptaciones específicas en el entorno educativo del alumno autista. Estas adaptaciones se han implementado en relación con la manera en que los educadores utilizan diversos recursos culturales, como dibujos, llaveros con imágenes y gestos, con el propósito de fomentar la comprensión y la interacción social entre los alumnos. Los resultados demostraron de manera concluyente que, en el contexto de la educación inclusiva, el uso estratégico del juego como herramienta comunicativa facilita el desarrollo de las funciones mediadoras y reguladoras del lenguaje en los niños. Además, se ha observado un impacto positivo en el fomento de conductas prosociales y altruistas gracias a la implementación de esta estrategia lúdica.

A nivel nacional, Zambrano et al. (2020) la gamificación se considera una tecnología de vanguardia que intenta fomentar el aprendizaje autorregulado y

analizar el progreso de la enseñanza y el aprendizaje de forma personalizada y en tiempo real. La gamificación, también conocida como tácticas de gamificación, incorpora componentes de juego para energizar a los estudiantes. El aprendizaje autorregulado es un enfoque que promueve la autonomía, la iniciativa y la responsabilidad, ya que implica que los estudiantes son responsables de dirigir su propio proceso de aprendizaje. Al elegir cómo aprender y cómo organizar su tiempo de estudio, los estudiantes se convierten en líderes de su propio aprendizaje. Este método modifica las competencias necesarias para lograr un aprendizaje significativo mediante la combinación de procesos motivacionales y metacognitivos. El objetivo del estudio es recomendar el uso de la gamificación para fomentar el aprendizaje autorregulado. El estudio emplea metodologías inductivas, deductivas y correlacionales y se basa en un enfoque cuantitativo y cualitativo. La viabilidad de integrar dos recursos de gamificación, Edmodo y Quizizz, en la práctica pedagógica se evaluó mediante encuestas en línea a instructores. Estas herramientas tienen como objetivo brindar a los estudiantes acceso a un entorno en línea divertido y atractivo que fomente un aprendizaje significativo y autodirigido.

Manabí Candela & Benavides, (2020) se plantea la idea de utilizar actividades divertidas para fomentar el aprendizaje significativo. Cuando se implementan actividades lúdicas en el aula, se convierten en un método útil para presentar a los niños un entorno de aprendizaje atractivo y con propósito y fomentar el desarrollo natural de habilidades en un entorno divertido. En este estudio, analizamos cómo los estudiantes se benefician de estas actividades extracurriculares en términos de aprendizaje significativo. El objetivo es comprender cómo estas actividades ayudan a los niños a desarrollar sus habilidades y animarlos a participar activamente en clase. Es crucial enfatizar que otras especies exhiben comportamientos lúdicos, por lo que las actividades de ocio no sólo son vitales para los humanos. Los estudios han revelado que el juego promueve el pensamiento, el alivio del estrés, la adquisición de conocimientos, una mayor autoestima, el dominio de herramientas y el desarrollo del lenguaje. Las actividades recreativas también desempeñan un papel crucial en la educación de los estudiantes porque les ayudan a desarrollar sus relaciones con los demás, el mundo natural y ellos mismos. Esto crea un equilibrio moral y estético entre el mundo del individuo y el mundo con el que interactúa. En conclusión, un juego

didáctico se define como una actividad placentera que fomenta el desarrollo de habilidades a través de la implicación emocional y activa de los estudiantes. Como resultado, aprender de forma creativa se convierte en un proceso placentero y ameno.

Loja, Andrade, (2020) los niños se conectan con su mundo de una manera especial a través de juegos cualitativamente diferentes a como lo hacen los adultos. Los expertos en esta disciplina consideran que el término "juego" abarca una amplia gama de acciones. Es fundamental pensar en los juegos como actividades importantes en el aula, ya que brindan a los alumnos una perspectiva distinta del aprendizaje y al mismo tiempo les brindan ocio y diversión. El interés de los jugadores puede dirigirse hacia la temática de la actividad recreativa mediante el uso de juegos. Los docentes creativos diseñan juegos que se ajustan a los intereses, necesidades, expectativas, edades y velocidades de aprendizaje de los estudiantes. En las primeras etapas se recomiendan juegos sencillos que se centren en el desarrollo motor, así como juegos de imitación, caza y persecución. Más adelante, es aceptable introducir juegos que promuevan rivalidades y esfuerzos atléticos. El juego es, en esencia, un proceso educativo exhaustivo y crucial en los niños. En conclusión, al implicar el uso de ambas partes del cuerpo de forma poco diferenciada, el juego de lateralidad es una actividad significativa en el desarrollo motor de los niños, las actividades recreativas deben ser vistas en este contexto tanto a nivel internacional como en términos de segmentación de manera profunda y enriquecedora.

Manabí, Aguilera et al. (2020) diseñar una experiencia motivacional basada en la gamificación para perfeccionar el transcurso de enseñanza y aprendizaje fue el objetivo de este proyecto. Utilizando herramientas tecnológicas como tabletas, computadoras portátiles, proyectores e Internet, este evento se llevó a cabo con un grupo de 25 niños y niñas de primer grado. Para trabajar el componente lógico-matemático también se utilizaron programas móviles como "Class Dojo" y "Lucas' Logical Series". Los ejercicios, que incluyen etapas de iniciación, desarrollo y aplicación, se completaron a lo largo de tres lecciones. La metodología de este estudio, que utilizó un enfoque cualitativo, se centró en categorías relacionadas con la gamificación y sus elementos, así como en los procesos de evaluación e

incentivos gamificados. Para recopilar información se emplearon métodos de observación y entrevista. Después de las lecciones, se utilizó una rúbrica creada especialmente para este propósito para evaluar el trabajo de los estudiantes. Los hallazgos revelaron que el 84% de los niños pudieron completar los ejercicios con los objetivos establecidos y mejoraron sus habilidades de razonamiento lógico y matemático. Este estudio muestra lo crucial que es alentar a los profesores a incluir recursos electrónicos en el desarrollo curricular, especialmente teniendo en cuenta que los niños están rodeados de un mundo digital.

Respecto al juego, en el siglo XIX, Herbert Spencer (1855) propuso la Teoría del Excedente Energético, argumentando que, debido a mejoras en la sociedad, las personas acumulan cantidades significativas de energía previamente destinadas a la supervivencia. Según Spencer, estas reservas de energía deben ser liberadas a través de actividades como el juego, las artes y la estética para mantener el equilibrio interno del organismo. El juego, en particular, es visto como un medio crucial para los niños, quienes, al estar liberados de responsabilidades de supervivencia, pueden utilizar su tiempo y energía en esta actividad lúdica (Doménech et al., 2008; Torres, 2002; Viciana Garófano & Conde Caveda, 2002). Spencer sugiere que el proceso educativo debe replicar el desarrollo evolutivo de la sociedad, permitiendo a los niños experimentar diferentes etapas de evolución social de manera natural (Sanmartín, 2011). Sin embargo, la aplicación universal de esta teoría es cuestionable. El juego no solo sirve para liberar energía excedente, sino también como un medio para recuperarse, descansar y aliviar tensiones psicológicas, especialmente después de actividades intensas y demandantes (Gallardo, 2018). Por otro lado, la teoría de la relajación de Lázarus (1883) propone que el juego actúa como una actividad compensatoria, ayudando a los niños a recuperarse del agotamiento causado por tareas más serias o útiles. Lazarus percibe el juego como una herramienta esencial para el descanso y la restauración de energía. Sin embargo, López de Sosoaga (2004) argumenta que esta teoría presenta limitaciones al analizar el juego infantil, ya que los niños dedican una gran parte de su tiempo y energía al juego. Karl Groos (1901), introdujo la Teoría del Preejercicio, que considera la niñez como un periodo de preparación para la vida adulta, donde el juego sirve como un ejercicio preliminar para desarrollar habilidades y capacidades

necesarias en el futuro. Groos destaca la importancia del juego como una práctica anticipada para las funciones mentales e instintos que serán cruciales en la edad adulta (Ajuriaguerra, 1997).

Viciano et al. (2002) resaltan el papel fundamental del juego en el desarrollo motor, cognitivo, afectivo, sexual y social, subrayando su importancia para el crecimiento y la maduración en estas áreas. Complementan esta perspectiva, destacando la naturaleza intrínsecamente gratificante del juego y su función como una forma de interacción con la realidad, mediada por factores internos más que externos. Carmona & Villanueva (2006) profundizan en la naturaleza del juego, destacando su carácter placentero y su capacidad para facilitar una interacción genuina con la realidad. Aquí, el juego se configura como un espacio donde la subjetividad y la intención personal priman sobre los objetivos externos, creando una dinámica donde el proceso mismo de jugar adquiere un valor intrínseco, comparable al acto de creación artística (Cruz-Tapia et al., 2022). En este sentido, el juego se convierte en un fin en sí mismo, liberado de las presiones utilitaristas que predominan en otras esferas de la vida adulta.

el juego, cuando se utiliza estratégicamente en contextos educativos, tiene el potencial de resolver conflictos internos del estudiante y fortalecer su capacidad para afrontar futuras situaciones con determinación y confianza (Torres, 2002). Esto, sin embargo, requiere la guía y acompañamiento de un facilitador que recorra este proceso junto al estudiante (Alvarez, 2022; Matta, 2019). Desde una perspectiva didáctica, el juego es valorado no solo como un medio de entretenimiento, sino como una herramienta pedagógica que fomenta el conocimiento y genera satisfacción, contribuyendo a un descanso efectivo tras periodos de trabajo intensivo. La importancia de actualizar los métodos de enseñanza para incorporar aportes tecnológicos y didácticos contemporáneos también se subraya, sugiriendo que los enfoques tradicionales pueden perder relevancia si no se adaptan a las necesidades y contextos actuales de los estudiantes. Además, el texto resalta cómo el juego, como estrategia de aprendizaje, promueve el desarrollo de virtudes y habilidades morales en niños. Entre estas, se incluyen el autocontrol, la integridad, la confianza en uno mismo,

la concentración, la reflexión crítica, la capacidad de explorar alternativas y el respeto a las normas (Montero, 2017; Peña, 2021; Ruiz, 2017).

El juego es concebido como una acción o actividad libre, intrínsecamente motivada, que se lleva a cabo dentro de límites espaciales y temporales, de acuerdo, con reglas libremente aceptadas, pero que, a su vez, pueden ser modificadas o creadas por el jugador. Esta actividad tiene un carácter ficticio y está orientada hacia objetivos que no son necesariamente la consecución de resultados materiales, sino más bien el propio disfrute y desarrollo del individuo (Garaigordobil y Fagoaga, 2006). Los autores describen tres dimensiones del juego: Dimensión Evolutiva: Refiere a cómo se manifiesta y evoluciona el juego dentro de las etapas que experimenta el desarrollo infantil. Desde juegos de ejercicio en la primera infancia, pasando por juegos simbólicos y reglados en la niñez, hasta juegos más complejos y con reglas más estructuradas en la adolescencia (Garaigordobil y Fagoaga, 2006). Dimensión Cognitiva: Hace referencia a cómo el juego contribuye al desarrollo cognitivo del niño, fomentando habilidades como la memoria, atención, lógica, entre otras. Con el juego los niños exploran, experimentan y comprenden el mundo a su alrededor (Garaigordobil y Fagoaga, 2006). Dimensión Socioemocional: El juego cumple un rol esencial para el desarrollo socioemocional del niño, debido a que es mediante el juego que ellos, expresan emociones, aprenden a relacionarse con otros, comprenden normas sociales, y desarrollan habilidades como la empatía y la cooperación (Garaigordobil y Fagoaga, 2006). Dimensión Terapéutica: Garaigordobil y Fagoaga también abordan el juego como una herramienta terapéutica. A través del juego, los niños pueden expresar conflictos y emociones que de otra manera serían difíciles de comunicar. El juego terapéutico es utilizado para ayudar a los niños a comprender y gestionar sus emociones y comportamientos (Garaigordobil y Fagoaga, 2006).

El origen o epistemología del aprendizaje en niños con autismo tiene su origen en el estudio de Baron-Cohen et al. (1999) quienes postulan que los niños con autismo tienen dificultades para comprender y atribuir estados mentales (como creencias, deseos y emociones) a ellos mismos y a los demás. Esta limitación afectaría su capacidad para prever y entender el comportamiento de los demás, lo que tiene implicaciones directas en el aprendizaje social. Ayres (1960)

desarrolló la Teoría de la Integración Sensorial, donde sugiere que los niños autistas muestran alteraciones sensoriales que, al procesar información, afecta su capacidad para interactuar con el entorno de manera efectiva. Estas dificultades sensoriales pueden impactar en sus aprendizajes y desarrollo de habilidades. Barkley, 1997) ha explorado cómo los déficits en el funcionamiento ejecutivo (procesos cognitivos que nos permiten planificar, organizar, tomar decisiones, etc.) pueden afectar a los niños con autismo. Estos déficits pueden traducirse en dificultades para iniciar y completar tareas, cambiar entre actividades y mantener la atención, lo cual tiene implicaciones en el aprendizaje académico y en la vida diaria. Desde su postura teórica del procesamiento predictivo: Karl (2012) han propuesto que el cerebro funciona como un “motor de predicción”, anticipando constantemente la información sensorial que recibirá a continuación.

Los niños con TEA enfrentan desafíos únicos en el ámbito académico, derivados tanto de sus características neurológicas como de factores relacionados con el aprendizaje y la socialización. La literatura subraya la complejidad de la competencia académica, sugiriendo que es un constructo multidimensional influenciado por una variedad de habilidades, hábitos y actitudes (Barajas, 2022). Según Blumberg et al. (2013), se estima que el TEA, una condición relacionada con el desarrollo neurológico, manifestándose a través de problemas comunicacionales, de interacción social, y la presencia de comportamientos repetitivos y limitados. DiPerna & Elliott (2002) introducen el concepto de competencia académica como un conjunto multifacético que incluye tanto habilidades académicas específicas como hábitos de aprendizaje y actitudes que pueden facilitar o dificultar el progreso educativo. McDermott et al. (2016) profundizan en este tema, relacionando los comportamientos de aprendizaje con factores motivacionales, actitudes hacia el estudio, perseverancia y estrategias de resolución de problemas. Asimismo, destacan la importancia de las interacciones sociales y la influencia de problemas conductuales y emocionales, resaltando que los niños con TEA tienden a tener relaciones más pobres con sus compañeros y una actitud más negativa hacia el aprendizaje (Chien et al., 2017; Mendelson et al., 2016).

