

PONTIFICIA UNIVERSIDAD

CATÓLICA DEL PERÚ

Escuela de Posgrado



Efectos del programa “Arco Iris” en el desarrollo de la comunicación y el lenguaje en un niño con características del trastorno del espectro autista

Tesis para optar el grado de Maestra en Fonoaudiología con mención en Trastornos del Lenguaje en Niños y Adolescentes que presenta:

Fiorella Antoinette Soto Barrenechea

Asesor:

Christian Omar Canales Enrique

Co asesor:

José Hector Livia Segovia

Lima, 2025

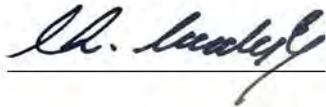
INFORME DE SIMILITUD

Yo, Christian Omar Canales Enrique, docente de la Escuela de Posgrado de la Pontificia Universidad Católica del Perú, asesor de la tesis titulado “Efectos del programa “Arco Iris” en el desarrollo de la comunicación y el lenguaje en un niño con características del trastorno del espectro autista”, de la autora, Fiorella Antoinette Soto Barrenechea, dejo constancia de lo siguiente:

- El mencionado documento tiene un índice de puntuación de similitud de 19% Así lo consigna el reporte de similitud emitido por el software *Turnitin* el 13/05/2025.
- He revisado con detalle dicho reporte y la Tesis o Trabajo de Suficiencia Profesional, y no se advierte indicios de plagio.
- Las citas a otros autores y sus respectivas referencias cumplen con las pautas académicas.

Lugar y fecha:

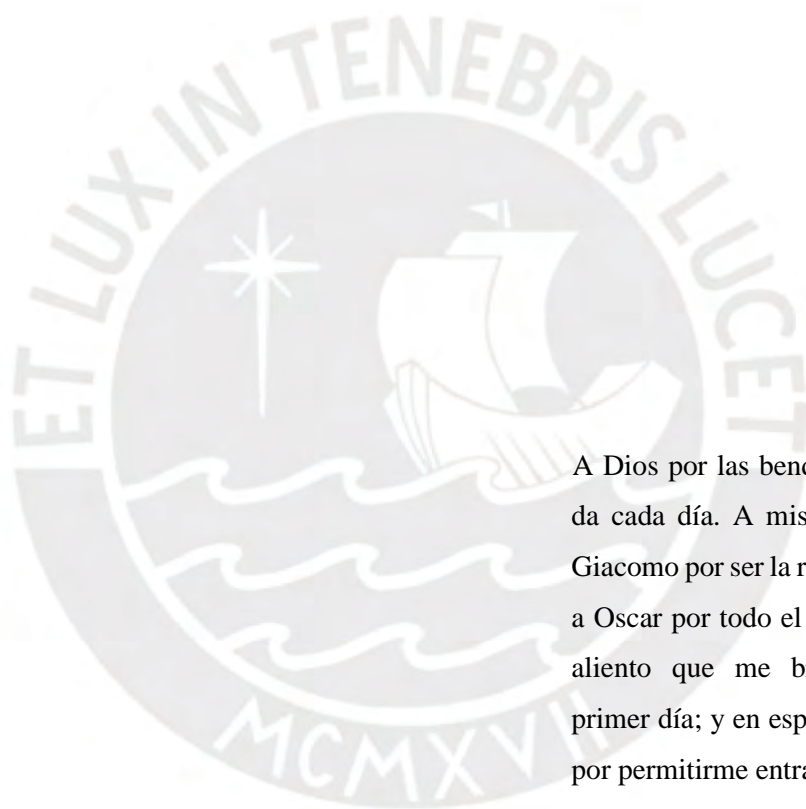
Lima, 28 de mayo de 2025

Apellidos y nombres del asesor / de la asesora: Canales Enrique Christian Omar	
DNI: 42435729	Firma 
ORCID: 0000-0001-9215-0230	

AGRADECIMIENTO

Expreso mi reconocimiento y agradecimiento a mis asesores Mg. Christian Canales y Dr. José Livia por toda su dedicación y apoyo en la elaboración de esta investigación. También a los padres de mi pequeño Arco Iris, Claudia y Jorge, por brindarme toda su confianza y permitir que este trabajo se haga realidad.

“Si pudieras entrar en mi silencio
entenderías mis miradas,
si pudieras escuchar mi corazón
diría cuánto te quiero.
Si pudieras mirar más allá de mi distancia
sabrías que no quiero estar solo.”



A Dios por las bendiciones que me da cada día. A mis hijos Matías y Giacomo por ser la razón de mi vida; a Oscar por todo el cariño, apoyo y aliento que me brindó desde el primer día; y en especial a ti Cokito por permitirme entrar en tu mundo.

RESUMEN

La investigación tuvo como objetivo el desarrollo de las Funciones Comunicativas y el lenguaje comprensivo y expresivo de un niño en edad escolar de 7 años con características del Trastorno del Espectro Autista. Para ello se creó un programa de intervención basado en las necesidades individuales del niño y en algunos de los principios del programa TEACCH (*Treatment and Education of Autistic and Related Communication Handicapped Children*), como el uso de ambientes estructurados y el uso de las habilidades propias de cada niño. También se implementó el uso de los Sistemas de Comunicación Aumentativo y Alternativo (SAAC) como estrategia principal en cada una de las actividades. Se intervino los componentes del lenguaje: Léxico-semántico y Pragmático, debido a que son los más afectados. Se aplicó el programa conformado por 24 sesiones, con una frecuencia de tres veces por semana. Los resultados permiten señalar un incremento en los aspectos: Lenguaje expresivo y comprensivo, fluidez verbal, categorizaciones y definiciones, relaciones semánticas, comprensión auditiva, asociación auditiva, funciones comunicativas, habilidades conversacionales y la producción del discurso narrativo.

Se concluye que el programa “Arco Iris” permite desarrollar las funciones comunicativas, y el lenguaje expresivo y comprensivo.

Palabras claves:

Comunicación y lenguaje, Trastorno del Espectro Autista, Programas de intervención en TEA.

ABSTRACT

Research aimed at the development of communicative functions and comprehensive and expressive language of a school-age child of 7 years with features of autism spectrum. To do an intervention program based on individual needs of the child and in some of the early TEACCH (Treatment and Education of Autistic and Related Communication Handicapped Children) program, such as the use of structured environments and the use of own abilities created each child. the use of Alternative Augmentative Communication Systems (SAAC) as the main strategy in each of the activities were also implemented. Lexical-semantic and pragmatic, components of language, have been intervened because they are the most affected. The program comprised 24 sessions, with a frequency of three times a week was applied. The results would note an increase in aspects: expressive language and understanding, verbal fluency, categorizations and definitions, semantic relationships, listening, auditory association, communicative functions, conversational skills and production of narrative discourse.

It is concluded that the "Arco Iris" program allows develop communication functions, the expressive and understanding language.

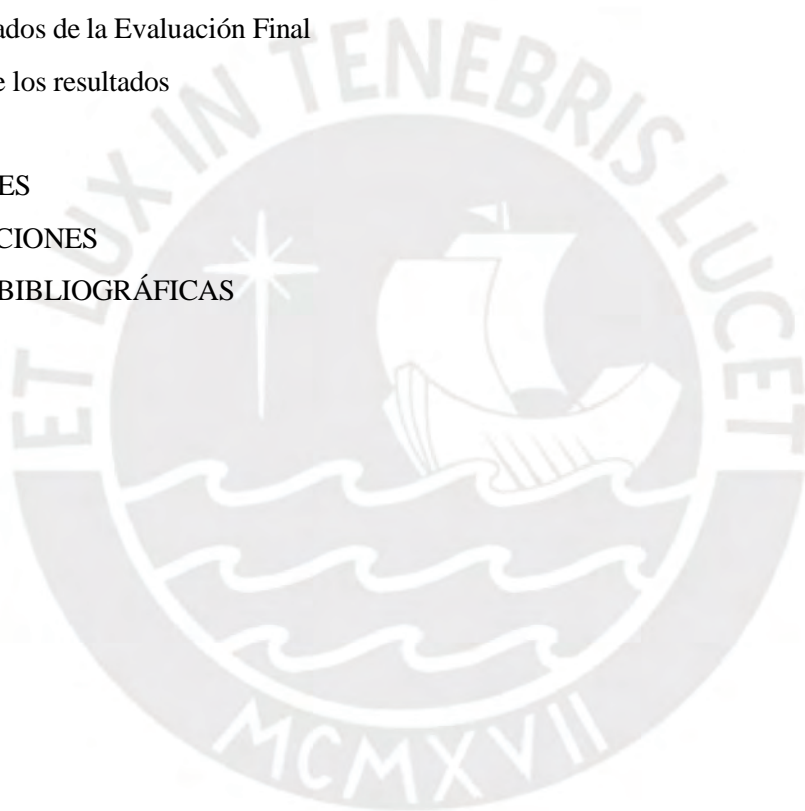
Keys words

Communication and Language, Autism Spectrum, Intervention for autism.

ÍNDICE

INFORME DE SIMILITUD	
DEDICATORIA	
AGRADECIMIENTO	
RESUMEN	i
ABSTRACT	ii
ÍNDICE	iii
ÍNDICE DE TABLAS	v
ÍNDICE DE FIGURAS	vi
CAPÍTULO I: PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	3
1.1 Planteamiento del Problema.	3
1.1.1 Fundamentación de Problema	3
1.1.2 Formulación del problema	4
1.2 Formulación de Objetivos.	4
1.2.1 Objetivo General.	4
1.2.2 Objetivos Específicos.	4
1.3 Importancia y Justificación del Estudio.	4
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL	6
2.1 Antecedentes del Estudio	6
2.2 Definición de Términos Básicos	6
2.2.1 Lenguaje y comunicación	6
2.2.2 Trastorno del espectro autista	11
2.2.2.1 Teoría de la Mente y el Espectro Autista.	15
2.2.3 Lenguaje y Comunicación en los TEA	16
2.2.4 Intervención en niños con TEA	18
2.2.4.1 Intervención según los componentes del Lenguaje.	18
2.2.4.2 Programas de intervención	19
2.3 Formulación de Hipótesis	24
2.3.1 Hipótesis General	24
CAPITULO III: METODOLOGÍA	25

3.1 Tipo y Diseño de Investigación	25
3.1.1 Sujeto de Investigación	25
3.2 Técnicas e Instrumentos para la Recolección de Datos	26
3.3 Programa de Intervención	29
3.4 Técnicas de Procedimientos y Análisis de Datos	36
3.4.1 Técnicas de Procedimientos	37
CAPITULO IV: RESULTADOS	38
4.1 Presentación de Resultados	38
4.1.1 Resultados de la Evaluación Inicial	38
4.1.2 Resultados de la Evaluación Final	40
4.2 Discusión de los resultados	51
CONCLUSIONES	56
RECOMENDACIONES	57
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	58
ANEXOS	61



ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	Vinculación entre las dimensiones y los componentes del lenguaje	11
Tabla 2	Niveles de gravedad del Trastorno del Espectro autista según el DSM-5	14
Tabla 3	Objetivos del programa por sesiones	30
Tabla 4	Priorización de contenidos por componentes.	36



ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1	Modelo de conceptualización dimensional del Autismo.	12
Figura 2	Comparación del pre y post test en la emisión de fonemas.	41
Figura 3	Comparación del pre y post test en Conciencia Fonológica.	41
Figura 4	Comparación del pre y post test en fluidez verbal.	42
Figura 5	Comparación del pre y post test en mandatos verbales.	43
Figura 6	Comparación del pre y post test en Definiciones.	43
Figura 7	Comparación del pre y post test en la comprensión de absurdos verbales.	44
Figura 8	Comparación del pre y post test en la identificación de semejanzas y diferencias.	44
Figura 9	Comparación del pre y post test en analogías opuestas.	45
Figura 10	Comparación del pre y post test en comprensión de situaciones.	45
Figura 11	Comparación del pre y post test en comprensión auditiva.	46
Figura 12	Comparación del pre y post test en asociación auditiva.	46
Figura 13	Comparación del pre y post test en comprensión de estructuras gramaticales.	47
Figura 14	Comparación del pre y post test en asociación auditiva.	47
Figura 15	Comparación del pre y post test en Funciones comunicativas.	48
Figura 16	Comparación del pre y post test en Habilidades Conversacionales.	49
Figura 17	Comparación del pre y post test en la evaluación de guiones.	49
Figura 18	Comparación del pre y post test en Producción de Discurso Narrativo.	50
Figura 19	Comparación del pre y post test en la comprensión del discurso narrativo.	50
Figura 20	Comparación del pre y post test en el Inventario del Espectro Autista (IDEA)	51

INTRODUCCIÓN

Desde el nacimiento, el ser humano tiene la necesidad de poder comunicarse haciéndolo de manera intencionada y con sentido, donde la persona se relaciona con el otro mediante el lenguaje. Esta comunicación permite a las personas expresar sus sentimientos, pensamientos y deseos, utilizando un conjunto de símbolos y señales conocidos por el interlocutor. Si bien la comunicación es innata en los seres humanos, existe un determinado grupo de ellos que presentan una afectación en este campo, surgiendo una alteración en el desarrollo y que dificulta la interacción y el lenguaje entre las personas.

Lo primero en publicar una descripción del autismo data desde el año 1943 con Kanner, quien presentó en su investigación características de pacientes con dicha condición; sin embargo, luego de muchas investigaciones se habla del término Trastorno del Espectro Autista donde se incluyen el autismo, trastorno generalizado del desarrollo, trastorno de Asperger y Trastorno desintegrativo; caracterizado por niños con afectación en los dominios: déficit en la interacción social y de comunicación, e intereses fijos y comportamientos repetitivos; hablándose así de un continuo más que de una categoría aislada y sin relación. Estos descritos en el DSM-5 (Manual diagnóstico y estadísticos de los trastornos mentales, 2014).

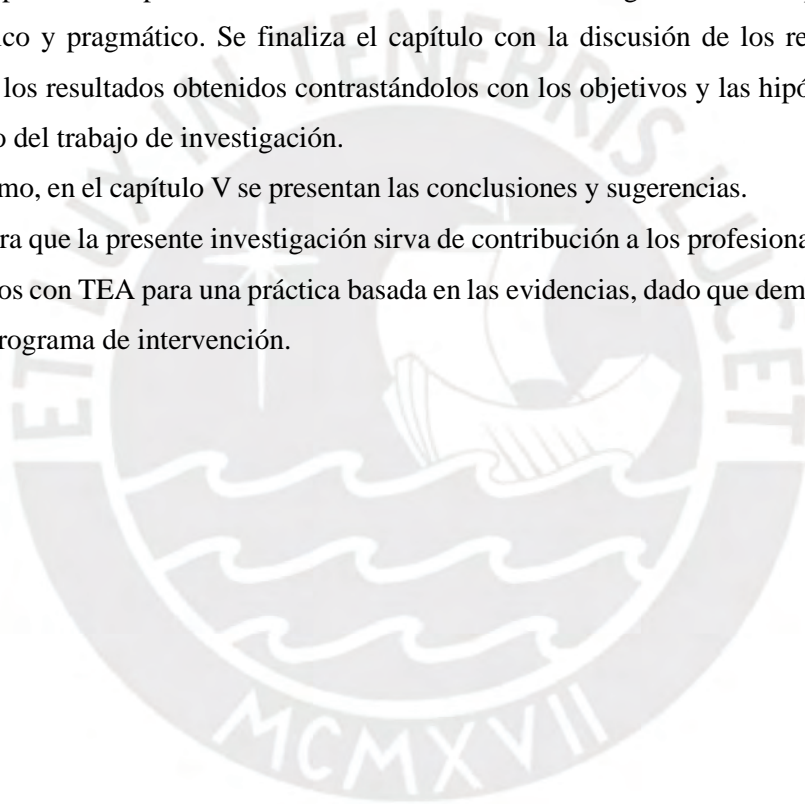
En este contexto, lo que brinda esta investigación son un conjunto de estrategias y actividades que desarrollen la comunicación y el lenguaje expresivo y comprensivo en niños con TEA basadas en el aprendizaje estructurado, aprovechando las habilidades del niño, partiendo por sus intereses y sobre todo utilizando los Sistemas Aumentativos y Alternativos de Comunicación (SAAC) como los apoyos visuales, herramienta permanente en cada una de las sesiones trabajadas.

Para organizar la información, el trabajo ha sido dividido en cinco capítulos como se detallan a continuación:

- En el capítulo I, se presenta la fundamentación del problema, donde se explican las razones y motivos por los cuales se realizó el presente estudio; luego, se presenta el problema

específico, el objetivo general y los objetivos específicos. Finalmente, se plantean la hipótesis general y las hipótesis específicas.

- En el capítulo II, se detalla el marco teórico referidos a la Comunicación y lenguaje, su importancia en la vida humana, los componentes del lenguaje como base del desarrollo lingüístico, el autismo como una alteración del neurodesarrollo y sus características. Por último, la intervención en el lenguaje del niño con TEA y sus programas de intervención.
 - En el capítulo III se explica la metodología en la cual se describe el método, así como las variables de estudio y la descripción de los instrumentos que se han utilizado, la descripción del programa y los objetivos de la misma.
 - En el capítulo IV se presentan los resultados en términos de logros en los componentes léxico-semántico y pragmático. Se finaliza el capítulo con la discusión de los resultados, donde explica los resultados obtenidos contrastándolos con los objetivos y las hipótesis planteadas al inicio del trabajo de investigación.
 - Por último, en el capítulo V se presentan las conclusiones y sugerencias.
- Se espera que la presente investigación sirva de contribución a los profesionales que trabajan con niños con TEA para una práctica basada en las evidencias, dado que demuestra la validez de un programa de intervención.



1. CAPÍTULO I: PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Planteamiento del Problema.

1.1.1. *Fundamentación de Problema*

Según la Organización Mundial de la Salud (OMS, 2002) los trastornos del espectro autista abarcan diversos problemas del desarrollo caracterizados por el deterioro de funciones relacionadas con la maduración del sistema nervioso central. En esta medida, podemos decir que es una alteración en la capacidad de interacción sociocomunicativa que además incluye actividades e intereses repetitivos, restringidos y estereotipados.

El Trastorno del Espectro Autista (TEA), además de ser una alteración en la interacción social y la comunicación, se visualiza como uno de los trastornos del desarrollo más frecuentes en la población. Es así que, el Center for Disease Control and Prevention (CDC, 2012) informó una prevalencia de 1 por cada 88 niños que en su mayoría son varones; mostrando una tendencia al aumento, posiblemente, por el resultado de evaluaciones más específicas y por ende por un aumento en el conocimiento sobre los TEA. Es por ello, la importancia de poder detectar e intervenir a temprana edad para que estos niños mejoren su inserción en el ámbito social y una adecuada inclusión escolar.

Bajo este contexto, en el Perú, se aprobó en el año 2015 el reglamento de ley No 30150, Ley de protección de las personas con Trastorno del Espectro Autista (TEA) capítulo III, artículos 11°, 12°, 13° y 14°; donde se promueve una verdadera educación inclusiva con programas curriculares y modelos pedagógicos que permitan que el niño con TEA pueda desarrollarse de manera plena en el ambiente escolar.

La mayor dificultad de un niño con estas características se presenta en su lenguaje y comunicación, mostrando una competencia lingüística muy descendida y por ende una interacción social pobre

reflejada en su falta de interés por el otro. Además de estos patrones necesarios para regular las relaciones sociales, los niños con TEA presentan una menor frecuencia de actos comunicativos que los niños con desarrollo normal (Paul y Wilson, 2009), es decir, tienen menos intención o iniciativa para involucrar a otros en intercambios comunicativos.

Para mejorar esta comunicación y lenguaje en los TEA, es necesario crear programas de intervención que responda a las necesidades individuales de cada niño y que permitan aumentar progresivamente su comunicación. Para Valdez (2012) los niños con TEA procesan mejor la información visual y concreta en lugar de abstracta, es por ello que este programa incluirá los apoyos visuales necesarios, además de un ambiente estructurado.

Debido a esto, se ve por conveniente plantear un programa individualizado para observar si contribuye al desarrollo del lenguaje y la comunicación.

1.1.2. Formulación del problema

¿Cómo influye el programa “ARCO IRIS” en el desarrollo de la Comunicación y el lenguaje en un niño con características del Trastorno del Espectro autista que acude a una IE particular regular?

1.2. Formulación de Objetivos.

1.2.1. Objetivo General.

Identificar la influencia del programa “ARCO IRIS” en el desarrollo de la Comunicación y el lenguaje en un niño con características del Trastorno del Espectro autista que acude a una IE particular regular.

1.2.2. Objetivos Específicos.

- Identificar la influencia del programa “ARCO IRIS” en el desarrollo de las funciones Comunicativas en un niño con características del Trastorno del Espectro autista.
- Identificar la influencia del programa “ARCO IRIS” en el desarrollo del lenguaje expresivo en un niño con características del Trastorno del Espectro autista.
- Identificar la influencia del programa “ARCO IRIS” en el desarrollo del lenguaje comprensivo en un niño con características del Trastorno del Espectro autista.

1.3. Importancia y Justificación del Estudio.

Debido a la heterogeneidad de los casos, existen muchos programas psicoeducativos de intervención que hacen incidencia en el desarrollo de la Comunicación y Lenguaje en niños con características del Trastorno del Espectro Autista, como el Programa Lovaas (El Dr. Lovaas) que propone un

entrenamiento exhaustivo y altamente estructurado, o como el programa de Intervención TEACCH – Treatment and Education of Autistic and Related Communication Handicapped Children (tratamiento y educación de niños autistas y con problemas de comunicación) basado en entender la forma que tienen las personas con TEA de pensar, aprender y experimentar el mundo. Sin embargo, es necesario plantear el programa especializado “Arco Iris”, basado en las habilidades individuales de cada sujeto, usando diversas estrategias y apoyos visuales, además de un aprendizaje estructurado que permitan mejorar la comunicación y lenguaje del niño en estudio.



2. CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

2.1. Antecedentes del Estudio

Se revisó un estudio de casos de Aymar y Romero (2008), en Argentina donde se realiza una intervención especializada en el lenguaje de una niña con Autismo Infantil de 4 años de edad; en donde se le administró pruebas como La Hora del Juego Lingüístico y el Examen Ortofónico para la evaluación del lenguaje, además de evaluar cada uno de los componentes del lenguaje. Esta investigación se desarrolló basándose en el enfoque lingüístico de Wells basado en actividades de manipulación y con estrategias y técnicas según el método formal, tanto como funcional. La duración de la intervención fue de tres meses, la niña al término de la misma, logró establecer mayor contacto visual, incrementó su repertorio léxico, demostró reacción ante estímulos sensoriales y mejoró en el seguimiento de instrucciones.

2.2. Definición de Términos Básicos

2.2.1. *Lenguaje y Comunicación*

La neurología, la psicolingüística, la filología, la psicología, la anatomía, entre otros son disciplinas encargadas de estudiar y analizar la comunicación humana y el lenguaje, por lo que son consideradas como un fenómeno de enorme complejidad.

Una visión diferente sobre el lenguaje y su relación con el desarrollo cognitivo del ser humano lo propone Vygotski en el año 1929 (En Acosta, 1999), quien sostiene que la función primaria del lenguaje es la comunicación y el intercambio social, el cual constituye un instrumento regulador y controlador de los intercambios comunicativos. Así mismo, señala otra serie de funciones básicas a partir de la interacción social y del lenguaje desarrollando en el ser humano funciones psicológicas superiores; esta se da en un inicio de forma interpsicológica, pasando por un proceso de reflexión,

para luego, darse de forma intrapsicológica, donde se asienta y profundiza el desarrollo de dichas funciones.

Por lo tanto, del modelo explicativo de Vygotsky se desprende la interacción entre lenguaje y pensamiento, siendo fundamental la interacción social y, dentro de ella, la comunicación por medio del lenguaje para el desarrollo cognitivo del sujeto.

A mediados de la década de los 70 surgió una nueva visión en el estudio del lenguaje, que partió tanto de la filosofía del lenguaje como de la lingüística, en ella resaltaban los aspectos comunicativos del lenguaje, ya que era considerado como un instrumento importante para la regulación y el control de los intercambios sociales. Este modelo explicativo, menciona que las descripciones lingüísticas no se pueden analizar independientemente, tanto al sujeto que lo usa, como al contexto en el que lo hace, es por ello, que aprender a hablar implica el conocimiento de reglas fonológicas, sintácticas y semánticas, pero también supone el conocimiento sobre cómo usarlas, es decir, la pragmática.

Esta perspectiva destaca que, si el lenguaje es comunicación, su uso comporta una determinada intención; así podemos decir que aprender a hablar supone también aprender a anunciar la intención y aprender a compartir un tema con un interlocutor y comentar sobre él. De ahí la importancia que para el desarrollo del lenguaje tiene el entorno social que rodea al niño. El componente pragmático del sistema lingüístico analiza el lenguaje en su ámbito contextual, referencia fundamental para entender su funcionamiento, adquisición y desarrollo.

Serón y Aguilar (1992) definen la comunicación como la capacidad de realizar conductas intencionadas y significativas, capaces de interactuar con otras ajenas. Es decir, un acto comunicativo es cualquier acción dirigida a un receptor y que éste pueda interpretar y actuar en consecuencia.

La capacidad de comunicación no es exclusiva de los seres humanos, ya que también se ha comprobado que existe comunicación entre los animales, tanto a nivel de signos sonoros como visuales, olfativos y táctiles, entre otros. Sin embargo, el lenguaje sí constituye un aspecto característico y específico del ser humano, además del pensamiento conceptual, estando ambos estrechamente relacionados. En este contexto podemos resaltar el análisis que realizó Aristóteles, al destacar que el hombre es el único animal que posee el lenguaje y con él, la razón.

La comunicación humana se puede desarrollar a través de cualquiera de nuestros sentidos, es así que el habla y el lenguaje constituyen únicamente una parte de la comunicación; por ello, el principal medio de ésta es el verbal / auditivo.

En el año 1982 Rondal (En Monfort, 2001) define el lenguaje como una función compleja que permite expresar y percibir estados afectivos, conceptos, ideas, a través de signos acústicos o gráficos.

Para Coseriu en el año 1964 (En Monfort, 2001) destaca que el lenguaje está fundado en la asociación arbitraria de un significado (contenido semántico) y un significante (imagen acústica). Esto supone que para poder establecer la comunicación es preciso que hablante y oyente acepten los mismos símbolos para los mismos objetos y que la combinación de los mismos se efectúe según unas determinadas reglas; es decir, deben aceptar una norma preestablecida.

Chomsky destacó dos nuevos aspectos del lenguaje: por un lado, afirma que la capacidad humana para hablar esta genéticamente determinada. Por otro lado, relaciona los universales lingüísticos con la sintaxis, de tal forma que las producciones lingüísticas que realiza un hablante de una lengua concreta responden a su conocimiento sintáctico. Así, para el estudio de la adquisición del lenguaje, desde esta perspectiva lo que se trata es de descubrir el conocimiento sintáctico que subyace a las producciones infantiles en cada momento del desarrollo.

Vila (1992) señala, que Piaget a diferencia de Chomsky, no considera al lenguaje como el aspecto más específicamente humano; sino que es la capacidad cognitiva general lo que diferencia a los humanos de las demás especies animales, siendo el lenguaje una expresión de dicha capacidad cognitiva. Para Piaget, el lenguaje es un sistema simbólico y, por tanto, arbitrario y para poder utilizarlo, se debe construir primero la capacidad para simbolizar.

Es así que, ambos autores consideran que el lenguaje constituye un sistema para representar la realidad y, por lo tanto, la explicación de su dominio en niños responde al desarrollo de capacidades innatas y bien construidas, que permiten la representación.

Durante la adquisición del lenguaje, este modo de representación se estimula mediante la comprensión y producción del mismo en estructuras y procesos que juntos conforman todo un sistema complejo llamado sistema lingüístico. Según Gallargo y Gallego (1995) se reconocen tres dimensiones: forma con sus componentes fonético-fonológico y morfosintaxis, contenido con su componente léxico-semántico, y uso con su componente pragmático.

- Componente Fonético-fonológico:

Todas las lenguas del mundo tienen diferentes sonidos de habla o fonemas. Un fonema es la unidad lingüística sonora más pequeña que puede generar una diferencia de significados.

Para Alessandri (2007), los fonemas son conjuntos de sonidos muy similares y cada uno se define por sus características de emisión, teniendo en cuenta cuatro parámetros:

- Punto de articulación: nos indica la posición y punto de contacto de los órganos fonológicos durante la emisión de un fonema.
- Modo de articulación: nos indica la forma en que sale el aire durante la emisión del fonema.
- La sonoridad: se refiere a la vibración o no de las cuerdas vocales en la producción de un fonema.
- La resonancia: nos indica por dónde se produce la salida del aire al emitir un fonema.

El desarrollo de esta competencia fonológica se da de forma progresiva y se adquiere mediante la estimulación del lenguaje del niño en su medio natural, consolidándose alrededor de los 6 años.

- Componente Morfosintáctico:

Para Lefrancois (2000), la organización de las palabras en frases con significado requiere conocimiento intuitivo de la sintaxis (sintáctico), o gramática, cuyo conjunto de reglas rige las combinaciones de las palabras que tendrán significado y serán concretas para los hablantes de ese idioma.