La variabilidad en la competencia comunicativa de las personas con autismo se resalta al principio, mencionando que, mientras algunas pueden

poseer un vocabulario extenso y participar en discusiones, otras pueden ser completamente no verbales. A pesar de esta diversidad, se establece una tendencia generalizada hacia la dificultad para comprender plenamente las palabras, frases y entonaciones, un desafío que se presenta incluso en aquellos que verbalizan frecuentemente. Este fenómeno se ejemplifica con el caso de un joven que puede repetir palabras o secuencias numéricas sin atribuirles significado alguno. McDermott et al. (2016) contribuye al análisis al identificar el retraso en la adquisición del lenguaje como una preocupación primaria y frecuente en niños con autismo, resaltando la ansiedad que esto genera en las familias debido a la incapacidad de sus hijos para comprender y comunicarse efectivamente. Belinchon (1980) amplían esta perspectiva, señalando que las alteraciones en la competencia lingüística de las personas con autismo no solo afectan el lenguaje verbal, sino también el no verbal. Estas limitaciones, a su vez, dificultan significativamente las interacciones sociales de los individuos afectados.

En la teoría propuesta por Albert Bandura (1986), sobre el aprendizaje social lo conceptualiza como un proceso que permite al individuo adquirir nuevos comportamientos y conocimientos observando e imitando a otros, además de las consecuencias de estas acciones observadas, en un contexto social y cognitivo. En el contexto de la lengua y literatura, este aprendizaje es esencial para ayudar a los estudiantes con TEA a comprender e integrar patrones lingüísticos y literarios. En Bandura postula que no se aprende sólo a través de la experiencia que se adquiere en la cotidianidad, sino además con la observación y replicando comportamientos de otros, proceso que es influenciado por las dimensiones de atención, retención, reproducción motriz y motivación. Atención: Capacidad de concentrarse y focalizar los recursos cognitivos en un comportamiento o evento específico, seleccionando y filtrando estímulos relevantes del entorno. En el aprendizaje social, la atención es esencial para determinar qué comportamientos o acciones serán observados y posteriormente aprendidos (Bandura, 1986). En este sentido, los estudiantes con TEA necesitan focalizar su atención en estructuras lingüísticas específicas, narrativas o interacciones comunicativas, ya sea en la escucha activa de una historia o en la observación de un diálogo en un texto literario. Retención: Proceso cognitivo que permite almacenar en la memoria la información observada. Esta memoria representacional es crucial para

que el individuo pueda acceder a la información más adelante y replicar el comportamiento observado (Bandura, 1986). Una vez que han prestado atención, es vital que los estudiantes con TEA puedan retener estructuras gramaticales, vocabulario o eventos narrativos de una historia, permitiéndoles posteriormente acceder a esa información y aplicarla en contextos similares.

Reproducción Motriz: Habilidad de traducir las representaciones almacenadas en acciones físicas. Es la capacidad del individuo de imitar o replicar un comportamiento que ha sido previamente observado y retenido en la memoria (Bandura, 1986). Los estudiantes con TEA, tras retener patrones lingüísticos o literarios, intentan imitarlos, ya sea escribiendo, hablando o incluso recreando estructuras de cuentos. Esto puede manifestarse en la reescritura de una historia, la reproducción de un diálogo o la construcción de frases siguiendo patrones observados.

Motivación: Impulso interno o externo que actúa como catalizador para determinar si el comportamiento observado y retenido será efectivamente imitado. Esta dimensión considera los refuerzos y castigos asociados con el comportamiento, así como las expectativas y valores del individuo (Bandura, 1986). La motivación es esencial en el proceso de aprendizaje de la lengua y literatura y se refiere a los estímulos y refuerzos (positivos o negativos) que influyen a los estudiantes con TEA para aplicar lo que han observado y retenido. Un estudiante puede estar más inclinado a participar activamente en una clase de literatura si, por ejemplo, se le elogia por sus aportaciones o si encuentra personalmente gratificante el acto de leer o escribir.

III. METODOLOGÍA

3.1 Tipo y diseño de investigación

3.1.1 Tipo de investigación

El tipo de investigación aplicado en este enfoque radica en la aplicación de conocimiento científico validado para abordar y proponer soluciones a problemas concretos facilitando así la transposición de los resultados de la investigación al mejoramiento de la práctica y los problemas sociales. El paradigma que se utilizó fue el cuantitativo que se revela como piedra angular en la obtención de información veraz y replicable, lo que constituye el soporte fundamental para la toma de decisiones basadas en evidencia dentro del contexto estudiado (Ñaupas et al., 2018).

3.1.2 Diseño de investigación

El diseño experimental de este estudio implicó la manipulación intencionada de la variable independiente, que es un programa concreto, con el fin de aclarar y describir el impacto que la intervención tiene sobre las variables dependientes-en este caso, el proceso de adquisición de conocimientos lingüísticos y literarios. Durante la fase operativa del proyecto, se utilizó una técnica preexperimental porque el programa de juegos mencionado sólo se aplicó a una cohorte de estudiantes. Esto significa que no se creó un grupo de control concurrente para comparar directamente los resultados. Además, como el estudio se determinó longitudinal -es decir, implicó un seguimiento temporal progresivo-, se recogieron datos a intervalos sucesivos para rastrear y comprender cómo han cambiado la adquisición del lenguaje y la literatura a lo largo de la intervención del juego educativo. También fue posible especular sobre las relaciones causales entre el programa de juegos y las modificaciones en la adquisición del lenguaje y la literatura gracias al nivel explicativo del estudio.

Se detalla el diseño

Grupo	Pretest	Experto	Posttest
muestra	O1	Programa	O2

Dónde:

G = (Estudiantes de 9no de básica)

O₁= Pretest

X = (Programa)

O₂= Posttest

3.2 Variables y operacionalización

Variable independiente: juego

Definición conceptual

El juego es concebido como una acción o actividad libre, intrínsecamente motivada, que se lleva a cabo dentro de límites espaciales y temporales, de acuerdo, con reglas libremente aceptadas, pero que, a su vez, pueden ser modificadas o creadas por el jugador. Esta actividad tiene un carácter ficticio y estuvo orientada hacia objetivos que no son necesariamente la consecución de resultados materiales, sino más bien el propio disfrute y desarrollo del individuo (Garaigordobil y Fagoaga, 2006).

Operacionalización de la variable

Para estudiar la variable se aplicó un programa que está estructurado en 10 sesiones, cada una con una duración de 55 minutos. Las actividades propuestas estuvieron cuidadosamente planificadas para abarcar aspectos de la lengua y la literatura, siempre a través de dinámicas lúdicas que buscan captar la atención de los niños, motivarlos y facilitar su participación activa.

Indicadores

Programa

Escala de medición

Programa

Variable dependiente: aprendizaje de la lengua y literatura

Albert Bandura (1986), sobre el aprendizaje social lo conceptualiza como un proceso que permite al individuo adquirir nuevos comportamientos y conocimientos observando e imitando a otros, además de las consecuencias de estas acciones observadas, en un contexto social y cognitivo. En el contexto de la lengua y literatura, este aprendizaje es esencial para ayudar a los estudiantes con TEA a comprender e integrar patrones lingüísticos y literarios.

Operacionalización de la variable

Para el estudio de la variable se aplicó una lista de cotejo de aprendizaje en lengua y literatura en estudiantes con autismo.

Indicadores

El estudiante logra concentrarse y mantener su atención en las actividades y materiales de lengua y literatura, el estudiante es capaz de recordar y reproducir información, conceptos o vocabulario específico de lengua y literatura, el estudiante es capaz de realizar actividades motrices finas relacionadas con la escritura, el estudiante muestra un interés constante y una actitud positiva hacia las actividades y los contenidos de lengua y literatura.

Escala de medición

Se utilizó una escala ordinal.

3.3 Población, muestra y muestreo

3.3.1 Población y muestra

El estudio estuvo conformado por una muestra de la misma población de estudio, en este sentido, se tuvo a un conjunto de 8 estudiantes cuya característica es que han sido diagnosticados con autismo.

En los criterios de inclusión se tuvo en cuenta que son niños diagnosticados con autismo y que sus padres firmen el consentimiento para que ellos participen del estudio. Respecto a los criterios de exclusión se consideró a aquellos que sus padres decidan retirarlos del estudio cuando este se esté realizando.

3.3.2 Muestreo

Se realizó mediante el no probabilístico por conveniencia donde no se requiere ningún proceso estadístico, es decir, el investigador demuestra su conocimiento y nivel de experiencia para escoger la muestra (Córdova, 2019).

3.3.3 Unidad de análisis

Estudiantes con autismo.

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

La técnica que se utilizó fue la encuesta que permitió suscribir y obtener datos necesarios sobre el comportamiento en el aprendizaje de los estudiantes.

Se utilizó como instrumento una lista de cotejo que finalmente fue validado por cinco profesionales que además la valoración que consideren se logró procesar con la prueba V de Aiken adquiriendo un resultado de 0,98, asimismo, el instrumento paso por una prueba piloto para determinar su fiabilidad utilizando la prueba de alfa de Cronbach llegando a alcanzar un valor de 8,50.

Para la variable independiente juegos se diseñó un programa que estuvo estructurado en 10 sesiones, cada una con una duración de 55 minutos. Las actividades propuestas estuvieron cuidadosamente planificadas para abarcar aspectos de la lengua y la literatura, siempre a través de dinámicas lúdicas que busco captar la atención de los niños, motivarlos y facilitar su participación. La implementación de este programa se llevó a cabo durante la hora de tutoría, aprovechando este tiempo especializado para trabajar de manera intensiva y focalizada en los objetivos propuestos.

3.5 Procedimientos

El centro donde se realizó la investigación debió aprobar oficialmente el proyecto antes de que pueda comenzar cualquier trabajo. Este paso implicó informar a la empresa sobre el esfuerzo y pedir su cooperación. Después de emprender cualquier otra acción, es imprescindible confirmar la validez y precisión

de la herramienta de recogida de datos. Para ello, se llevaron a cabo evaluaciones de expertos, análisis estadísticos y pruebas piloto que garanticen que el instrumento genera datos fiables para la investigación. Antes de iniciar la recogida de datos, debió recabarse el consentimiento informado de los padres. Siendo conscientes de que el uso de estos ítems depende totalmente de ellos. Una vez recogidos, los datos se examinaron utilizando los métodos estadísticos adecuados. Para ello pudo ser necesario clasificar los datos y realizando cálculos estadísticos cuyos resultados fueron presentados en el trabajo de investigación.

3.6 Método de análisis de datos

Se utilizó luego de recoger los datos la estadística descriptiva para describir la frecuencia de las respuestas en función a la percepción de los evaluados. Luego se usó la prueba de Shapiro-Wilk, para establecer que prueba se utilizaría en el estudio. Conociendo la prueba de contrastación se aplicó la estadística inferencial donde se abordaron los resultados mediante la contrastación de las hipótesis

3.7 Aspectos éticos

En el ámbito ético de la investigación se protegieron los derechos de todas las partes implicadas tomando las precauciones necesarias. Dado que la información recopilada incluiría la identidad de los participantes y los resultados obtenidos, es crucial garantizar una confidencialidad total. En consecuencia, no se divulgo ninguna información sensible o personalmente identificable, y todos los datos se manejaron con la máxima discreción. Junto con la debida citación de todas las fuentes de información utilizadas, también se pudo incluir el reconocimiento apropiado del trabajo de otros autores. Hubo garantías de apertura y acuerdo voluntario. Además, antes de iniciar la investigación, se solicitaron las autorizaciones necesarias a las autoridades o instituciones pertinentes.

IV. RESULTADOS

Tabla 1
Aprendizaje de la lengua y literatura.

Variables	Prueba	Alto		Medio		Bajo		Total	
		fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Aprendizaje de la lengua y literatura	Pre/test	1	11%	1	11%	6	78%	8	100%
	Pos/test	7	88%	1	12%	0	0%	8	100%

Nota: Comparativo de Pre y Postest de aprendizaje de la lengua y literatura.

En el pretest se observa que en su mayoría los estudiantes se encuentran en un 78% (6), en un nivel bajo en aprendizaje de la lengua y literatura, luego de aplicarse el programa de juegos, se observa un desplazamiento en el valor del postest donde se ubican en un nivel alto con el 88% (7), demostrándose la eficacia del programa en la influencia y mejora del aprendizaje de la lengua y literatura en los estudiantes. En el análisis de los datos recogidos, se percibe un avance considerable en el dominio de lengua y literatura por parte de los estudiantes, que se puede atribuir al programa de juegos utilizado. Mayormente los estudiantes mostraron un dominio bajo en estas áreas, lo cual se reflejaba en un porcentaje considerable. Sin embargo, tras la aplicación del programa de juegos, se evidencia un cambio significativo hacia un nivel alto de comprensión y habilidad en lengua y literatura. Este cambio sustancial sugiere que el programa de juegos ha tenido un impacto profundo y positivo en la manera en que los estudiantes abordan y asimilan conceptos de lengua y literatura. La transición de un nivel bajo a un nivel alto en la mayoría de los estudiantes indica que el programa no solo ha sido efectivo en mejorar las habilidades específicas de los estudiantes en estas materias, sino que también ha influido positivamente en su actitud y enfoque hacia el aprendizaje. El aumento en la proporción de estudiantes que logran un nivel superior post-aplicación del programa refleja una mejora en su

comprensión y capacidad para manejar los aspectos complejos de la lengua y literatura. Esto podría interpretarse como una consecuencia de la naturaleza interactiva y atractiva del programa de juegos, que probablemente facilitó un ambiente de aprendizaje más atractivo y estimulante, fomentando así un mayor interés y compromiso por parte de los estudiantes.

Tabla 2
Prueba de normalidad

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	Gl	Sig.
Aprendizaje de lengua y literatura	,820	8	,022
D1- atención	,888	8	,008
D2- retención	,832	8	,014
D3- reproducción motriz	,870	8	,027
D4- motivación	,801	8	,018

El criterio de decisión dicta que, cuando el valor p supera o iguala 0,05, se mantiene la hipótesis nula (H0); por el contrario, si es inferior, se rechaza. El uso del test de Shapiro-Wilk indica una distribución no estándar de los datos, razón por la cual se aplicó la Prueba de Rangos de Wilcoxon para el análisis posterior.