Según Hernanz y Brucart en 1987 (En Monfort, 2001), la función principal de la sintaxis consiste en combinar las piezas léxicas de una lengua con el fin de formar oraciones. Cada lengua desarrolla sus propias normas sintácticas, permitiendo a sus usuarios el intercambio en la comunicación a través del lenguaje.

La morfosintaxis, por lo tanto, estudia la estructura interna de las palabras y el modo en el que se relacionan dentro de la oración. Este componente, es adquirido por el niño gradualmente mediante los procedimientos de imitación a través del desarrollo de reglas recogidas desde el modelo del adulto; esta adquisición se da mediante un orden durante la evolución del pensamiento.

- Componente Léxico-semántico:

Es la capacidad que tienen las personas para organizar y relacionar información de forma lógica para darle uno o más significados.

Según la Revista International Journal of Developmental and Educational Psychology, (2009) El componente del contenido o de la semántica incluye el conocimiento de los objetos, las relaciones

entre objetos y las relaciones de sucesos. Este componente evoluciona a partir de la interacción entre los componentes biológicos, psicológicos y sociales del individuo.

- Componente Pragmático:

Este componente se desarrolla simultáneamente con los otros en el proceso de adquisición del lenguaje oral, siendo este una herramienta fundamental dentro de las funciones del lenguaje.

Halliday en el año 1975 (En Alcantud y Alonso, 2013) distingue las siguientes funciones:

- Función instrumental; la función del “yo quiero” o “dame”. Referida a la acción que ejerce una persona sobre otra para que haga lo que se le solicita; es decir, actúa de forma que quien utiliza el lenguaje pueda obtener de otras personas las cosas o los servicios que quiera.
- Función reguladora; se refiere al control de la conducta de otra persona. Esta función incluiría declaraciones de tipo “haz esto”, “no hagas esto”, “vamos a hacer esto”, etc.
- Función de interacción; la función del “tú” y “yo”. Incluye también los saludos y todos los otros tipos de intercambio verbal y no verbal (como miradas, gestos, etc.) sin otra función que la comunicación del conocimiento mutuo.
- Función personal, se refiere a todas las expresiones de autoconciencia y autoexpresión, incluyendo las expresiones de interés, placer, disgusto y demás sentimientos.
- Función heurística; la función de “explícame”. Las expresiones claves son “qué” y “por qué”. Usamos estas expresiones para conseguir información sobre el mundo.
- Función imaginativa; es la capacidad de estimular representaciones internas (imaginación y emociones) para crear un mundo propio y expresar una fantasía. Incluye canciones, cuentos, mitos, fábulas y ciencia. Es el uso del lenguaje que trasciende la realidad diaria del aquí y ahora.
- Función informativa, es la comunicación de información a alguien que todavía no dispone de ella; pues también se puede iniciar un intercambio verbal con información que el otro no posee.

Todos los componentes están estrechamente vinculados e interrelacionados unos con otros y no pueden funcionar independientemente.

Tabla 1: Vinculación entre las dimensiones y los componentes del lenguaje

Componentes del lenguaje				
	Fonética Fonología	Morfosintaxis	Semántica	Pragmática
Expresión	Articulación de los sonidos del habla.	Uso de las estructuras de la lengua.	Uso de concepto significativo del vocabulario.	Uso adecuado del lenguaje según el contexto
Comprensión	Oír y discriminar los sonidos del habla.	Comprensión de la estructura gramatical del lenguaje.	Comprensión del vocabulario o del léxico. Conceptos significativos.	Comprensión del lenguaje según el contexto.

Tomado de: Pérez (2006) modificaciones.

2.2.2. *Trastorno del Espectro Autista*

Kanner en el año 1943 (En Valdez, 2012) acuñó el término de ‘autismo infantil temprano’ a partir de la observación del comportamiento de 11 niños que presentaban unas características comportamentales determinadas. A partir de sus investigaciones Kanner ya en el año de 1956, estableció las características del sujeto autista, que son:

- Imposibilidad de establecer desde el comienzo de la vida conexiones ordinarias con las personas y las situaciones.
- Actúan como si las personas que les rodean no estuvieran presentes, que dan la impresión de sabiduría silenciosa.
- El lenguaje que adquieren (2/3 de los sujetos autistas) no les sirve al principio como medio de comunicación, presentan excelente memoria mecánica para recordar poesías, canciones, carreteras, etc.
- Las palabras toman un significado inflexible y no pueden usarlas más que en la acepción que aprenden originalmente.
- Falta de formación espontánea de las frases.
- Los pronombres personales los repiten tal como los oyen, es decir, si al niño le dicen: ‘toma tú la pelota que yo te voy a dar’, el niño se llama a sí mismo ‘tú’ y a las personas a las que se dirige ‘yo’.
- Rutinarios en todos los aspectos de la vida.
- Se relacionan muy bien con los objetos.

Sin embargo, Wing y Gould en 1979 (En Martínez & Cuesta, 2012) dan la idea de “espectro autista” refiriéndose a un conjunto de continuos o dimensiones que no solo se alteran en el autismo sino también en otros trastornos que afectan el desarrollo del niño. Es así que, en sus estudios concluyeron

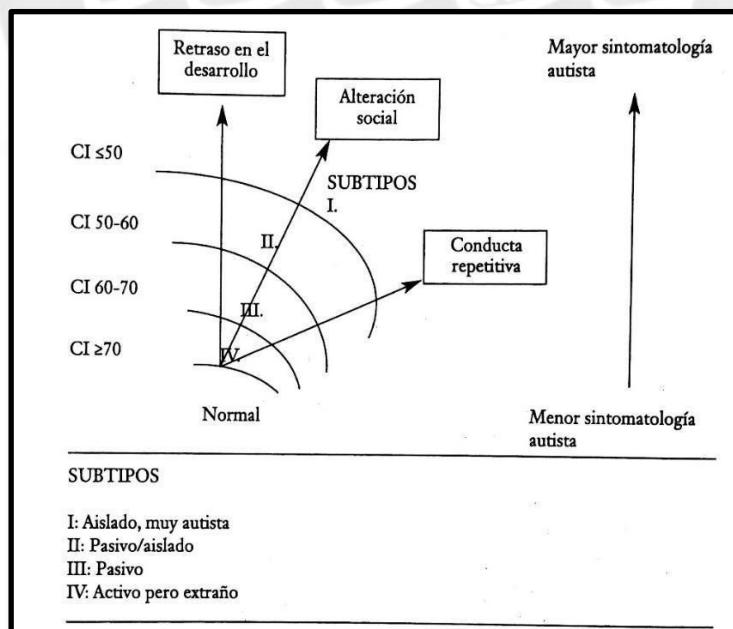
que todos los niños con alteraciones sociales tenían un comportamiento estereotipado y repetitivo y muchos de ellos presentaban una ausencia total o anormal en el lenguaje y de las actividades simbólicas; esto más conocido como la tríada de alteraciones en socialización, comunicación e imaginación.

Este estudio de Wing permitió determinar que:

- El autismo es un conjunto de síntomas, que puede asociarse a distintos trastornos neurobiológicos y a niveles intelectuales variados.
- Hay muchas alteraciones que se acompañan de síntomas autistas, por lo que se debe considerar como un continuo que se presenta en diversos grados y en diferentes cuadros de desarrollo.
- Son las alteraciones sintomáticas del espectro autista y la ubicación concreta de la persona autista en las diferentes dimensiones que definen las estrategias de tratamiento y no las etiquetas del cuadro.

Estudios realizados por Beglinger y Smith (2001) muestran evidencias para apoyar la teoría de que este trastorno es un continuo de tres factores: desarrollo, conducta social y conducta repetitiva y que a su vez identifica cuatro subtipos en los trastornos del espectro autista.

Figura 1: Modelo de conceptualización dimensional del Autismo.



Tomado de: Beglinger y Smith (2001)

Sin embargo, Riviére (1998) consideró que el autismo, si bien es un continuo, está dividido por dimensiones y no por una única categoría; señalando seis factores principales sobre las alteraciones que presentan las personas con espectro autista y que siempre están alteradas:

1. La asociación o no del autismo con retraso mental más o menos severo.
2. La gravedad del trastorno que presenta.
3. La edad, el momento evolutivo de la persona con autismo.
4. El sexo, pues afecta con menos frecuencia, pero, con mayor grado de alteración en mujeres que hombres.
5. La adecuación y eficiencia de los tratamientos utilizados y de las experiencias de aprendizaje.
6. El compromiso y apoyo de la familia.

La ubicación de la persona con TEA en las diferentes dimensiones permitirá establecer la efectividad y naturaleza de los tratamientos.

En la actualidad, de los tres dominios de Wing, se reduce solo a dos: Déficit sociales y de comunicación e Intereses fijos y comportamientos repetitivos; los cuales están descritos en el DSM-5 (Manual diagnóstico y estadísticos de los trastornos mentales, 2014) en su última versión donde incluye dentro del Espectro Autista al trastorno autista, trastorno de Asperger, el trastorno desintegrativo infantil y trastorno generalizado del Desarrollo no especificado.

El DSM-5 (2014), propone 7 características que presentaría un niño con autismo, estos son:

- A) Área socio-comunicativa:
- Déficit en las conductas de interacción mutua en el campo social y emocional: desde problemas muy leves (inicio de interacción más o menos ‘anormal’, no alternancia en la conversación), hasta la inexistencia de interacción social.
 - Déficit en las conductas de comunicación empleadas en la comunicación social: desde una comunicación verbal y no verbal poco integrada, hasta la inexistencia de expresiones o gestos faciales.
 - Déficit en el desarrollo y mantenimiento de relaciones: desde dificultades para mantener un comportamiento apropiado en el juego con otros niños, por ejemplo, hasta la inexistencia de ‘interés’ por los otros.
- B) Área de intereses fijos y conductas repetitivas:
- Lenguaje oral, movimientos corporales, etc., estereotipados y/o repetitivos: estereotipias motoras, ecolalia.

- Rutinas, rituales verbales, no verbales, motores (de todo tipo),
- Muy pocos intereses en los que se centran de forma que no prestan atención a nada que esté fuera de ellos.
- Mucha o poca reacción a estímulos sensoriales: pasividad al dolor, al calor, al frío, al olor, a la iluminación, a objetos móviles o todo lo contrario.

Estas características deben relacionarse con la gravedad actual de la persona con TEA, basada en deterioros en la comunicación social y en los patrones de comportamientos restringidos y repetitivos; especificada en el mismo documento (DSM-5).

Tabla 2: Niveles de gravedad del Trastorno del Espectro autista según el DSM-5

Nivel de gravedad	Comunicación social	Comportamientos restringidos y repetitivos
Grado 3 “Necesita ayuda muy notable”	Las deficiencias graves de las aptitudes de comunicación social verbal y no verbal causan alteraciones graves del funcionamiento, inicio muy limitado de las interacciones sociales y respuesta mínima a la apertura social con otras personas. Por ejemplo, una persona con pocas palabras inteligibles que raramente inicia interacción y que, cuando lo hace realiza estrategias inhabituales solo para cumplir con las necesidades y únicamente responde a aproximaciones sociales muy directas.	La inflexibilidad de comportamiento, la extrema dificultad de hacer frente a los cambios u otros comportamientos restringidos / repetitivos interfieren notablemente con el funcionamiento en todos los ámbitos. Ansiedad intensa / dificultad para cambiar el foco de acción
Grado 2 “Necesita ayuda notable”	Deficiencias notables e las aptitudes de comunicación social verbal y no verbal; inicio limitado de interacciones sociales; y reducción de respuesta o respuestas no normales a la apertura social de otras personas. Por ejemplo, una persona que emite frases sencillas, cuya interacción se limita a intereses especiales muy concretos y que tienen una comunicación no verbal mayor excéntrica.	La inflexibilidad de comportamiento, la dificultad de hacer frente a los cambios u otros comportamientos restringidos / repetitivos aparecen con frecuencia claramente al observador casual e interfieren con el funcionamiento en diversos contextos. Ansiedad y/o dificultad para cambiar el foco de atención.
Grado 1 “Necesita ayuda”	Sin ayuda <i>in situ</i> , las deficiencias en la comunicación social causan problemas importantes. Dificultad para iniciar interacciones sociales y ejemplos claros de respuestas atípicas o insatisfactorias a la apertura social de otras personas. Puede parecer que tiene poco interés en las interacciones sociales. Por ejemplo, una persona que es capaz de hablar con frases completas y que establece comunicación, pero cuya conversación amplia con otras personas falla y cuyos intentos de hacer amigos son excéntricos y habitualmente sin éxito.	La inflexibilidad de comportamiento causa una interferencia significativa con el funcionamiento en uno o más contextos. Dificultad para alternar actividades. Los problemas de organización y de planificación dificultan la autonomía

Tomado de: American Psychiatric Association (2014).

2.2.2.1. Teoría de la Mente y el Espectro Autista.

Como bien sabemos, la Teoría de la mente es la capacidad mentalista que tienen las personas para atribuir creencias, deseos, emociones, intenciones a los demás y a sí mismos.

Para Valdez (2012) esta mirada mental posibilita realizar inferencias acerca de la conducta de los otros, leer sus mentes, interpretar las interacciones humanas y realizar predicciones; características que para Riviére (1998) en los TEA se encuentran alterados y que han sido sustentados en algunas de sus investigaciones. Estas alteraciones muestran cómo cambian las perspectivas del sujeto en su vida de relación interpersonal, en la comunicación y en los vínculos afectivos dentro de un contexto cotidiano.

Para las personas con TEA, la comprensión de las emociones propias y ajenas se convierten en una situación muy compleja donde la conducta de los otros se torna opaca, y sus intenciones, difíciles de anticipar; incluso, la comunicación se presenta como una difícil prueba debido a la ardua tarea de interpretar la ironía, las metáforas, chistes, sentidos figurados, incluso la pragmática y la literalidad en sus discursos conversacionales son para ellos un problema latente para interactuar y entender al otro.

Cabe mencionar que las acciones humanas son guiadas por representaciones, creencias y deseos internos que desde edades muy tempranas son compartidas; esto implica realizar actividades interpersonales que exigen penetrar en los mundos mentales ajenos y propios. En las personas con TEA esto no se realiza, presentándose una incapacidad para representar estados mentales. Baron-Cohen, Leslie y Frith en el año 1986 (En Martos y Riviére, 2009) destacan en sus estudios que los niños con autismo muestran problemas para inferir conocimiento a partir del acceso perceptivo y no logran comunicar información relevante.

Estas alteraciones en la teoría de la mente han sido estudiadas por muchos investigadores y fue Riviére quien en 1999 lo describe con las siguientes características:

- Opacidad de la conducta ajena; falta de la lectura mentalista de la actividad.
- Dificultad para comprender el sentido de las acciones e interacciones.
- Imprevisibilidad del comportamiento ajeno.
- Carencia de mecanismos de top-down para desarrollar símbolos y lenguaje.
- Dificultad para descifrar estructuras simbólicas desde intenciones compartidas y comprendidas.

- Dificultad para desarrollar comunicación intencional, en especial declarativa, de finalidad mentalista; estrategias instrumentales de comunicación.
- Carencia de malicia y de engaño.
- Limitaciones lingüístico-pragmáticas de relevancia, distinción dado-nuevo, conversación, uso de verbos mentales.

2.2.3. Lenguaje y Comunicación en los TEA

Desde los estudios de Kanner, quien estudió a 11 pacientes con autismo, mencionaba como característica principal de que éstos presentaban una falla severa en la intención comunicativa, refiriéndose no solo al lenguaje sino a la comunicación en general. En el DSM-5(2013), se plantearon características que responden a las alteraciones en las funciones comunicativas y lingüísticas:

- Fracaso en la conversación normal en ambos sentidos.
- Disminución en intereses, emociones o afectos compartidos.
- Fracaso en iniciar o responder a interacciones sociales.
- Comunicación verbal y no verbal poco integrada.
- Anormalidad en el contacto visual y del lenguaje corporal.
- Deficiencias en la comprensión y el uso de gestos.
- Falta total de expresión facial y de comunicación no verbal.
- Dificultades para compartir el juego imaginativo o para hacer amigos.
- Ausencia de interés por las otras personas.

Para Bailey, Phillips y Rutter (1996), el nivel de lenguaje es buen predictor de los resultados socioeducativos y está asociado con la severidad del cuadro, además sostiene que alrededor de la mitad de los sujetos con autismo no adquieren lenguaje funcional, independientemente del nivel intelectual.

Este lenguaje funcional es poco usado por personas con autismo, es decir, raramente buscan compartir la atención, brindar nueva información, expresar intenciones, manifestar voluntad entre otros; es por ello que Tager-Flusberg en el año 2000 (Valdez, 2012) señala algunas dificultades encontradas en este lenguaje funcional (discurso conversacional) de los niños con autismo:

- Fallas en la distinción entre información nueva e información dada, lo que lleva a problemas en la relevancia del discurso.
- Fallas en la cohesión y en la organización del discurso.

- Fallas en comprender que la comunicación es acerca de significados relativos a las intenciones de los hablantes y no de significados literales.
- Dificultades para mantener un tema de conversación.
- Fallas para considerar las narraciones como medio para comunicar eventos y estados psicológicos, por lo que se verifica una tendencia a producir discursos inconexos, en ocasiones, bizarros.

Además, agrega que estas alteraciones están presentes a lo largo de todo el continuo autista; a través de todas las edades y niveles del lenguaje, déficits que se encuentran, en algunos o en todos los aspectos de la pragmática en la comunicación.

Cabe mencionar, que las dificultades y alteraciones en el lenguaje y la comunicación, se presentan de forma heterogénea y muy variada en cada persona con TEA; es por ello que Tuchman y Rapin (2006), describían las afectaciones de los niños con TEA en el lenguaje de la siguiente manera:

- Niños con dificultades de comprensión y dificultades formales de expresión.
- Niños con dificultades de comprensión sin dificultades formales de la expresión.
- Niños que consiguen alcanzar buenos niveles de comprensión y expresión del código oral, aunque con alteraciones pragmáticas.

Frente a estas descripciones, podemos decir que el lenguaje y la comunicación tienen un desarrollo bidireccional y de interdependencia y que el autismo influye en esta adquisición del lenguaje y en su uso social, el cual dependerá del grado de severidad del trastorno. Además, podemos decir que la coincidencia dentro de las dificultades lingüísticas en estos niños son las alteraciones en los aspectos semántico-pragmáticos, puesto que, en los componentes fonológico y sintáctico, las alteraciones suelen ser menores o incluso no se observan en alguno de ellos. Según Valdez (2015), las alteraciones semántico-pragmático constituyen la base de las dificultades lingüísticas y comunicativas de los niños con TEA, y pueden interpretarse como la expresión en el código verbal de las alteraciones en coherencia central, en teoría de la mente o en anomalías del desarrollo emocional.

Como se mencionó en líneas anteriores, cada niño que presenta este trastorno va a tener un perfil lingüístico diferente, que puede presentar desde la ausencia total del lenguaje oral, hasta manifestaciones muy sutiles de alteraciones pragmáticas; pero siempre con un factor común en cada uno de ellos y es la limitación en la comprensión.

2.2.4. Intervención en niños con TEA

Es fundamental realizar el abordaje terapéutico desde el momento en el que se detectan las primeras limitaciones, además de estimular de forma continua las competencias comunicativas y lingüísticas durante el proceso evolutivo donde se encuentre el niño. Estas competencias serán evaluadas para plantear objetivos específicos y seleccionar las actividades más adecuadas para desarrollarlas. Según Valdez (2012), cualquier programa de intervención debe centrarse en favorecer que el niño se comunique sobre necesidades básicas, demande, niegue o rechace objetos y muestre o comparta con los demás.

2.2.4.1. Intervención según los componentes del Lenguaje.

Para algunas personas con TEA, la adquisición de la palabra suele ser un proceso muy complejo, en algunos casos puede aparecer de forma tardía y dependerá del apoyo de los sistemas de comunicación aumentativo que utilice.

Mencionaré algunas estrategias propuestas por Valdez (2015) que responden a tres de los cuatro componentes del lenguaje:

- Intervención en el componente Léxico-Semántico:

Para desarrollar el vocabulario expresivo es importante facilitar el aprendizaje de términos concretos y no de acciones o sustantivos genéricos. Por ejemplo: estimular la palabra “agua” en lugar de “tomar”, e incluso la palabra “dame” pues el niño se acostumbraría a decirlo generalizando cualquier cosa que desee. Así mismo, es importante evitar estimular términos que sean sinónimos e inducir una palabra; sin embargo, es muy útil enseñar una palabra que ayude al niño a comunicar el rechazo, así se evitará conductas inapropiadas como el llanto ya que así favorecerá el bienestar emocional y una comunicación más clara.

Para poder ampliar el vocabulario en el niño, debemos partir por sus intereses, motivaciones y por las necesidades de comunicación que requiera, para ello es recomendable anticipar las actividades del día y el uso de agendas visuales.

En el caso de las categorizaciones semánticas, Valdez (2015) menciona que se deben trabajar solo si el niño tenga o haya adquirido un vocabulario amplio. Para realizar descripciones y definiciones de objetos, animales y personas, es necesario que el niño maneje categorías semánticas y un vocabulario amplio, luego se podrán realizar diferentes actividades incluyendo los de semejanzas y diferencias.

Una de las dificultades en el niño con TEA es su lenguaje expresivo, está expresada muchas veces por ecolalias, por lo que el especialista debe evitar hablar muy rápido y utilizar tiempos de espera más largos. Cuando el niño es muy pequeño o la afección es mayor, es recomendable el uso de códigos que acompañen el lenguaje como gestos, signos o apoyos pictográficos.

- Intervención en el componente Morfo-Sintáctico:

Muchas de las estrategias utilizadas son desarrolladas para estimular el lenguaje de niños con trastorno no específico del lenguaje, sin embargo, para trabajar en niños con TEA es necesario complementarlas con recursos preferentemente visuales. Es así que, para la construcción de oraciones sencillas, se pueden utilizar como recurso el “tren de palabras” para la emisión de dos o tres palabras usando tarjetas de colores para cada categoría gramatical (sujeto, verbo, objeto); también se puede representar de forma gráfica escribiendo la palabra con mayúscula.

Para trabajar los pronombres personales, se necesita que el niño haya desarrollado estrategias comunicativas complejas; si presenta ecolalias o lenguaje espontáneo escaso, no es recomendable trabajarlas.

- Intervención en el componente Pragmático:

Para intervenir en este componente, es necesario trabajar también las representaciones mentalistas, habilidades de comprensión socioemocional y de planificación. Para aquellos niños con Asperger o con autismo de alto funcionamiento que se caracterizan por mostrar respuestas escuetas y poco comunicativas, es conveniente trabajar con diálogos con material visual donde se incorporen preguntas abiertas y que el tema a trabajar sea de interés del niño. En caso contrario de que el niño tenga como característica la verborrea, se debe contextualizar los momentos en el que se presenta y ampliar el repertorio de temas de conversación del que posee.

Otra de las dificultades que presenta el niño con TEA es el uso de los turnos conversacionales y la selección de un tema conversacional, en ambos casos es recomendable apoyarse de las estrategias visuales, creando guiones como si se tratara de un teatro; así se ayudará a mantener o finalizar una conversación. Estas ayudas se deben incluir también con sus pares (grupos pequeños) mediante el entrenamiento frases e incluso escenificando pequeñas historias.

2.2.4.2. Programas de intervención

En la actualidad, existen gran cantidad de modelos y programas de intervención para niños dentro del espectro autista. Se mencionarán algunos:

- Programas de intervención psicoeducativa:

Basados en los principios de la enseñanza/aprendizaje adecuado para mejorar conductas, habilidades, competencias o aptitudes humanas socialmente significativas. Según Alcantud y Alonso (2013) la intervención psicoeducativa se puede clasificar en dos criterios, según el modelo subyacente o según el área funcional de la intervención.

Según el modelo subyacente:

a) Intervención Conductual (modelos clásicos):

- Intervención temprana intensiva (EIBI)
- Análisis de conducta aplicado (ABA)
- Entrenamiento por ensayos discretos (DTT)

b) Intervención conductual (modelos contemporáneos):

- Apoyo conductual positivo (PBS)
- Evaluación funcional.
- Entrenamiento en comunicación funcional (FCT)
- Enseñanza naturalista

c) Intervención basada en el desarrollo:

- Modelo social pragmático de desarrollo (DSP)
- Intervención basada en el desarrollo de relaciones (RDI)
- Modelo de *Greenspan* o terapia de juego en el suelo.

d) Intervención centrada en la familia:

- *Programa Hanen*
- *Early Bird Program*

Según el área funcional de intervención:

a) Intervenciones basadas en la comunicación:

- Comunicación facilitada (FC).
- PECS (*Picture Exchange Communication Systems*)
- Enfoque conductual verbal (VB).
- Comunicación total de *Beson Schaeffer*.
- Sistemas de comunicación aumentativa y/o alternativa (SAAC)

b) Intervenciones basadas en las interacciones sociales:

- Entrenamiento en habilidades sociales.

- Historias sociales.

Además de los mencionados, se han desarrollado programas globales de intervención que recogen algunos principios generales más otros específicos. Entre ellos tenemos:

- TEACCH (*Treatment and Education of Autistic and Related Communication Handicapped Children*).
- Modelo Early Start de Denver.
- SCERTS (*Social Communication, Emotional Regulation and Transactional Support*)
- Programa de intervención Global: “TEACCH” *Treatment and Education of Autistic and Related Communication Handicapped Children*

Este programa fue desarrollado por Eric Schopler, Ph. D. y colegas en la Universidad de Carolina del Norte, (Estados Unidos), el cual incluye como principio el uso de ambientes estructurados y el uso de las habilidades propias de cada niño con características en TEA como medio para aprender. Este programa está basado en la enseñanza estructurada que permite al niño procesar la información visualmente y está guiada por los siguientes componentes:

- Colaboración entre familiares y profesionales, los cuales utilizan diferentes técnicas y métodos en función de las necesidades individuales del niño.
- Adaptación del entorno, encontrando las condiciones más óptimas para su desarrollo personal.
- Estructuración del entorno y de las actividades de manera que sean comprensibles para cada niño.
- Aprovechar los puntos fuertes del trastorno como son las habilidades visuales para compensar las dificultades en otras habilidades.
- Utilizar los propios intereses del niño, como motivación en tareas de aprendizaje.
- Apoyar el uso de la comunicación espontánea y funcional.

De lo anteriormente dicho se desprende, lo que deberán tener en cuenta las personas con TEA en los procesos de aprendizaje:

- Proporcionar ambientes estructurados, predecibles y fijos, excluyendo así los espacios confusos donde el niño tenga la seguridad de hacer lo que se espera de él. En relación a ello, el adulto debe ser rutinario y anticipar la organización de las diferentes situaciones que dirige.

Es así, que las situaciones de estímulo deben tener especial cuidado en las tareas y el control, para evitar la sobre estimulación (sobre todo la verbal).

- El aprendizaje se debe utilizar sin error. El uso de este aprendizaje se fundamenta en no remarcar los errores del niño, si no a vincular los objetivos propuestos con su nivel evolutivo. Se deben involucrar a los niños con los objetivos educativos con la finalidad de dirigir las actividades para su cumplimiento y controlar los estímulos discriminativos y neutralizando los irrelevantes. Así, se podrá mantener motivado a los niños.
- En el proceso de enseñanza aprendizaje es importante seguir la técnica del encadenamiento hacia atrás, que se fundamenta en analizar la secuencia de los aprendizajes en objetivos de conducta. Por otra parte, la técnica del encadenamiento hacia atrás contribuye a que el niño realice la conducta cada vez con menos ayuda.
- El entrenamiento o la enseñanza incidental se debe usar eventualmente cuando el proceso de enseñanza aprendizaje es iniciado por el niño en lugar y contenido. El adulto debe estar atento a las iniciativas de los niños para darles el refuerzo pertinente.
- Responder consistentemente ante conductas comunicativas sean estas verbales o gestuales. A estas conductas deben dársele el sentido de intencionales, así no haya sido ese el sentido.
- Es necesario manejar situaciones con el objetivo de favorecer la ocurrencia de la función comunicativa de petición: Se colocan cosas fuera del alcance del niño y se observa qué movimientos realiza o qué petición hace. Sino realiza movimientos se le pregunta acerca del objeto y se le da si es que extiende el brazo.
- Es importante utilizar apoyos visuales en el proceso de enseñanza aprendizaje del niño. Los apoyos visuales entre otros son los dibujos, fotografías, televisión y computadora.
- Evitar hacer preguntas indefinidas, ser directo, claro y concreto. ¿Qué queremos? ¿Qué esperamos de él?

Los principios educacionales del TEACCH son los siguientes:

1. Fortalezas e Intereses. Las fortalezas e intereses son inherentes a todos los estudiantes y por lo tanto se pueden hacer funcionales para ellos. Los estudiantes que están atentos al aspecto visual, se les enseña la manera de utilizar ese interés en situaciones reales. Es importante estar atentos a la higiene personal, labores domésticas y destrezas del estudiante para ayudarlo a adquirir las destrezas en caso no complete la actividad.
2. Los estudiantes con autismo desde el grado severo hasta la persona de alto funcionamiento tienen problemas en ciertas destrezas y también potencial para el aprendizaje y progreso. El Programa TEACCH aborda el proceso con un programa que observa al niño con una variedad

de actividades, presta especial atención a las áreas de comunicación, autoayuda, destrezas vocacionales, y destrezas de recreación y uso del tiempo libre. Las necesidades de los estudiantes con TEA se priorizan, y de acuerdo a ello se formulan los objetivos en cada área.