Hipótesis general

Ha: El juego permite el logro significativo en el aprendizaje de lengua y literatura a niños con autismo de una Institución Educativa Guayaquil, 2023.

Tabla 3
Resultados de aprendizaje de la lengua y literatura (ALL).

		Rangos		
		Nº	X	Σ
ALL/pos-test	– Rangos negativos	0 ^a	0,00	0,00
ALL/pre-test	Rangos positivos	7 ^b	5,00	44,42
	Empates	1 ^c		
	Total	8		

Tabla 4
Significancia del aprendizaje de la lengua y literatura.

Estadísticos de prueba^a

	CDS/pre-test – CDS/pos-test
Z	-2,641 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,008

a. Wilcoxon

b. Basada en rangos negativos.

El valor de significancia ($\text{sig.}=.008 < 0,05$) establece que el programa de juegos permite significativamente el aprendizaje de la lengua y literatura de una institución educativa. El aval a la hipótesis principal y la desestimación de la hipótesis alternativa resaltan el valor de las estrategias educativas interactivas y basadas en el juego, particularmente para grupos con requerimientos educativos especiales. En el aprendizaje después de la intervención sugieren que el programa de juegos ha inducido un cambio favorable en la capacidad de los niños para aprender lengua y literatura. La ausencia de resultados adversos sugiere que el programa no ha deteriorado el aprendizaje previo, y los rangos positivos señalan un avance en este aspecto. La presencia de un empate sugiere que, en algunos casos, el programa logró mantener el nivel de habilidades existente, lo cual es relevante, considerando los desafíos únicos que enfrentan los niños con autismo en el aprendizaje. El significado estadístico, que sobrepasa el umbral habitual, válida la eficiencia del programa basado en juegos para la enseñanza de lengua y literatura a esta población estudiantil específica. Esto refuerza la hipótesis de que el juego constituye una herramienta pedagógica efectiva para los niños con autismo, ajustándose a sus necesidades y métodos de aprendizaje únicos. A partir de este análisis, el programa de juegos es un método educativo efectivo y valioso en niños con autismo. Superando el enfoque educativo tradicional, el programa ofrece una alternativa que se alinea mejor con las necesidades y capacidades de estos estudiantes, resaltando la importancia de adaptar las estrategias de enseñanza a las necesidades individuales.

Hipótesis específica 1

Ha: El juego permite el logro significativo de la atención en niños con autismo de una Institución Educativa Guayaquil, 2023.

Tabla 5

Resultados de atención.

		Rango		
		Nº	\bar{X}	Σ
Post_atención-	Rangos negativos	0 ^a	0,00	00,00
Pret_atención	Rangos positivos	6 ^b	4,02	48,13
	Empates	2 ^c		
	Total	8		

Tabla 6

Significancia de la atención.

Estadísticos de prueba^a

	Post atención - Pret_ atención
Z	-2,120
Sig. asintótica (bilateral)	,014

aWilcoxon

El valor de significancia (sig.=014<0,05) se establece que el programa de juegos ha permitido el logro significativamente en la atención a niños con autismos de una institución educativa. La corroboración de la hipótesis principal y la desestimación de la hipótesis nula destacan la importancia de adoptar estrategias de enseñanza creativas y adaptables en contextos educativos, en particular para grupos con necesidades educativas específicas. El hecho de que no se hayan detectado resultados desfavorables, sumado a la aparición de resultados favorables después de la intervención, señala un progreso positivo de atención de los niños con autismo. La ausencia de declives en la atención muestra que la implementación del juego no ha disminuido su nivel de atención ya existente, mientras que la presencia de mejoras sugiere un fortalecimiento notable en su enfoque. Aunque menos resaltantes, los casos de resultados constantes también tienen importancia, ya que reflejan una continuidad en la capacidad de atención de algunos niños, lo que representa un éxito, dadas las particularidades

asociadas con el autismo. El valor estadístico significativo de los resultados, excediendo el límite estándar, valida la eficacia del programa de juegos. Esto sugiere que el juego trasciende su rol de simple entretenimiento para convertirse en una herramienta pedagógica eficiente, capaz de potenciar habilidades clave como la atención en niños con autismo. La adecuada selección del análisis estadístico, acorde con los datos recopilados, resalta la necesidad de utilizar métodos de evaluación apropiados en estudios educativos.

Hipótesis específica 2

Ha: El juego permite el logro significativo de la retención en niños con autismo en una Institución Educativa Guayaquil, 2023.

Tabla 7

Resultados de la retención.

		Rango		
		Nº	\bar{X}	Σ
Post_ retención	- Rangos negativos	0 ^a	0,00	00,00
Pret_ retención	Rangos positivos	8 ^b	4,71	45,60
	Empates	0 ^c		
Total		8		

Tabla 8

Significancia de la retención.

Estadísticos de prueba ^a	
	Post_ retención - Pre_ retención
Z	-2,127
Sig. asintótica (bilateral)	,027

Wilcoxon

El valor de significancia (sig.=027<0,05) se establece que el programa de juegos ha permitido el logro significativamente en la retención de niños con autismo de una institución educativa. El respaldo de la Ha y la desestimación de la hipótesis nula subrayan la importancia de implementar estrategias de enseñanza novedosas y personalizables en ámbitos educativos, particularmente en contextos que se dedican a grupos con requerimientos educativos específicos. El hecho de que no se hayan observado resultados desfavorables, unido a la presencia de resultados favorables tras la aplicación del juego, implica que este

ha contribuido positivamente a la habilidad de retención en niños con autismo. La inexistencia de resultados adversos muestra que la intervención no ha afectado negativamente la retención existente en los niños, y la aparición de resultados positivos indica un fortalecimiento de esta habilidad. La significancia estadística de los datos confirma que las mejoras registradas son resultado directo del uso del programa de juegos, descartando así la posibilidad de que sean simples casualidades. Esto corrobora la hipótesis de que el juego actúa como un recurso efectivo en el proceso educativo de niños con autismo, especialmente en lo que respecta a potenciar su habilidad de retención.

Hipótesis específica 3

Ha: El juego permite el logro significativo en la reproducción motriz en niños con autismo en una Institución Educativa Guayaquil, 2023.

Tabla 9
Resultados de la reproducción motriz (RM)

		Rango		
		Nº	\bar{X}	Σ
Post_ RM- Pret_ RM	Rangos negativos	0 ^a	0,00	00,00
	Rangos positivos	5 ^b	4,42	49,43
	Empates	3 ^c		
	Total	8		

Tabla 10
Significancia de la reproducción motriz.

Estadísticos de prueba^a

	Post_ RM - Pre_ RM
Z	-2,217
Sig. asintótica (bilateral)	,022
Wilcoxon	

El valor de significancia (sig.=,022<0,05) se establece que el programa de juegos ha permitido el logro significativamente en la reproducción motriz de niños con autismo de una institución educativa. Por lo tanto, se acepta Ha y se rechaza H0. Las actividades lúdicas, caracterizadas por su naturaleza adaptable y atractiva, ofrecen una vía para que los niños con autismo descubran y perfeccionen sus habilidades de movimiento y coordinación física. El efecto de

estas actividades trasciende la mera optimización de habilidades motoras, contribuyendo también al fortalecimiento de su autoconfianza y su capacidad de actuar de manera independiente. Al desempeñar un papel fundamental en la conexión de estos niños con su entorno, el juego mejora su habilidad para interactuar y entender el mundo a su alrededor. Este factor es de especial importancia para los niños con autismo, que frecuentemente enfrentan retos en el procesamiento de información sensorial y en generar respuestas motoras ajustadas a su contexto. La relevancia estadística revela un vínculo beneficioso entre las actividades de juego y el progreso en habilidades motoras. No obstante, esta relación trasciende la mera data numérica, iluminando el papel crucial que el juego desempeña en el crecimiento holístico de los niños con autismo. Tales descubrimientos abogan por la integración del juego en contextos educativos y terapéuticos como un medio eficaz para fomentar tanto el desarrollo motriz como cognitivo de estos niños, ofreciendo así una metodología más completa y empática. La investigación revela que el juego es una herramienta significativa en el desarrollo motriz de niños con autismo, pero su valor trasciende el ámbito motor.

Hipótesis específica 4

Ha: El juego permite el logro significativo de la motivación en niños con autismo en una Institución Educativa Guayaquil, 2023.

Tabla 11
Resultados de la motivación.

		Rango		
		N°	\bar{X}	Σ
Post_motivación	Rangos negativos	0 ^a	0,00	00,00
-	Rangos positivos	7 ^b	4,547	42,41
Pret_motivación	Empates	1 ^c		
Total		8		

Tabla 12
Significancia de la motivación.

Estadísticos de prueba ^a	
Post_ motivación - Pre_ motivación	
Z	-2,218
Sig. asintótica (bilateral)	,025
Wilcoxon	

El valor de significancia ($\text{sig.}=0,025 < 0,05$) se establece que el programa de juegos ha permitido el logro significativamente en la motivación de niños con autismo de una institución educativa. La aceptación de H_1 implica que el juego tiene un efecto significativo en la motivación de los niños con autismo, Al rechazar H_0 , se desafía la noción de que el juego no tiene un impacto significativo en el desarrollo de estos niños. Se determina que el juego no solo eleva el nivel de interés de los niños, sino que también ejerce una influencia considerable en su crecimiento emocional y mental. La participación de niños con autismo en actividades lúdicas les brinda una oportunidad de sentirse realizados y contentos, lo cual contribuye a mejorar su confianza en sí mismos y su entusiasmo por involucrarse en nuevas experiencias. Si bien los datos estadísticos confirman la efectividad del juego para incrementar la motivación, el verdadero valor reside en cómo estas prácticas lúdicas pueden revolucionar tanto la educación como la terapia en niños con autismo. Estas observaciones destacan la relevancia de integrar actividades lúdicas en contextos educativos y terapéuticos para niños con autismo. El juego, más que impulsar sólo el interés, establece un ambiente educativo más acogedor y estimulante, esencial para un desarrollo holístico en estos niños.

V. DISCUSIÓN

El análisis del objetivo general del estudio reveló como resultado que el valor de significancia ($\text{sig.}=0,08 < 0,05$) establece que el programa de juegos permite significativamente el aprendizaje de la lengua y literatura en niños con autismo. En el estudio de Díaz et al. (2022), evalúa la eficacia de juegos particulares creados para ayudar a los jóvenes con TEA. Los resultados mostraron mejoras notables después de la intervención, lo que demuestra que también funcionan estos juegos para tratar el TEA en niños. Briones (2021) buscó conocer cómo un programa de juego afectaba la verbalización de niños de cinco años. Con veinte alumnos, se empleó un diseño experimental preexperimental. Utilizando una lista de verificación estandarizada, se evaluaron las habilidades de expresión verbal y los resultados demostraron una gran confiabilidad (Cronbach 0,814). Pruebas estadísticas como el test de Wilcoxon corroboraron los resultados, que mostraron una mejora considerable en la expresión oral tras el programa. Según Klein (2019), este estudio examina cómo funciona el juego en los entornos sociales de las personas con TEA, considerando el juego como un derecho humano esencial. Analiza cómo el juego fomenta los vínculos sociales y sirve como catalizador cultural. También evalúa si el juego infringe el derecho a jugar de las personas con discapacidad.

En 2018, González-Moreno El estudio revela cómo el desarrollo del lenguaje de los niños autistas puede verse favorecido por la aplicación estratégica del juego. Durante tres años, se empleó un enfoque pretest-postest, centrándose en técnicas recreativas modificadas. Los hallazgos respaldaron la idea de que el uso de juegos como herramienta de comunicación mejora el desarrollo del lenguaje y promueve la conducta prosocial. En su estudio de 2020, Zambrano et al. discutir la gamificación como una herramienta de vanguardia para fomentar el aprendizaje autorregulado. El éxito de plataformas como Edmodo y Quizizz a la hora de fomentar entornos de aprendizaje atractivos y autodirigidos se demuestra a través de la evaluación de su incorporación al proceso educativo. Candela & Benavides (2020) analizan cómo las actividades recreativas pueden apoyar aprendizajes importantes. Examina cómo estos juegos apoyan la adquisición de habilidades en un ambiente alegre, destacando la importancia del juego para el

crecimiento social y cognitivo de los niños. Aguilera y otros (2020) determinan cómo optimizar el proceso educativo y el aprendizaje a través de la gamificación. Se motiva a los alumnos de primer grado a emplear recursos tecnológicos con el fin de potenciar sus capacidades en lógica y matemáticas. De acuerdo con la información recabada, se ha registrado una mejora considerable en estas habilidades en los niños.

Las investigaciones examinadas muestran consistentemente que las habilidades lingüísticas, sociales y cognitivas de los niños, especialmente las de sus hermanos autistas, se benefician significativamente del uso de juegos y tácticas divertidas como la gamificación. El último estudio mencionado respalda la idea de que los programas de juegos ayudan a los niños autistas a adquirir lengua y literatura, destacando la importancia de incluir estas técnicas divertidas en los planes de lecciones para poder progresar.

Herbert Spencer sugiere que el juego actúa como un canal para la liberación de energía excedente acumulada en la sociedad moderna. Argumenta que el juego es vital en el desarrollo infantil, proponiendo que la educación debe reflejar la evolución social. Lazarus, considera el juego como una actividad compensatoria para la recuperación del agotamiento causado por tareas serias, resaltando su papel en el descanso y la restauración de la energía. Karl Groos ve el juego como una preparación para la vida adulta, donde se desarrollan habilidades y capacidades futuras a través de la práctica lúdica. Viciano et al., Carmona & Villanueva enfatizan el papel crucial del juego en el proceso de desarrollo cognitivo, afectivo, sexual y social, y enfatizan su naturaleza gratificante y su rol en la interacción con la realidad. Torres, Álvarez, Matta, destaca el potencial del juego para resolver conflictos internos y fortalecer habilidades en niños, señalando la importancia de la guía pedagógica en este proceso. Garaigordobil y Fagoaga, describen las dimensiones evolutiva, cognitiva, socioemocional y terapéutica del juego, mostrando su contribución integral al desarrollo infantil.