3. Asistencia para Comprender Significados. Los estudiantes con TEA presentan dificultades en entender lo que significan sus experiencias. La limitación de los estudiantes en la comprensión de los significados es el problema principal. Bajo ninguna circunstancia los adultos deben presumir que comprenden todo lo que se les dice. Por otra parte, los estudiantes se sienten confusos y necesitan de una guía constante que les ayude a desenvolverse con nuestro ambiente tan difícil de interpretar.
4. Incumplimiento Resultante por Falta de Comprensión. Los estudiantes con TEA generalmente tienen una conducta desafiante o provocadora. Sin embargo, algunas veces, podría parecer desafiante cuando el estudiante no hace la tarea que se la ha encomendado o hace lo que no está permitido, incluso en presencia de adultos. Esta conducta desafiante es probable que se genere cuando el estudiante no entiende las palabras, la expresión facial ni el lenguaje corporal del interlocutor. El estudiante puede estar motivado por algún impulso a comportarse sin medir las consecuencias.
5. Colaboración de los Padres. La planificación educativa debe estar asociada a un buen ambiente familiar cuando el alumno regrese a casa y se interrelacione como un adulto. Es importante integrar la cultura familiar al programa educativo para que el estudiante ocupe su tiempo en actividades familiares como el almuerzo, limpieza de su dormitorio, etc.
 - Programa de intervención basada en la Comunicación: Sistema de comunicación aumentativa y/o alternativa (SAAC)

Según Valdez y Ruggieri, las personas con TEA tienden a procesar información visual y concreta en lugar de abstracta; por ello, se han utilizado Sistemas de Comunicación Aumentativo Alternativo (SAAC) tanto para facilitar la comunicación a personas con TEA no verbal como verbales y desarrollar así su lenguaje oral.

Valdez en Javier Tamarit (1993) define los sistemas Alternativos de Comunicación como instrumentos de intervención logopédica/educativa destinados a personas con alteraciones diversas de la comunicación y/o de lenguaje, y cuyo objetivo es la enseñanza, mediante procedimientos específicos de instrucción, de un conjunto estructurado de códigos no vocales, necesitados o no de soporte físico; y sirven para llevar a cabo actos de comunicación (funcional, espontánea y generalizable), por sí solos, o en conjunción de códigos vocales o como apoyo parcial de los mismos.

Es así que están conformados por materiales que incluyen, gestos, señas, dibujos, pictogramas, etc. que tienen como fin brindar bienestar emocional, facilitar la comprensión de vivencias y organizar experiencias; así como un excelente recurso de anticipación. Por ello, se pueden utilizar estas ayudas visuales, por ejemplo, para anticipar las distintas actividades de una semana, clase o sesión, usando diversos recursos como: agendas de imágenes, relojes analógicos, agendas diarias o tarjeteros; también se puede identificar los pasos de una actividad organizada utilizando guías de secuencias de actividades cotidianas, guiones o protocolos sociales y guiones de un juego.

Así mismo, podemos utilizar los sistemas de comunicación visual para pedir, rechazar, elegir, interrogar o comentar, a través de paneles de comunicación fija o portátil, comunicadores, entre otros.

Otro uso importante de los apoyos visuales en niños con TEA son la elaboración de vivencias autobiográficas mediante el uso de “cuadernos narrativos”; el cual tiene como objetivo promover la organización biográfica de la experiencia constituyendo un organizador temporal. Para Solcoff (2015) los cuadernos narrativos responden a seis dimensiones del desarrollo narrativo propuestos por Nelson (1997. En Solcoff, 2015):

1. La capacidad verbal de proyectar eventos en el tiempo, incluyendo las relaciones causales y temporales.
2. La capacidad para formular un discurso conectado usando dispositivos lingüísticos de cohesión.
3. La capacidad de diferenciar lo canónico de lo no canónico y de marcar los eventos en términos de necesidad, probabilidad, e incertidumbre.
4. La capacidad para tomar la perspectiva de diferentes locaciones temporales y espaciales.
5. La capacidad para resolver desviaciones del curso esperado de eventos en términos humana y culturalmente comprensibles.
6. La capacidad para reconocer y reformular temas permanentes, significativos en la cultura.

Es así, que los cuadernos narrativos permiten al niño la organización de eventos pasados y de experiencias internas, para comprender el sentido de sus propias acciones hacia el futuro.

2.3. Formulación de Hipótesis

2.3.1. Hipótesis General

- Si aplicamos el programa “ARCO IRIS” en un niño con Trastorno del Espectro Autista entonces se incrementará el desarrollo de las funciones comunicativas y del lenguaje expresivo y comprensivo.

3. CAPITULO III: METODOLOGÍA

3.1. Tipo y Diseño de Investigación

3.1.1. Sujeto de Investigación

J.F.M. es un niño de 7 años 2 meses, nació por cesárea pesando 3,800kg y midiendo 49 cm. Durante el embarazo, la madre no tuvo complicaciones, por el contrario, tuvo una gestación buena que duró 41 semanas. En cuanto a su desarrollo motor, se sentó a los 5 meses, gateó a los 9 y caminó alrededor del año.

El niño es el segundo de tres hermanos, sin embargo, solo vive con papá, mamá y hermana menor en una casa ubicada en una zona residencial de Lima; donde se queda en las tardes con una cuidadora debido a que la madre trabaja y el padre viaja con frecuencia por motivos laborales.

Posee rutinas establecidas, como su horario para dormir y comer; se alimenta solo, aunque es selectivo al ingerir ciertos alimentos; se atiende y va solo al baño.

Inició su escolaridad a los dos años, a los tres años recibió terapia emocional y de lenguaje en un centro especializado, posteriormente (2013) fue evaluado por una neuróloga, la cual lo diagnostica con un Trastorno Generalizado del Desarrollo recibiendo terapia sensorial. En el año 2015, fue evaluado en un centro especializado de lenguaje donde fue diagnosticado como un niño dentro del Trastorno del Espectro Autista.

Desde Pre-kinder (4 años) hasta la actualidad, asiste a un colegio particular donde lleva una educación inclusiva; sistema que lo ha ayudado a organizarse; sin embargo, todavía tiene dificultades para relacionarse con sus compañeros de clases. Cabe señalar que, el niño ingresó leyendo perfectamente al primer grado, pero presentó ciertas dificultades para comprender y seguir indicaciones orales y escritas, teniendo la profesora que repetirle la indicación en más de una oportunidad.

3.2. Técnicas e Instrumentos para la Recolección de Datos

- a) Repositorio Fonético para la evaluación del componente Fonético-Fonológico.
- b) Test de Habilidades Metalingüísticas (THM) para la evaluación de los componentes léxico-semántico y morfosintáctico:

Gomez, Valero, Brados y Perez (1995) construyeron el THM con la finalidad de valorar las habilidades metalingüísticas al inicio del aprendizaje de la lecto-escritura. La prueba se estructura en siete sub-test: Segmentación silábica, Supresión Silábica, Rimas, Adiciones silábicas, Aislar fonemas, Unir fonemas y Contar fonemas. Es un instrumento construido en España que presenta las siguientes características métricas:

Fiabilidad: Calculado con la fórmula de Spearman-Brown (0.95).

Validez: Se efectúa la correlación del THM con el EDIL y las notas colocadas por los docentes en lectura, obteniendo valores entre (0.54 de 0.88) y entre (0.53 a 0.86).

- c) Test Illinois de Aptitudes psicolingüísticas (ITPA) para la evaluación del componente Léxico semántico:

Kirk, McCarthy y Kirk (1980) construyeron el ITPA con la finalidad de evaluar las funciones psicolingüísticas implicadas en el proceso de comunicación y consecuentemente detección de trastornos de aprendizaje.

Está dividida en los siguientes subtest:

- Comprensión auditiva.
- Comprensión visual
- Asociación auditiva
- Asociación visual
- Expresión verbal
- Expresión motora
- Integración o cierre gramatical
- Integración visual
- Integración auditiva
- test complementario
- Memoria secuencial auditiva
- Memoria secuencial visomotora

Este instrumento fue adaptado en España y consta con las siguientes características métricas:

Fiabilidad: Se evaluó a través de la consistencia interna y por estabilidad, los valores obtenidos oscilaron entre 0.74 y 0.90.

Validez: se efectuó una intercorrelación entre los sub test estableciéndose valores promedios entre 0.53 a 0.80.

d) ELCE (Exporación del Lenguaje comprensivo y expresivo) para la evaluación del componente Léxico semántico:

Test construido por López, Redon, Zurita, García, Santamaría e Iniestas (1995), teniendo como objetivo la evaluación global de la comprensión y expresión del lenguaje. El test está dividido en aspectos; el primero referido a la evaluación de la comprensión del lenguaje, que trabaja los niveles senso – perceptivo y verbal puro, que a su vez, analizan los aspectos, semántico, analítico – sintético y de pensamiento y el segundo orientado a la evaluación de la elocución del lenguaje que está referida a los órganos fonarticulatorios y praxias, exploración fonológica y fonética y la percepción y discriminación auditiva. Tiene una duración de 8 minutos y su ámbito de aplicación es entre los 2 años 6 meses y 9 años, de forma individual.

e) Test de Comprensión de Estructuras Gramaticales (CEG) para la evaluación del componente morfosintáctico.

Mendoza, Carballo, Muñoz y Fresneda (2005) construyeron el CEG con la finalidad de evaluar la comprensión de distintas construcciones gramaticales de diferente complejidad. Está conformado por veinte bloques:

- Bloque A: Oraciones predicativas SVO no reversibles.
- Bloque B: Oraciones atributivas.
- Bloque C: Oraciones predicativas negativas.
- Bloque D: Oraciones predicativas pronominalizadas (reflexivas y no reflexivas)
- Bloque E: Oraciones predicativas SVO reversibles.
- Bloque F: Oraciones predicativas SVO con sujeto plural (reversible y no reversible).
- Bloque G: Oraciones coordinadas disyuntivas (con sujeto u objeto coordinado).
- Bloque H: Oraciones predicativas SVCC de lugar (encima, debajo, delante y detrás).
- Bloque I: Oraciones coordinadas adversativas (con sujeto u objeto coordinado)
- Bloque J: Oraciones relativas del tipo SO.

- Bloque K: Oraciones SVO con sujeto escindido.
- Bloque L: Oraciones comparativas absolutas.
- Bloque M: Oraciones OVS con objeto focalizado.
- Bloque N: Oraciones con objeto pronominalizado (contrastes de género).
- Bloque O: Oraciones relativas del tipo SS.
- Bloque P: Oraciones coordinadas adversativas (con sujeto u objeto coordinado).
- Bloque Q: Oraciones con objeto pronominalizado (contrastes de género y número)
- Bloque R: Oraciones pasivas OVS reversibles.
- Bloque S: Oraciones OVS con objeto escindido.
- Bloque T: Oraciones relativas del tipo OS.

Este instrumento fue adaptado en España y consta con las siguientes características métricas:

Fiabilidad: Se calculó el coeficiente alfa de Cronbach por grupo de edades cuyos valores fluctúan entre 0.77 a 0.84, con un valor general de 0,90.

Validez: Fue obtenida por validez de criterio al relacionarse con el test

Así mismo, se efectuó una validez de constructo de manera exploratoria.

- f) Protocolo de funciones comunicativas para la evaluación del componente pragmático.
- g) Protocolo de habilidades conversacionales para la evaluación del componente pragmático.
- h) Método para evaluar Discurso Narrativo: Guiones, producción y comprensión de narraciones; utilizado para la evaluación del componente pragmático.
- i) IDEA: Inventario de espectro autista

El IDEA es un inventario para identificar características de niños con autismo ideado por Angel Riviere en el 2002.

Este inventario tiene tres objetivos principales:

- Establecer al inicio y dentro del proceso diagnóstico, la severidad de los rasgos autistas que presenta la persona.
- Formular objetivos de intervención generales y específicos para cada niño o persona que sufra el trastorno en función de las puntuaciones que obtenga en cada nivel.
- Someter a prueba los cambios a medio y largo plazo que se producen por efecto del tratamiento, valorando así su eficacia y las posibilidades de cambio de las personas con TEA.

Está desarrollado en doce dimensiones, agrupados en cuatro escalas:

- Dimensión social:
 - Trastorno de la relación social
 - Trastorno de la referencia conjunta
 - Trastorno intersubjetivo y mentalista
- Dimensión de la comunicación y el lenguaje:
 - Trastorno de las funciones comunicativas
 - Trastorno del lenguaje expresivo
 - Trastorno del lenguaje receptivo
- Dimensión de la anticipación/flexibilidad:
 - Trastorno de la anticipación
 - Trastorno de la flexibilidad
 - Trastorno del sentido de la actividad
- Dimensión de la simbolización
 - Trastorno de la ficción
 - Trastorno de la imitación
 - Trastorno de la suspensión

3.3. Programa de Intervención

Se construyó un programa enfocado en las características individuales e intereses del niño, basándose en uno de los componentes del programa de intervención TEACCH, como el centrarse en el aprendizaje estructurado y el uso de los sistemas alternativos y aumentativos de comunicación (SAAC) como los apoyos visuales (agendas visuales, tarjeteros, guiones de juego, entre otros) y los cuadernos narrativos; trabajando así la organización y anticipación que le permitan mayor independencia, seguridad y comprensión de sus vivencias, evitando conductas inadecuadas y frustraciones por lo desconocido; además que le permitirá expresar sus necesidades y emociones.

Se trabajó con los padres de familia para poder estructurar los ambientes físicos del niño, estableciendo los horarios y rutinas en casa, con los apoyos visuales.

Este programa “Arco Iris” consta de 24 sesiones aplicadas en un periodo de dos meses y con una frecuencia de tres veces por semana, el cual tiene los siguientes objetivos:

- Objetivo General: Desarrollar el uso del lenguaje con fines comunicativos, mejorando la expresión y comprensión de la información verbal en diferentes contextos.

Tabla 3: Objetivos del programa por sesiones

<p>Sesión No 1</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza peticiones orales a la especialista dentro de juegos planificados y/o espontáneos apoyados de imágenes y pictogramas. • Verbaliza sus vivencias y acontecimientos ordenados en el tiempo mediante la elaboración de su cuaderno narrativo o agenda apoyada de imágenes. • Agrupa elementos de la misma categoría: animales salvajes dentro de una serie de elementos variados, en actividades lúdicas, utilizando material concreto y gráfico con o sin ayuda. • Verbaliza la categoría a la que pertenecen los elementos: animales salvajes mediante actividades lúdicas con/sin apoyo visual.
<p>Sesión No 2</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza peticiones orales a la especialista dentro de juegos planificados y/o espontáneos apoyados de imágenes y pictogramas. • Da indicaciones o mandatos orales dentro de juegos planificados y/o espontáneos apoyados de imágenes. • Agrupa elementos de la misma categoría: insectos dentro de una serie de elementos variados, en actividades lúdicas, utilizando material concreto y gráfico con o sin ayuda. • Verbaliza la categoría a la que pertenecen los elementos: insectos mediante actividades lúdicas con/sin apoyo visual.
<p>Sesión No 3</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza peticiones orales a la especialista dentro de juegos planificados y/o espontáneos apoyados de imágenes y pictogramas. • Verbaliza sus vivencias y acontecimientos ordenados en el tiempo mediante la elaboración de su cuaderno narrativo o agenda apoyada de imágenes. • Agrupa elementos de la misma categoría: medios de transporte dentro de una serie de elementos variados, en actividades lúdicas, utilizando material concreto y gráfico con o sin ayuda. • Verbaliza la categoría a la que pertenecen los elementos: medios de transporte mediante actividades lúdicas con/sin apoyo visual.
<p>Sesión No 4</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza peticiones orales a la especialista dentro de juegos planificados y/o espontáneos apoyados de imágenes y pictogramas. • Da indicaciones o mandatos orales dentro de juegos planificados y/o espontáneos apoyados de imágenes. • Agrupa elementos de la misma categoría: medios de transporte dentro de una serie de elementos variados, en actividades lúdicas, utilizando material concreto y gráfico con o sin ayuda. • Verbaliza la categoría a la que pertenecen los elementos: medios de transporte mediante actividades lúdicas con/sin apoyo visual.

Sesión No 5	<ul style="list-style-type: none"> • Verbaliza sus vivencias y acontecimientos ordenados en el tiempo mediante la elaboración de su cuaderno narrativo o agenda apoyada de imágenes. • Da indicaciones o mandatos orales dentro de juegos planificados y/o espontáneos apoyados de imágenes. • Agrupa elementos de la misma categoría: utensilios de cocina dentro de una serie de elementos variados, en actividades lúdicas, utilizando material concreto y gráfico con o sin ayuda. • Verbaliza la categoría a la que pertenecen los elementos: utensilios de cocina mediante actividades lúdicas con/sin apoyo visual.
Sesión No 6	<ul style="list-style-type: none"> • Da indicaciones o mandatos orales dentro de juegos planificados y/o espontáneos apoyados de imágenes. • Realiza pequeños diálogos de tres intercambios comunicativos respetando los turnos conversacionales mediante actividades lúdicas y/o con material concreto y apoyo visual. • Agrupa elementos de la misma categoría: utensilios de cocina dentro de una serie de elementos variados, en actividades lúdicas, utilizando material concreto y gráfico con o sin ayuda. • Verbaliza la categoría a la que pertenecen los elementos: utensilios de cocina mediante actividades lúdicas con/sin apoyo visual
Sesión No 7	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza peticiones orales a la especialista dentro de juegos planificados y/o espontáneos apoyados de imágenes y pictogramas. • Realiza pequeños diálogos de tres intercambios comunicativos respetando los turnos conversacionales mediante actividades lúdicas y/o con material concreto y apoyo visual. • Verbaliza sus vivencias y acontecimientos ordenados en el tiempo mediante la elaboración de su cuaderno narrativo o agenda apoyada de imágenes. • Agrupa elementos de la misma categoría: prendas de vestir dentro de una serie de elementos variados, en actividades lúdicas, utilizando material concreto y gráfico con o sin ayuda. • Verbaliza la categoría a la que pertenecen los elementos: medios de transporte, animales salvajes e insectos, prendas de vestir y utensilios de cocina mediante actividades lúdicas con/sin apoyo visual.
Sesión No 8	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza pequeños diálogos de tres intercambios comunicativos respetando los turnos conversacionales mediante actividades lúdicas y/o con material concreto y apoyo visual. • Da indicaciones o mandatos orales dentro de juegos planificados y/o espontáneos apoyados de imágenes.

	<ul style="list-style-type: none"> • Agrupa elementos de la misma categoría: prendas de vestir dentro de una serie de elementos variados, en actividades lúdicas, utilizando material concreto y gráfico con o sin ayuda. • Verbaliza la categoría a la que pertenecen los elementos prendas de vestir mediante actividades lúdicas con/sin apoyo visual.
Sesión No 9	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza pequeños diálogos de tres intercambios comunicativos respetando los turnos conversacionales mediante actividades lúdicas y/o con material concreto y apoyo visual. • Verbaliza las características de elementos de la categoría animales salvajes e insectos mediante actividades lúdicas a través de preguntas ¿cómo es? ¿dónde vive?, ¿de qué se alimenta?, con o sin apoyo visual. • Verbaliza sus vivencias y acontecimientos ordenados en el tiempo mediante la elaboración de su cuaderno narrativo o agenda apoyada de imágenes.
Sesión No 10	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza peticiones orales a la especialista dentro de juegos planificados y/o espontáneos apoyados de imágenes y pictogramas. • Realiza pequeños diálogos de tres intercambios comunicativos respetando los turnos conversacionales mediante actividades lúdicas y/o con material concreto y apoyo visual. • Verbaliza las características de elementos de la categoría animales salvajes e insectos mediante actividades lúdicas a través de preguntas ¿cómo es? ¿dónde vive?, ¿de qué se alimenta?, con o sin apoyo visual.
Sesión No 11	<ul style="list-style-type: none"> • Verbaliza sus vivencias y acontecimientos ordenados en el tiempo mediante la elaboración de su cuaderno narrativo o agenda apoyada de imágenes. • Inicia un tema de conversación propuesto por el mismo niño y de su interés a través de las frases como: “Fiorella, te cuento que...”, “Fiorella, hoy...” apoyadas con imágenes. • Verbaliza las características de elementos de la categoría medios de transporte mediante actividades lúdicas a través de preguntas ¿cómo es? ¿para qué sirve?, ¿qué tiene?, con o sin apoyo visual.
Sesión No 12	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza peticiones orales a la especialista dentro de juegos planificados y/o espontáneos apoyados de imágenes y pictogramas. • Inicia un tema de conversación propuesto por el mismo niño y de su interés a través de las frases como: “Fiorella, te cuento que...”, “Fiorella, hoy...” apoyadas con imágenes. • Verbaliza las características de elementos de la categoría medios de transporte mediante actividades lúdicas a través de preguntas ¿cómo es? ¿para qué sirve?, ¿qué tiene?, con o sin apoyo visual.

Sesión No 13	<ul style="list-style-type: none"> • Verbaliza las características de elementos de la categoría prendas de vestir mediante actividades lúdicas a través de preguntas ¿cómo es? ¿En qué parte de mi cuerpo lo utilizo?, ¿quién lo usa?, con o sin apoyo visual. • Asocia palabras y/o conceptos por similitud (ejemplo: botas - zapatos) mediante actividades lúdicas y con material gráfico. • Verbaliza sus vivencias y acontecimientos ordenados en el tiempo mediante la elaboración de su cuaderno narrativo o agenda apoyada de imágenes.
Sesión No 14	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza peticiones orales a la especialista dentro de juegos planificados y/o espontáneos apoyados de imágenes y pictogramas. • Verbaliza las características de elementos de la categoría utensilios de cocina mediante actividades lúdicas a través de preguntas ¿cómo es? ¿para qué sirve?, ¿qué tiene?, con o sin apoyo visual. • Asocia palabras y/o conceptos por familias semánticas (Ejemplo: guitarra y trompeta; carro, camión) mediante actividades lúdicas y con material gráfico.
Sesión No 15	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza peticiones orales a la especialista dentro de juegos planificados y/o espontáneos apoyados de imágenes y pictogramas. • Inicia un tema de conversación propuesto por el mismo niño y de su interés a través de las frases como: “Fiorella, te cuento que...”, “Fiorella, hoy...” apoyadas con imágenes. • Define elementos mencionando la categoría semántica a la que pertenece, característica y utilidad con apoyo visual y/o redes semánticas. • Asocia palabras y/o conceptos de complementariedad (Ejemplo: lápiz, tajador; pie, zapato) mediante actividades lúdicas y con material gráfico.
Sesión No 16	<ul style="list-style-type: none"> • Mantiene un tema de conversación propuesto por el niño con 4 intercambios comunicativos respetando el orden cronológico del mismo apoyados con imágenes y pictogramas. • Define elementos mencionando la categoría semántica a la que pertenece, característica y utilidad con apoyo visual y/o redes semánticas. • Asocia palabras y/o conceptos de complementariedad (Ejemplo: lápiz, tajador; pie, zapato) mediante actividades lúdicas y con material gráfico. • Verbaliza sus vivencias y acontecimientos ordenados en el tiempo mediante la elaboración de su cuaderno narrativo o agenda apoyada de imágenes.

Sesión No 17	<ul style="list-style-type: none"> • Verbaliza sus vivencias y acontecimientos ordenados en el tiempo mediante la elaboración de su cuaderno narrativo o agenda apoyada de imágenes. • Mantiene un tema de conversación propuesto por el niño con 4 intercambios comunicativos respetando el orden cronológico del mismo apoyados con imágenes y pictogramas. • Define elementos mencionando la categoría semántica a la que pertenece, característica y utilidad con apoyo visual y/o redes semánticas. • Asocia palabras y/o conceptos de complementariedad (Ejemplo: lápiz, tajador; pie, zapato) mediante actividades lúdicas y con material gráfico.
Sesión No 18	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza peticiones orales a la especialista dentro de juegos planificados y/o espontáneos apoyados de imágenes y pictogramas. • Mantiene un tema de conversación propuesto por el niño con 4 intercambios comunicativos respetando el orden cronológico del mismo apoyados con imágenes y pictogramas. • Define elementos mencionando la categoría semántica a la que pertenece, característica y utilidad con apoyo visual y/o redes semánticas. • Asocia palabras y/o conceptos complementariedad (Ejemplo: lápiz, tajador; pie, zapato) mediante actividades lúdicas y con material gráfico.
Sesión No 19	<ul style="list-style-type: none"> • Finaliza turnos conversacionales con expresiones de cortesía como “eso es todo”, “hablamos otro día”, “Bueno, me tengo que ir”, a través de la realización de juegos de dramatización apoyadas con imágenes y pictogramas. • Define elementos mencionando la categoría semántica a la que pertenece, característica y utilidad con apoyo visual y/o redes semánticas. • Asocia palabras y/o conceptos de complementariedad (Ejemplo: lápiz, tajador; pie, zapato) mediante actividades lúdicas y con material gráfico. • Verbaliza sus vivencias y acontecimientos ordenados en el tiempo mediante la elaboración de su cuaderno narrativo o agenda apoyada de imágenes.
Sesión No 20	<ul style="list-style-type: none"> • Finaliza turnos conversacionales con expresiones de cortesía como “eso es todo”, “hablamos otro día”, “Bueno, me tengo que ir”, a través de la realización de juegos de dramatización apoyadas con imágenes y pictogramas.

	<ul style="list-style-type: none"> • Relata una historia escuchada previamente respetando el orden cronológico de la misma, apoyado con guiones y/o secuencia de imágenes. • Identifica los absurdos visuales dentro de un conjunto de elementos en actividades lúdicas con apoyo visual y con material gráfico. • Explica por qué el elemento presentado de forma visual es un absurdo.
Sesión No 21	<ul style="list-style-type: none"> • Verbaliza sus vivencias y acontecimientos ordenados en el tiempo mediante la elaboración de su cuaderno narrativo o agenda apoyada de imágenes. • Relata una historia escuchada previamente respetando el orden cronológico de la misma, apoyado con guiones y/o secuencia de imágenes. • Finaliza turnos conversacionales con expresiones de cortesía como “eso es todo”, “hablamos otro día”, Bueno, me tengo que ir”, a través de la realización de juegos de dramatización apoyadas con imágenes y pictogramas. • Identifica los absurdos visuales dentro de un conjunto de elementos en actividades lúdicas con apoyo visual y con material gráfico. • Explica por qué el elemento presentado de forma visual es un absurdo.
Sesión No 22	<ul style="list-style-type: none"> • Finaliza turnos conversacionales con expresiones de cortesía como “eso es todo”, “hablamos otro día”, Bueno, me tengo que ir”, a través de la realización de juegos de dramatización apoyadas con imágenes y pictogramas. • Relata una historia escuchada previamente respetando el orden cronológico de la misma, apoyado con guiones y/o secuencia de imágenes. • Identifica el absurdo dentro de un enunciado presentado en forma oral. • Explica por qué el elemento presentado de forma oral es un absurdo.
Sesión No 23	<ul style="list-style-type: none"> • Relata una historia escuchada previamente respetando el orden cronológico de la misma, apoyado con guiones y/o secuencia de imágenes. • Identifica el absurdo dentro de un enunciado presentado en forma oral. • Explica por qué el elemento presentado de forma oral es un absurdo.

	<ul style="list-style-type: none"> • Verbaliza sus vivencias y acontecimientos ordenados en el tiempo mediante la elaboración de su cuaderno narrativo o agenda apoyada de imágenes.
Sesión No 24	<ul style="list-style-type: none"> • Da indicaciones o mandatos orales dentro de juegos planificados y/o espontáneos apoyados de imágenes. • Relata una historia escuchada previamente respetando el orden cronológico de la misma, apoyado con guiones y/o secuencia de imágenes. • Identifica el absurdo dentro de un enunciado presentado en forma oral. • Explica por qué el elemento presentado de forma oral es un absurdo. • Verbaliza sus vivencias y acontecimientos ordenados en el tiempo mediante la elaboración de su cuaderno narrativo o agenda apoyada de imágenes.

La siguiente tabla detalla los componentes y contenidos que se priorizaron:

Tabla 4: Priorización de contenidos por componentes.

Área	Componentes	Aspectos	Contenidos
Lenguaje	Pragmático	<ul style="list-style-type: none"> - Intención Comunicativa - Discurso conversacional - Discurso Narrativo 	<ul style="list-style-type: none"> - Funciones Comunicativas - Toma de turnos - Mantenimiento de tema. - Producción de narraciones
	Léxico-Semántico	<ul style="list-style-type: none"> - Categorizaciones y definiciones - Relaciones Semánticas 	<ul style="list-style-type: none"> - Categorizaciones - Descripciones - Definiciones - Asociaciones - Absurdos verbales
Procesos cognitivos	Atención-Memoria		
Hábitos de trabajo	Permanecer sentado al trabajar		

3.4. Técnicas de Procedimientos y Análisis de Datos

Se diseñó una batería de pruebas con la finalidad de establecer una línea base en cada uno de los componentes del lenguaje. Así mismo, se evaluó al niño bajo la escala de Weschler por un grupo externo de psicólogos y se aplicó además el inventario de espectro autista (IDEA).

Posteriormente, se construyó el Programa “Arco Iris” a partir de los resultados obtenidos de las pruebas y de los intereses del niño. Se desarrolló la intervención en sesiones de 3 veces por semana de 45 minutos cada una. Finalizada la intervención, se realizó la evaluación de salida aplicando nuevamente la batería de pruebas iniciales.