Baron-Cohen et al., Ayres, Barkley, Karl, examinan las dificultades en la comprensión de estados mentales, procesamiento sensorial, y funcionamiento ejecutivo en niños con TEA, enfatizando cómo estos factores afectan su

aprendizaje y desarrollo. Barajas, Blumberg et al., Di Perna & Elliott, McDermott et al, consideran la competencia académica en niños con TEA como un constructo complejo influenciado por habilidades, hábitos y actitudes, resaltando los desafíos en la comunicación y las interacciones sociales. McDermott et al. Belinchon, destacan la variabilidad en la competencia lingüística en personas con autismo, incluyendo tanto la comunicación oral como la gestual y las implicaciones de estas limitaciones en las interacciones sociales.

El análisis global de estas teorías resalta el papel crítico del papel del juego en el crecimiento completo de los niños y en la educación de aquellos con TEA. Se identifica que el juego no solo es una actividad de esparcimiento sino también una herramienta pedagógica clave que fomenta habilidades cognitivas, sociales y emocionales. El valor de significancia en el estudio sobre programas de juegos indica que tales intervenciones mejoran significativamente la adquisición de habilidades en lengua y literatura en niños autistas destacando la importancia de integrar prácticas lúdicas adaptadas a sus necesidades específicas para facilitar su desarrollo educativo y social.

En el primer objetivo específico el valor de significancia ($\text{sig.}=014<0,05$) establece que el programa de juegos ha permitido el logro significativamente en la atención a niños con autismos de una institución educativa. Coincidiendo con Bandura (1986) refiere a la atención como la capacidad de concentrarse y focalizar los recursos cognitivos en un comportamiento o evento específico, seleccionando y filtrando estímulos relevantes del entorno. En el aprendizaje social, la atención es esencial para determinar qué comportamientos o acciones serán observados y posteriormente aprendidos. Asimismo, Doménec et al., (2008); Torres, (2002); Viciano Garófano & Conde Caveda (2002) el juego, en particular, es visto como un medio crucial para los niños, quienes, al estar liberados de responsabilidades de supervivencia, pueden utilizar su tiempo y energía en esta actividad lúdica.

Estos resultados implican que el programa de juego de la institución educativa ha logrado mejorar considerablemente la atención de los niños autistas. De este aumento de la atención depende su desarrollo cognitivo y social, y se promueve el juego como una forma eficaz y entretenida de apoyar este desarrollo.

Esto enfatiza lo crucial que es incorporar actividades de ocio en los planes educativos para niños con autismo con el fin de brindarles oportunidades invaluable de educación y socialización.

De acuerdo al segundo objetivo específico el valor de significancia ($\text{sig.}=027<0,05$) establece que el programa de juegos ha permitido el logro significativamente en la retención de niños con autismo de una institución educativa. Concibiendo con Bandura (1986) refiere que la retención es el proceso cognitivo que permite almacenar en la memoria la información observada. Esta memoria representacional es crucial para que el individuo pueda acceder a la información más adelante y replicar el comportamiento observado. De tal modo Gallardo (2018) hace énfasis que la aplicación universal de esta teoría es cuestionable. El juego no solo sirve para liberar energía excedente, sino también como un medio para recuperarse, descansar y aliviar tensiones psicológicas, especialmente después de actividades intensas y demandantes.

De acuerdo al análisis, la formación ha supuesto una mejora sustancial en el comportamiento y la retención de información. El desarrollo cognitivo y conductual de los niños con autismo depende de esta mejora de la retención. El juego se muestra también como una herramienta polivalente que ayuda al aprendizaje y la retención de la memoria, así como a la relajación y la reducción del estrés, destacando su potencial terapéutico y educativo en el contexto del autismo.

Con respecto al tercer objetivo específico el valor de significancia ($\text{sig.}=022<0,05$) se establece que el programa de juegos ha permitido el logro significativamente en la reproducción motriz de niños con autismo de una institución educativa. Concibiendo con Bandura (1986) refiere que la reproducción motriz es la habilidad de traducir las representaciones almacenadas en acciones físicas. Es la capacidad del individuo de imitar o replicar un comportamiento que ha sido previamente observado y retenido en la memoria. Por otro lado, la teoría de la relajación de Lazarus (1883) propone que el juego actúa como una actividad compensatoria, ayudando a los niños a recuperarse del agotamiento causado por tareas más serias o útiles. Lazarus percibe el juego como una herramienta esencial para el descanso y la restauración de energía.

La significancia estadística del estudio confirma el análisis de los efectos beneficiosos del programa de juego para mejorar la reproducción motora en jóvenes autistas. Además, la combinación de teorías enfatiza el valor del juego como estrategia para la salud emocional y el alivio del estrés, Además de funcionar como un medio para la evolución de habilidades motrices. Para tratar y educar a los niños con autismo, este conocimiento holístico del juego como técnica educativa y terapéutica integral proporciona un enfoque más profundo de su desarrollo y bienestar general.

Finalizando con el cuarto objetivo específico El valor de significancia ($\text{sig.}=0,025<0,05$) se establece que el programa de juegos ha permitido el logro significativamente en la motivación de niños con autismo de una institución educativa. Coincidiendo con Bandura (1986) refiere a la motivación como el impulso interno o externo que actúa como catalizador para determinar si el comportamiento observado y retenido será efectivamente imitado. Esta dimensión considera los refuerzos y castigos asociados con el comportamiento, así como las expectativas y valores del individuo. La motivación es esencial en el proceso de aprendizaje de la lengua y literatura y se refiere a los estímulos y refuerzos (positivos o negativos) que influyen a los estudiantes con TEA para aplicar lo que han observado y retenido. Asimismo, Viciano et al. (2002) resaltan el papel fundamental del juego en el desarrollo motor, cognitivo, afectivo, sexual y social, subrayando su importancia para el crecimiento y la maduración en estas áreas. Complementan esta perspectiva, destacando la naturaleza intrínsecamente gratificante del juego y su función como una forma de interacción con la realidad, mediada por factores internos más que externos.

La investigación examinada ofrece pruebas contundentes de hasta qué punto un programa de juego puede aumentar la motivación de los jóvenes con TEA. Este desarrollo es importante ya que el aprendizaje y la adquisición de habilidades dependen en gran medida de la motivación. Además, la función de los juegos como instrumentos pedagógicos va más allá de la simple diversión, impactando favorablemente en el crecimiento integral de la persona. Este método enfatiza lo importante que es utilizar estrategias de enseñanza creativas y flexibles que valoren los talentos y habilidades individuales de cada estudiante,

particularmente en entornos de educación especial. Al final, el estudio respalda la idea de que se necesitan metodologías de instrucción inclusivas y variadas para cumplir con los requerimientos de cada niño, incluidos aquellos con necesidades especiales.

VI. CONCLUSIONES

1. Se concluye que el valor de significancia ($\text{sig.}=008<0,05$) establece que el programa de juegos permite significativamente el aprendizaje de la lengua y literatura en niños con autismo.
2. Se determina que el valor de significancia ($\text{sig.}=014<0,05$) establece que el programa de juegos ha permitido el logro significativamente en la atención a niños con autismos de una institución educativa.
3. Se concluyó que el valor de significancia ($\text{sig.}=027<0,05$) establece que el programa de juegos ha permitido el logro significativamente en la retención de niños con autismo de una institución educativa.
4. Se estableció que el valor de significancia ($\text{sig.}=022<0,05$) se establece que el programa de juegos ha permitido el logro significativamente en la reproducción motriz de niños con autismo de una institución educativa.
5. Se determina que el valor de significancia ($\text{sig.}=025<0,05$) se establece que el programa de juegos ha permitido el logro significativamente en la motivación de niños con autismo de una institución educativa.

VII. RECOMENDACIONES

1. Recomendar al director Implementar un sistema de evaluación continua para monitorear la eficacia del programa de juegos. Recopilar retroalimentación de los estudiantes, padres y educadores para realizar ajustes y mejoras en el programa. Asimismo, ofrecer formación y talleres al personal docente sobre cómo implementar eficazmente el programa de juegos. Esto incluye comprender las necesidades específicas de los niños con autismo y cómo los juegos pueden ser utilizados para facilitar su aprendizaje.
2. Recomendar a los docentes a buscar formación continua en estrategias educativas específicas para el autismo, con un enfoque en cómo los juegos pueden ser utilizados para mejorar la atención y el aprendizaje. De tal modo, trabajar en estrecha colaboración con las familias y cuidadores de los estudiantes para garantizar una estrategia educativa coherente y compartir estrategias útiles que puedan ser aplicadas en casa.
3. Recomendar a los docentes a mantener un ambiente de aprendizaje estructurado y predecible, lo que puede ayudar a los niños con autismo a sentirse más seguros y concentrarse mejor en las actividades de aprendizaje. Asimismo, implementar ayudas visuales y materiales sensoriales en los juegos, ya que estos pueden ser especialmente efectivos para niños con autismo, ayudando a mejorar la concentración y la retención.
4. Recomendar a los estudiantes recordar la importancia de tomar descansos adecuados para evitar el agotamiento y mantener un alto nivel de energía y concentración. Por lo tanto, establecer metas personales relacionadas con sus habilidades motrices. Esto puede aumentar su motivación y proporcionarles un sentido claro de logro.
5. Recomendar a los estudiantes que es importante reconocer y respetar sus propios límites, tomándose descansos cuando sea necesario y no presionándose demasiado. Asimismo, a expresarse y ser creativos dentro de los juegos. Esto puede hacer que la experiencia sea más personal y gratificante.

REFERENCIAS

- Aguilera, M. C., Santos, L. P., Pinargote, P. B., & Erazo, D. J. (2020). GAMIFICATION AS A DIDACTIC STRATEGY IN THE TEACHING OF FIRST GRADE STUDENTS IN BASIC EDUCATION. *Cognosis*, *V5*, 51–70. <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Cognosis/article/view/2083/2583>
- Ajuriaguerra, J. (1997). *Manual de psiquiatría infantil*. Barcelona: Masson.
- Alvarez, T. M. (2022). *Juegos verbales para la expresión oral en los niños de las instituciones educativas de inicial del distrito de Huarmaca - 2022*. Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo.
- Andrade, C. A. (2020). PLAY AND ITS CULTURAL IMPORTANCE IN THE LEARNING OF CHILDREN IN EARLY EDUCATION. *Revista Ciencia e Investigación*, *5(2)*, 1–18. <https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.3820949>
- Ayres, A. J. (1960). Occupational therapy for motor disorders resulting from impairment of the central nervous system. *Rehabilitation Literature*, *21*, 302–310.
- Bandura, A. (1986). *Aprendizaje social y desarrollo de la personalidad*. Madrid: Alianza.
- Barajas, A. L. M. (2022). Lenguaje y comunicación en el autismo. *Revista de Psicología*, *11(28)*, 77–98. <https://revistapsicologia.uaemex.mx/article/download/20391/15183/>
- Barkley, R. A. (1997). Behavioral inhibition, sustained attention, and executive functions: constructing a unifying theory of ADHD. *Psychological Bulletin*, *121(1)*, 65–94. <https://doi.org/10.1037/0033-2909.121.1.65>
- Baron-Cohen, S., O’Riordan, M., Stone, V., Jones, R., & Plaisted, K. (1999). Recognition of faux pas by normally developing children and children with Asperger syndrome or high-functioning autism. *Journal of Autism and Developmental Disorders*, *29(5)*, 407–418. <https://doi.org/10.1023/a:1023035012436>
- Belinchon, M. (1980). *Lenguaje en el autismo infantil: un enfoque pronóstico*. Memoria de licenciatura (sin publicar), Universidad Complutense de Madrid. Septiembre.
- Blumberg, S. J., Bramlett, M. D., Kogan, M. D., Schieve, L. A., Jones, J. R., & Lu,

- M. C. (2013). Changes in prevalence of parent-reported autism spectrum disorder in school-aged U.S. children: 2007 to 2011-2012. *National Health Statistics Reports*, 65, 1–11, 1 p following 11.
- Briget, P., Defaz, B., Carolina, D., Pantoja, C., Denisse, M., Játiva, P., Mireya, P., Secaira, R., Alexandra, V., & Flores, C. (2022). Best Pedagogical Practices for children with Autism Spectrum: Conscious Discipline as an alternative. *Revista Vínculos ESPE*, 7(1), 61–77. <https://doi.org/10.24133/vinculosespe.v7i1.2245>
- Briones, R. S. V. (2021). *Juegos verbales para mejorar la expresión oral en estudiantes de 5 años de la I.E N° 303 – Nuevo Chimbote 2021*. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/74803/Briones_RSV-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Candela, B. Y. M., & Benavides, B. J. (2020). *estudiantes de básica superior Leisure activities in the teaching-learning process of students of higher education*. 5, 90–98. <https://doi.org/10.33936/rehuso.v5i3.3194>
- Carmona, M., & Villanueva C. (2006). *Guía práctica del juego en el niño y su adaptación en necesidades específicas (desarrollo evolutivo y social del juego)*. Granada: Universidad de Granada.
- Chien, Y.-L., Tu, E.-N., & Gau, S. S.-F. (2017). School Functions in Unaffected Siblings of Youths with Autism Spectrum Disorders. *Journal of Autism and Developmental Disorders*, 47, 3059+. <https://link.gale.com/apps/doc/A504824980/AONE?u=googlescholar&sid=googleScholar&xid=ad66e73d>
- Córdova, B. I. (2019). *El proyecto de investigación cuantitativa*. Editorial: San Marcos.
- Cruz-Tapia, J. E., Ganoza-Fuentes, H. H., Garcia-Jimenez, G. M., & Cieza-Mostacero, S. E. (2022). Ukucha: a video game for teaching experimental psychology. *Iberian Conference on Information Systems and Technologies, CISTI, 2022-June*. <https://doi.org/10.23919/CISTI54924.2022.9820359>
- Delgado, P. (2021). *Trastorno del Espectro Autista (TEA) en la educación*. Observatorio / Instituto Para El Futuro de La Educación. <https://observatorio.tec.mx/edu-news/trastorno-del-espectro-autista-tea-educacion/>