3.4.1. Técnicas de Procedimientos

Se aplicó el Inventario del Espectro Autista (IDEA) el cual está dividido por doce dimensiones correspondientes a las características del niño con TEA, se evaluó las funciones Comunicativas donde el niño puntúa 5 correspondiente a la característica de: Conductas instrumentales con personas para lograr cambios en el mundo físico (por ejemplo: “pedir”), sin otras pautas de comunicación. En el lenguaje expresivo, se le atribuyó 4 puntos, correspondiente a la característica: Lenguaje oracional; hay oraciones que no son ecológicas, pero no configuran discurso y conversación y por último, se evaluó el lenguaje receptivo, donde se le ubicó en la característica de: Comprensión literal y poco flexible de los enunciados, con alguna clase de análisis estructural; no se comprende el discurso, el cual se puntuó con 4.



4. CAPITULO IV: RESULTADOS

4.1. Presentación de Resultados

4.1.1. *Resultados de la Evaluación Inicial*

En cuanto al componente fonético – fonológico, se encontró que tiene posibilidad de emitir casi todos los fonemas excepto la vibrante múltiple /r/ la cual arrastra produciéndose una /r/ gutural. Así mismo, presentó inconsistencias en la vibrante simple /r/ como omisiones: /juga/ por /jugar/, /chupa/ por /chupar/ y la sustitución del mismo fonema como: /apulo/ por /apuro/.

En cuanto a las habilidades metalingüísticas, correspondientes al desarrollo de la conciencia fonológica, Jorge se encuentra en el estadio más avanzado, ya que fue capaz de manejar fonemas en actividades de análisis y síntesis; pudo realizar las tareas de segmentación silábica, supresión silábica inicial, detección de rimas, adición silábica, aislar, unir y contar fonemas; tareas previas para el desarrollo de la lectoescritura, lo cual se evidencia en su lectura fluida.

Respecto a la evaluación del componente léxico semántico; tanto en su vocabulario expresivo como comprensivo, Jorge obtuvo un desempeño dentro de lo esperado para su edad cronológica; similar rendimiento se encontró en su fluidez verbal obteniendo puntajes correspondientes a los 8 años, donde la tarea demandó rapidez para acceder y verbalizar vocabulario a partir de categorías solicitadas.

Por otro lado, en las tareas de relacionar conceptos que se presentan oralmente obtuvo puntajes correspondientes a una edad de 3 años 8 meses. En relación a su comprensión auditiva frente a la narración de historias o relatos dados oralmente obtuvo un puntaje correspondiente a 4 años 8 meses.

Así mismo, presentó dificultad para definir objetos de su entorno al preguntarle, por ejemplo: ¿Qué es un tenedor?, ¿qué es una almohada?, respondiendo solo por la funcionalidad del mismo; esta misma

dificultad se presentó para responder analogías opuestas, cuando se le preguntó: ¿Qué es lo contrario de dormido?, respondió “alguien que quiere dormir”.

Presentó dificultades en la comprensión de absurdos verbales, reflejando dificultades a nivel semántico dentro de enunciados; similar rendimiento al resolver tareas de comprensión de situaciones, evidenciando deficiencias en su juicio social; por ejemplo, se le preguntó ¿qué harías si te quemaras? A lo que contestaba “tu dedo se pone rojo” o al preguntarle “si tu papá fumase, que le regalarías: ¿una bicicleta, un paquete de cigarrillos o un libro?” A lo que Jorge respondió “una bicicleta”.

En lo referente al componente morfosintáctico, se encontró dentro del promedio, haciendo uso de verbos, sustantivos, artículos, determinantes (este, ese), pronombres personales y posesivos, emplea preposiciones como “a” “sus”, conjunciones como “y”, “con” y adverbios de frecuencia (mucho), de lugar (aquí, ahí) comunicándose con frases compuestas y bien estructuradas. Sin embargo, presentó mayor dificultad en la comprensión de distintas construcciones gramaticales como en oraciones coordinadas adversativas, por ejemplo: La niña no solo es rubia, sino también delgada; en oraciones pasivas como: La niña es empujada por el niño y en oraciones con objeto pronominalizado como Las niñas lo miran.

Así mismo, en la habilidad para usar la gramática de una manera automática al completar frases se encontró con un promedio bajo, obteniendo una edad psicolingüística de 5 años 1 meses.

En sus habilidades pragmático-conversacionales, Jorge durante las actividades de juego espontáneo logró manifestar cierto interés por comunicarse, sin embargo, no fue constante. Por periodos cortos logra un contacto visual sobre todo cuando los temas de conversación y/o de juego fueron de su interés. Con respecto a las funciones comunicativas, Jorge hace uso de las funciones instrumental y reguladora al satisfacer sus necesidades tomando el control de su entorno, sin embargo, se encuentra en proceso las funciones informativas e interaccional, ya que aún no proporciona información voluntariamente, por el contrario las conversaciones fueron dirigidas teniendo que responder a preguntas hechas por la especialista. Otras de las funciones que todavía están emergentes fueron la heurística, pragmática e ideacional donde Jorge tuvo dificultad para expresar sus opiniones frente a situaciones de juego y a pesar de formular preguntas para obtener información muchas veces estas no eran dirigidas con la intención de comunicarse, si no en muchos casos era él quien se respondía. Por otro lado, presenta mayor dificultad en la función imaginativa donde Jorge todavía no tiene un juego simbólico, ni muestra habilidad para crear un mundo ficticio, siendo sus juegos muy funcionales, concretos y estructurados.

En sus habilidades conversacionales, Jorge presentó algunas características emergentes como el de iniciar espontáneamente un tema de su interés preguntando: “¿No te gusta Bob Esponja?” para así dar pie a la conversación. También se encuentra en proceso la toma de turnos y la reparación de quiebres, pues Jorge no siempre reconoce los quiebres en el enunciado de su interlocutor, ni usa fórmulas lingüísticas como peticiones de repetición, confirmación, especificación o aclaración.

La mayor dificultad se presentó en el manejo de tópicos, pues si bien Jorge puede iniciar espontáneamente una conversación, no logra mantenerse en el tema dando ideas o respondiendo a preguntas antes de pasar a otro tema y no logra terminar el tema de conversación cerrando la idea que intenta expresar.

En su discurso narrativo, que es el conjunto de oraciones organizadas coherentemente en tiempo y causa, Jorge evidenció dificultad para realizar narraciones de cuentos que posean un tema central, personajes y una trama presentando en sus historias situaciones sin un orden lógico, ni tiempo y sin respetar la estructura de la misma: inicio, nudo y desenlace. Si bien pudo representar algunos guiones de hechos o situaciones, todavía le fue difícil imitarlas y ordenarlas lógicamente. Así mismo, en la producción de sus narraciones, donde tuvo que contar una historia leída sin apoyo visual se encontró con un desempeño disminuido para su edad. Lo mismo ocurrió en la comprensión de cuentos o narraciones donde tenía que responder a preguntas referentes a la historia encontrándose con un desempeño también disminuido para su edad cronológica.

4.1.2. Resultados de la Evaluación Final

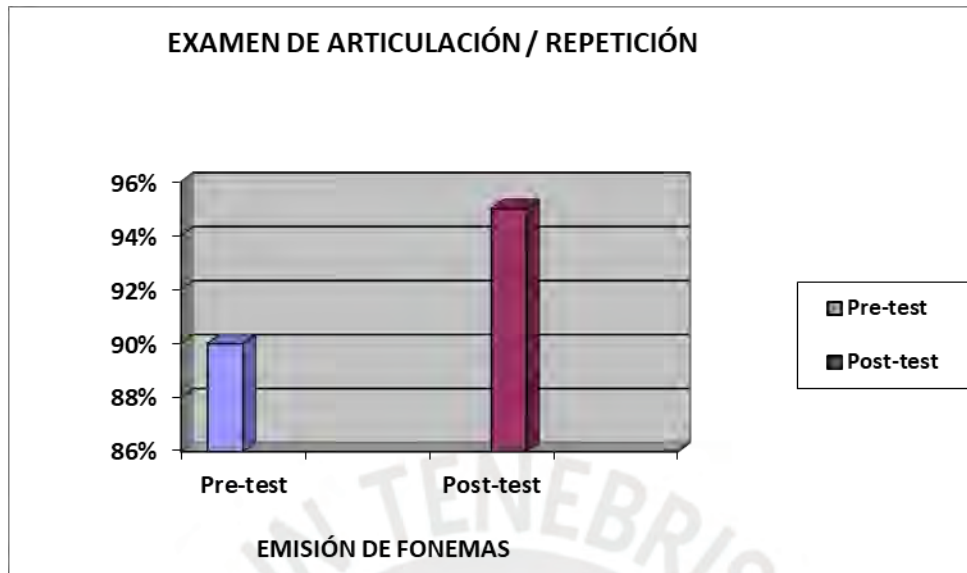
En base a las pruebas realizadas, tenemos que se alcanzaron los siguientes resultados en función a cada componente:

- Componente Fonético-Fonológico:

Emisión de Fonemas:

El niño antes de empezar el programa alcanzó un 90% en el examen de articulación a la repetición presentado como mayor dificultad la emisión de los alveolares /r/ en posición final y la vibrante múltiple /rr/ en sus tres posiciones y en la evaluación de salida alcanzó un 95 % evidenciándose una leve mejora en dicha dificultad. (Figura 2).

Figura 2: Comparación del pre y post test en la emisión de fonemas.

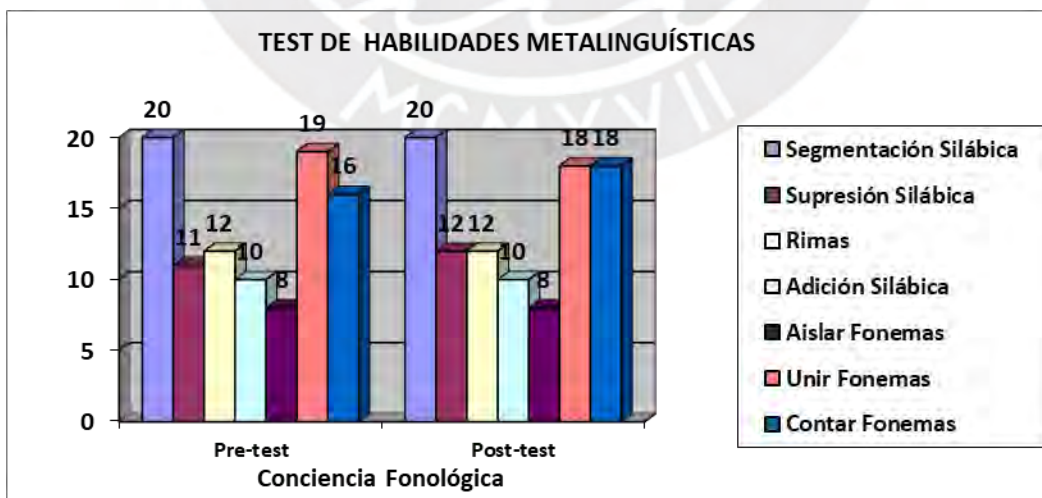


Elaboración propia.

Conciencia fonológica:

En el test de Habilidades metalingüísticas (THM) el niño antes de empezar el programa obtuvo como promedio la puntuación global de 6.65 en la sumatoria de las pruebas de segmentación silábica, supresión silábica inicial, detección de rimas, adición silábica, aislar fonemas, unir fonemas y contar fonemas; al término del programa de intervención el niño obtuvo 6,8 puntos en el promedio del puntaje global de la sumatoria de las mismas pruebas, tal como se detalla en el cuadro: (Figura 3).

Figura 3: Comparación del pre y post test en Conciencia Fonológica.



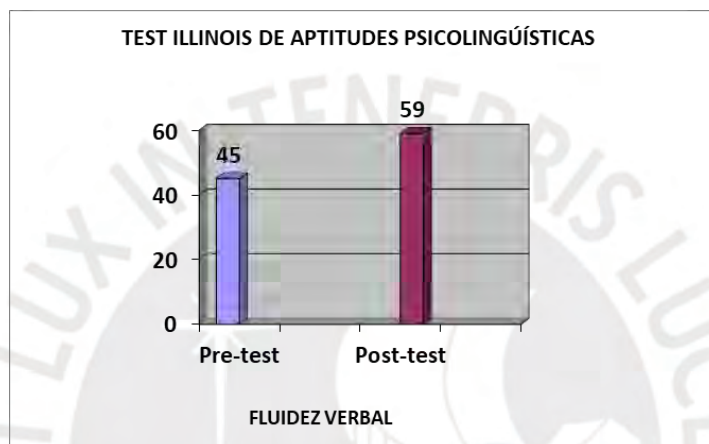
Elaboración propia.

- Componente Léxico-Semántico:

Fluidez verbal:

En el pre test, el niño alcanzó un puntaje de 45, alcanzando los 8 años en relación a su fluidez verbal; en el post test, obtuvo 59 puntos, ubicándose en la edad de 9 años 11 meses, evidenciando un incremento de 1 año y 11 meses. (Figura 4).

Figura 4: Comparación del pre y post test en fluidez verbal.

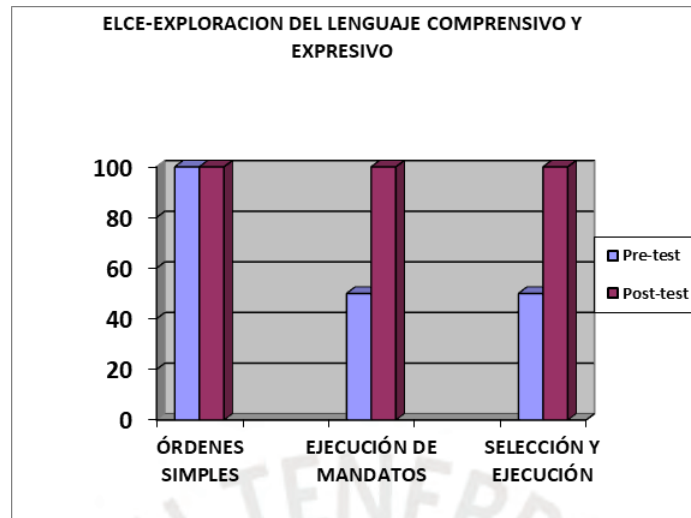


Elaboración propia.

Lenguaje comprensivo y expresivo:

En la prueba de Mandatos verbales, en las tareas de órdenes simples, el niño comprendió las 12 indicaciones de la prueba obteniendo un total del 100% antes y después de la aplicación del programa. En la tarea de ejecución de mandatos realizó satisfactoriamente un 50% del total de la prueba antes de empezar el programa y un 100% después de la aplicación de la misma; y en la tarea de órdenes complejas de selección y ejecución alcanzó un 50% antes de la aplicación del programa y 100% después del trabajo de intervención. (Figura 5).

Figura 5: Comparación del pre y post test en mandatos verbales.



Elaboración propia.

Categorizaciones y definiciones:

En la tarea de definir objetos, de 6 objetos, el niño logró definir solo 1 antes de la aplicación del programa y después de la misma, logró definir correctamente 4 objetos. (Figura 6).

Figura 6: Comparación del pre y post test en Definiciones.

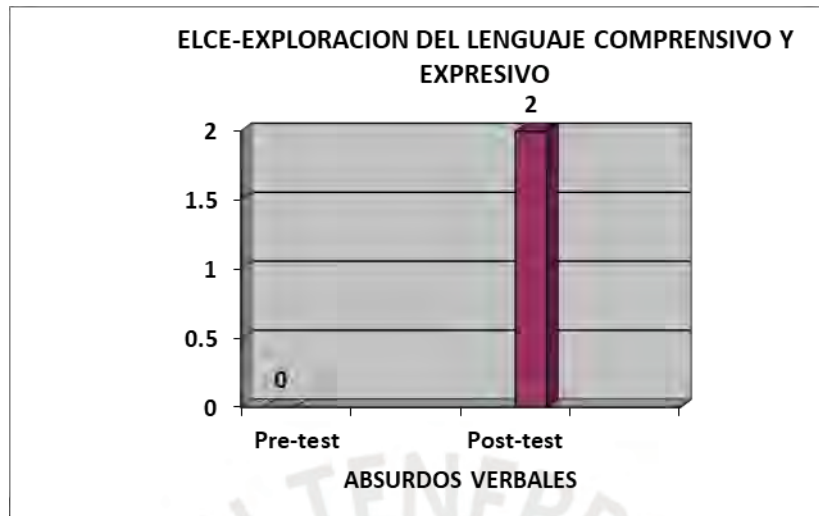


Elaboración propia.

Relaciones Semánticas:

En la comprensión de absurdos verbales, de tres enunciados, el niño no logró identificar ningún absurdo verbal obteniendo 0 puntos antes de empezar el programa; sin embargo, después de aplicar el mismo, obtuvo 2 puntos identificando correctamente el absurdo en el enunciado. (Figura 7).

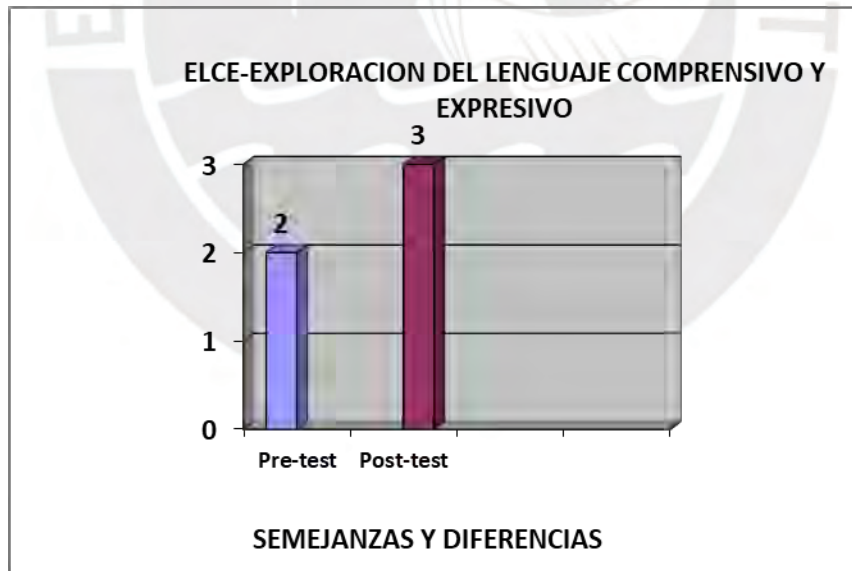
Figura 7: Comparación del pre y post test en la comprensión de absurdos verbales.



Elaboración propia.

En la identificación de semejanzas y diferencias, antes de la intervención, el niño logró responder correctamente 2 de 3 objetos, sin embargo, después de la aplicación del programa logró las tres. (Figura 8).

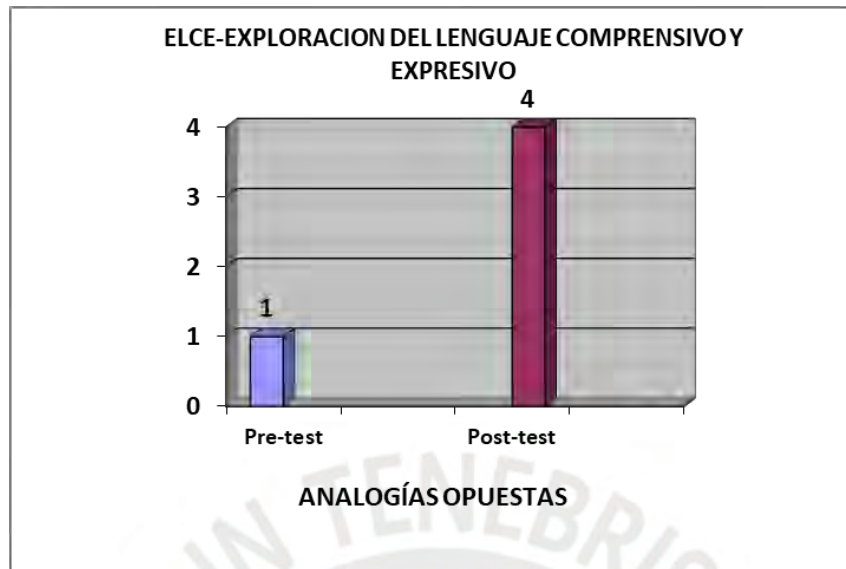
Figura 8: Comparación del pre y post test en la identificación de semejanzas y diferencias.



Elaboración propia.

En el pre-test, el niño contestó solo una respuesta correcta correspondiente a analogías opuestas, no obstante, después de aplicar el programa de intervención, logró responder las cuatro analogías presentadas. (Figura 9)

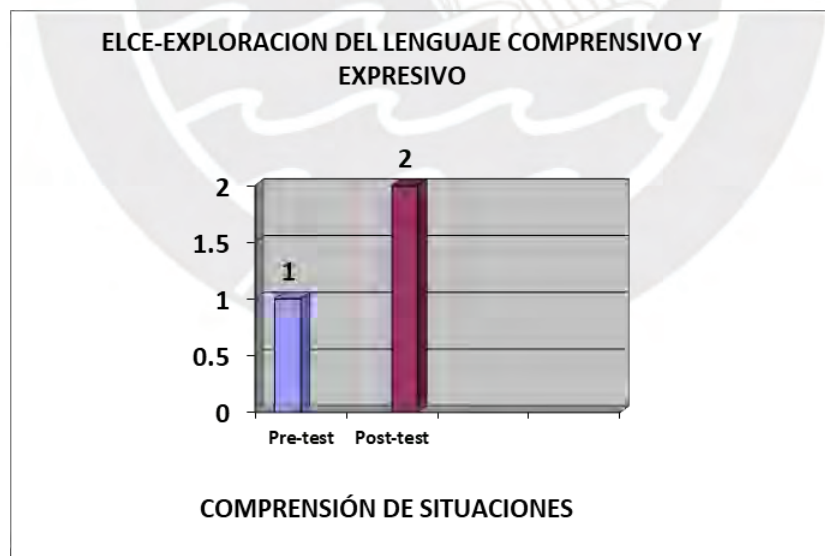
Figura 9: Comparación del pre y post test en analogías opuestas.



Elaboración propia.

En la tarea de resolver y comprender situaciones reales, el niño solo logró responder un enunciado con coherencia; sin embargo, en el post-test, logró responder dos de cuatro enunciados correctamente. (Figura 10)

Figura 10: Comparación del pre y post test en comprensión de situaciones.



Elaboración propia.

Comprensión Auditiva:

El niño en el pre-test en la tarea de comprender un texto auditivamente logró responder catorce preguntas correctamente, obteniendo una edad psicolingüística de 4 años 8 meses; sin embargo, el post-test, obtuvo veintiséis respuestas correctas correspondiendo a una edad psicolingüística de 5 años 8 meses, evidenciándose un incremento de 12 meses. (Figura 11).

Figura 11: Comparación del pre y post test en comprensión auditiva.

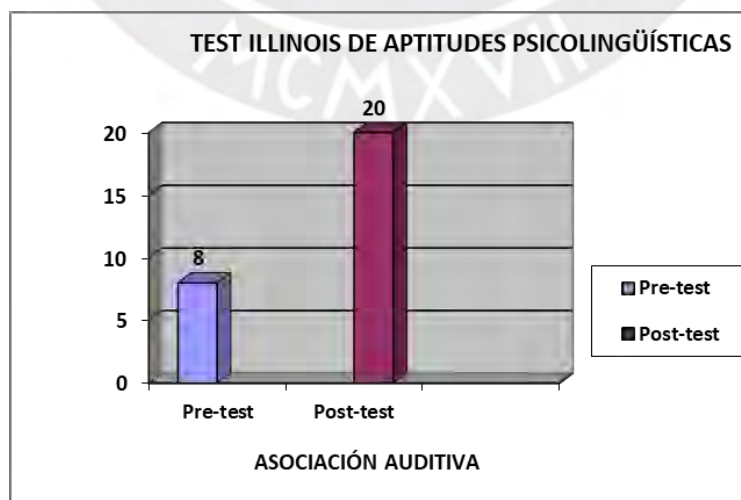


Elaboración propia.

Asociación Auditiva:

En la primera evaluación, el niño logró asociar ocho elementos y alcanzó una edad psicolingüística de 3 años 8 meses, en el post test logró un incremento de 2 años 2 meses, alcanzando los 5 años 10 meses, ya que pudo asociar veinte elementos. (Figura 12).

Figura 12: Comparación del pre y post test en asociación auditiva.



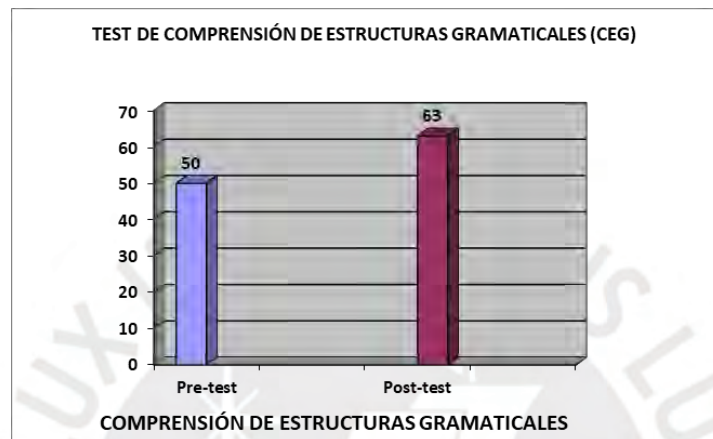
Elaboración propia.

- **Componente Morfosintáctico:**

Comprensión de estructuras gramaticales:

El niño en el pre test, obtuvo 50 aciertos alcanzando un percentil 3; luego de aplicar el programa, hubo un incremento, ya que alcanzó 63 aciertos, lo que lo situó en el percentil 3.5 (Figura 13).

Figura 13: Comparación del pre y post test en comprensión de estructuras gramaticales.

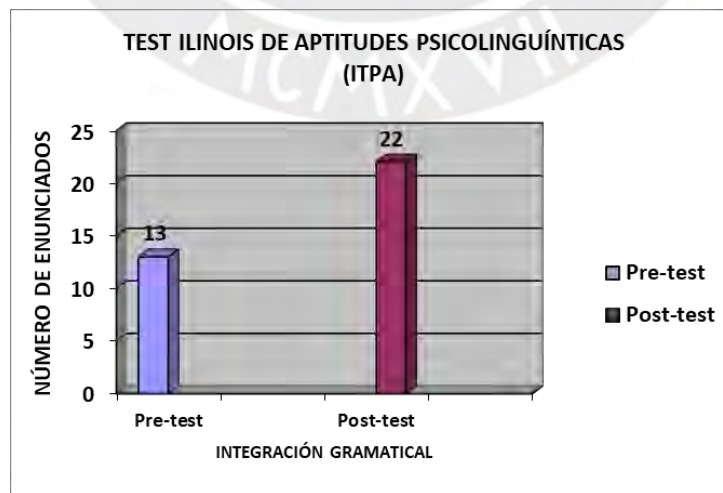


Elaboración propia.

Organización y estructura gramatical:

En el pre test el niño logró completar de forma coherente 13 enunciados, lo cual lo ubicó en la edad psicolingüística de 5 años 11 mes, en el post test se observó un incremento, debido a que completó 22 enunciados ubicándolo en una edad psicolingüística de 7 años 4 meses. (Figura 14).

Figura 14: Comparación del pre y post test en asociación auditiva.



Elaboración propia.

- Componente Pragmático:

Funciones Comunicativas del lenguaje Oral:

En el pre-test, en las categorías instrumental, heurística y matética, el niño se encontró en el nivel de “logrado”, no habiendo cambios en el post-test. En las categorías regulatoria, interaccional, pragmática, informativa, e interpersonal se ubicó en el pre-test en el nivel “emergente” y en el post test en el nivel “logrado”.

En la categoría imaginativa, en el pre-test, el niño se ubicó en “no logrado”, después de aplicar el programa, el niño se encontró en el nivel “emergente”. Así mismo, en las categorías personal e ideacional se encontró que el niño se ubicó en el pre-test en el nivel “emergente” y en el post test permaneció en el mismo nivel. (Figura 15).

Figura 15: Comparación del pre y post test en Funciones comunicativas.

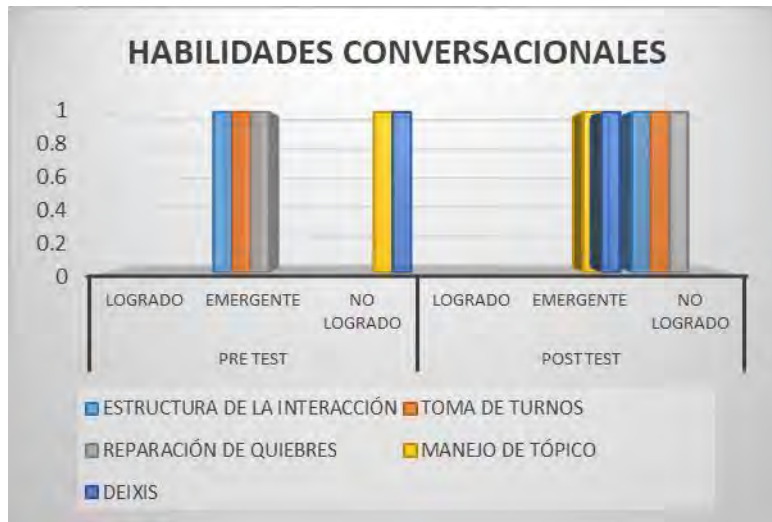


Elaboración propia.