- Díaz, D. B., Veloz, S. B., Bermudez, A., & Moncayo, M. C. (2022). *Juegos Para Niños / As Con El Trastorno Del Espectro Autista*. 43(3), 356–362.
- DiPerna, J. C., & Elliott, S. N. (2002). Promoting academic enablers to improve student achievement: An introduction to the mini-series. *School Psychology Review*, 31(3), 293–297.
- Doménech, B. C., Garaigordobil, L. M., Garzón, P. M., Hernández, M. T., Marrón Gaité, J., Ortí Ferreres, J., Pubill Soler, G., Ruiz, de V. G. Á., Soler, G. M. P., Vida, M. T., Bishop, A. J., & Claustre, C. P. (2008). *El juego como estrategia didáctica*. Graó.
https://books.google.com.pe/books/about/El_juego_como_estrategia_didáctica.html?id=BST6QQFtKKwC&printsec=frontcover&source=kp_read_button&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- El Telégrafo. (2019). “Más de 1.500 personas en Ecuador viven con autismo.”
<https://www.eltelegrafo.com.ec/noticias/cartas/1/autismo-ecuador-salud>
- Gallardo, L. J. A. (2018). Teorías del juego como recurso educativo. *Innovagogía*, 12.
https://www.researchgate.net/publication/324363292%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/324363292_TEfile:///D:/4º UNIVERSIDAD/TFG/El_uso_de_juegos_en_la_ensenanza_del_ing.pdfORIAS_DEL_JUEGO_COMO_RECURSO_EDUCATIVO
- Garaigordobil, M., & Fagoaga, J. M. (2006). *El juego cooperativo para prevenir la violencia en los centros escolares*. Ministerio de Educación y Ciencia.
<https://www.observatoriodeljuego.cl/wp-content/uploads/2018/05/el-juego-cooperativo-para-prevenir-la-violencia-en-los-centros-escolares.pdf>
- Gómez, S. L. (2022). *Las barreras de la escuela para los niños con autismo*.
<https://www.rtve.es/noticias/20221106/inclusion-ninos-autismo-colegios/2407557.shtml>
- González-Moreno, C. X. (2018). *Playing as a strategy for the development of language in a child with autism spectrum disorder from the scope of inclusive education*. 9(17), 9–31.
<https://www.redalyc.org/journal/5216/521655454001/html/>
- Guanoluisa, P., Álvarez, M. J., & Izurieta, M. F. (2021). The children’s story to enhance language in children with autism. *Educare*, 25(1), 421–437.

- <https://revistas.investigacion-upelipb.com/index.php/educare/article/view/1430/1405>
- Karl, F. (2012). A Free Energy Principle for Biological Systems. *Entropy (Basel, Switzerland)*, 14(11), 2100–2121. <https://doi.org/10.3390/e14112100>
- Karl Groos. (1901). *The Play of Man*. New York Apletton. https://books.google.com.sv/books?id=_xrDDwAAQBAJ&printsec=frontcover&source=gbs_book_other_versions_r&cad=4#v=onepage&q&f=false
- Klein, S. (2019). *Juego y Autismo: El lugar que ocupa lo recreativo en la vida social de las personas con TEA desde una perspectiva de derecho*. <https://cdsa.aacademica.org/000-023/660.pdf>
- Lázarus, M. (1883). *Concerning the fascination of play*. Dummler. Berlín.
- López de Sosoaga, A. (2004). *El juego: análisis y revisión bibliográfica*. Bilbao. Servicio Editorial de la Universidad del País Vasco: Euskal Herriko Unibertsitateko Argitalpen Zerbitzua.
- Matta, J. (2019). *Juegos motores para fortalecer la psicomotricidad fina en estudiantes de educación primaria, Institución Educativa n° 84124, Mariscal Luzuriaga, 2018* [Tesis de Maestría, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote]. http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/9169/JUEGO_SIMBOLICO_COMO ESTRATEGIA DIDACTICA EL APRENDIZAJE PUC UHUAYLA ESPINOZA MIRKO ACEVES.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- McDermott, P. A., Rikoon, S. H., & Fantuzzo, J. W. (2016). Transition and protective agency of early childhood learning behaviors as portents of later school attendance and adjustment. *Journal of School Psychology*, 54, 59–75. <https://doi.org/10.1016/j.jsp.2015.10.003>
- Mendelson, J. L., Gates, J. A., & Lerner, M. D. (2016). Friendship in school-age boys with autism spectrum disorders: A meta-analytic summary and developmental, process-based model. *Psychological Bulletin*, 142(6), 601–622. <https://doi.org/10.1037/bul0000041>
- Ministerio de Educación del Ecuador [MinEduc]. (2018). Modelo Nacional de Gestión y atención para estudiantes con Necesidades Educativas Especiales asociadas a la Discapacidad de las Instituciones de educación especializadas. *Ministerio de Educacion*, 1, 132. <https://educacion.gob.ec/wp->

content/uploads/downloads/2018/07/Modelo-IEE.pdf

- Montero, H. B. (2017). Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una Revisión de la Literatura. *Pensamiento Matemático*, 7(1), 75–92. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6000065>
- Ñaupas, P. H., Mejía, M. E., Novoa, R. E., & Villagómez, P. A. (2018). *Metodología de la investigación cuantitativa, cualitativa y redacción de la tesis*. Ediciones de la U.
- Paula, C. S., Cukier, S., Cunha, G. R., Irarrázaval, M., Montiel-Nava, C., Garcia, R., Rosoli, A., Valdez, D., Bordini, D., Shih, A., Garrido, G., & Rattazzi, A. (2020). Challenges, priorities, barriers to care, and stigma in families of people with autism: Similarities and differences among six Latin American countries. *Autism*, 24(8), 2228–2242. <https://doi.org/10.1177/1362361320940073>
- Pazmiño, T. M., & Zurita, C. C. (2018). *Inclusión social y educativa para niños con trastorno del espectro autista* [Tesis de Licenciatura, Universidad San Francisco de Quito USFQ]. <https://repositorio.usfq.edu.ec/bitstream/23000/7369/1/137689.pdf>
- Peña, M. Y. M. (2021). *El juego como recurso didactico para la expresion oral en los estudiantes de la institucion educativa N°225 - Lagunas*. [Universidad César Vallejo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/68637/Peña_MYM-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Ruiz, G. M. (2017). El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil. *Universidad de Cantabria*, 46. <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Saltos-Intriago, C. M., & Zambrano-Montes, L. C. (2021). La Narrativa Literaria Como Estrategia Docente Para La Atención De Niños Y Niñas Con Trastorno Del Espectro Autista (TEA). *Revista Científica Multidisciplinaria Arbitrada “Yachasun,”* 5(9 Edición especial octubre), 54–74. <https://doi.org/10.46296/yc.v5i9edespsoct.0111>
- Sanmartín, R. (2011). Las ciencias humanas y de la educación en la visión de la sociedad salesiana. *Alteridad*, 1(1), 29.

<https://doi.org/10.17163/alt.v1n1.2006.03>

Spencer, H. (1855). *Principios de psicología*. Madrid. Espasa-Calpe.

Torres, M. C. (2002). El juego: una estrategia importante. *Educere*, 6(19), 289–296. <https://www.redalyc.org/pdf/356/35601907.pdf>

Valdez, D., Nava, C. M., Paula, C. S., Rattazzi, A., Rosoli, A., Barrios, N., Cukier, S., Garcia, R., Manrique, S., Liz, G. P., De Lima, C. V., Amigo, C., Besio, V., & Garrido, G. (2021). Facing COVID-19: Situation of People with Autism and their Families in Latin America. *Siglo Cero*, 52(1), 119–140. <https://doi.org/10.14201/scero202152e119140>

Viciana Garófano, V., & Conde Caveda, J. L. (2002). *El juego en el currículo de Educación Infantil*.

Viciana, V., Conde, J., & Conde, J. (2002). El juego como vehículo para la adquisición de los aprendizajes. In *Revista de ciencias de la educación* (Issue 18, pp. 91–106). <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=758544&info=resumen&idioma=SPA>

Zambrano, A. A. P., Lucas, Z. M. D. L. Á., Luque, A. K. E., & Lucas, Z. A. T. (2020). Gamification: innovative tools to promote self-regulated learning. *Dominio de Las Ciencias*, 6(3), 349–369. <https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/1402/2501>

ANEXOS

Anexo 1. Tabla de operacionalización de variables

VARIABLES	DEF. CONCEPTUAL	DEF. OPERACIONAL	DIMENSIONES	Indicadores	Ítems	Instrumento	Escala de medición
Juegos	El juego es concebido como una acción o actividad libre, intrínsecamente motivada, que se lleva a cabo dentro de límites espaciales y temporales, de acuerdo, con reglas libremente aceptadas, pero que, a su vez, pueden ser modificadas o creadas por el jugador. Esta actividad tiene un carácter ficticio y está orientada hacia objetivos que no son necesariamente la consecución de resultados materiales, sino más bien el propio disfrute y desarrollo del individuo (Garaigordobil y Fagoaga, 2006).		<p>Evolutiva</p> <hr/> <p>Cognitiva</p> <hr/> <p>Socioemocional</p> <hr/> <p>Terapéutica</p>	Talleres		Programa	
Aprendizaje de la lengua y literatura	En la teoría propuesta por Albert Bandura (1986), sobre el aprendizaje social lo conceptualiza como un proceso que permite al individuo adquirir nuevos comportamientos y conocimientos observando e imitando a otros, además de las consecuencias de estas acciones observadas, en un contexto social y cognitivo. En el contexto de la lengua y literatura, este aprendizaje es esencial para ayudar a los estudiantes con TEA a comprender e integrar patrones lingüísticos y literarios. En Bandura postula que no se aprende sólo a través de la experiencia que se adquiere en la cotidianidad, sino además con la observación y replicando comportamientos de otros, proceso que es influenciado por las dimensiones de atención, retención, reproducción motriz y motivación.		<p>Atención</p> <hr/> <p>Retención</p> <hr/> <p>Reproducción motriz</p> <hr/> <p>Motivación</p>	<p>El estudiante logra concentrarse y mantener su atención en las actividades y materiales de lengua y literatura</p> <hr/> <p>El estudiante es capaz de recordar y reproducir información, conceptos o vocabulario específico de lengua y literatura</p> <hr/> <p>El estudiante es capaz de realizar actividades motrices finas relacionadas con la escritura</p> <hr/> <p>El estudiante muestra un interés constante y una actitud positiva hacia las actividades y los contenidos de lengua y literatura,</p>	<p>1,2,3,4,5</p> <hr/> <p>6,7,8,9,10</p> <hr/> <p>11,12,13,14,15</p> <hr/> <p>16,17,18,19,20</p>		Ordinal

Anexo 2: Instrumento de recolección de datos

LISTA DE COTEJO DE APRENDIZAJE DE LA LENGUA Y LITERATURA				
Instrucciones: Marque con una "X" la opción que mejor describa el desempeño del estudiante en cada ítem. Utilice la siguiente escala:				
VARIABLE DEPENDIENTE		Escala de respuestas		
APRENDIZAJE DE LA LENGUA Y LITERATURA		No observado (1)	En desarrollo (2)	Excelente (3)
DIMENSIÓN: ATENCIÓN				
N°				
1	Se mantiene enfocado en la tarea durante 10 minutos			
2	Sigue instrucciones verbales sin distracciones			
3	Participa activamente en actividades de lectura			
4	Presta atención a los materiales visuales			
5	Responde a preguntas relacionadas con la actividad			
DIMENSIÓN 2: RETENCIÓN				
6	Recuerda y repite frases o conceptos recién aprendidos			
7	Aplica conocimientos previos a nuevas situaciones			
8	Menciona detalles clave después de la lectura			
9	Retiene vocabulario específico de la materia			
10	Recuerda secuencias de eventos en una historia			
DIMENSIÓN 3. REPRODUCCIÓN MOTRIZ				
11	Copia palabras o frases correctamente			
12	Escribe respuestas cortas a preguntas de comprensión			
13	Utiliza gestos o movimientos para expresar ideas			
14	Participa en actividades que requieren coordinación			
15	Realiza actividades manuales relacionadas con la lección			
DIMENSIÓN 4. MOTIVACIÓN				
16	Muestra interés en explorar nuevos textos			
17	Participa voluntariamente en discusiones			
18	Busca ayuda cuando no entiende un tema			
19	Se esfuerza por completar las tareas asignadas			
20	Celebra sus propios logros y progresos			

FICHA TÉCNICA

Nombre del instrumento:	Lista de cotejo para evaluación del aprendizaje en lengua y literatura dirigido a niños de 10 años con autismo
Fecha de Creación:	Octubre-2023
Autor(es):	Mendoza Holguín, Alondra María
Procedencia	Ecuador - Guayaquil
Administración	Individual
Tiempo de aplicación	20 minutos
Número de Ítems/Preguntas:	20 preguntas
Ámbito de aplicación:	Educación
Significación:	El instrumento está diseñado de acuerdo a las siguientes dimensiones: Atención Retención Reproducción motriz Motivación
Objetivo:	Medir el aprendizaje en lengua y literatura dirigido a niños de 10 años con autismo
Edades:	10 años
Escala de Respuestas:	Excelente (3) En desarrollo (2) No observado (1)
Confiabilidad:	Prueba piloto - alfa de Cronbach
Validez contenida	Evaluación por juicios de cinco expertos, se utilizó la V Aiken para que sustente la validez
Niveles	Nivel Alto, Nivel Medio, Nivel Bajo

Estadísticas de fiabilidad

Alpha Cronbach	N de elementos
,850	20

Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos de corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
P1	46,60	52,489	,629	,787
P2	47,00	59,556	,159	,814
P3	46,90	55,211	,480	,797
P4	46,90	58,100	,318	,806
P5	46,50	59,167	,343	,805
P6	46,80	52,844	,639	,787
P7	47,00	59,556	,159	,814
P8	46,90	55,211	,480	,797
P9	46,90	58,100	,318	,806
P10	46,50	59,167	,343	,805
P11	46,80	52,844	,639	,787
P12	46,90	55,211	,480	,797
P13	46,50	59,167	,343	,805
P14	46,80	52,844	,639	,787
P15	46,90	55,211	,480	,797
P16	46,90	58,100	,318	,806
P17	46,50	59,167	,343	,805
P18	46,80	52,844	,639	,787
P19	46,80	52,844	,639	,787
P20	47,00	55,111	,445	,799