Habilidades Conversacionales:

En el pre-test, en las categorías de estructura de la interacción y toma de turnos, el niño se encontró en un nivel “emergente”, sin embargo, en post-test, dichas categorías se ubicaron en un nivel “logrado”. En cuanto a la categoría de reparación de quiebres, en el pre-test se encontró en un nivel “emergente” en sus dos indicadores, pero en el post-test hubo una ligera variación ya que uno de sus indicadores pasó del emergente al “logrado” y el otro permaneció en el mismo nivel. Finalmente, en las categorías de manejo de tópico y deixis se encontró en el nivel de “no logrado”, luego de la aplicación de programa, el niño se ubicó en el nivel “emergente”.

Figura 16: Comparación del pre y post test en Habilidades Conversacionales.

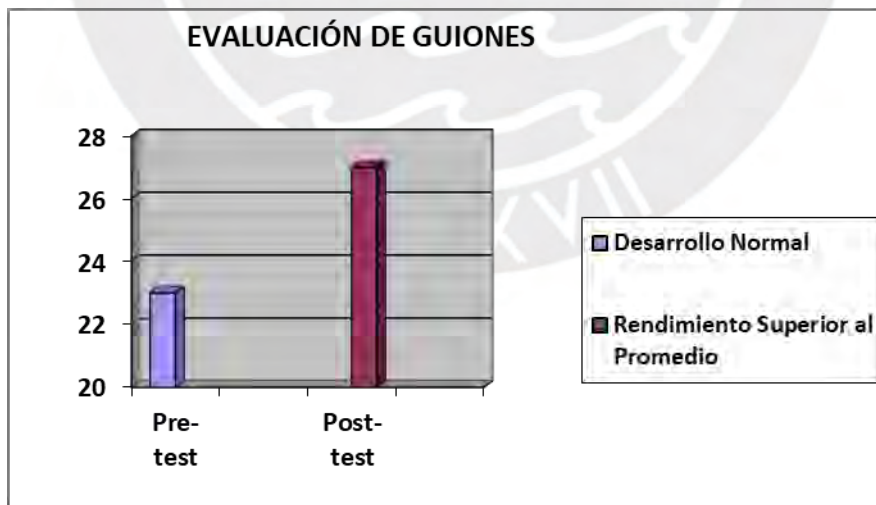


Elaboración propia.

Discurso narrativo:

En las tareas de reproducir Guiones, el niño en el pre-test obtuvo una puntuación de 23, puntaje que lo ubicó dentro del “Desarrollo Normal”, luego de aplicar el programa, el niño obtuvo 27 puntos, encontrándose con “Rendimiento superior al promedio”. Cabe mencionar que dicha tarea está dirigida a niños entre 4 y 5 años de edad. (Figura 17).

Figura 17: Comparación del pre y post test en la evaluación de guiones.

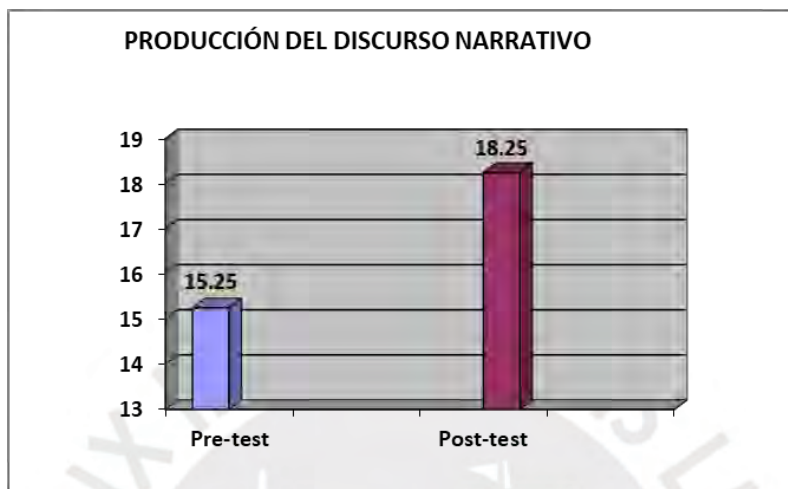


Elaboración propia.

En el pre-test, en la Producción del Discurso Narrativo, el niño obtuvo un puntaje total de 15.25, ubicándolo en un percentil según su edad de 10, por lo que presentó un “Déficit en el desarrollo

Narrativo”; por el contrario, en el post-test, luego de la aplicación del programa, el niño obtuvo 18.25 puntos en total, lo que lo ubicó con un percentil según su edad de 25 con un “Desempeño normal disminuido”. (Figura 18).

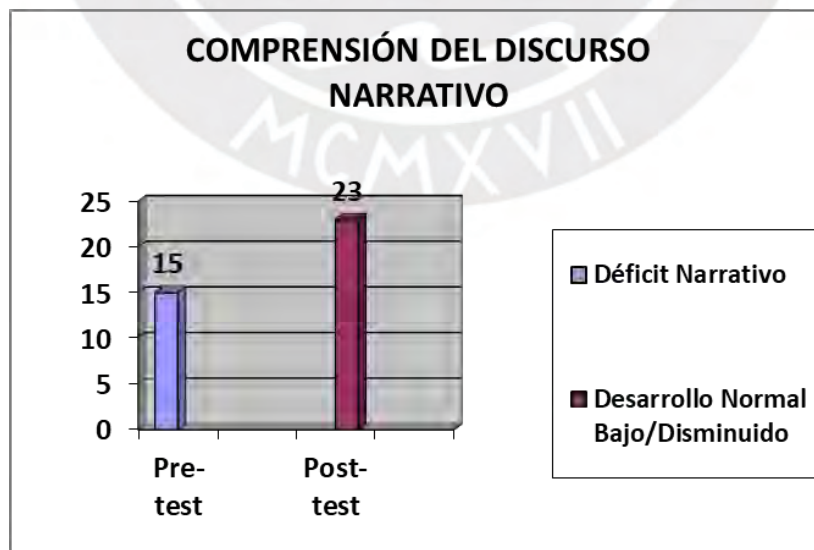
Figura 18: Comparación del pre y post test en Producción de Discurso Narrativo.



Elaboración propia.

En la Comprensión del Discurso Narrativo, el niño en el pre-test obtuvo un puntaje total de 15, ubicándose en el percentil 10, lo que se encontró con “Déficit narrativo”. Sin embargo, en el post-test, el niño obtuvo 23 puntos, ubicándolo en el percentil 10 y 15, por lo que se encontró con un “Desarrollo normal bajo o disminuido”. (Figura 19)

Figura 19: Comparación del pre y post test en la comprensión del discurso narrativo.

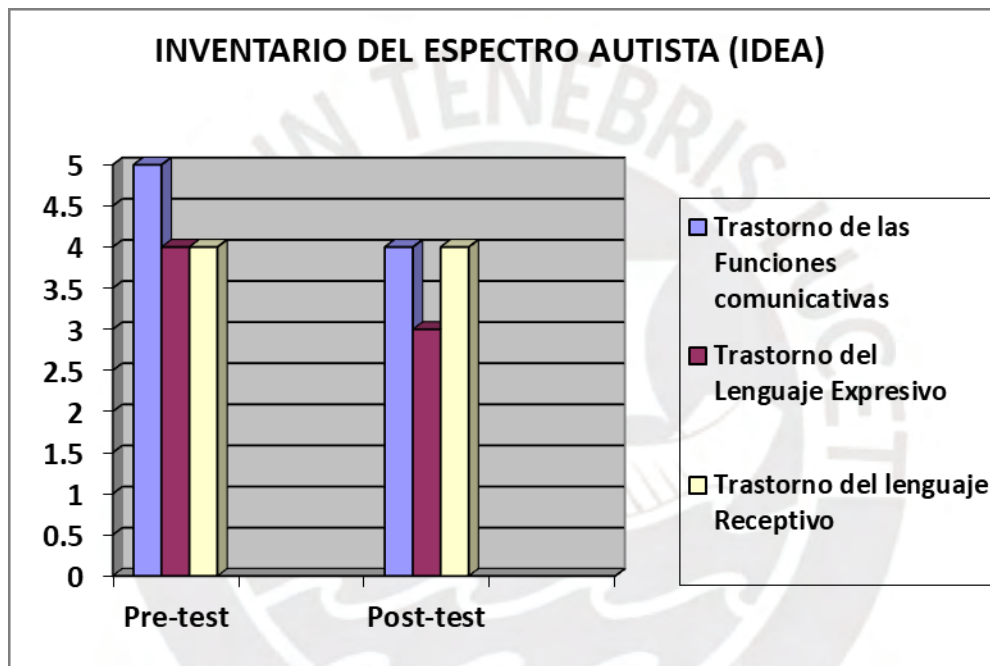


Elaboración propia.

- Inventario del Espectro Autista (IDEA)

En el Inventario del Espectro Autista solo se puntuaron el nivel de Comunicación y Lenguaje, dentro de ellas la Dimensión de Trastorno de las funciones comunicativas donde el niño antes de la intervención se puntuó con 5 pero después de la aplicación de la misma se puntuó al niño con 4. En la Dimensión de trastorno del lenguaje expresivo, el niño obtuvo 4 puntos en el pre-test, sin embargo, en el post-test disminuyó a 3. Finalmente, en la Dimensión de trastorno del lenguaje receptivo, el niño en el pre-test se ubicó con 4 puntos, puntaje que no varió en el post-test. (Figura 20)

Figura 20: Comparación del pre y post test en el Inventario del Espectro Autista (IDEA)



Elaboración propia.

4.2. Discusión de los resultados

Esta investigación se realizó con el fin de crear un programa que desarrolle la comunicación y el lenguaje de un niño con el Trastorno del Espectro Autista, enfatizando, en este caso, los componentes trabajados: el Léxico-semántico y el Pragmático. A continuación, se detallará el análisis y contraste de los resultados encontrados:

En el área de Léxico-Semántico podemos determinar que:

El niño, al haber alcanzado un puntaje en el pre-test de 45 en la expresión verbal y que lo ubica con una edad lingüística de 8 años, mayor a su edad cronológica, nos muestra que tiene y maneja un vocabulario amplio, así mismo, a pesar de no haber trabajado directamente elementos de categorías,

el programa de intervención hizo que el niño alcance un puntaje de 59, ubicándolo con una edad lingüística de 9 años 11 meses; esto se debió a que en éste se trabajó categorizaciones de animales, medios de transporte, prendas de vestir entre otras, que sirvieron como base para el trabajo de descripciones y definiciones. Tal como lo afirma Valdez (2015), las habilidades de comunicación descriptiva exigen al niño manejar categorías semánticas y un vocabulario extenso. Esto se ve reflejado en la mejora para definir, ya que, antes de la aplicación del programa, el niño logró definir solo un objeto y después de la misma definió correctamente cuatro objetos; en éste se plantearon actividades lúdicas, dinámicas y vivenciales, que se apoyaron con ayudas visuales, lo que le permitieron al niño realizar sus descripciones y definiciones correctamente.

Así mismo, se encontraron resultados favorables en la resolución de tareas de identificación de semejanzas y diferencias. Antes de la intervención, el niño logró responder correctamente dos de tres comparaciones solicitadas, después de la aplicación del programa logró las tres, ya que se trabajó de forma sistematizada; pues el menor ya tenía ciertas habilidades para categorizar y definir que permitieron tener el recurso necesario para hacer un mejor análisis de estas tareas.

Otro aspecto importante de analizar son los resultados encontrados en la comprensión de absurdos verbales, donde de tres enunciados el menor no logró identificar ningún absurdo verbal obteniendo 0 puntos antes de empezar el programa; sin embargo, después de aplicar el mismo, el niño obtuvo 2 de 3 puntos (puntaje total de esta tarea) identificando correctamente el absurdo en el enunciado. Estudios realizados en la Universidad de Aconcagua en el 2011, detallan la relación que existe entre el pensamiento y el lenguaje con los mecanismos importantes que intervienen en la comprensión de absurdos verbales; por tal razón, para llegar a esa comprensión se requiere un nivel de pensamiento que supere lo concreto y permita llegar al niño a la abstracción. En tal sentido, el programa propuso un conjunto de actividades sistematizadas donde se trabajaron los absurdos iniciando por los concretos, después visuales para luego llegar a situaciones verbales sin apoyo visual.

En cuanto a su comprensión auditiva, el niño en la tarea de comprender un texto auditivamente y sin imágenes, logró responder 14 preguntas correctamente, obteniendo una edad psicolingüística de 4 años 8 meses muy por debajo de su edad cronológica; mostró una mejoría después de la intervención, ya que respondió 26 respuestas correctas correspondiendo a una edad psicolingüística de 5 años 8 meses, evidenciándose un incremento de 12 meses. Si bien se evidencia un incremento, aún se encuentra por debajo de su edad cronológica. Esto está relacionado con las características propias de los niños con TEA, ya que tienen la peculiaridad de ser pensadores visuales, pues para ellos, la información que se les presenta de manera auditiva es abstracta y desaparece, como menciona Valdez (2015) la permanencia de la imagen posibilita la construcción de la información, ya que las imágenes

permanecen en el tiempo e implican un menor nivel de abstracción; esto permite representar información de manera visual, permanente y concreta y se ajusta a las características específicas del pensamiento de una persona con autismo. Por ello, la importancia de incorporar los apoyos visuales en el trabajo, tal como se realizó en el programa de esta investigación.

De la misma manera, en la tarea que tuvo el niño para asociar auditivamente una información, en la primera evaluación, el menor logró asociar 8 elementos completando correctamente las frases alcanzando una edad psicolingüística de 3 años 8 meses, edad que se encuentra muy por debajo de su edad cronológica y en la prueba de salida, logró un incremento de 2 años 2 meses, alcanzando una edad similar de 5 años 10 meses. Si bien, hubo un incremento, todavía se encuentra debajo de su edad cronológica; el trabajo realizado en este contenido también se realizó de forma sistemática, por lo que se comenzó realizando asociaciones de imágenes visuales según los niveles propuestos por Monfort (2002): asociaciones por similitud, asociaciones por familias semánticas y asociaciones por complementariedad; estas últimas además de trabajarse con imágenes visuales también se trabajó en forma oral sin apoyo gráfico.

Otro componente que se trabajó fue el Pragmático, que tuvo los siguientes resultados:

En las funciones Comunicativas del lenguaje Oral, encontramos tres niveles o fases del desarrollo; la Fase I, que abarca desde los 9-18 meses de vida, se evaluaron las categorías: Regulatoria, Interaccional, Personal, Heurística e Imaginativa; si bien se pudo apreciar mejoras, todavía encontramos categorías en las que se mantuvieron en el mismo nivel como en las tareas de modificar o regular la conducta de los demás o en la de expresar sus sentimientos y opiniones. Así mismo, en la Fase II, conocida como la etapa de transición que abarca desde los 18-36 meses de vida, se evaluaron las categorías: Pragmática, permaneciendo en un nivel “emergente”; Matética se mantuvo en un nivel “logrado”; Informativa, pasó de un “emergente” a “logrado”. Por último, la Fase III que abarca desde los 24 a 36 meses, donde se evaluaron dos funciones básicas: Ideacional, que es la evolución de la función matética, pasó de un nivel “emergente” a “logrado”; y la función Interpersonal que es la evolución de la función pragmática también pasó de un nivel “emergente” a “logrado”.

Serón y Aguilar (1992) definen la comunicación como la capacidad de realizar conductas intencionadas y significativas capaces de interactuar con otras ajenas; esta capacidad se ve alterada en niños TEA, así lo afirma Paul y Wilson (2009), cuando menciona que los niños con autismo tienen menos intención o iniciativa para involucrar a otros en intercambios comunicativos. Para el trabajo de estas funciones, se desarrollaron en el programa actividades que partan de los intereses del niño y utilizando sus habilidades, ello basado en uno de los principios del TEACCH (*Treatment and*

Education of Autistic and Related Communication Handicapped Children) el cual menciona que las fortalezas e intereses son inherentes a todos los estudiantes y por lo tanto se pueden hacer funcionales para ellos. Es así que en las actividades se propusieron temas de interés del niño como son: las películas de Snoopy, los juegos de Angree Birds y el Tren Thomas entre otros.

En lo que respecta a las habilidades conversacionales, en las categorías de estructura de la interacción (habilidad para iniciar espontáneamente un tema), y toma de turnos (habilidad para reconocer su turno para hablar) se encontraron en un nivel “emergente” antes de iniciar el programa, sin embargo, después de la misma, dichas categorías se ubicaron en un nivel “logrado”. En cuanto a la categoría de reparación de quiebres, entendido como la habilidad para reconocer inferencias en el mensaje del interlocutor, el niño se encontró en un nivel “emergente” en la evaluación de entrada como en el de salida; no obstante, en la habilidad de pedir aclaraciones pasó del “emergente” al “logrado”. Finalmente, en la primera evaluación las categorías de manejo de tópico (habilidad mantener y terminar un tema de conversación) pasó de un nivel “no logrado” a “Emergente. El logro en este contenido se dio ya que se programaron actividades con diálogos apoyados con imágenes, tal como lo propone Valdez (2015) quien menciona que para aquellos niños con Asperger o con autismo de alto funcionamiento que se caracterizan por mostrar respuestas escuetas y poco comunicativas, es conveniente trabajar con diálogos con material visual donde se incorporen preguntas abiertas y que el tema a trabajar sea de interés del niño. Este último punto se tomó en cuenta en el desarrollo de todo el programa, aprovechando las preferencias del niño, llamando así su atención y motivación en el trabajo.

El discurso narrativo también fue evaluado y se encontraron los siguientes resultados:

Antes de la aplicación del programa, en la Producción del Discurso Narrativo obtuvo un puntaje total de 15.25, lo que lo ubicó en la etapa de transición, es decir, presentó un “Déficit en el desarrollo Narrativo”; sin embargo, después de la intervención, el niño obtuvo 18.25 puntos en total, lo que lo ubicó en la etapa de estructuración del relato presentando un “Desempeño normal disminuido”. Similares resultados se obtuvieron en la comprensión del discurso narrativo, ya que el niño en el pre-test obtuvo un puntaje total de 15 y en el post-test 23, donde pasó de un “Déficit narrativo” a un “Desarrollo normal bajo o disminuido”. Estos contenidos se trabajaron directa e indirectamente, por un lado, se trabajaron historias y/o cuentos en forma oral apoyadas con imágenes para que el niño logre reproducirlas ordenadas en el tiempo y respetando la coherencia de la misma; también se trabajó a largo del programa el uso del “cuaderno de narraciones” como recurso visual donde el niño plasmaba algunos acontecimientos de su vida diaria. Tal como lo afirma Solcoff (En Valdez, 2015)

los cuadernos narrativos permiten el desarrollo narrativo y tienen como objetivo promover la organización biográfica de la experiencia constituyendo un organizador temporal.

Si bien se evaluó los cuatro componentes del lenguaje, los resultados mostraron que dos de ellos fueron los más afectados; por ello se trabajaron los componentes léxico-semántico y pragmático, pues es una característica de los niños con el Trastorno del Espectro Autista la afectación de dichos componentes. El desarrollo de las mismas dependerá de los apoyos que se le brinden y el tiempo de duración del programa. Es así que Valdez (2015), afirma que las alteraciones semántico-pragmáticas constituyen la base de las dificultades lingüísticas y comunicativas de los niños con TEA, y pueden interpretarse como la expresión en el código verbal de las alteraciones en cohesión central, en teoría de la mente o en anomalías del desarrollo emocional.

Otro punto importante de analizar es el hecho que algunos contenidos de estos componentes están estrechamente relacionados con la alteración que presentan los niños en la Teoría de la mente, por ejemplo: al preguntarle “Si tu papá fumase, qué le regalarías?”, ¿una bicicleta, un paquete de cigarrillos o un libro?, el niño en la evaluación de entrada contestó una bicicleta y en la de salida un libro, con estas respuestas podemos inferir que el niño aún no tiene la capacidad para ponerse en el lugar de la otra persona. Al respecto Valdez (2012) define la Teoría de la Mente como esa mirada mental que posibilita realizar inferencias acerca de la conducta de los otros, leer sus mentes, interpretar las interacciones humanas y realizar predicciones y que en los niños con TEA se encuentra alterada. El desarrollo de esta deficiencia no es estudio de esta investigación por lo que es necesario trabajarlo en un espacio terapéutico especializado para poder obtener mayores logros en estas tareas.

CONCLUSIONES

Luego de realizar esta investigación, se llegaron a las siguientes conclusiones:

- Se logró desarrollar las funciones comunicativas, el discurso conversacional y la producción del discurso narrativo.
- El programa logró desarrollar el lenguaje expresivo y comprensivo a través del desarrollo de categorizaciones, descripciones, definiciones, asociaciones y absurdos.
- Se utilizó como estrategias el uso de apoyos audiovisuales y algunos principios del programa TEACCH.
- Se logró demostrar que el programa desarrolló la Comunicación y el Lenguaje del niño, por lo tanto, es válido.

RECOMENDACIONES

A continuación, se detallará las recomendaciones del caso de estudio:

- Continuar con la intervención especializada en el área de Comunicación y Lenguaje, en periodo mayor de tiempo para observar mejores resultados.
- Incluir en el trabajo con el niño el uso de apoyos visuales y la estructuración de los ambientes.
- Orientar e involucrar a los padres de familia para trabajar en casa las mismas estrategias utilizadas por el especialista.
- Realizar un trabajo interdisciplinario en la intervención de las diferentes áreas: Terapia sensorial, de lenguaje y comunicación, ocupacional, etc.
- Orientar y acompañar a la escuela para una mejor inclusión del niño.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acosta, V.
1999 *Dificultades del lenguaje en ambientes educativos*. Barcelona: Masson.
- Alcantud, F., & Alonso, Y.
2013 *Modelos y programas de intervención precoz en niños con trastornos del espectro autista y sus familias*. Madrid: Pirámide.
- Alessandri, M.
2007 *Trastornos del lenguaje*. Argentina: Landeira.
- American Psychiatric Association
2001 *DSM-IV TR Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales- IV Texto revisado*.
Barcelona: Masson.
2014 *DSM-5 Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales-V*. España: Panamericana.
- Aymar y Romero
2008 *Introducción al estudio del lenguaje y la comunicación*. Argentina: Paidós.
- Bailey A, Phillips W, Rutter M. Autism
1996 *Towards an integration of clinical, genetic, neuropsychological, and neurobiological perspectives*. J Child Psychol Psychiatry. 1996 Jan;37(1):89–126.
- Beglinger, L.. & Smith, T.
2001 *A Review of Subtyping in Autism and Proposed Dimensional Classification Model*. *Journal of Autism and Developmental Disorders*, 31(4), 411-422.
- Cornago, A.
2012 *Manual de teoría de la mente para niños con autismo*. España: Psylicom.
- Chomsky, N.
1983 *Reglas y representaciones*. México: F.C.E.
- Díez, M. y Martín, E. *El desarrollo de los componentes del lenguaje desde aspectos psicolingüísticos*. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, vol. 2, núm. 1, 2009, pp. 129-135. España.
- Gallardo, J. & Gallego, J.
1995 *Manual de logopedia escolar*. 2ª. Ed, Málaga: Ediciones Aljibe.
- Hernanz M. & Brucart J.(1987). *La sintaxis*. I. Barcelona: Crítica.
- Howlin, P. & Baron-Cohen, S. (2007). *Enseñar a los niños autistas a comprender a los demás*. London: Ceac educación.
- Kanner L.
1943 *Autistic disturbance of affective contact*. *Nerv Child*. 2:327-50.

- Lefrancois, G.
2000 *El Ciclo de la Vida*. México: Thomson.
- Martínez, M. & Cuesta, J.
2012 *Todo sobre autismo*. España: Publicaciones Altaria, S.L.
- Martos, J.
2001 *Autismo: Instrumento de Evaluación y Diagnostico*. Buenos Aires: Fundec
- Martos, J. & Riviere, A.
2009 *Autismo: Comprensión y explicación actual*. Madrid. Ministerio de trabajo y asuntos Sociales.
- Monfort, M.
2001 *El niño que habla*. España: CEPE
- Mulas, F.
2010 *Modelos de Intervención en niños con autism*. Rev Neurol (Supl.3)
<http://www.revneurol.com/sec/resumen.php?or=web&i=e&id=2005085#> .
- Paul, R. y Wilson, K.P.
2009 *Assessing speech, language, and communication in autism spectrum disorders*. En S. Goldstein, J.A. Naglieri y S. Ozonoff (Eds.), *Assessment of autism spectrum disorders* (pp.171-208). En New York: The Guilford Press.
- Peeters, T.
2008 *Autismo: De la comprensión teórica a la intervención educativa*. Bélgica: Autismo Ávila.
- Pérez, P. y otros.
2006 *Desarrollo de la comunicación y del lenguaje: indicadores de preocupación*. Madrid.
<http://archivos.pap.es/files/1116-612-pdf/637.pdf>
- Riviére, A.
1998 *¿Cómo aparece el autismo? Diagnóstico temprano e indicadores precoces del trastorno autista-*
http://www.uam.es/personal_pdi/psicologia/agonzale/Asun/2007/TRD/Artic/RivComoApareceAut.htm
- 1998 *Educación del Niño Autista, en Mayor, J., Manual de Educación Especial*. Madrid: Anaya
- Rondal, J.
1982 *El desarrollo del lenguaje*. Barcelona: Editorial Médica y Técnica.
- Ruff, H. & Rothbart, M.
1996 *Attention in early development*. Nueva York: Oxford University Press.
- Ruggieri, V.
2015 *Autismo. Del Diagnóstico al tratamiento*. Buenos Aires. Paidós.
- Serón, J. & Aguilar, M.
1992 *Psicopedagogía de la comunicación y el lenguaje*. Madrid: E.O.S.

Solcoff, K.

2015 Memoria y Trastornos del Espectro Autist.

<https://www.google.com.pe/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKEwjW24->

ZzonMAhXGjpAKHS15CNcQFggaMAA&url=http%3A%2F%2Fwww.uca.edu.ar%2Fuca%2Fcommon%2Fgrupo11%2Ffiles%2Fautismo-2014%2FDocumento-word-UCA-Karina-Solcoff.doc&usg=AFQjCNGtyQhMZTzNeDzKlka_HeqhYbwdOQ&bvm=bv.119028448,d.Y2I

Tuchman, R. & Rapin, I.

2006 *A Neurological Disorder of Early Brain Development, International Review of Child Neurology Series*, London: Mac Keith Press (for the International Child Neurology Association).

Valdez, D.

2001 *Ayudas para Aprender*. Buenos Aires. Paidós.

2001 *Síndrome de Asperguer: Consideraciones generales*. Buenos Aires. Fundec.

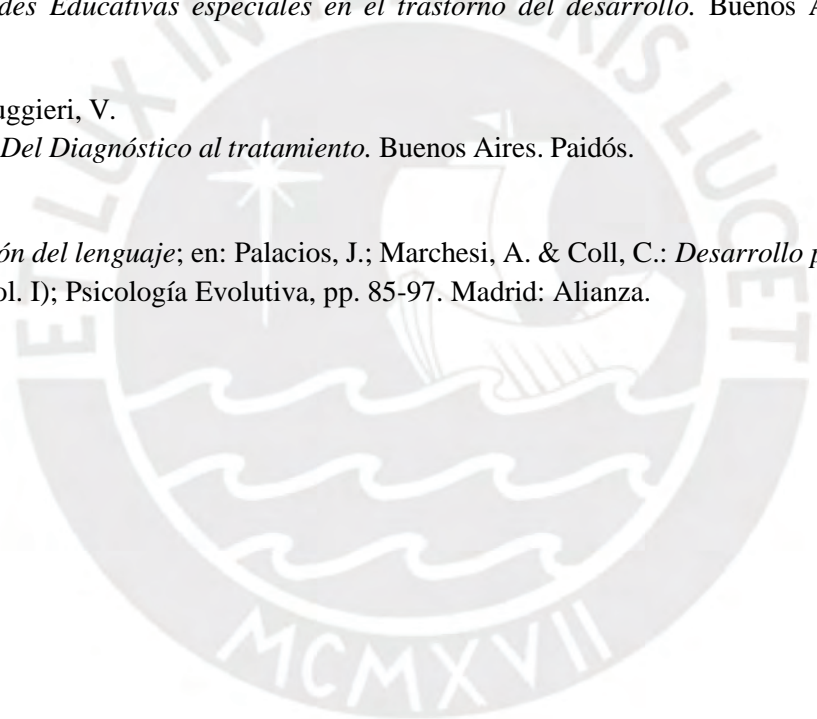
2012 *Necesidades Educativas especiales en el trastorno del desarrollo*. Buenos Aires. Aique Educación.

Valdez, D. y Ruggieri, V.

2015 *Autismo. Del Diagnóstico al tratamiento*. Buenos Aires. Paidós.

Vila, I.

1992 *Adquisición del lenguaje*; en: Palacios, J.; Marchesi, A. & Coll, C.: *Desarrollo psicológico y educación*. (Vol. I); Psicología Evolutiva, pp. 85-97. Madrid: Alianza.








ANEXO 2

PROGRAMA ARCO IRIS

DIARIO DE SESIÓN N° 01

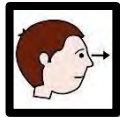
Nombre del niño: Jorge Fierro

COMPONENTE	INDICADORES	ACTIVIDADES	ESTRATEGIAS	MATERIALES	OBSERVACIONES
		<ul style="list-style-type: none"> - La especialista anticipará y estructurará la sesión, dibujando o pegando imágenes correspondientes a la secuencia del trabajo del día en la pizarra portátil, en orden y enumeradas. . El niño irá tachando cada gráfico luego de haberse realizado. - Se inducirá al niño mantener el contacto visual utilizando un pictograma cuando se le hable o se le dé una indicación. 	<ul style="list-style-type: none"> - Apoyos visuales 	<ul style="list-style-type: none"> - Pizarra - Plumones - Imágenes 	
PRAGMÁTICO	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza peticiones orales a la especialista dentro de juegos planificados y/o espontáneos apoyados de imágenes y pictogramas. - Verbaliza sus vivencias y acontecimientos ordenados en el tiempo 	<ul style="list-style-type: none"> - La especialista muestra un juego de bloques de madera para que el niño manipule y juegue libremente; la especialista será quien tenga los bloques, de manera que el niño se verá en la necesidad de solicitar cada pieza cuando lo requiera. La especialista ayudará al niño modelando la solicitud diciendo: “¿Me das uno Fio?” (señalando la ficha). - La especialista muestra el cuaderno de narraciones donde escribe la fecha y con ayuda de información y/o fotos enviadas previamente por la mamá, comenta lo que hizo el fin de semana, apoyado de preguntas como: ¿Qué estabas haciendo? (señalando la foto), ¿Con quiénes estabas?, ¿Dónde estaban?, etc. La 	<ul style="list-style-type: none"> - Modelado - Inducción - Apoyos visuales - Estrategias para resolver la comprensión - Inducción - Modelado - Puesta en duda 	<ul style="list-style-type: none"> - Bloques de madera - Cuaderno de narraciones - Caja sorpresa - Animales de plástico 	

<p>LÉXICO</p> <p>SEMÁNTICO</p>	<p>mediante la elaboración de su cuaderno narrativo o agenda apoyada de imágenes.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Agrupa elementos de la misma categoría: animales salvajes dentro de una serie de elementos variados, en actividades lúdicas, utilizando material concreto y gráfico con o sin ayuda. - Verbaliza la categoría a la que pertenecen los elementos: animales salvajes mediante actividades lúdicas con/sin apoyo visual. 	<p>especialista anotará lo que el niño comenta en forma ordenada y estructurada (redactada en primera persona) e inducirá la misma para facilitar el comentario; además el niño lo complementará con algunos dibujos solicitados por la especialista.</p> <ul style="list-style-type: none"> - La especialista lee el cuento “El bosque de la amistad” donde los personajes del cuento son animales (salvajes, insectos, de la granja). - Luego, invita al niño a recrear la historia, para ello le entrega una caja de sorpresa con animales de plástico: salvajes, de la granja, del mar, insectos, muñecos de plástico e invita al niño a jugar con ella, ubicando en el juego a cada grupo de animales en el hábitat que corresponda. - Después de haber recreado la historia, solicita al niño que guarde solo los animales salvajes en una caja rotulada. - Finalmente se le pregunta: ¿Qué son? (señalando lo agrupado) para que el niño responda: “animales salvajes” modelado por la especialista si es que lo requiera, así mismo se utilizará la estrategia de puesta en duda para asegurar la respuesta del niño. <p>Además la especialista reforzará positivamente los logros del niño.</p>			
--	--	--	--	--	--

DIARIO DE SESIÓN N° 02

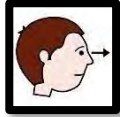
Nombre del niño: Jorge Fierro

COMPONENTE	INDICADORES	ACTIVIDADES	ESTRATEGIAS	MATERIALES	OBSERVACIONES
		<ul style="list-style-type: none"> - La especialista anticipará y estructurará la sesión, dibujando o pegando imágenes correspondientes a la secuencia del trabajo del día en la pizarra portátil, en orden y enumeradas. . El niño irá tachando cada gráfico luego de haberse realizado. - Se inducirá al niño mantener el contacto visual utilizando un pictograma cuando se le hable o se le dé una indicación. 	<ul style="list-style-type: none"> - Apoyos visuales 	<ul style="list-style-type: none"> - Pizarra - Plumones - Imágenes 	
PRAGMÁTICO	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza peticiones orales a la especialista dentro de juegos planificados y/o espontáneos apoyados de imágenes y pictogramas. - Da indicaciones o mandatos orales dentro de juegos planificados y/o espontáneos apoyados de imágenes. 	<ul style="list-style-type: none"> - La especialista muestra un rompecabezas para que el niño arme; la especialista será quien tenga las piezas, de manera que el niño se verá en la necesidad de solicitar cada pieza cuando lo necesite. La especialista ayudará al niño modelando la solicitud diciendo: “¿Me das uno Fio?” (señalando la ficha). - El niño es invitado a jugar “Simón dice”, para este juego se le dará al niño un cetro que significará que es la persona que de las indicaciones. - El niño recibirá unas tarjetas (apoyos visuales) con indicaciones: “Tócate la cabeza”, “da un salto”, “ladra como perrito”, etc. etc. Apoyado de las tarjetas, el niño dará los mandatos orales para que la especialista lo realice. Se podrá intercambiar al personaje que dirige. 	<ul style="list-style-type: none"> - Modelado - Imitación - Apoyos visuales 	<ul style="list-style-type: none"> - Rompecabezas - Cetro - Tarjetas visuales 	

<p>LÉXICO</p> <p>SEMÁNTICO</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Agrupa elementos de la misma categoría: insectos dentro de una serie de elementos variados, en actividades lúdicas, utilizando material concreto y gráfico con o sin ayuda. - Verbaliza la categoría a la que pertenecen los elementos: insectos mediante actividades lúdicas con/sin apoyo visual. 	<ul style="list-style-type: none"> - La especialista le enseña una piscina pequeña inflable con animales de plástico (salvajes, de mar, de la granja, insectos). - Juegan a “salvar animales”, para ello le da al niño un barco de juguete (grande) y le dice que tiene que salvar algunos animales según la indicación, ejemplo: “Vas a salvar solo a los animales de cuatro patas”, el niño sacará a los animales de cuatro patas y los pondrá en bote, luego los regresa a la piscina; “Vas a salvar a los animales con alas”, “vas a salvar a los animales con pelos”, “los animales de mar”, “los insectos” se irá cambiando el criterio de clasificación e irá haciendo el mismo ejercicio. - Finalmente, la especialista dirá: “Guardamos todos los animales en los tapers (rotulados) según corresponda. - Para terminar la actividad se le pregunta: ¿Qué son? (señalando el taper de insectos) para que el niño responda: “insectos” modelado por la especialista. 	<ul style="list-style-type: none"> - Modelado - Puesta en duda 	<ul style="list-style-type: none"> - Piscina inflable - Animales de plástico varios - Barco de juguete - tapers 	
--	--	--	--	---	--

DIARIO DE SESIÓN N° 03

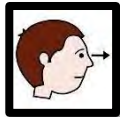
Nombre del niño: Jorge Fierro

COMPONENTE	INDICADORES	ACTIVIDADES	ESTRATEGIAS	MATERIALES	OBSERVACIONES
		<ul style="list-style-type: none"> - La especialista anticipará y estructurará la sesión, dibujando o pegando imágenes correspondientes a la secuencia del trabajo del día en la pizarra portátil, en orden y enumeradas. . El niño irá tachando cada gráfico luego de haberse realizado. - Se inducirá al niño mantener el contacto visual utilizando un pictograma cuando se le hable o se le dé una indicación. 	<ul style="list-style-type: none"> - Apoyos visuales 	<ul style="list-style-type: none"> - Pizarra - Plumones - Imágenes 	
<p>PRAGMÁTICO</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza peticiones orales a la especialista dentro de juegos planificados y/o espontáneos apoyados de imágenes y pictogramas. - Verbaliza sus vivencias y acontecimientos 	<ul style="list-style-type: none"> - La especialista muestra una ficha técnica sobre la preparación de una limonada, leen juntos qué ingredientes y utensilios necesitan, cómo se prepara, para luego invitarlo a prepararlo. - La especialista será quien tenga los ingredientes, de manera que el niño se verá en la necesidad de solicitar cada uno de ellos cuando lo necesite. La especialista ayudará al niño modelando la solicitud diciendo: “¿Me das el limón Fio?” (cambiando el ingrediente o utensilio de cocina). - La especialista muestra el cuaderno de narraciones donde escribe la fecha y con ayuda de información y/o fotos enviadas previamente por la mamá, comenta lo que hizo el fin de semana, apoyado de preguntas como: ¿Qué estabas haciendo? (señalando la foto), ¿Con quiénes estabas?, ¿Dónde estaban?, etc. La especialista anotará lo que el niño comenta en forma ordenada y estructurada (redactada en primera persona) e inducirá la misma para facilitar el comentario; además el niño 	<ul style="list-style-type: none"> - Modelado - Apoyos visuales 	<ul style="list-style-type: none"> - Ficha técnica - Ingredientes: limones, azúcar, jarra, vasos, cuchara, cuchillo, exprimidor - Cuaderno de narraciones 	

<p>LÉXICO</p> <p>SEMÁNTICO</p>	<p>ordenados en el tiempo mediante la elaboración de su cuaderno narrativo o agenda apoyada de imágenes.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Agrupa elementos de la misma categoría: medios de transporte dentro de una serie de elementos variados, en actividades lúdicas, utilizando material concreto y gráfico con o sin ayuda. - Verbaliza la categoría a la que pertenecen los elementos: medios de transporte mediante actividades lúdicas con/sin apoyo visual. 	<p>lo complementará con algunos dibujos solicitados por la especialista.</p> <ul style="list-style-type: none"> - La especialista lee un cuento virtual sobre los medios de transporte https://www.youtube.com/watch?v=I3ALjOKln5Y - Luego se realizan preguntas como: ¿Qué medios de transporte mostró el conejito?, ¿Por dónde se trasladan los aviones?, ¿Dónde puedo encontrar un barco?, etc. - La especialista muestra un tren Tomas y unos rieles, juntos lo arman para jugar junto con otros medios de transporte como: avión, motocicleta, carro, autobús, bicicleta, etc., también muñecos pequeños y algunos animales para jugar con ellos. - Luego de unos minutos, se solicita al niño clasificar los juguetes según el medio donde se desplazan, para ello se colocará tres bandejas: uno con algodón (que simulará cielo), otro con arena (que simulará tierra) y el último con agua (que simulará mar). - Finalmente, se guardan todos los medios de transporte en tres cajas de zapatos rotuladas: mar, cielo y tierra. - Además se solicitará al niño que mencione el nombre de la categoría de cada uno de ellos (medios de transporte aéreo, marítimo, terrestre) modelando la respuesta. - La especialista reforzará positivamente los logros del niño. 	<ul style="list-style-type: none"> - Apoyos visuales - Estrategias para resolver la comprensión - Inducción - Modelado - Puesta en duda 	<ul style="list-style-type: none"> - Medios de transporte de plástico 	
--	---	---	--	--	--

DIARIO DE SESIÓN N° 04

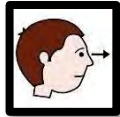
Nombre del niño: Jorge Fierro

COMPONENTE	INDICADORES	ACTIVIDADES	ESTRATEGIAS	MATERIALES	OBSERVACIONES
		<ul style="list-style-type: none"> - La especialista anticipará y estructurará la sesión, dibujando o pegando imágenes correspondientes a la secuencia del trabajo del día en la pizarra portátil, en orden y enumeradas. . El niño irá tachando cada gráfico luego de haberse realizado. - Se inducirá al niño mantener el contacto visual utilizando un pictograma cuando se le hable o se le dé una indicación. 	<ul style="list-style-type: none"> - Apoyos visuales 	<ul style="list-style-type: none"> - Pizarra - Plumones - Imágenes 	
PRAGMÁTICO	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza peticiones orales a la especialista dentro de juegos planificados y/o espontáneos apoyados de imágenes y pictogramas. - Da indicaciones o mandatos orales dentro 	<ul style="list-style-type: none"> - La especialista muestra una cartulina con una de las escenas incompletas de la película de Snoopy y sus amigos. - El niño es invitado a completarla realizando un lindo collage; para ello se coloca encima de la mesa: cartulinas, hojas de colores, goma, tijeras, etc. - La especialista será quien tenga los materiales, de manera que el niño se verá en la necesidad de solicitar cada uno de ellos cuando lo requiera. La especialista ayudará al niño modelando la solicitud diciendo: “¿Fio me das la goma? (estirando la mano). - El niño es invitado a jugar “Snoopy dice”, para este juego se le dará al niño un muñeco del personaje que significará que es la persona que de las indicaciones. - El niño recibirá unas tarjetas (apoyos visuales) con indicaciones: como: “Snoopy dice: tócate las orejas”, “Coloca la cartuchera debajo de la mesa”, “esconde el cuaderno dentro del baul”, etc. Apoyado de las tarjetas, 	<ul style="list-style-type: none"> - Modelado - Inducción 	<ul style="list-style-type: none"> - Cartulinas, hojas de colores, goma, tijeras. 	

<p>LÉXICO</p> <p>SEMÁNTICO</p>	<p>de juegos planificados y/o espontáneos apoyados de imágenes.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Agrupa elementos de la misma categoría: medios de transporte dentro de una serie de elementos variados, en actividades lúdicas, utilizando material concreto y gráfico con o sin ayuda. - Verbaliza la categoría a la que pertenecen los elementos: medios de transporte mediante actividades lúdicas con/sin apoyo visual. 	<p>el niño dará los mandatos orales para que la especialista lo realice. Se podrá intercambiar al personaje que dirige.</p> <ul style="list-style-type: none"> - El niño recibe un juego de memoria con imágenes de medios de transporte (6 parejas), la especialista dice: “Estos son medios de transportes y vamos a jugar con ellos”; se le explica al niño como se juega diciéndole que el que encuentre una pareja tendrá un punto. - Luego, la especialista agrega más fichas quedando las siguientes parejas: mosca, abeja, león, elefante, polo, pantalón, avión, helicóptero, carro, camión, barco, bote, lápiz, borrador, cuchara, plato y continúan jugando memoria, pero esta vez tendrá que encontrar figuras que se relacionen. - Al finalizar se le pide que clasifique las piezas y que entregue a la especialista solo los medios de transporte. - Finalmente, se le pide que mencione a qué categoría pertenecen dichos elementos, verbalizando con ayuda de la especialista quien modela su respuesta. 	<ul style="list-style-type: none"> - Imitación - Apoyos visuales - Modelado - Puesta en duda 	<ul style="list-style-type: none"> - Muñeco de Snoopy - Tarjetas con indicaciones - Fichas de memoria 	
--	--	---	--	--	--

DIARIO DE SESIÓN N° 05

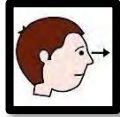
Nombre del niño: Jorge Fierro

COMPONENTE	INDICADORES	ACTIVIDADES	ESTRATEGIAS	MATERIALES	OBSERVACIONES
		<ul style="list-style-type: none"> - La especialista anticipará y estructurará la sesión, dibujando o pegando imágenes correspondientes a la secuencia del trabajo del día en la pizarra portátil, en orden y enumeradas. . El niño irá tachando cada gráfico luego de haberse realizado. - Se inducirá al niño mantener el contacto visual utilizando un pictograma cuando se le hable o se le dé una indicación. 	<ul style="list-style-type: none"> - Apoyos visuales 	<ul style="list-style-type: none"> - Pizarra - Plumones - Imágenes 	
PRAGMÁTICO	<ul style="list-style-type: none"> - Verbaliza sus vivencias y acontecimientos ordenados en el tiempo mediante la elaboración de su cuaderno narrativo o agenda apoyada de imágenes. - Da indicaciones o mandatos orales dentro de juegos planificados y/o espontáneos 	<ul style="list-style-type: none"> - La especialista muestra el cuaderno de narraciones donde escribe la fecha y con ayuda de información y/o fotos enviadas previamente por la mamá, comenta lo que hizo el fin de semana, apoyado de preguntas como: ¿Qué estabas haciendo? (señalando la foto), ¿Con quiénes estabas?, ¿Dónde estaban?, etc. La especialista anotará lo que el niño comenta en forma ordenada y estructurada (redactada en primera persona) e inducirá la misma para facilitar el comentario; además el niño lo complementará con algunos dibujos solicitados por la especialista. - La especialista muestra un juego: “Twister” e invita al niño a jugar, para ello, explica las reglas de juego mediante imágenes visuales. - Primero la especialista será quien inicie el juego girando la ruleta y dándole la indicación al niño: “Mano 	<ul style="list-style-type: none"> - Apoyos visuales - Estrategias para resolver la comprensión - Inducción - Apoyos visuales 	<ul style="list-style-type: none"> - Cuaderno de narraciones - Fotos - Twister - Apoyos visuales - Plastelina - Utensilios de cocina de plástico 	

<p>LÉXICO</p> <p>SEMÁNTICO</p>	<p>apoyados de imágenes.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Agrupa elementos de la misma categoría: utensilios de cocina dentro de una serie de elementos variados, en actividades lúdicas, utilizando material concreto y gráfico con o sin ayuda. - Verbaliza la categoría a la que pertenecen los elementos: utensilios de cocina mediante actividades lúdicas con/sin apoyo visual. 	<p>derecha al rojo”, “pie izquierdo amarillo”, etc. Para luego invitar al niño quien sea el que dirija el juego. Se modelará las indicaciones del niño.</p> <ul style="list-style-type: none"> - La especialista muestra una caja sorpresa con los siguientes materiales: plastelina, cuchillo, tenedor, olla, vaso y taza de juguetes, los cuales manipula e invita al niño a jugar a la cocinita con éstos. - La especialista pregunta al niño cuál es su comida favorita y lo invita a prepararlo mientras van mencionando los materiales que están utilizando, se agregará otros elementos para jugar a la cocinita como: cortadores de masa, peine, lápiz, canasta y monedas. - Al terminar el juego se le pide al niño que clasifique todos los elementos que usó y que deje en una caja solo los utensilios de cocina. - Finalmente, se le pregunta: ¿Qué son estos objetos?, modelando la respuesta del niño: “Utensilios de cocina”. - La especialista reforzará positivamente los logros del niño. 	<ul style="list-style-type: none"> - Modelado - Modelado - Puesta en duda 	<ul style="list-style-type: none"> - Objetos varios: peine, lápiz, jabón, billetera 	
--	---	---	--	--	--

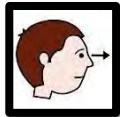
DIARIO DE SESIÓN N° 06

Nombre del niño: Jorge Fierro

COMPONENTE	INDICADORES	ACTIVIDADES	ESTRATEGIAS	MATERIALES	OBSERVACIONES
		<ul style="list-style-type: none"> - La especialista anticipará y estructurará la sesión, dibujando o pegando imágenes correspondientes a la secuencia del trabajo del día en la pizarra portátil, en orden y enumeradas. . El niño irá tachando cada gráfico luego de haberse realizado. - Se inducirá al niño mantener el contacto visual utilizando un pictograma cuando se le hable o se le dé una indicación. 	<ul style="list-style-type: none"> - Apoyos visuales 	<ul style="list-style-type: none"> - Pizarra - Plumones - Imágenes 	
<p>PRAGMÁTICO</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Da indicaciones o mandatos orales dentro de juegos planificados y/o espontáneos apoyados de imágenes. 	<ul style="list-style-type: none"> - La especialista invita al niño a jugar a la “Búsqueda del tesoro”, para ello muestra unas pistas impresas en papel con pictogramas de manera que pueda dar las indicaciones claras. - Previamente, se esconde en un cofre de madera unos chupetines y se pegan unas fichas de rompecabezas con la imagen del tesoro en diferentes lugares de la casa: Debajo de la mesa, en el baño, sobre la silla del comedor, etc. Con ayuda de los pictogramas, el niño tendrá que dar las indicaciones a la especialista para que encuentre cada una de las piezas del rompecabezas. Ejemplo: “Busca debajo de la mesa”, “Anda a la cocina”, “Ve al baño”, etc. Hasta encontrar todas las fichas y armar el rompecabezas que tendrá el dibujo del tesoro. - La especialista le menciona al niño las pautas para realizar una conversación: “Primero habla la especialista, termina y luego hablas tú, es importante no interrumpir a la persona que está hablando”. 	<ul style="list-style-type: none"> - Imitación - Modelado 	<ul style="list-style-type: none"> - Piezas de rompecabeza - Tarjetas impresas (pistas) 	

DIARIO DE SESIÓN N° 07

Nombre del niño: Jorge Fierro

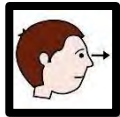
COMPONENTE	INDICADORES	ACTIVIDADES	ESTRATEGIAS	MATERIALES	OBSERVACIONES
		<ul style="list-style-type: none"> - La especialista anticipará y estructurará la sesión, dibujando o pegando imágenes correspondientes a la secuencia del trabajo del día en la pizarra portátil, en orden y enumeradas. El niño irá tachando cada gráfico luego de haberse realizado. - Se inducirá al niño mantener el contacto visual utilizando un pictograma cuando se le hable o se le dé una indicación. 	<ul style="list-style-type: none"> - Apoyos visuales 	<ul style="list-style-type: none"> - Pizarra - Plumones - Imágenes 	
PRAGMÁTICO	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza peticiones orales a la especialista dentro de juegos planificados y/o espontáneos apoyados de imágenes y pictogramas. - Realiza pequeños diálogos tres intercambios respetando los turnos conversacionales mediante actividades 	<ul style="list-style-type: none"> - La especialista muestra un rompecabezas para que el niño arme; la especialista será quien tenga las piezas, de tal manera que el niño se verá en la necesidad de solicitar cada pieza cuando lo requiera. La especialista ayudará al niño modelando la solicitud diciendo: “¿Me das uno Fio?” (señalando la ficha). - La especialista le recuerda al niño las pautas para realizar una conversación: “Primero habla la especialista, termina y luego hablas tú, es importante no interrumpir a la persona que está hablando”. - Luego, muestra dos celulares reales al niño, lo observa y le pregunta: ¿Para qué sirve? Invitándolo a jugar con los celulares a realizar una llamada. - Para ello, el niño se ubica en otro ambiente lejos de la especialista, luego recibe un guión (Ambos tendrán el mismo guión para hacer el dialogo más fluido) sobre 	<ul style="list-style-type: none"> - Inducción - Modelado - Apoyos visuales - Modelado - Apoyos visuales - Estrategias para resolver la comprensión - Modelado - Puesta en duda 	<ul style="list-style-type: none"> - Rompecabezas 	

	<p>lúdicas y/o con material concreto y apoyo visual.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Verbaliza sus vivencias y acontecimientos ordenados en el tiempo mediante la elaboración de su cuaderno narrativo o agenda apoyada de imágenes. - Agrupa elementos de la misma categoría: prendas de vestir dentro de una serie de elementos variados, en actividades lúdicas, utilizando material concreto y gráfico con o sin ayuda. 	<p>una conversación corta donde la especialista inicia con un saludo y hace preguntas referentes a una invitación. (La estructura del dialogo y el texto de la misma tendrá dos colores uno rojo que corresponde a las preguntas y otro azul correspondiente a las respuestas (Anexo 2).</p> <ul style="list-style-type: none"> - Finalmente, ambos se despiden y cortan. - La especialista muestra el cuaderno de narraciones donde escribe la fecha y con ayuda de fotos enviadas previamente por la mamá, comenta lo que hizo el fin de semana, apoyado de preguntas como: ¿Qué estabas haciendo? (señalando la foto), ¿Con quiénes estabas?, ¿Dónde estaban?, etc. La especialista anotará lo que el niño comenta en forma ordenada y estructurada (redactada en primera persona) y el niño lo complementará con algunos dibujos solicitados por la especialista. - El niño es invitado a jugar con unos muñequitos de papel (Niño y niña) vistiéndolos y cambiándoles de ropa. Luego se mezclan las ropas y se agrupan según al género al que pertenece. <div data-bbox="824 986 1317 1155" data-label="Image"> </div>		<ul style="list-style-type: none"> - Celulares - Guión - Cuaderno de narraciones 	
--	--	--	--	---	--

<p>LÉXICO SEMÁNTICO</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Verbaliza la categoría a la que pertenecen los elementos: medios de transporte, animales salvajes e insectos, prendas de vestir y utensilios de cocina mediante actividades lúdicas con/sin apoyo visual. 	<ul style="list-style-type: none"> - Además, recibe algunos objetos en papel como: champú, peine, cama, celular, etc. para complementar el juego. - Finalmente, la especialista muestra unos ula-ulas de diferentes tamaños donde según la consigna, el niño tendrá que guardar solo las prendas de vestir en el ula-ula más grande y mencionará el nombre de la categoría solicitada, respondiendo a la pregunta: ¿Qué son? Modelando la respuesta del niño: “prendas de vestir”. - La especialista reforzará positivamente los logros del niño. 		<ul style="list-style-type: none"> - Muñecos de papel - Imágenes de papel - Ula-ula 	
---	---	--	--	--	--



DIARIO DE SESIÓN N° 08

COMPONENTE	INDICADORES	ACTIVIDADES	ESTRATEGIAS	MATERIALES	OBSERVACIONES
		<ul style="list-style-type: none"> - La especialista anticipará y estructurará la sesión, dibujando o pegando imágenes correspondientes a la secuencia del trabajo del día en la pizarra portátil, en orden y enumeradas. El niño irá tachando cada gráfico luego de haberse realizado. - Se inducirá al niño mantener el contacto visual utilizando un pictograma cuando se le hable o se le dé una indicación. 	<ul style="list-style-type: none"> - Apoyos visuales 	<ul style="list-style-type: none"> - Pizarra - Plumones - Imágenes 	
<p>PRAGMÁTICO</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza pequeños diálogos tres intercambios respetando los turnos conversacionales mediante actividades lúdicas y/o con material concreto y apoyo visual. 	<ul style="list-style-type: none"> - La especialista le recuerda al niño las pautas para realizar una conversación: “Primero habla la especialista, termina y luego hablas tú, es importante no interrumpir a la persona que está hablando”. - La especialista muestra un mandil y una canasta llena de animales de peluche e invita al niño a jugar a la tiendita. Para ello, acomodan los peluches sobre la mesa, la especialista se coloca un mandil y le entrega la canasta al niño. Con apoyo de un guión, donde mandil significa vendedor y canasta comprador el niño tendrá que iniciar el diálogo siguiendo los apoyos visuales, ejemplo: saludan, pregunta: ¿Cuánto cuesta el oso?, la especialista responde y realizan la compra; finalmente se despiden (La estructura del dialogo y el texto de la misma tendrá dos colores uno rojo que corresponde a las preguntas y otro azul correspondiente a las respuestas (Anexo 3). - Luego, se intercambian los papeles y realizan el mismo guión cambiando el producto a comprar. 	<ul style="list-style-type: none"> - Modelado - Inducción 	<ul style="list-style-type: none"> - Guiones - Animales de peluche - Mandil - Canasta 	

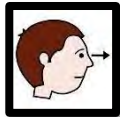
<p>LÉXICO</p> <p>SEMÁNTICO</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Da indicaciones o mandatos orales dentro de juegos planificados y/o espontáneos apoyados de imágenes. - Agrupa elementos de la misma categoría: prendas de vestir dentro de una serie de elementos variados, en actividades lúdicas, utilizando material concreto y gráfico con o sin ayuda. - Verbaliza la categoría a la que pertenecen los elementos prendas de vestir mediante actividades lúdicas con/sin apoyo visual. 	<ul style="list-style-type: none"> - Finalmente, aprovechando que los peluches están sobre la mesa, juegan a “Coqui dice”/Fiorella dice”, para este juego se le dará al niño un cetro que significará que es la persona para lo cual el niño recibe unas tarjetas (apoyos visuales) con indicaciones: “El león de la selva debe estar junto con el elefante”, “Deja la cebra en el arenero”, “El chanco de la granja debe estar junto con el gallo”, etc. Apoyado de las tarjetas, el niño dará los mandatos orales para que la especialista lo realice. Se podrá intercambiar al personaje que dirige (especialista). - La especialista muestra un video de “Caillou tiene ropa nueva”, donde el niño del video muestra los diferentes tipos de ropa que utiliza y los diferentes lugares donde los guarda. https://www.youtube.com/watch?v=p_TIQSgH0aM&nohtml5=False - Comentan lo observado respondiendo a preguntas como: ¿Te gustó el video?, ¿qué compró Caillou?, ¿qué es todo eso que compró?, ¿Cuál es tu prenda de vestir favorita?, etc., y luego, la especialista entrega diferentes prendas de vestir (de muñecos), con otros objetos distractores como: reloj, correa, billetera, celular; el niño junta solo los elementos que vio en el video para luego guardarlo en un ropero de juguete según la indicación: “Guarda las prendas de vestir que usamos en verano”, “Guarda las prendas de vestir que usa las niñas”, etc. - Finalmente, se le pregunta: ¿Qué cosas has guardado en el ropero?, el niño tendrá que responder: “prendas de vestir”, se utilizará la estrategia puesta en duda para 	<ul style="list-style-type: none"> - Modelado - Apoyos visuales - Puesta en duda - Modelado 	<ul style="list-style-type: none"> - Peluches - Tarjetas - Video - Prendas de vestir - Objetos diversos 	
--	--	--	---	--	--



		que el niño afirme su respuesta. Ejemplo: Son útiles escolares, son utensilios de cocina, etc.			
--	--	--	--	--	--