V de Aiken

LISTA DE COTEJO DE APRENDIZAJE DE LA LENGUA Y LITERATURA

Dimensiones	N°	Claridad					Prom	V Aiken	Coherencia					Prom	V Aiken	Relevancia					Prom	V Aiken	Prom Global	V Aiken	Fórmula V Aiken	<p style="font-size: small; margin: 0;">Toma do de: Penfiel, R.D. y Giacobbi, P.R. (2004). Applying a score confidence interval to Aiken's item content-relevance index. Measurement in 219-225.</p>
		Juez N°1	Juez N° 2	Juez N°3	Juez N°4	Juez N°5			Juez N°1	Juez N° 2	Juez N°3	Juez N°4	Juez N°5			Juez N°1	Juez N° 2	Juez N°3	Juez N°4	Juez N°5						
D1	1	4	4	4	4	4	4	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4.00	1.00	$V = \frac{\bar{X} - l}{k}$	<p>X : Promedio de las calificaciones de los jueces l : Valor mínimo en la escala de calificación del instrumento K: Rango diferencia entre el valor máximo y mínimo de la escala de calificación</p>
	2	4	4	4	4	3	3.8	0.9	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	4	3	3.8	0.9	3.87	0.96		
	3	4	4	4	4	4	4	1.0	4	4	4	3	4	3.8	0.9	4	4	4	3	4	3.8	0.9	3.87	0.96		
	4	4	4	4	4	4	4	1.0	4	4	4	4	3	3.8	0.9	4	4	4	4	4	4.0	1.0	3.93	0.98		
	5	4	4	4	4	4	4	1.0	4	4	4	3	4	3.8	0.9	4	4	4	3	4	3.8	0.9	3.87	0.96		
D2	6	4	4	4	4	3	3.8	0.9	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	3.93	0.98		
	7	4	4	4	4	4	4	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	4	3	3.8	0.9	3.93	0.98		
	8	4	4	4	4	4	4	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4.00	1.00		
	9	4	4	4	4	4	4	1.0	4	4	4	3	3	3.6	0.9	4	4	4	3	4	3.8	0.9	3.80	0.93		
	10	4	4	4	4	4	4	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4.00	1.00		
D3	11	4	4	4	4	4	4	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4.00	1.00		
	12	4	4	4	4	3	3.8	0.9	4	4	4	3	4	3.8	0.9	4	4	4	3	4	3.8	0.9	3.80	0.93		
	13	4	4	4	4	4	4	1.0	4	4	4	3	3	3.6	0.9	4	4	4	3	3	3.6	0.9	3.73	0.91		
	14	4	4	4	4	4	4	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4.00	1.00		
	15	4	4	4	4	3	4	3.8	0.9	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	3	4	3.8	0.9	3.87		
D4	16	4	4	4	4	4	4	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	4	3	3.8	0.9	3.93	0.98		
	17	4	4	4	4	4	4	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4.00	1.00		
	18	4	4	4	4	3	3.8	0.9	4	4	4	3	4	3.8	0.9	4	4	4	3	4	3.8	0.9	3.80	0.93		
	19	4	4	4	4	4	4	1.0	4	4	4	4	3	3.8	0.9	4	4	4	4	3	3.8	0.9	3.87	0.96		
	20	4	4	4	4	4	4	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4.00	1.00		
							3.95	0.98						3.90	0.97						3.88	0.96	3.91	0.97		

El instrumento validado tiene una validez (V = 0,98) "muy buena" deido a que existe concordancia entre las validaciones realizada por los jueces.

Escala de calificación

- 1: No cumple con criterio
- 2: Bajo nivel
- 3: Moderado nivel

Rango (K) = (4 - 1) = 3

Anexo 3: Evaluación por juicio de expertos



Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Lista de cotejo de aprendizaje de la lengua y literatura". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente, aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	Dr. Higinio Wong Aitken		
Grado profesional:	Maestría ()	Doctor	(X)
Area de formación académica:	Clinica ()	Social	()
	Educativa ()	Organizacional	(X)
Áreas de experiencia profesional:	Organizacional, Estadística, MIC,		
Institución donde labora:	Universidad Cesar Vallejo, Univ Privada del Norte		
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años ()	Más de 5 años	(X)
Experiencia en Investigación Psicométrica:			

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala (Colocar nombre de la escala, cuestionario o inventario)

Nombre de la Prueba:	Lista de cotejo de aprendizaje de la lengua y literatura
Autora:	Mendoza Holguín, Alondra María
Procedencia:	Ecuador
Administración:	Individual/colectiva
Tiempo de aplicación:	10 minutos
Ámbito de aplicación:	Institución Educativa Guayaquil
Significación:	El cuestionario tiene 20 ítems divididos en cuatro dimensiones: Atención, Retención, Reproducción motriz y Motivación. Las respuestas son (No observado, En desarrollo, Excelente).

4. Soporte teórico

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Aprendizaje de la lengua y literatura	Atención	Capacidad de concentrarse y focalizar los recursos cognitivos en un comportamiento o evento específico, seleccionando y filtrando estímulos relevantes del entorno.
	Retención	Proceso cognitivo que permite almacenar en la memoria la información observada.
	Reproducción motriz	Habilidad de traducir las representaciones almacenadas en acciones físicas. Es la capacidad del individuo de imitar o replicar un comportamiento que ha sido previamente observado y retenido en la memoria.
	Motivación	Impulso interno o externo que actúa como catalizador para determinar si el comportamiento observado y retenido será efectivamente imitado.

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento la lista de cotejo "aprendizaje de la lengua y literatura", elaborado por **Mendoza Holguín, Alondra María** en el año 2023. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente

1 No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel



Dimensiones del instrumento: Aprendizaje de la lengua y literatura

- Primera dimensión: Atención
- Objetivos de la Dimensión: medir la atención de niños con autismo.

Indicadores	Item	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
El estudiante logra concentrarse y mantener su atención en las actividades y materiales de lengua y literatura	Se mantiene enfocado en la tarea durante 10 minutos	4	4	4	
	Sigue instrucciones verbales en distracciones	4	4	4	
	Participa activamente en actividades de lectura	4	4	4	
	Presta atención a los materiales visuales	4	3	4	
	Responde a preguntas relacionadas con la actividad	4	4	4	

- Segunda dimensión: Retención
- Objetivos de la Dimensión: medir la retención de niños con autismo.

Indicadores	Item	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
El estudiante es capaz de recordar y reproducir información, conceptos o vocabulario específico de lengua y literatura	Recuerda y repite frases o conceptos recién aprendidos	4	4	4	
	Aplica conocimientos previos a nuevas situaciones	4	4	4	
	Menciona detalles clave después de la lectura	4	4	4	
	Retiene vocabulario específico de la materia	4	4	4	
	Recuerda secuencias de eventos en una historia	4	4	3	

- Tercera dimensión: Reproducción matriz
- Objetivos de la Dimensión: medir la reproducción matriz de niños con autismo.

Indicadores	Item	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
El estudiante es capaz de realizar actividades motrices finas relacionadas con la escritura	Copia palabras o frases correctamente	4	4	4	
	Escribe respuestas cortas a preguntas de comprensión	4	4	4	
	Utiliza gestos o movimientos para expresar ideas	4	4	4	
	Participa en actividades que requieren coordinación	4	3	4	
	Realiza actividades manuales relacionadas con la lección	4	4	4	

- Cuarta dimensión: Motivación
- Objetivos de la Dimensión: medir motivación de niños con autismo.

Indicadores	Item	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
El estudiante muestra un interés constante y una actitud positiva hacia las actividades y los contenidos de lengua y literatura.	Muestra interés en explorar nuevos textos	4	4	4	
	Participa voluntariamente en discusiones	4	4	4	
	Busca ayuda cuando no entiende un tema	4	4	4	
	Se esfuerza por completar las tareas asignadas	4	3	4	
	Celebra sus propios logros y progresos	4	4	3	

Dr. Higinio Wong Aitken
Firma del evaluador
Firmado por: 01bcd51-c5ae-46ee-b16e-5f71ee4a2d50

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Lista de cotejo de aprendizaje de la lengua y literatura". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	Julio Antonio Rodríguez Azabache		
Grado profesional:	Maestría (X)	Doctor	()
Área de formación académica:	Clinica ()	Social	(X)
	Educativa (X)	Organizacional	(X)
Áreas de experiencia profesional:	Estadística		
Institución donde labora:	Universidad César Vallejo		
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años	()	
	Más de 5 años	(X)	
Experiencia en Investigación Psicométrica:	Si		

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala (Colocar nombre de la escala, cuestionario o inventario)

Nombre de la Prueba:	Lista de cotejo de aprendizaje de la lengua y literatura
Autora:	Mendoza Holguín, Alondra María
Procedencia:	Ecuador
Administración:	Individual/colectiva
Tiempo de aplicación:	10 minutos
Ámbito de aplicación:	Institución Educativa Guayaquil
Significación:	El cuestionario tiene 20 ítems divididos en cuatro dimensiones: Atención, Retención, Reproducción motriz y Motivación. Las respuestas son (No observado, En desarrollo, Excelente).

4. Soporte teórico

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Aprendizaje de la lengua y literatura	Atención	Capacidad de concentrarse y focalizar los recursos cognitivos en un comportamiento o evento específico, seleccionando y filtrando estímulos relevantes del entorno.
	Retención	Proceso cognitivo que permite almacenar en la memoria la información observada.
	Reproducción motriz	Habilidad de traducir las representaciones almacenadas en acciones físicas. Es la capacidad del individuo de imitar o replicar un comportamiento que ha sido previamente observado y retenido en la memoria.
	Motivación	Impulso interno o externo que actúa como catalizador para determinar si el comportamiento observado y retenido será efectivamente imitado.

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento la lista de cotejo "aprendizaje de la lengua y literatura", elaborado por **Mendoza Holguín, Alondra María** en el año 2023. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente

1. No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Dimensiones del instrumento: Aprendizaje de la lengua y literatura

- Primera dimensión: Atención
- Objetivos de la Dimensión: medir la atención de niños con autismo.

Indicadores	Item	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
El estudiante logra concentrarse y mantener su atención en las actividades y materiales de lengua y literatura	Se mantiene enfocado en la tarea durante 10 minutos	4	4	4	
	Sigue instrucciones verbales sin distracciones	4	4	4	
	Participa activamente en actividades de la lectura	4	4	4	
	Muestra atención a los materiales visuales	4	4	4	
	Responde a preguntas relacionadas con la actividad	4	4	4	

- Segunda dimensión: Retención
- Objetivos de la Dimensión: medir la retención de niños con autismo.

Indicadores	Item	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
El estudiante es capaz de recordar y reproducir información, conceptos o vocabulario específico de lengua y literatura	Recuerda y repite frases o conceptos recién aprendidos	4	4	4	
	Aplica conocimientos previos a nuevas situaciones	4	4	4	
	Menciona detalles clave después de la lectura	4	4	4	
	Mantiene vocabulario específico de la materia	4	4	4	
	Recuerda secuencias de eventos en una historia	4	4	4	

- Tercera dimensión: Reproducción motriz
- Objetivos de la Dimensión: medir la reproducción motriz de niños con autismo.

Indicadores	Item	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
El estudiante es capaz de realizar actividades motrices finas relacionadas con la escritura	Copia palabras o frases correctamente	4	4	4	
	Escribe respuestas cortas a preguntas de comprensión	4	4	4	
	Utiliza gestos o movimientos para expresar ideas	4	4	4	
	Participa en actividades que requieren coordinación	4	4	4	
	Realiza actividades manuales relacionadas con la lección	4	4	4	

- Cuarta dimensión: Motivación
- Objetivos de la Dimensión: medir motivación de niños con autismo.

Indicadores	Item	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
El estudiante muestra un interés constante y una actitud positiva hacia las actividades y los contenidos de lengua y literatura.	Muestra interés en explorar nuevos textos	4	4	4	
	Participa voluntariamente en discusiones	4	4	4	
	Buena ayuda cuando no entiende un texto	4	4	4	
	Se esfuerza por completar las tareas asignadas	4	4	4	
	Celebra sus propios logros y progresos	4	4	4	

Firma del evaluador Juan Antonio Rodríguez Acosta
LICENCIADO EN ESTADÍSTICA
COESPE Nº 547

DNI: 18093328

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Lista de cotejo de aprendizaje de la lengua y literatura". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	MIRTHA MERCEDES FERNANDEZ MANTILLA
Grado profesional:	Maestría () Doctor (X)
Área de formación académica:	Clinica () Social () Educativa (X) Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Investigación campo clínico, educativo y organizacional
Institución donde labora:	Universidad César Vallejo, Universidad Católica de Trujillo
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años (X)
Experiencia en Investigación Psicométrica:	Los artículos publicados en revistas indexadas dan la experiencia, así como asesor de tesis en pre y pos grado en investigación psicométrica, certifican la experiencia docente.

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala (Colocar nombre de la escala, cuestionario o inventario)

Nombre de la Prueba:	Lista de cotejo de aprendizaje de la lengua y literatura
Autora:	Mendoza Holguín, Alondra María
Procedencia:	Ecuador
Administración:	Individual/colectiva
Tiempo de aplicación:	10 minutos
Ámbito de aplicación:	Institución Educativa Guayaquil
Significación:	El cuestionario tiene 20 ítems divididos en cuatro dimensiones: Atención, Retención, Reproducción motriz y Motivación. Las respuestas son (No observado, En desarrollo, Excelente).

4. Soporte teórico

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Aprendizaje de la lengua y literatura	Atención	Capacidad de concentrarse y focalizar los recursos cognitivos en un comportamiento o evento específico, seleccionando y filtrando estímulos relevantes del entorno.
	Retención	Proceso cognitivo que permite almacenar en la memoria la información observada.
	Reproducción motriz	Habilidad de traducir las representaciones almacenadas en acciones físicas. Es la capacidad del individuo de imitar o replicar un comportamiento que ha sido previamente observado y retenido en la memoria.
	Motivación	Impulso interno o externo que actúa como catalizador para determinar si el comportamiento observado y retenido será efectivamente imitado.

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento la lista de cotejo "aprendizaje de la lengua y literatura", elaborado por **Mendoza Holguín, Alondra María** en el año 2023. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente

1 No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Dimensiones del instrumento: Aprendizaje de la lengua y literatura

- Primera dimensión: Atención
- Objetivos de la Dimensión: medir la atención de niños con autismo.

Indicadores	Item	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
El estudiante logra concentrarse y mantener su atención en las actividades y materiales de lengua y literatura	Se mantiene enfocado en la tarea durante 10 minutos	4	4	4	
	Sigue instrucciones verbales sin distracciones	4	4	4	
	Participa activamente en actividades de lectura	4	4	4	
	Presta atención a los materiales visuales	4	4	4	
	Responde a preguntas relacionadas con la actividad	4	4	4	

- Segunda dimensión: Retención
- Objetivos de la Dimensión: medir la retención de niños con autismo.

Indicadores	Item	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
El estudiante es capaz de recordar y reproducir información, conceptos o vocabulario específico de lengua y literatura	Recuerda y repite frases o conceptos recién aprendidos	4	4	4	
	Aplica conocimientos previos a nuevas situaciones	4	4	4	
	Menciona detalles clave después de la lectura	4	4	4	
	Utiliza vocabulario específico de la lectura	4	4	4	
	Recuerda secuencias de eventos en una historia	4	4	4	

- Tercera dimensión: Reproducción motriz
- Objetivos de la Dimensión: medir la reproducción motriz de niños con autismo.

Indicadores	Item	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
El estudiante es capaz de realizar actividades motrices finas relacionadas con la escritura	Copia palabras o frases correctamente	4	4	4	
	Escribe respuestas cortas a preguntas de comprensión	4	4	4	
	Utiliza gestos o movimientos para expresar ideas	4	4	4	
	Participa en actividades que requieren coordinación	4	4	4	
	Realiza actividades manuales relacionadas con la lectura	4	4	4	

- Cuarta dimensión: Motivación
- Objetivos de la Dimensión: medir motivación de niños con autismo.

Indicadores	Item	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
El estudiante muestra un interés constante y una actitud positiva hacia las actividades y los contenidos de lengua y literatura.	Muestra interés en explorar nuevos temas	4	4	4	
	Participa voluntariamente en discusiones	4	4	4	
	Busca ayuda cuando no entiende un tema	4	4	4	
	Se esfuerza por completar las tareas asignadas	4	4	4	
	Celebra sus propios logros y progresos	4	4	4	

Firma del evaluador
DNI 17927740

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Lista de cotejo de aprendizaje de la lengua y literatura". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	Sandra Sofia Izquierdo Marín
Grado profesional:	Maestria () Doctor (X)
Área de formación académica:	Clinica (X) Social () Educativa (X) Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Consultoría Privada en el Campo Clínico y Educativo, Docente Universitaria
Institución donde labora:	Universidad Privada Antenor Orrego
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años (X)
Experiencia en Investigación Psicométrica:	Sí, como docente investigadora del Programa de Estudio de Psicología – UPAO, estoy a cargo de las adaptaciones de instrumentos psicológicos para la evaluación de la Plana Docente de forma anual.

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala (Colocar nombre de la escala, cuestionario o inventario)

Nombre de la Prueba:	Lista de cotejo de aprendizaje de la lengua y literatura
Autora:	Mendoza Holguín, Alondra María
Procedencia:	Ecuador
Administración:	Individual/colectiva
Tiempo de aplicación:	10 minutos
Ámbito de aplicación:	Institución Educativa Guayaquil
Significación:	El cuestionario tiene 20 ítems divididos en cuatro dimensiones: Atención, Retención, Reproducción motriz y Motivación. Las respuestas son (No observado, En desarrollo, Excelente).

4. Soporte teórico

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Aprendizaje de la lengua y literatura	Atención	Capacidad de concentrarse y focalizar los recursos cognitivos en un comportamiento o evento específico, seleccionando y filtrando estímulos relevantes del entorno.
	Retención	Proceso cognitivo que permite almacenar en la memoria la información observada.
	Reproducción motriz	Habilidad de traducir las representaciones almacenadas en acciones físicas. Es la capacidad del individuo de imitar o replicar un comportamiento que ha sido previamente observado y retenido en la memoria.
	Motivación	Impulso interno o externo que actúa como catalizador para determinar si el comportamiento observado y retenido será efectivamente imitado.

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento la lista de cotejo "aprendizaje de la lengua y literatura", elaborado por **Mendoza Holguín, Alondra María** en el año 2023. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente

1 No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

Dimensiones del instrumento: Aprendizaje de la lengua y literatura

- Primera dimensión: Atención
- Objetivos de la Dimensión: medir la atención de niños con autismo.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
El estudiante logra concentrarse y mantener su atención en las actividades y materiales de lengua y literatura	Se mantiene enfocado en la tarea durante 10 minutos	4	4	4	
	Sigue instrucciones verbales sin distracciones	4	4	4	
	Participa activamente en actividades de lectura	4	3	3	El niño con TEA puede participar de actividades de lectura de forma mecánica a modo de ecolalias. Sería bueno mejorar el ítem.
	Presta atención a los materiales visuales	4	4	4	
	Responde a preguntas relacionadas con la actividad	4	3	3	De igual forma, mejorar el ítem de tal forma que refleje razonamiento en la respuesta y no un patrón aprendido en automático.

- Segunda dimensión: Retención
- Objetivos de la Dimensión: medir la retención de niños con autismo.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
El estudiante es capaz de recordar y reproducir información, conceptos o vocabulario específico de lengua y literatura	Recuerda y repite frases o conceptos recién aprendidos	4	4	4	
	Aplica conocimientos previos a nuevas situaciones.	4	4	4	
	Menciona detalles clave después de la lectura.	4	4	4	
	Retiene vocabulario específico de la materia.	4	3	3	El disfrute en el niño con TEA puede llevar a que empleen vocabulario diverso, pero sin sentido en el contexto. Mejorar el ítem.
	Recuerda secuencias de eventos en una historia.	4	4	4	

Tercera dimensión: Reproducción motriz

- Objetivos de la Dimensión: medir la reproducción motriz de niños con autismo.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
El estudiante es capaz de realizar actividades motrices finas relacionadas con la escritura	Copia palabras o frases correctamente	4	4	4	
	Escribe respuestas cortas a preguntas de comprensión	4	3	3	En la ficha técnica no se establece la edad ni el nivel TEA, sería bueno especificarlo, ya que, por ejemplo un niño con TEA nivel II de 7 años, aún le puede ser complicado este ítem, pero si es capaz de hacer trazos buenos.
	Utiliza gestos o movimientos para expresar ideas	4	3	3	Recordemos que en el TEA una de las afectaciones, en la mayoría de los casos, es el plano emocional y el empalmarlo con las expresiones. Sugiero mejorar el ítem.
	Participa en actividades que requieren coordinación	4	4	4	
	Realiza actividades manuales relacionadas con la lección	3	4	3	Aclarar el ítem, está un tanto ambiguo. ¿A qué lección hace referencia?

- Cuarta dimensión: Motivación

- Objetivos de la Dimensión: medir motivación de niños con autismo.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
El estudiante muestra un interés constante y una actitud positiva hacia las actividades y los contenidos de lengua y literatura.	Muestra interés en explorar nuevos textos.	4	4	4	
	Participa voluntariamente en discusiones.	4	4	4	
	Busca ayuda cuando no entiende un tema.	4	3	3	No veo tan relevante este ítem porque la mayoría de niños con TEA buscan ayuda y es algo bueno porque lo que se trata de reforzar es un mayor vínculo con los demás.
	Se esfuerza por completar las tareas asignadas	4	4	4	
	Celebra sus propios logros y progresos.	4	4	4	



Dra. Sandra S. Izquierdo Marín
PSICÓLOGA
C.P.R. 1-219

Firma del evaluador
DNI: 42796297

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Lista de cotejo de aprendizaje de la lengua y literatura". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	JESSICA ERICKA VICUNA VILLACORTA
Grado profesional:	Maestría (X) Doctor ()
Área de formación académica:	Clinica () Social () Educativa (X) Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	EDUCATIVA, SOCIAL , SALUD
Institución donde labora:	UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años (X)
Experiencia en Investigación Psicométrica:	4 años

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala (Colocar nombre de la escala, cuestionario o inventario)

Nombre de la Prueba:	Lista de cotejo de aprendizaje de la lengua y literatura
Autora:	Mendoza Holguín, Alondra María
Procedencia:	Ecuador
Administración:	Individual/colectiva
Tiempo de aplicación:	10 minutos
Ámbito de aplicación:	Institución Educativa Guayaquil
Significación:	El cuestionario tiene 20 ítems divididos en cuatro dimensiones: Atención, Retención, Reproducción motriz y Motivación. Las respuestas son (No observado, En desarrollo, Excelente).

4. Soporte teórico

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Aprendizaje de la lengua y literatura	Atención	Capacidad de concentrarse y focalizar los recursos cognitivos en un comportamiento o evento específico, seleccionando y filtrando estímulos relevantes del entorno.
	Retención	Proceso cognitivo que permite almacenar en la memoria la información observada.
	Reproducción motriz	Habilidad de traducir las representaciones almacenadas en acciones físicas. Es la capacidad del individuo de imitar o replicar un comportamiento que ha sido previamente observado y retenido en la memoria.
	Motivación	Impulso interno o externo que actúa como catalizador para determinar si el comportamiento observado y retenido será efectivamente imitado.

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento la lista de cotejo "aprendizaje de la lengua y literatura", elaborado por **Mendoza Holguín, Alondra María** en el año 2023. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente

1 No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel x
4. Alto nivel

Dimensiones del instrumento: Aprendizaje de la lengua y literatura

- Primera dimensión: Atención
- Objetivos de la Dimensión: medir la atención de niños con autismo.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
El estudiante logra concentrarse y mantener su atención en las actividades y materiales de lengua y literatura	Se mantiene enfocado en la tarea durante 10 minutos	4	4	4	
	Segue instrucciones verbales sin distracciones	3	4	3	
	Participa activamente en actividades de lectura	4	4	4	
	Presta atención a los materiales visuales	4	3	4	
	Responde a preguntas relacionadas con la actividad	4	4	4	

- Segunda dimensión: Retención
- Objetivos de la Dimensión: medir la retención de niños con autismo.

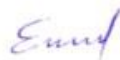
Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
El estudiante es capaz de recordar y reproducir información, conceptos o vocabulario específico de lengua y literatura	Recuerda y repite frases o conceptos recién aprendidos	3	4	4	
	Aplica conocimientos previos a nuevas situaciones.	4	4	3	
	Menciona detalles clave después de la lectura.	4	4	4	
	Retiene vocabulario específico de la materia	4	3	4	
	Recuerda secuencias de eventos en una historia.	4	4	4	

- Tercera dimensión: Reproducción motriz
- Objetivos de la Dimensión: medir la reproducción motriz de niños con autismo.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
El estudiante es capaz de realizar actividades motrices finas relacionadas con la escritura	Copia palabras o frases correctamente	4	4	4	
	Escribe respuestas cortas a preguntas de comprensión	3	4	4	
	Utiliza gestos o movimientos para expresar ideas	4	3	3	
	Participa en actividades que requieren coordinación	4	4	4	
	Realiza actividades manuales relacionadas con la lección	4	4	4	

- Cuarta dimensión: Motivación
- Objetivos de la Dimensión: medir motivación de niños con autismo.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
El estudiante muestra un interés constante y una actitud positiva hacia las actividades y los contenidos de lengua y literatura.	Muestra interés en explorar nuevos textos.	4	4	3	
	Participa voluntariamente en discusiones.	4	4	4	Verificar si es acorde a la edad
	Busca ayuda cuando no entiende un tema.	3	4	4	
	Se esfuerza por completar las tareas asignadas	4	3	3	
	Celebra sus propios logros y progresos.	4	4	4	



Firma del evaluador

DNI:40981411

Anexo 4: Modelo del consentimiento o asentimiento informado UCV



Anexo 4

Consentimiento Informado del Apoderado**

Título de la investigación: Juego para el logro de los aprendizajes en lengua y literatura a niños con autismo de una Institución Educativa Guayaquil, 2023

Investigador (a) (es): Psc. Ed. Alondra María Mendoza Holguín

Propósito del estudio

Estamos invitando a su hijo (a) a participar en la investigación titulada "Juego para el logro de los aprendizajes en lengua y literatura a niños con autismo de una Institución Educativa Guayaquil, 2023", cuyo objetivo es: Determinar si el juego permite el logro de los aprendizajes en lengua y literatura a niños con autismo de una Institución Educativa Guayaquil, 2023.



Esta investigación es desarrollada por estudiante (de posgrado), de la carrera profesional de PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA, de la Universidad César Vallejo del campus Piura – Perú, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la institución.

Describir el impacto del problema de la investigación.

¿De qué manera el juego permite el logro de los aprendizajes en lengua y literatura a niños con autismo de una Institución Educativa Guayaquil, 2023?

Procedimiento

Si usted decide participar en la investigación se realizará lo siguiente (enumerar los procedimientos del estudio):

1. Se realizará una encuesta o entrevista donde se recogerá datos personales y algunas preguntas sobre la investigación titulada: "Juego para el logro de los aprendizajes en lengua y literatura a niños con autismo de una Institución Educativa Guayaquil, 2023".
2. Esta encuesta o entrevista tendrá un tiempo aproximado de 55 minutos y se Realizará en el ambiente del DECE.
Las respuestas al cuestionario o entrevista serán codificadas usando un número de identificación y por lo tanto, serán anónimas.



Participación voluntaria (principio de autonomía):

Su hijo puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a que su hijo haya aceptado participar puede dejar de participar sin ningún problema.

Riesgo (principio de No maleficencia):

La participación de su hijo en la investigación NO existirá riesgo o daño en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad a su hijo tiene la libertad de responderlas o no.

Beneficios (principio de beneficencia):

Mencionar que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole. El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

Confidencialidad (principio de justicia):

Los datos recolectados de la investigación deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información recogida en la encuesta o entrevista a su hijo es totalmente Confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

Problemas o preguntas:

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigador (a) Alondra María Mendoza Holguín, email: m_ria82@hotmail.com y Docente asesor Mg. Merino Flores, Irene, email: mvelezs@ucvvirtual.edu.pe

Consentimiento

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo que mi menor hijo participe en la investigación.