DIARIO DE SESIÓN N° 09

Nombre del niño: Jorge Fierro

COMPONENTE	INDICADORES	ACTIVIDADES	ESTRATEGIAS	MATERIALES	OBSERVACIONES
		<ul style="list-style-type: none"> - La especialista anticipará y estructurará la sesión, dibujando o pegando imágenes correspondientes a la secuencia del trabajo del día en la pizarra portátil, en orden y enumeradas. El niño irá tachando cada gráfico luego de haberse realizado. - Se inducirá al niño mantener el contacto visual utilizando un pictograma cuando se le hable o se le dé una indicación. 	<ul style="list-style-type: none"> - Apoyos visuales 	<ul style="list-style-type: none"> - Pizarra - Plumones - Imágenes 	
<p>PRAGMÁTICO</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza pequeños diálogos tres intercambios respetando los turnos conversacionales mediante actividades lúdicas y/o con material concreto y apoyo visual. 	<ul style="list-style-type: none"> - La especialista le recuerda al niño las pautas para realizar una conversación: “Primero habla la especialista, termina y luego hablas tú, es importante no interrumpir a la persona que está hablando”. - La especialista muestra un celular con la opción de grabadora de voz y juegan libremente grabando sonidos e invitando al niño a grabar su voz. - Luego, se le presenta unas tarjetas rojas y azules como apoyo, donde las preguntas estarán en las tarjetas rojas como: ¿Cómo estás?, ¿y tú?, ¿Cuál es tu comida favorita?, ¿Quién te lo prepara?, ¿qué ingredientes tiene?, etc. y las tarjetas azules estarán con respuestas como: “Bien, gracias”, “Hola” y otras vacías para que el niño responda espontáneamente. 	<ul style="list-style-type: none"> - Inducción - Modelado - Apoyos visuales 	<ul style="list-style-type: none"> - Celular - Tarjetas de apoyo 	

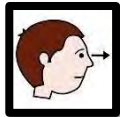
<p>LÉXICO</p> <p>SEMÁNTICO</p> <p>PRAGMÁTICO</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Verbaliza las características de elementos de la categoría animales salvajes e insectos mediante actividades lúdicas a través de preguntas ¿cómo es? ¿dónde vive?, ¿de qué se alimenta?, con o sin apoyo visual. - Verbaliza sus vivencias y acontecimientos ordenados en el tiempo mediante la elaboración de su cuaderno narrativo o agenda apoyada de imágenes. 	<p>Ejemplo:</p> <div style="text-align: center;">   </div> <ul style="list-style-type: none"> - Se graba la entrevista y luego lo escuchan. - Finalmente, se intercambian los roles siendo el niño quien haga las preguntas y realizando la misma secuencia. - La especialista invita al niño a jugar a las adivinanzas de animales, para ello, se colocará algunos animales de plástico (león, elefante, perro, tigre, mantis, abeja, mariposa, cebra) sobre la mesa. El juego consiste en hacer cada uno una adivinanza dando las características del animal, si acierta se llevará el mismo. Se utilizarán preguntas como: ¿qué es?, ¿dónde vive?, ¿de qué se alimenta?, etc. 	<ul style="list-style-type: none"> - Modelado - Apoyos visuales - Puesta en duda - Apoyos visuales - Estrategias para resolver 	<ul style="list-style-type: none"> - Animales de plástico - Tarjetas visuales - Cuaderno de narraciones - Imágenes 	
---	---	---	---	--	--

		<ul style="list-style-type: none"> - La especialista muestra el cuaderno de narraciones donde escribe la fecha y con ayuda de imágenes o dibujos el niño comenta lo que hizo en el día o lo trabajado en la sesión. La especialista anotará lo que el niño comenta en forma ordenada y estructurada (redactada en primera persona) y el niño lo complementará con algunos dibujos, solicitados por la especialista. 	<ul style="list-style-type: none"> la comprensión - Inducción 		
--	--	--	---	--	--



DIARIO DE SESIÓN N° 10

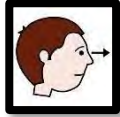
Nombre del niño: Jorge Fierro

COMPONENTE	INDICADORES	ACTIVIDADES	ESTRATEGIAS	MATERIALES	OBSERVACIONES
		<ul style="list-style-type: none"> - La especialista anticipará y estructurará la sesión, dibujando o pegando imágenes correspondientes a la secuencia del trabajo del día en la pizarra portátil, en orden y enumeradas. El niño irá tachando cada gráfico luego de haberse realizado. - Se inducirá al niño mantener el contacto visual utilizando un pictograma cuando se le hable o se le dé una indicación. 	<ul style="list-style-type: none"> - Apoyos visuales 	<ul style="list-style-type: none"> - Pizarra - Plumones - Imágenes 	
PRAGMÁTICO	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza peticiones orales a la especialista dentro de juegos planificados y/o espontáneos apoyados de imágenes y pictogramas. 	<ul style="list-style-type: none"> - La especialista muestra un juego de dominó de profesiones e invita al niño a jugar con ella. <p>La especialista explica las reglas del juego: primero dividirán las fichas y dejará algunas para quien lo necesite.</p> <ul style="list-style-type: none"> - La especialista será quien tenga las fichas que sobran, de manera que el niño se verá en la necesidad de solicitar cada ficha cuando lo requiera. La especialista ayudará al niño modelando la solicitud diciendo: “¿Me das uno Fio?” (señalando la ficha). - La especialista lee junto con el niño un cuento corto sobre “La caperucita roja”. - Luego, lo invita a jugar con unos títeres de dedo con los personajes del cuento: caperucita, lobo, abuelita. - La especialista le recuerda al niño las pautas para realizar una conversación: “Primero habla un personaje, termina y luego habla el otro, es importante no interrumpir a la persona que está hablando”. 	<ul style="list-style-type: none"> - Modelado - Inducción 	<ul style="list-style-type: none"> - Dominó de profesiones 	

<p>LÉXICO</p> <p>SEMÁNTICO</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza pequeños diálogos tres intercambios respetando los turnos conversacionales mediante actividades lúdicas y/o con material concreto y apoyo visual. - Verbaliza las características de elementos de la categoría animales salvajes e insectos mediante actividades lúdicas a través de preguntas ¿cómo es? ¿dónde vive?, ¿de qué se alimenta?, con o sin apoyo visual. 	<ul style="list-style-type: none"> - Con ayuda de los títeres de dedo, el niño hace de lobo y la especialista de caperucita, realizan la historia. - La especialista guiará el dialogo, utilizando la técnica de la inducción. - La especialista invita a jugar a “Adivina, adivinador... qué es lo que tengo yo”. Para ello muestra una caja grande llena de tecnopor con animales de plástico escondido en ellos. - El juego consiste en encontrar uno de los animales de plástico y describirlo para que la otra persona adivine de qué animal se trata. El niño recibirá unas tarjetas de apoyo con preguntas: ¿Qué es?, ¿Qué come?, ¿Dónde vive?, ¿De qué color es?, ¿Qué tamaño tiene? - Así se irán turnando y la especialista modelará la respuesta del niño, además utilizará la estrategia de respuesta falsa y puesta en duda para asegurar la respuesta del niño. - La especialista reforzará positivamente los logros del niño. 	<ul style="list-style-type: none"> - Modelado - Apoyos visuales - Modelado - Respuesta falsa - Puesta en duda 	<ul style="list-style-type: none"> - Títeres de dedo - Cuento - Tarjetas de apoyo - Caja con tecnopor - Animales de plástico 	
--	---	--	--	---	--

DIARIO DE SESIÓN N° 11

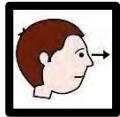
Nombre del niño: Jorge Fierro

COMPONENTE	INDICADORES	ACTIVIDADES	ESTRATEGIAS	MATERIALES	OBSERVACIONES
		<ul style="list-style-type: none"> - La especialista anticipará y estructurará la sesión, dibujando o pegando imágenes correspondientes a la secuencia del trabajo del día en la pizarra portátil, en orden y enumeradas. El niño irá tachando cada gráfico luego de haberse realizado. - Se inducirá al niño mantener el contacto visual utilizando un pictograma cuando se le hable o se le dé una indicación. 	<ul style="list-style-type: none"> - Apoyos visuales 	<ul style="list-style-type: none"> - Pizarra - Plumones - Imágenes 	
<p>PRAGMÁTICO</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Verbaliza sus vivencias y acontecimientos ordenados en el tiempo mediante la elaboración de su cuaderno narrativo o agenda apoyada de imágenes. - Inicia un tema de conversación propuesto por el mismo niño y de 	<ul style="list-style-type: none"> - La especialista muestra el cuaderno de narraciones donde escribe la fecha y con ayuda de fotos enviadas previamente por la mamá, comenta lo que hizo el fin de semana, apoyado de preguntas como: ¿Qué estabas haciendo? (señalando la foto), ¿Con quiénes estabas?, ¿Dónde estaban?, etc. La especialista anotará lo que el niño comenta en forma ordenada y estructurada (redactada en primera persona) y el niño lo complementará con algunos dibujos solicitados por la especialista. - La especialista muestra al niño una foto de un hecho importante que pasó con su familia (previamente se le pide fotos a la mamá) por ejemplo: La Navidad, un viaje en familia, un cumpleaños, etc. - El niño escoge una de ellas y escucha a la especialista quien le dice que quiere escuchar la historia de la foto, para ello le da una tarjeta de apoyo para dar inicio a la conversación que dice: “Fiorella, te cuento que...” 	<ul style="list-style-type: none"> - Apoyos visuales - Estrategias para resolver la comprensión - Inducción 	<ul style="list-style-type: none"> - Cuaderno de Narraciones - Fotos e imágenes 	

<p>LÉXICO</p> <p>SEMÁNTICO</p>	<p>su interés a través de las frases como: “Fiorella, te cuento que...”, “Fiorella, hoy...” apoyadas con imágenes.</p> <p>- Verbaliza las características de los elementos de la categoría medios de transporte mediante actividades lúdicas a través de preguntas ¿cómo es? ¿para qué sirve?, ¿qué tiene?, con o sin apoyo visual.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - El niño recibe algunas pautas para saber cómo iniciar una conversación: Primero es necesario mirar a la persona a quien se le va hablar, decir su nombre, y comentar lo que se quiere decir. - Para hacer más fluida la conversación, la especialista guiará la misma con preguntas: ¿quiénes están en la foto?, ¿qué estaban haciendo?, ¿A dónde viajaron?, ¿Qué comieron?, etc. - La especialista invita a jugar a “Adivina, adivinador... qué es lo que tengo yo”. Para ello, le comenta al niño que ha escondido unos medios de transporte en el arenero (caja de arena) y que tiene que encontrarlo. - El juego consiste en encontrar cada uno de los medios de transporte y describirlo para que la otra persona adivine qué medio de transporte es. El niño recibirá unas tarjetas de apoyo con preguntas: ¿Qué es?, ¿Qué forma tiene?, ¿Por dónde se desplaza?, ¿De qué color es?, ¿Qué tamaño tiene?. - Así se irán turnando y la especialista modelará la respuesta del niño, además utilizará la estrategia de respuesta falsa y puesta en duda para asegurar la respuesta del niño. - La especialista reforzará positivamente los logros del niño. 	<ul style="list-style-type: none"> - Modelado - Apoyos visuales - Modelado - Puesta en duda - Respuesta falsa - Apoyos visuales 	<ul style="list-style-type: none"> - Fotos - Tarjetas de imágenes - Medios de transporte de plástico - Tarjetas de imágenes 	
--	---	---	---	---	--

DIARIO DE SESIÓN N° 12

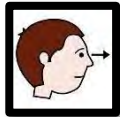
Nombre del niño: Jorge Fierro

COMPONENTE	INDICADORES	ACTIVIDADES	ESTRATEGIAS	MATERIALES	OBSERVACIONES
		<ul style="list-style-type: none"> - La especialista anticipará y estructurará la sesión, dibujando o pegando imágenes correspondientes a la secuencia del trabajo del día en la pizarra portátil, en orden y enumeradas. El niño irá tachando cada gráfico luego de haberse realizado. - Se inducirá al niño mantener el contacto visual utilizando un pictograma cuando se le hable o se le dé una indicación. 	<ul style="list-style-type: none"> - Apoyos visuales 	<ul style="list-style-type: none"> - Pizarra - Plumones - Imágenes 	
<p>PRAGMÁTICO</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza peticiones orales a la especialista dentro de juegos planificados y/o espontáneos apoyados de imágenes y pictogramas. - Inicia un tema de conversación propuesto por el mismo niño y de su interés a través de las frases como: “Fiorella, te cuento que...”, “Fiorella, hoy...” apoyadas con imágenes 	<ul style="list-style-type: none"> - El niño es invitado a jugar “La ruleta Mandona”; la ruleta esta enumerada del 1 al 10, el niño tendrá que girar la ruleta y dirá el número que salió; con el juego vienen unas tarjetas también enumeradas del 1 al 10 con órdenes simples: No1. Coloca el libro encima de la silla, No 2. Da un salto, No3 Silva, No 4 Coloca el tren dentro de la caja y el celular al costado de la mochila,... así hasta el número 10. El juego se hará por turnos (uno cada uno) iniciando la especialista para que sirva de modelo. - La especialista muestra al niño varias fotos de su vida personal y referida al colegio (previamente se le pide fotos a la mamá) como por ejemplo: Primer día de clases, actuación en el colegio, cumpleaños de un amigo, etc. - El niño escoge una de ellas y escucha a la especialista quien le dice que quiere conocer lo que hizo, para ello 	<ul style="list-style-type: none"> - Imitación - Modelado - Modelado - Apoyos visuales 	<ul style="list-style-type: none"> - Ruleta - Tarjetas con órdenes 	

<p>LÉXICO SEMÁNTICO</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Verbaliza las características de elementos de la categoría medios de transporte mediante actividades lúdicas a través de preguntas ¿cómo es? ¿para qué sirve?, ¿qué tiene?, con o sin apoyo visual. 	<p>le da una tarjeta de apoyo para dar inicio a la conversación que dice: “Fiorella, te cuento que...”</p> <ul style="list-style-type: none"> - El niño recibe algunas pautas para saber cómo iniciar una conversación: Primero es necesario mirar a la persona a quien se le va hablar, decir su nombre, y comentar lo que se quiere decir. - Para hacer más fluida la conversación, la especialista guiará la misma con preguntas: ¿quiénes están en la foto?, ¿qué estaban haciendo?, ¿Dónde estaban?, ¿Quiénes participaron?, etc. - La especialista muestra una caja con ganchos de ropa con las imágenes de los medios de transporte, con ayuda de la estrategia de la inducción, el niño menciona cada uno de ellos y se le invita a jugar al “Veo, veo”. Para ello, se colocará tres platos colgados con un paisaje en cada uno de ellos (mar, carretera, cielo). - La especialista inicia el juego describiendo uno de los medios de transporte: “Veo, veo, un medio de transporte marítimo, grande, que es de color blanco y negro, con ventanas en forma de círculo, sirve para viajar de un lugar a otro... “; el niño adivina de qué medio de transporte se trata y lo coloca en el plato que corresponde. - Luego, se cambian los turno, para ello ya no se le proporcionará al niño las tarjetas de ayuda, sin embargo se guiará por el modelo dado por la especialista. - La especialista reforzará positivamente los logros del niño. 	<ul style="list-style-type: none"> - Modelado - Puesta en duda - Respuesta falsa 	<ul style="list-style-type: none"> - Fotos - Tarjetas visuales - Imágenes de medios de transporte - Platos de plástico - Ganchos de ropa 	
---	---	--	---	---	--

DIARIO DE SESIÓN N° 13

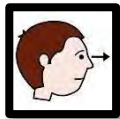
Nombre del niño: Jorge Fierro

COMPONENTE	INDICADORES	ACTIVIDADES	ESTRATEGIAS	MATERIALES	OBSERVACIONES
		<ul style="list-style-type: none"> - La especialista anticipará y estructurará la sesión, dibujando o pegando imágenes correspondientes a la secuencia del trabajo del día en la pizarra portátil, en orden y enumeradas. El niño irá tachando cada gráfico luego de haberse realizado. - Se inducirá al niño mantener el contacto visual utilizando un pictograma cuando se le hable o se le dé una indicación. 	<ul style="list-style-type: none"> - Apoyos visuales 	<ul style="list-style-type: none"> - Pizarra - Plumones - Imágenes 	
<p>LÉXICO</p> <p>SEMÁNTICO</p> <p>PRAGMÁTICO</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Verbaliza las características de elementos de la categoría prendas de vestir mediante actividades lúdicas a través de preguntas ¿cómo es? ¿En qué parte de mi cuerpo lo utilizo?, ¿quién lo usa?, con o sin apoyo visual. 	<ul style="list-style-type: none"> - El niño observa un tendero (soga amarrada en una silla de un extremo a otro) con prendas de vestir colgadas (prendas de vestir de muñeca). - La especialista lo invita a jugar a las adivinanzas donde tendrá que hacer la descripción de cada una de las prendas y al dar la respuesta correcta la descuelga, diciendo: "Es una prenda de vestir, de color rosada, lo usan las niñas en el verano, ¿Qué es?" . - Realizarán el juego por turnos donde la especialista modelará las descripciones del niño en el juego, además de usar la estrategia de respuesta falsa para asegurar la respuesta. - La especialista reforzará positivamente los logros del niño. 	<ul style="list-style-type: none"> - Modelado - Puesta en duda - Respuesta falsa 	<ul style="list-style-type: none"> - Tendero - Prendas de vestir - Tarjetas 	

	<ul style="list-style-type: none"> - Asocia palabras y/o conceptos por similitud (ejemplo: botas - zapatos) mediante actividades lúdicas y con material gráfico. - Verbaliza sus vivencias y acontecimientos ordenados en el tiempo mediante la elaboración de su cuaderno narrativo o agenda apoyada de imágenes. 	<ul style="list-style-type: none"> - El niño observa un muñeco de Bob Esponja (títere) el cual tiene un cartel que dice: “Juntemos parejas”. Le comenta al niño que necesita formar parejas con objetos que tiene en una caja: olla de metal, polo negro, un carro clásico, mesa rectangular, mantis religiosa grande, un carro deportivo, una cuchara de plástico, un pincel grueso; pero sus parejas se han perdido en la habitación. (se esconderán los siguientes objetos: olla de plástico, polo azul, mesa redonda, mantis religiosa chica cuchara de metal y un pincel delgado). - El niño busca con ayuda de la especialista e intentan armar parejas, al escuchar la pregunta: ¿Cuál será la pareja de...la olla de metal?, ¿Por qué?. - El niño asociará los elementos según sus características. La especialista intervendrá con la estrategia de puesta en duda y respuesta falsa para asegurar la respuesta del niño. - La especialista muestra el cuaderno de narraciones donde escribe la fecha y con ayuda de imágenes o dibujos el niño comenta lo que hizo en el día o lo trabajado en la sesión. La especialista anotará lo que el niño comenta en forma ordenada y estructurada (redactada en primera persona) y el niño lo complementará con algunos dibujos, solicitados por la especialista. 	<ul style="list-style-type: none"> - Modelado - Puesta en duda - Respuesta falsa - Apoyos visuales - Estrategias para resolver la comprensión - Inducción 	<ul style="list-style-type: none"> - Muñeco de Bob Esponja - Objetos diversos - Cuaderno de narraciones 	
--	--	---	---	--	--

DIARIO DE SESIÓN N° 14

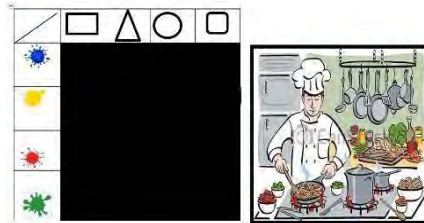
Nombre del niño: Jorge Fierro

COMPONENTE	INDICADORES	ACTIVIDADES	ESTRATEGIAS	MATERIALES	OBSERVACIONES
		<ul style="list-style-type: none"> - La especialista anticipará y estructurará la sesión, dibujando o pegando imágenes correspondientes a la secuencia del trabajo del día en la pizarra portátil, en orden y enumeradas. El niño irá tachando cada gráfico luego de haberse realizado. - Se inducirá al niño mantener el contacto visual utilizando un pictograma cuando se le hable o se le dé una indicación. 	<ul style="list-style-type: none"> - Apoyos visuales 	<ul style="list-style-type: none"> - Pizarra - Plumones - Imágenes 	
<p>PRAGMÁTICO</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza peticiones orales a la especialista dentro de juegos planificados y/o espontáneos apoyados de imágenes y pictogramas. 	<ul style="list-style-type: none"> - La especialista muestra una caja con legos para que el niño manipule y juegue libremente; la especialista será quien tenga las piezas de los legos, de manera que el niño se verá en la necesidad de solicitar cada pieza cuando lo necesite. La especialista ayudará al niño modelando la solicitud. 	<ul style="list-style-type: none"> - Inducción - Modelado 	<ul style="list-style-type: none"> - Legos 	

LÉXICO
SEMÁNTICO

- Verbaliza las características de elementos de la categoría utensilios de cocina mediante actividades lúdicas a través de preguntas ¿cómo es? ¿para qué sirve?, ¿qué tiene?, con o sin apoyo visual.

- Para motivar la actividad, la especialista muestra un cuadro de doble entrada en una cartulina con una imagen cubierta (chef en una cocina).



- El juego consiste en que el niño tendrá que dar dos coordenadas (colores y formas) e ir descubriendo qué figura hay en la cartulina. Una vez descubiertas el niño observa la lámina, recibe un plumón donde marcará con una cruz uno de los utensilios ubicados en la cocina. Para ello, la especialista dirá las descripciones de uno de ellos, Ejemplo: “Es un utensilio de cocina, es de metal y filudo y sirve para cortar”
- Se intercambiará los roles de manera que sea el niño quien describa y la especialista marque el utensilios de cocina.
- Así se irán turnando y la especialista modelará la respuesta del niño, además utilizará la estrategia de respuesta falsa y puesta en duda falsa para asegurar la respuesta del niño. También se apoyará con preguntas como: ¿cómo es?, ¿Qué forma tiene?, etc. si es que el niño no responde de forma espontánea.

- Modelado
- Puesta en duda

- Cartulina con imagen
- Cuadro de doble entrada
- Plumones


- Tablet
- Tarjetas de asociaciones

	<ul style="list-style-type: none"> - Asocia palabras y/o conceptos por familias semánticas (Ejemplo: guitarra y trompeta; carro, camión) mediante actividades lúdicas y con material gráfico. 	<ul style="list-style-type: none"> - La especialista invita a jugar al niño un juego interactivo en la Tablet donde tendrá que asociar elementos que pertenecen a la misma categoría. - http://www.educapeques.com/los-juegos-educativos/juegos-de-memoria-logica-habilidad-para-ninos/portal.php?contid=143&accion=lista - Finalmente recibe unas tarjetas con imágenes para asociarlas según su familia semántica bajo la consigna de la especialista: “Júntalos por parejas”; además se le preguntará el por qué las juntó. - Se reforzará positivamente los logros del niño. - Algunas tarjetas: http://elsonidodelahierbaelcrecer.blogspot.pe/2009/04/parejas-logicas-y-otras-asociaciones.html 	<ul style="list-style-type: none"> - Respuesta falsa - Modelado - Puesta en duda - Respuesta falsa 		
--	--	---	--	--	--



DIARIO DE SESIÓN N° 15

Nombre del niño: Jorge Fierro

COMPONENTE	INDICADORES	ACTIVIDADES	ESTRATEGIAS	MATERIALES	OBSERVACIONES
		<ul style="list-style-type: none"> - La especialista anticipará y estructurará la sesión, dibujando o pegando imágenes correspondientes a la secuencia del trabajo del día en la pizarra portátil, en orden y enumeradas. . El niño irá tachando cada gráfico luego de haberse realizado. - Se inducirá al niño mantener el contacto visual utilizando un pictograma cuando se le hable o se le dé una indicación. 	<ul style="list-style-type: none"> - Apoyos visuales 	<ul style="list-style-type: none"> - Pizarra - Plumones - Imágenes 	
PRAGMÁTICO	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza peticiones orales a la especialista dentro de juegos planificados y/o espontáneos apoyados de imágenes y pictogramas. - Inicia un tema de conversación propuesto por el mismo niño y de su interés a través de las frases como: “Fiorella, te cuento que...” 	<ul style="list-style-type: none"> - La especialista muestra un juego de mosaicos para que el niño arme una figura siguiendo el patrón; la especialista será quien tenga las fichas de colores, de manera que el niño se verá en la necesidad de solicitar cada pieza cuando lo requiera. La especialista ayudará al niño modelando la solicitud diciendo: “¿Me das uno Fio?” (señalando la ficha). - La especialista muestra una foto de ella con su familia, e inicia la conversación diciendo: “Coki, te cuento que...(mientras cuenta lo que realizó ese día apoyada de su foto) y realizando algunas preguntas para que el niño intervenga en la conversación. Luego, se muestra una foto (Coki y su hermana haciendo origami) y una tarjeta que dice: “Fiorella, te cuento que...” donde el niño comentará lo que estaba haciendo en la foto 	<ul style="list-style-type: none"> - Modelado - Inducción 	<ul style="list-style-type: none"> - Juego de mosaico 	

LÉXICO
SEMÁNTICO

- Asocia palabras y/o conceptos complementariedad (Ejemplo: lápiz, tajador; pie, zapato) mediante actividades lúdicas y con material gráfico.

vive en casa que tiene 4 patas y tiene pelos. La especialista modelará la respuesta del niño.



- Para finalizar, le especialista muestra un mapa semántico como apoyo para describir al animal y construir juntos la definición.
- La especialista muestra una caja llena de tecnopor donde hay escondidos algunos objetos (tajador, lápiz; taza, cuchara, moneda, monedero; cepillo, pasta; mesa, silla; títere de caperucita, títere de lobo) e invita a jugar a “Formar parejas”. El niño sacará los objetos uno a uno nombrándolo y los colocará encima de la mesa donde luego los juntará por parejas, realizando la correspondencia. La especialista utilizará la estrategia de “respuesta falsa” (dando alternativas absurdas) para que el niño reafirme su asociación.

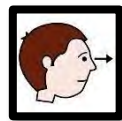
- Respuesta falsa

Tarjetas de adivinanza

- Caja de tecnopor
- Objetos de plástico

DIARIO DE SESIÓN N° 16

Nombre del niño: Jorge Fierro

COMPONENTE	INDICADORES	ACTIVIDADES	ESTRATEGIAS	MATERIALES	OBSERVACIONES
		<ul style="list-style-type: none"> - La especialista anticipará y estructurará la sesión, dibujando o pegando imágenes correspondientes a la secuencia del trabajo del día en la pizarra portátil, en orden y enumeradas. . El niño irá tachando cada gráfico luego de haberse realizado. - Se inducirá al niño mantener el contacto visual utilizando un pictograma cuando se le hable o se le dé una indicación. 	<ul style="list-style-type: none"> - Apoyos visuales 	<ul style="list-style-type: none"> - Pizarra - Plumones - Imágenes 	
PRAGMÁTICO	<ul style="list-style-type: none"> - Mantiene un tema de conversación propuesto por el niño con 4 intercambios a respetando el orden cronológico de la misma apoyadas con imágenes y pictogramas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Como motivación la especialista muestra una caja de juegos de la casita, el niño manipula y juega con ellos libremente, (dándole un tiempo prudente). Luego de guardarlos la especialista le pregunta: ¿Cuál es tu juego favorito? (mostrándole tres imágenes: El juego de Angry Birds, Pistas del Tren Tomas y Juego de encajes de animales). El niño escoge uno de ellos y antes de jugar, escucha a la especialista que pregunta: ¿Cómo se juega? Éste irá comentando, mientras que la especialista ayudará modelando la conversación preguntando. “¿Y luego?, ¿Dónde tengo que colocar la ficha?, ¿Y después?, etc. - Posteriormente, la especialista escoge el juego que a ella le gusta y le comenta que ella lo jugaba cuando era niña (propiciando que el niño pregunte sobre este juego). 	<ul style="list-style-type: none"> - Modelado - Apoyos Visuales 	<ul style="list-style-type: none"> - Caja de juegos - Imágenes 	

LÉXICO
SEMÁNTICO
PRAGMÁTICO

- Define elementos mencionando la categoría semántica a la que pertenece, característica y utilidad con apoyo visual y/o redes semánticas.
- Asocia palabras y/o conceptos complementariedad (Ejemplo: lápiz, tajador; pie, zapato) mediante actividades lúdicas y con material gráfico.
- Verbaliza sus vivencias y acontecimientos ordenados en el tiempo mediante la elaboración de su cuaderno narrativo o agenda apoyada de imágenes.

- La especialista invita a jugar al niño: “Completa el niño”, (juego tipo ahorcado) para ello, la especialista dibuja un círculo que representa la cara de un niño, dibujará también algunos guiones según la cantidad de letras que tenga la palabra a adivinar. El niño dirá una letra e irá adivinando la palabra (nombre de un animal), mientras la especialista irá completando el dibujo por cada respuesta incorrecta.

- Luego, observa un mapa semántico como apoyo para describir al animal y construir juntos la definición.