Nombre y apellidos: Darlen Jessenia Paola Panto

Fecha y hora: 15 de Noviembre del 2023 13H00



Asentimiento Informado

Título de la investigación: Juego para el logro de los aprendizajes en lengua y literatura a niños con autismo de una Institución Educativa Guayaquil, 2023

Investigador (a) (es): Psc. Ed. Alondra María Mendoza Holguín

Propósito del estudio

Le invitamos a participar en la investigación titulada: Juego para el logro de los aprendizajes en lengua y literatura a niños con autismo de una Institución Educativa Guayaquil, 2023, cuyo objetivo es: Determinar si el juego permite el logro de los aprendizajes en lengua y literatura a niños con autismo de una Institución Educativa Guayaquil, 2023.

Esta investigación es desarrollada por estudiante (de posgrado), de la carrera profesional de PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA, de la Universidad César Vallejo del campus Piura – Perú, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la institución



Describir el impacto del problema de la investigación.

¿De qué manera el juego permite el logro de los aprendizajes en lengua y literatura a niños con autismo de una Institución Educativa Guayaquil, 2023?

Procedimiento

Si usted decide participar en la investigación se realizará lo siguiente (enumerar los procedimientos del estudio):

1. Se realizará una encuesta o entrevista donde se recogerá datos personales y algunas preguntas sobre la investigación titulada: "Juego para el logro de los aprendizajes en lengua y literatura a niños con autismo de una Institución Educativa Guayaquil, 2023".
2. Esta encuesta o entrevista tendrá un tiempo aproximado de 55 minutos y se Realizará en el ambiente del DECE.
Las respuestas al cuestionario o entrevista serán codificadas usando un número de identificación y por lo tanto, serán anónimas.

Participación voluntaria (principio de autonomía):

Puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a la aceptación no desea continuar puede hacerlo sin ningún problema.

Riesgo (principio de No maleficencia):

Indicar al participante la existencia que NO existe riesgo o daño al participar en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad. Usted tiene la libertad de responderlas o no.

Beneficios (principio de beneficencia):

Se le informará que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole. El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

Confidencialidad (principio de justicia):

Los datos recolectados deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información que usted nos brinde es totalmente Confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

Problemas o preguntas:

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigador (a) Alondra María Mendoza Holguín, email: m_ria82@hotmail.com y Docente asesor Mg. Merino Flores, Irene, email: mvelezs@ucvvirtual.edu.pe

Consentimiento

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo que mi menor hijo participe en la investigación.

Nombre y apellidos: Paula Jessica Panto Panto

Fecha y hora: 15 de noviembre del 2023 16:00



Anexo 6: Autorización de aplicación de instrumentos

POSGRADO

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

"Año de la unidad, de la paz y el desarrollo."

Piura, 14 de octubre de 2023

SEÑOR

Ing. José Baño Pazmiño, MSc.

Rector

ASUNTO : Solicita autorización para realizar investigación

REFERENCIA : Solicitud del interesado de fecha: 16 DE octubre DE 2023

Tengo a bien dirigirme a usted para saludarlo cordialmente y al mismo tiempo augurarle éxitos en la gestión de la institución a la cual usted representa.

Luego para comunicarle que la Escuela de Posgrado de la Universidad César Vallejo Filial Piura, tiene los Programas de Maestría y Doctorado, en diversas menciones, donde los estudiantes se forman para obtener el Grados Académico de Maestro o de Doctor según el caso.

Para obtener el Grado Académico correspondiente, los estudiantes deben elaborar, presentar, sustentar y aprobar un Trabajo de Investigación Científica (Tesis).

Por tal motivo alcanzo la siguiente información:

- 1) Apellidos y nombres de estudiante: Mendoza Holguín, Alondra María
- 2) Programa de estudios : Maestría En Psicología Educativa
- 3) Mención : Maestría en psicología educativa
- 4) Ciclo de estudios : 3 ciclo
- 5) Título de la investigación : Juego para el logro de los aprendizajes en lengua y literatura a niños con autismo de una Institución Educativa Guayaquil, 2023

Debo señalar que los resultados de la investigación a realizar benefician al estudiante investigador como también a la institución donde se realiza la investigación.

Por tal motivo, solicito a usted se sirva autorizar la realización de la investigación en la institución que usted dirige.

Atentamente,



Dr. Edwin Martín García Ramírez
Jefe Unidad de Posgrado - Piura

POSGRADO

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Guayaquil, 16 de octubre de 2023

Ing. José Baño Pazmiño, MSc.
Rector. U.E San Josemaría Escrivá
PRESENTE

De mi consideración.

Yo, MENDOZA HOLGUIN, ALONDRA MARÍA con C.I 0921120630, ante UD. Me dirijo y expongo:

Actualmente estoy cursando la Maestría de Psicología Educativa en la Escuela de Posgrado de la Universidad César Vallejo Filial Piura- Perú. Por ello solicito de la manera más comedida, me permita realizar el proyecto de investigación de la tesis con el título.

- Juego para el logro de los aprendizajes en lengua y literatura a niños con autismo de una Institución Educativa Guayaquil, 2023

Agradezco su atención a esta solicitud, deseando que Dios y La Virgen María le bendigan cada día. Aprovecho la oportunidad para reiterarle mi más alta consideración y estima.

Atentamente,



Psc. Ed. Mendoza Holguín, Alondra María.

C.I 0921120630



UNIDAD EDUCATIVA
SAN JOSEMARÍA
ESCRIVÁ

Guayaquil, 14 de noviembre de 2023

CARTA DE AUTORIZACIÓN

Yo **José Baño Pazmiño**, con C.I **0909075186** Rector de la Unidad Educativa San Josemaría Escrivá, autorizo que **Alondra María Mendoza Holguín**, con C.I **0921120630** psicóloga de la institución hasta la actualidad.

Realice la investigación científica Tesis, con el tema: Juego para el logro de los aprendizajes en lengua y literatura a niños con autismo de una Institución Educativa Guayaquil, 2023.

Certifico que he recibido información de cómo será el proceso de la investigación, donde se aplicará un programa que está estructurado en 10 sesiones, cada una con una duración de 55 minutos. El estudio estará conformado por una muestra que será la misma población de estudio, en este sentido, se tendrá a un conjunto de 8 estudiantes cuya característica es que han sido diagnosticados con autismo.

Atentamente,

Ing. José Baño Pazmiño, MSc

Rector



Programa: "Aprendiendo a través del Juego: Lengua y Literatura para Niños con Autismo"



El programa "Aprendiendo a través del Juego: Lengua y Literatura para Niños con Autismo" emerge como una propuesta innovadora y especializada, destinada a fomentar el desarrollo de habilidades lingüísticas y literarias en niños con autismo. Conscientes de las particularidades y potencialidades que caracterizan a este grupo de estudiantes, hemos diseñado un programa que se centra en las metodologías lúdicas y participativas, con el objetivo de crear un entorno educativo inclusivo y estimulante.

La inclusión y la adaptación son pilares fundamentales en la estructura de este programa, buscando no solo transmitir conocimientos, sino también propiciar un espacio donde los niños puedan expresarse, comunicarse y disfrutar del proceso de aprendizaje. Entendemos que cada niño es único y, por lo tanto, requerimos de estrategias didácticas flexibles y diversificadas que se ajusten a sus necesidades específicas.

La lengua y la literatura son herramientas poderosas para el desarrollo cognitivo y social. A través de ellas, los niños pueden explorar mundos, entender mejor sus emociones, expresar sus pensamientos y conectarse con los demás. En este programa, utilizamos el juego como medio para acercar la lengua y la

literatura a los niños, convenciendo de que es posible aprender mientras se juega, y que el juego mismo es una forma valiosa de aprendizaje.

Este programa está estructurado en 10 sesiones, cada una con una duración de 55 minutos. Las actividades propuestas están cuidadosamente planificadas para abarcar aspectos de la lengua y la literatura, siempre a través de dinámicas lúdicas que buscan captar la atención de los niños, motivarlos y facilitar su participación activa.

La implementación de este programa se llevará a cabo durante la hora de tutoría, aprovechando este tiempo especializado para trabajar de manera intensiva y focalizada en los objetivos propuestos.

Programa: "Aprendiendo a través del Juego: Lengua y Literatura para Niños con Autismo"

Institución Educativa: [Nombre de la Institución] - Guayaquil, 2023

Dirigido a: Niños con autismo de diversas edades

Duración: 10 sesiones

Objetivo General: Facilitar el aprendizaje de lengua y literatura a través de actividades lúdicas adaptadas a las necesidades de los niños con autismo, promoviendo su participación activa y mejorando sus habilidades comunicativas y de comprensión.

Sesión 1: Conociéndonos a través del Juego

- **Actividades:** Juegos de presentación y rompehielos adaptados. Creación de un "Pasaporte Personal" donde cada niño dibuja y escribe su nombre.
- **Objetivos Específicos:** Fomentar un ambiente seguro y de confianza. Iniciar el reconocimiento de nombres propios y ajenos.

Sesión 2: Los Sonidos de las Palabras

- **Actividades:** Juegos con rimas y aliteraciones. Canciones y juegos de palmas que incluyan palabras clave.
- **Objetivos Específicos:** Desarrollar la conciencia fonológica. Mejorar la coordinación motriz a través de juegos de palmas.

Sesión 3: Expresando Emociones

- **Actividades:** Juegos de roles y títeres para expresar diferentes emociones. Lectura de cuentos cortos con énfasis en las emociones de los personajes.
- **Objetivos Específicos:** Desarrollar la empatía y reconocimiento de emociones. Mejorar la expresión oral y no verbal.

Sesión 4: Jugando con Palabras

- **Actividades:** Juegos de asociación de palabras e imágenes. Creación de tarjetas de vocabulario visual.
- **Objetivos Específicos:** Enriquecer el vocabulario. Mejorar la asociación entre palabras e imágenes.

Sesión 5: La Magia de los Cuentos

- **Actividades:** Lectura interactiva de un cuento. Actividades de dramatización del cuento leído.
- **Objetivos Específicos:** Fomentar el amor por la lectura. Desarrollar habilidades de comprensión lectora y expresión corporal.

Sesión 6: Creando Nuestras Historias

- **Actividades:** Juegos de creación de historias en grupo. Ilustración de partes de la historia creada.
- **Objetivos Específicos:** Estimular la creatividad y la imaginación. Mejorar las habilidades de narración y dibujo.

Sesión 7: Jugamos a las Adivinanzas

- **Actividades:** Juegos de adivinanzas y rompecabezas de palabras. Creación de adivinanzas en grupo.
- **Objetivos Específicos:** Desarrollar habilidades de razonamiento y lógica. Mejorar la comprensión y formulación de preguntas.

Sesión 8: Palabras en Movimiento

- **Actividades:** Juegos de memoria con movimiento. Carreras de relevos con tarjetas de palabras.
- **Objetivos Específicos:** Mejorar la memoria y atención. Integrar el movimiento en el aprendizaje de nuevas palabras.

Sesión 9: Nuestro Libro de Aventuras

- **Actividades:** Creación colectiva de un libro con historias e ilustraciones realizadas por los niños.
- **Objetivos Específicos:** Fomentar el trabajo en equipo. Desarrollar habilidades de escritura e ilustración.

Sesión 10: Celebrando Nuestros Logros

- **Actividades:** Presentación de los trabajos realizados. Juegos de repaso y celebración.
- **Objetivos Específicos:** Reforzar los aprendizajes adquiridos. Celebrar los logros y el esfuerzo de cada niño.

Metodología: En cada sesión se utilizarán métodos lúdicos y participativos, adaptados a las necesidades específicas de los niños con autismo. Se fomentará un ambiente de respeto, inclusión y diversión.

Recursos: Materiales visuales, cuentos, tarjetas de vocabulario, materiales para manualidades, música, y otros recursos lúdicos.

Evaluación: Se realizará una observación continua de los progresos de cada niño, ajustando las actividades según sea necesario para asegurar un aprendizaje significativo y placentero.

PRETETS LISTA DE COTEJO DE AUTONOMÍA																								
ATENCIÓN						RETENCIÓN						REPRODUCCIÓN MOTRIZ						MOTIVACIÓN						
Nº	P1	P2	P3	P4	P5		P6	P7	P8	P9	P10		P11	P12	P13	P14	P15		P13	P14	P15	P16	P17	
1	1	1	1	1	1	5	2	3	2	2	2	11	2	2	2	2	2	10	1	1	1	1	2	6
2	1	1	1	1	1	5	2	2	2	2	3	11	3	1	1	1	1	7	1	1	1	1	3	7
3	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	3	7	2	1	1	1	1	6	1	1	1	1	2	6
4	1	1	1	1	2	6	1	1	1	1	3	7	2	1	1	1	1	6	1	1	1	1	2	6
5	1	1	1	1	2	6	1	1	1	1	3	7	3	1	1	1	1	7	3	3	3	3	2	14
6	1	1	1	1	3	7	1	1	1	1	3	7	1	1	1	1	3	7	2	1	1	1	1	6
7	2	3	2	2	3	12	3	1	1	1	1	7	1	1	1	1	2	6	2	1	1	1	1	6
8	2	2	1	3	2	10	3	1	1	1	1	7	2	2	3	3	3	13	2	2	2	3	2	11

POSTETS LISTA DE COTEJO DE AUTONOMÍA																								
ATENCIÓN						RETENCIÓN						REPRODUCCIÓN MOTRIZ						MOTIVACIÓN						
Nº	P1	P2	P3	P4	P5		P6	P7	P8	P9	P10		P11	P12	P13	P14	P15		P13	P14	P15	P16	P17	
1	2	3	3	3	3	14	2	3	2	2	2	11	2	2	2	2	2	10	3	2	2	3	2	12
2	2	3	2	3	3	13	2	2	2	2	3	11	3	2	3	2	2	12	2	1	3	3	3	12
3	2	2	2	1	1	8	3	3	3	2	3	14	2	2	3	3	3	13	3	2	3	2	2	12
4	3	2	2	2	2	11	3	3	3	3	3	15	2	3	2	2	2	11	3	3	3	3	2	14
5	2	2	2	3	2	11	3	3	3	3	3	15	3	3	2	3	3	14	3	3	3	3	2	14
6	2	3	3	3	3	14	3	3	2	3	3	14	3	3	3	3	3	15	2	3	3	3	3	14
7	2	3	2	2	3	12	3	3	2	2	2	12	3	3	3	3	2	14	2	3	2	2	2	11
8	2	2	1	3	2	10	3	3	2	2	3	13	2	2	3	3	3	13	2	2	2	3	2	11