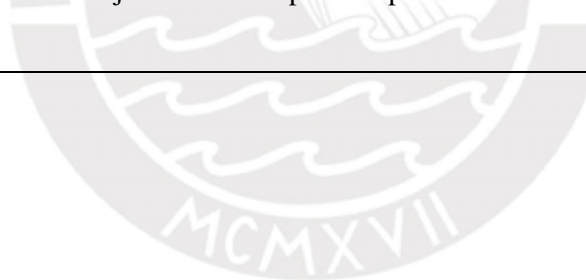
- Finalmente, la especialista coge una imagen y pregunta: ¿Qué es una abeja? (se sacará por lo menos tres animales entre salvajes e insectos) y con apoyo de los mapas semánticos trabajados el niño responde.

- La especialista invita al niño a jugar “Memoria”, utilizando tarjetas de asociaciones (pelota de básquet, canasta de básquet; escoba, recogedor; fósforo, fuego; tajador, lápiz; perro, correa; jabón, toalla; pollito, cáscara de huevo; carrete de hilo, aguja; llave, candado; olla, cucharón. Primero se mostrarán todas

- Puesta en duda
- Respuesta falsa
- Apoyos visuales
- Estrategias para resolver la comprensión
- Inducción


- Tarjetas de asociaciones
- Cuaderno de narraciones
- Fotos, imágenes


		<p>las tarjetas y luego se voltearán para iniciar el juego, bajo la consigna “encuentra la pareja”. La especialista utilizará la estrategia de “respuesta falsa” (dando alternativas absurdas) para que el niño reafirme su asociación. Finalmente, el niño explicará el por qué de la misma.</p> <ul style="list-style-type: none">- La especialista muestra el cuaderno de narraciones donde escribe la fecha y con ayuda de información y/o fotos enviadas previamente por la mamá, comenta lo que hizo el fin de semana, apoyado de preguntas como: ¿Qué estabas haciendo? (señalando la foto), ¿Con quiénes estabas?, ¿Dónde estaban?, etc. La especialista anotará lo que el niño comenta en forma ordenada y estructurada (redactada en primera persona) e inducirá la misma para facilitar el comentario; además el niño lo complementará con algunos dibujos solicitados por la especialista.			
--	--	--	--	--	--



DIARIO DE SESIÓN N° 17

Nombre del niño: Jorge Fierro


COMPONENTE	INDICADORES	ACTIVIDADES	ESTRATEGIAS	MATERIALES	OBSERVACIONES
		<ul style="list-style-type: none"> - La especialista anticipará y estructurará la sesión, dibujando o pegando imágenes correspondientes a la secuencia del trabajo del día en la pizarra portátil, en orden y enumeradas. . El niño irá tachando cada gráfico luego de haberse realizado. - Se inducirá al niño mantener el contacto visual utilizando un pictograma cuando se le hable o se le dé una indicación. 	<ul style="list-style-type: none"> - Apoyos visuales 	<ul style="list-style-type: none"> - Pizarra - Plumones - Imágenes 	
PRAGMÁTICO	<ul style="list-style-type: none"> - Verbaliza sus vivencias y acontecimientos ordenados en el tiempo mediante la elaboración de su cuaderno narrativo o agenda apoyada de imágenes. 	<ul style="list-style-type: none"> - La especialista muestra el cuaderno de narraciones donde escribe la fecha y con ayuda de información y/o fotos enviadas previamente por la mamá, comenta lo que hizo el fin de semana, apoyado de preguntas como: ¿Qué estabas haciendo? (señalando la foto), ¿Con quiénes estabas?, ¿Dónde estaban?, etc. La especialista anotará lo que el niño comenta en forma ordenada y estructurada (redactada en primera persona) e inducirá la misma para facilitar el comentario; además el niño lo complementará con algunos dibujos solicitados por la especialista. - La especialista entrega unos potes de masa moldeable para que el niño libremente manipule y cree un producto, el que desea. Así mismo la especialista también hará un producto. - Cuando el producto este terminado, la especialista le pregunta: Cuéntame ¿qué hiciste?, el niño comenta 	<ul style="list-style-type: none"> - Apoyos visuales - Estrategias para resolver la comprensión - Inducción 	<ul style="list-style-type: none"> - Fotos - Tarjetas de imágenes 	

<p>LÉXICO SEMÁNTICO</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Asocia palabras y/o conceptos complementariadad (Ejemplo: lápiz, tajador; pie, zapato) mediante actividades lúdicas y con material gráfico. 	<ul style="list-style-type: none"> - Como motivación, la especialista muestra un juego interactivo “El prof. Teddy Sabio”, el cual tiene un tablero con cartillas donde el niño tendrá que ubicar en el recuadro que corresponde a la asociación.  <ul style="list-style-type: none"> - Luego, recibe unas tarjetas de rompecabezas para armar parejas de asociaciones. La especialista utilizará la estrategia de “puesta en duda” para que el niño reafirme su asociación. (https://picasaweb.google.com/marianelida.tarulla/JUEGOASOCIACION) (Se seleccionará solo los de asociación por complementariedad) 		<ul style="list-style-type: none"> - Dibujos - Témperas - Papelógrafo <ul style="list-style-type: none"> - Tarjetas de asociación 	
---	---	---	--	--	--



DIARIO DE SESIÓN N° 18

Nombre del niño: Jorge Fierro

COMPONENTE	INDICADORES	ACTIVIDADES	ESTRATEGIAS	MATERIALES	OBSERVACIONES
		<ul style="list-style-type: none"> - La especialista anticipará y estructurará la sesión, dibujando o pegando imágenes correspondientes a la secuencia del trabajo del día en la pizarra portátil, en orden y enumeradas. . El niño irá tachando cada gráfico luego de haberse realizado. - Se inducirá al niño mantener el contacto visual utilizando un pictograma cuando se le hable o se le dé una indicación. 	<ul style="list-style-type: none"> - Apoyos visuales 	<ul style="list-style-type: none"> - Pizarra - Plumones - Imágenes 	
<p>PRAGMÁTICO</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza peticiones orales a la especialista dentro de juegos planificados y/o espontáneos apoyados de imágenes y pictogramas. 	<ul style="list-style-type: none"> - La especialista muestra una ficha técnica sobre la preparación de un “Sandwich Mixto”, para ello, el niño seguirá las instrucciones y tendrá que solicitar cada uno de los ingredientes (pan, mayonesa, jamón, queso, cuchillo, etc.) a la especialista. (La especialista será quien tenga los ingredientes y utensilios). La especialista ayudará al niño modelando la solicitud. Ejemplo: “me das el jamón, por favor”, “me pasa el cuchillo, etc. - La especialista lee junto con el niño la historia “Ana va al colegio” (cuento elaborado con pictogramas), luego comenta lo que más le gustó de la historia y lo relacionan con las actividades que el niño realiza en su colegio. La especialista interviene haciendo intercambios con preguntas o comentarios sobre el tema “el colegio” para facilitar la conversación. Ejemplo: ¿Qué hicieron?, ¿y cómo pasó?, ¿Por 	<ul style="list-style-type: none"> - Modelado - Expansiones - Apoyos Visuales - Modelado - Aclaraciones 	<ul style="list-style-type: none"> - Ficha técnica - Ingredientes del sándwich - Utensilios de cocina 	

**LÉXICO
SEMÁNTICO**

- Mantiene un tema de conversación propuesto por el niño con 4 intercambios a respetando el orden cronológico de la misma apoyadas con imágenes y pictogramas.
- Define elementos mencionando la categoría semántica a la que pertenece, característica y utilidad con apoyo visual y/o redes semánticas.
- Asocia palabras y/o conceptos complementariedad (Ejemplo: lápiz, tajador; pie, zapato) mediante actividades lúdicas y con material gráfico.

- dónde está?, ¿Me puedes explicar eso?, ¿y qué más?, etc.
- Finalmente, la especialista comentará una situación vivida en el colegio cuando ella era pequeña; de esta manera y con apoyo de preguntas el niño será quien las formule.
- El niño es invitado a jugar a las adivinanzas. Para ello, observa unas tarjetas que tienen por un lado descripciones de un medio de transporte y por el otro la imagen que lo representa.
- A manera de juego, la especialista lee la adivinanza y el niño menciona de qué medio de transporte se está hablando (girará la tarjeta viendo la imagen para asegurar su respuesta). Así se jugarán todas las adivinanzas alternando la persona quien dirige.
- Finalmente, la especialista escoge uno de los medios de transporte y pregunta: ¿Qué es un tren? (se trabajará por lo menos tres medios de transporte) y para recordar se apoyará de un cuadro con palabras claves.



- La especialista invita a jugar al “¿Qué harías tú?”. Este consiste en escoger una de tres respuestas (representada en imágenes) a una serie de preguntas de asociación que realizará la especialista:

- Modelado
- Inducción

- Puesta en duda
- Respuesta falsa
- Apoyos visuales

- Cuento

- Tarjeas

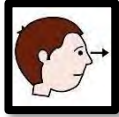
- Imagen visuales

		Ejemplo: Cuando tenemos hambre... ¿qué hacemos?, (opción de respuesta: ver tv., comer, bañarse) Cuando nos duele algo..., cuando tenemos frío..., cuando tenemos frío..., cuando estamos cansados..., cuando estamos con sed., cuando estamos contentos..., entre otras.			
--	--	--	--	--	--



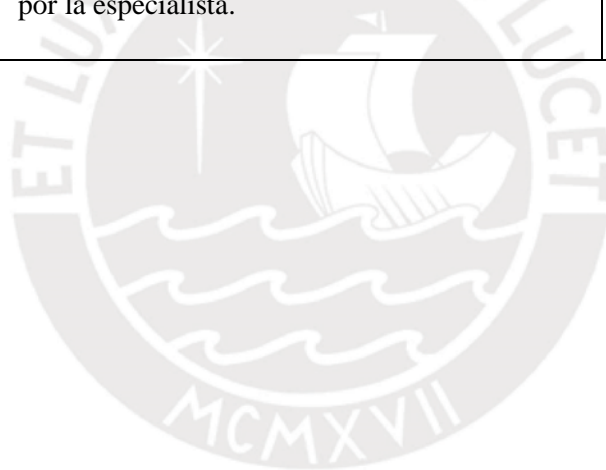
DIARIO DE SESIÓN N° 19

Nombre del niño: Jorge Fierro

COMPONENTE	INDICADORES	ACTIVIDADES	ESTRATEGIAS	MATERIALES	OBSERVACIONES
		<ul style="list-style-type: none"> - La especialista anticipará y estructurará la sesión, dibujando o pegando imágenes correspondientes a la secuencia del trabajo del día en la pizarra portátil, en orden y enumeradas. El niño irá tachando cada gráfico luego de haberse realizado. - Se inducirá al niño mantener el contacto visual utilizando un pictograma cuando se le hable o se le dé una indicación. 	<ul style="list-style-type: none"> - Apoyos visuales 	<ul style="list-style-type: none"> - Pizarra - Plumones - Imágenes 	
<p>PRAGMÁTICO</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Finaliza los turnos dentro de una conversación con expresiones de cortesía como “eso es todo”, “hablamos otro día”, ”Bueno, me tengo que ir”, a través de la realización de juegos de dramatización apoyadas con imágenes y pictogramas. 	<ul style="list-style-type: none"> - El niño observa un baúl de disfraces con accesorios como gorros, mandil, lentes, etc., juegan a representar dos personajes que se encuentran en un restaurante. La especialista prepara junto con el niño preguntas que se podrían hacer en un restaurante como: ¿Qué vas a pedir de comer?, ¿Qué postre vas a comer?, ¿Cómo estuvo la comida?, ¿te gustó?, etc. - Luego, inician el juego del rol play, proporcionando además tarjetas con frases para finalizar la conversación como: “eso es todo”, “hablamos otro día”, ”Bueno, me tengo que ir”. 	<ul style="list-style-type: none"> - Modelado - Apoyos Visuales 	<ul style="list-style-type: none"> - Baúl de disfraces - Accesorios - Tarjetas visuales 	

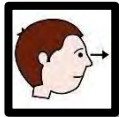
<p>LÉXICO SEMÁNTICO PRAGMÁTICO</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Define elementos mencionando la categoría semántica a la que pertenece, característica y utilidad con apoyo visual y/o redes semánticas. - Asocia palabras y/o conceptos complementariadad (Ejemplo: lápiz, tajador; pie, zapato) mediante actividades lúdicas y con material gráfico. 	<ul style="list-style-type: none"> - La especialista invita a jugar al niño: “Completa el niño” (juego tipo ahorcado), para ello, la especialista dibuja un círculo que representa la cara de un niño, dibujará también algunos guiones según la cantidad de letras que tenga la palabra a adivinar. El niño dirá una letra e irá adivinado la palabra (nombre de una prenda de vestir), mientras la especialista irá completando el dibujo por cada respuesta incorrecta. - Luego, observa un mapa semántico como apoyo para describir la prenda de vestir y construir juntos la definición. - Finalmente, la especialista escoge uno de las prendas de vestir y pregunta: ¿Qué es un pantalón? y para recordar se apoyará con unas tarjetas con palabras claves: “Es una...”, “Es de color...”, “Lo usan (niño o niña)...”, “Lo puedo usar en... (estaciones del años)”. - La especialista invita a jugar al “¿Qué harías tú?”. En esta oportunidad no se le darán opciones a las respuestas, teniendo el niño que responder según su criterio. Las preguntas de asociación que realizará la especialista estarán presentadas por escrito y acompañadas de imágenes. - Ejemplo: Vas a tu casa caminando y empieza a llover. ¿Qué harías? - Vas a coger el autobús y se te ha perdido el dinero. ¿Qué harías? - Estás en casa y se ha ido la luz. ¿Qué harías? - Has roto un espejo. ¿Qué harías? - Te has encontrado un billete de 10 soles. ¿Qué harías?. Modelando la respuesta y en algunos caso usar la estrategias de puesta en duda. 	<ul style="list-style-type: none"> - Puesta en duda - Modelado - Apoyos visuales - Apoyos visuales - Estrategias para resolver la comprensión - Inducción 	<p>Hojas</p> <p>Plumones</p> <ul style="list-style-type: none"> - Imágenes - Cuaderno de narraciones Fotos, imágenes 	
---	---	---	---	---	--

	<ul style="list-style-type: none"> - Verbaliza sus vivencias y acontecimientos ordenados en el tiempo mediante la elaboración de su cuaderno narrativo o agenda apoyada de imágenes. 	<ul style="list-style-type: none"> - La especialista muestra el cuaderno de narraciones donde escribe la fecha y con ayuda de información y/o fotos enviadas previamente por la mamá, comenta lo que hizo el fin de semana, apoyado de preguntas como: ¿Qué estabas haciendo? (señalando la foto), ¿Con quiénes estabas?, ¿Dónde estaban?, etc. La especialista anotará lo que el niño comenta en forma ordenada y estructurada (redactada en primera persona) e inducirá la misma para facilitar el comentario; además el niño lo complementará con algunos dibujos solicitados por la especialista. 	<ul style="list-style-type: none"> - Apoyos visuales - Estrategias para resolver la comprensión - Inducción 		
--	---	--	--	--	--



DIARIO DE SESIÓN N° 20

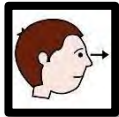
Nombre del niño: Jorge Fierro

COMPONENTE	INDICADORES	ACTIVIDADES	ESTRATEGIAS	MATERIALES	OBSERVACIONES
		<ul style="list-style-type: none"> - La especialista anticipará y estructurará la sesión, dibujando o pegando imágenes correspondientes a la secuencia del trabajo del día en la pizarra portátil, en orden y enumeradas. . El niño irá tachando cada gráfico luego de haberse realizado. - Se inducirá al niño mantener el contacto visual utilizando un pictograma cuando se le hable o se le dé una indicación. 	<ul style="list-style-type: none"> - Apoyos visuales 	<ul style="list-style-type: none"> - Pizarra - Plumones - Imágenes 	
<p>PRAGMÁTICO</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Finaliza los turnos dentro de una conversación con expresiones de cortesía como “eso es todo”, “hablamos otro día”, ”Bueno, me tengo que ir”, a través de la realización de juegos de dramatización apoyadas con imágenes y pictogramas. 	<ul style="list-style-type: none"> - La especialista muestra una caja de dominós y pregunta: ¿Cómo se juega?. El niño tendrá que explicar las reglas de juego, mientras la especialista interviene con preguntas para facilitar la conversación (¿Con quiénes jugaste?, ¿Cuándo lo juegas?, etc.) - Además se proporcionará una tarjeta con la frase para finalizar la conversación como: “eso es todo”. - Finalmente, jugarán con el juego. - La especialista muestra una bandeja llena de arroz, en ella están escondidas piezas de rompecabezas con la imagen de la portada de un cuento (“Cuando sea grande yo”- Santillana), el niño lo arma y responde a la pregunta: ¿De qué crees que trata el cuento?. Luego, lo leen juntos y la especialista hace las siguientes preguntas: ¿Te gustó la historia?, 	<ul style="list-style-type: none"> - Modelado - Apoyos Visuales 	<ul style="list-style-type: none"> - Dominó - Tarjetas de imágenes 	

<p>LÉXICO SEMÁNTICO</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Relata una historia escuchada previamente respetando el orden cronológico de la misma, apoyado con guiones y/o secuencia de imágenes. - Identifica los absurdos visuales dentro de un conjunto de elementos en actividades lúdicas con apoyo visual y con material gráfico. - Explica por qué el elemento presentado de forma visual es un absurdo. 	<p>¿Me lo cuentas otra vez? Apoyándose con imágenes en secuencia sobre el texto. Además se apoyará con tarjetas con conectores y/o palabras claves como: “Había una vez”, “luego”, “después” y “Finalmente”.</p> <ul style="list-style-type: none"> - El niño observa a la especialista que saca una sartén de una caja sorpresa y se lo coloca en la cabeza, saca también un lápiz y una pasta el cual simula lavarse los dientes. Luego pregunta al niño: ¿Qué tengo en la cabeza?, ¿Puedo utilizar una sartén en la cabeza?, ¿Por qué?. El niño dará sus respuestas y se le invitará a crear situaciones no reales para tomarles fotos. - Ejemplo de absurdos que se realizarán: Comer el yogurt con un tenedor, jugar tenis con la sartén, ponerse unos guantes como medias, peinarse con una cuchara, hablar por teléfono con un plátano, ponerse un pañal en la cabeza, etc. - Estas fotos se guardarán para la siguiente sesión. 	<ul style="list-style-type: none"> - Modelado - Apoyos visuales - Estrategias para resolver la comprensión - Puesta en duda - Respuesta falsa 	<ul style="list-style-type: none"> - Rompecabezas - Imágenes (secuencia del cuento) - Sartén, lápiz, pasta dental. - Objetos varios 	
---	---	--	--	---	--

DIARIO DE SESIÓN N° 21

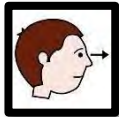
Nombre del niño: Jorge Fierro

COMPONENTE	INDICADORES	ACTIVIDADES	ESTRATEGIAS	MATERIALES	OBSERVACIONES
		<ul style="list-style-type: none"> - La especialista anticipará y estructurará la sesión, dibujando o pegando imágenes correspondientes a la secuencia del trabajo del día en la pizarra portátil, en orden y enumeradas. . El niño irá tachando cada gráfico luego de haberse realizado. - Se inducirá al niño mantener el contacto visual utilizando un pictograma cuando se le hable o se le dé una indicación. 	<ul style="list-style-type: none"> - Apoyos visuales 	<ul style="list-style-type: none"> - Pizarra - Plumones - Imágenes 	
<p>PRAGMÁTICO</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Verbaliza sus vivencias y acontecimientos ordenados en el tiempo mediante la elaboración de su cuaderno narrativo o agenda apoyada de imágenes. - Relata una historia escuchada previamente respetando el orden cronológico de la misma, apoyado con guiones y/o secuencia de imágenes. 	<ul style="list-style-type: none"> - La especialista muestra el cuaderno de narraciones donde escribe la fecha y con ayuda de información y/o fotos enviadas previamente por la mamá, comenta lo que hizo el fin de semana, apoyado de preguntas como: ¿Qué estabas haciendo? (señalando la foto), ¿Con quiénes estabas?, ¿Dónde estaban?, etc. La especialista anotará lo que el niño comenta en forma ordenada y estructurada (redactada en primera persona) e inducirá la misma para facilitar el comentario; además el niño lo complementará con algunos dibujos solicitados por la especialista. - La especialista muestra un muñeco de una tortuga, la describen y lo invita a escuchar un cuento en video llamado “La liebre y la tortuga”. El niño lo arma y responde a la pregunta: ¿Te 	<ul style="list-style-type: none"> - Apoyos visuales - Estrategias para resolver la comprensión - Inducción 	<ul style="list-style-type: none"> - Fotos - Tarjetas de imágenes 	

<p>LÉXICO SEMÁNTICO</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Finaliza los turnos dentro de una conversación con expresiones de cortesía como “eso es todo”, “hablamos otro día”, ”Bueno, me tengo que ir”, a través de la realización de juegos de dramatización apoyadas con imágenes y pictogramas. - Identifica los absurdos visuales dentro de un conjunto de elementos en actividades lúdicas con apoyo visual y con material gráfico. - Explica por qué el elemento presentado de forma visual es un absurdo. 	<p>gustó el cuento?, ¿Cuál fue tu parte favorita?, ¿Me lo cuentas otra vez? Apoyándose con imágenes en secuencia sobre el texto. Además se apoyará con tarjetas con conectores y/o palabras claves como: “Había una vez”, “luego”, “después” y “Finalmente”.</p> <ul style="list-style-type: none"> - La especialista invitar a jugar a “Imaginemos lugares”, para ello, se le muestra al niño una ruleta con imágenes de diferentes lugares: una peluquería, el supermercado, heladería y farmacia; este lo gira e inventarán una conversación según el personaje del lugar que corresponda. La especialista facilitará el diálogo con algunas preguntas y dará la consigna: “Tú finalizarás la conversación en el momento que desees utilizando las tarjetas (se proporcionará tarjetas con apoyo visual que digan: “eso es todo”, “hablamos otro día”, ”Bueno, me tengo que ir”) - El niño observa las fotos tomadas en la sesión anterior y comenta con apoyo de la especialista cómo lo hicieron. Además se le presenta nuevas imágenes de absurdos visuales y se le hace la pregunta: ¿Qué ves falso aquí?, ¿Por qué?, ¿cómo debería ser?. - Luego de escuchar las respuestas del niño se le invita a crear algunos absurdos dibujándolos en una cartulina a partir de imágenes que encontrará pegados en ella (silla, caballo, maseto, árbol, nube, etc.) 	<ul style="list-style-type: none"> - Modelado - Apoyos Visuales - Puesta en duda - Respuesta falsa - Apoyos visuales - Puesta en duda - Respuesta falsa 	<ul style="list-style-type: none"> - Lap-top - Ruleta - Imágenes visuales - Tarjetas visuales -Fotos - Cartulinas - Imágenes 	
---	--	---	--	---	--

DIARIO DE SESIÓN N° 22

Nombre del niño: Jorge Fierro

COMPONENTE	INDICADORES	ACTIVIDADES	ESTRATEGIAS	MATERIALES	OBSERVACIONES
		<ul style="list-style-type: none"> - La especialista anticipará y estructurará la sesión, dibujando o pegando imágenes correspondientes a la secuencia del trabajo del día en la pizarra portátil, en orden y enumeradas. . El niño irá tachando cada gráfico luego de haberse realizado. - Se inducirá al niño mantener el contacto visual utilizando un pictograma cuando se le hable o se le dé una indicación. 	<ul style="list-style-type: none"> - Apoyos visuales 	<ul style="list-style-type: none"> - Pizarra - Plumones - Imágenes 	
<p>PRAGMÁTICO</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Finaliza los turnos dentro de una conversación con expresiones de cortesía como “eso es todo”, “hablamos otro día”, ”Bueno, me tengo que ir”, a través de la realización de juegos de dramatización apoyadas con imágenes y pictogramas. 	<ul style="list-style-type: none"> - La especialista muestra un avión de juguete y le dice al niño que se va a ir de viaje. Imaginan estar en países muy lejanos y para comunicarse realizan una video llamada (celular/Tablet) haciendo uso de un programa de video llamada como Skype, Tango, Messenger, etc. - El niño se dispone a un ambiente un poco alejado y distinto a la especialista cuando esta lo llame. (dormitorio /sala) Comentaré sobre el país donde están viajando. - La especialista facilitará el diálogo con algunas preguntas y dará la consigna: “Tú finalizarás la conversación en el momento que desees utilizando las tarjetas como apoyo (se proporcionará tarjetas con apoyo visual que digan: “eso es todo”, “hablamos otro día”, ”Bueno, me tengo que ir”). - Así pudiendo cambiar de país siguiendo los intereses del niño. 	<ul style="list-style-type: none"> - Modelado - Apoyos Visuales 	<ul style="list-style-type: none"> - Tarjetas de imágenes - Celular - Tablet 	

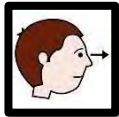
<p>LÉXICO SEMÁNTICO</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Relata una historia escuchada previamente respetando el orden cronológico de la misma, apoyado con guiones y/o secuencia de imágenes. - Identifica el absurdo dentro de un enunciado presentado en forma oral. - Explica por qué el elemento presentado de forma visual es un absurdo. 	<ul style="list-style-type: none"> - La especialista invita al niño a ver un video sobre un cuento llamado “Lina, la conejita desobediente” https://www.youtube.com/watch?v=DcGkUAbWAbQ <p>Luego, realiza diferentes preguntas sobre el video ¿Te gustó la historia?, ¿Me lo cuentas otra vez? y pide al niño que lo vuelva a contar, esta vez se apoyará el relato con el video que esta vez estará sin audio.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Además se apoyará con tarjetas con conectores y/o palabras claves como: “Había una vez”, “luego”, “después” y “Finalmente”. - La especialista muestra un corto de la película “Snoopy y Charlie Brown” y mientras lo ven juntos identifican algunos absurdos que se presenta en el tráiler coo: Snoopy vuela en una casita para perros, Snoopy baja del techo, el perro escribe a máquina, etc. Explicándole que mucho de los dibujos animados presentan situaciones no reales y absurdas. - Luego, escucha algunos enunciados de absurdos verbales, uno por uno y responde a la pregunta: ¿Esta bien o esta mal?, ¿Por qué? - Ejemplo de absurdos verbales: <ul style="list-style-type: none"> • Las nubes son moradas. • Los pájaros nadan en el mar. • Cuando hace calor me pongo el abrigo. • Los bomberos apagan el fuego con gaseosa. • El caracol anda muy deprisa. 	<ul style="list-style-type: none"> - Modelado - Estrategias para resolver la comprensión - Puesta en duda - Respuesta falsa 	<ul style="list-style-type: none"> - Video 	
---	--	--	---	---	--

		<ul style="list-style-type: none"> • Por las mañanas sale la luna. • Los coches tienen tres ruedas. • En invierno nos ponemos ropa de baño para ir por la calle. • Las pelotas de fútbol son cuadradas. • Nos bañamos con la ropa puesta. • Cuando llueve cerramos el paraguas. • La jirafa tiene el cuello corto. • Los ratones son animales enormes. 	<ul style="list-style-type: none"> - Apoyos visuales 	<ul style="list-style-type: none"> - Video - Tarjetas 	
--	--	--	---	---	--




DIARIO DE SESIÓN N° 23

Nombre del niño: Jorge Fierro

COMPONENTE	INDICADORES	ACTIVIDADES	ESTRATEGIAS	MATERIALES	OBSERVACIONES
		<ul style="list-style-type: none"> - La especialista anticipará y estructurará la sesión, dibujando o pegando imágenes correspondientes a la secuencia del trabajo del día en la pizarra portátil, en orden y enumeradas. . El niño irá tachando cada gráfico luego de haberse realizado. - Se inducirá al niño mantener el contacto visual utilizando un pictograma cuando se le hable o se le dé una indicación. 	<ul style="list-style-type: none"> - Apoyos visuales 	<ul style="list-style-type: none"> - Pizarra - Plumones - Imágenes 	
<p>PRAGMÁTICO</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Relata una historia escuchada previamente respetando el orden cronológico de la misma, apoyado con guiones y/o secuencia de imágenes. 	<ul style="list-style-type: none"> - La especialista muestra un títere de gato, que interactúa con el niño, le comenta que ha traído un cuento para leerlo. (Cuento: “Renata y su gato”- Alfaguara), el niño responde a la pregunta: ¿De qué crees que trata el cuento?. Luego, escucha con atención la historia contada por la especialista lo leen juntos y la especialista hace las siguientes preguntas: ¿Te gustó la historia?, ¿Me lo cuentas otra vez? Apoyándose con imágenes en secuencia sobre el texto. - Además se apoyará con tarjetas con conectores y/o palabras claves como: “Había una vez”, “luego”, “después” y “Finalmente”. 	<ul style="list-style-type: none"> - Modelado - Apoyos Visuales 	<ul style="list-style-type: none"> - Fotos - Tarjetas de imágenes 	

DIARIO DE SESIÓN N° 24

Nombre del niño: Jorge Fierro

COMPONENTE	INDICADORES	ACTIVIDADES	ESTRATEGIAS	MATERIALES	OBSERVACIONES
		<ul style="list-style-type: none"> - La especialista anticipará y estructurará la sesión, dibujando o pegando imágenes correspondientes a la secuencia del trabajo del día en la pizarra portátil, en orden y enumeradas. . El niño irá tachando cada gráfico luego de haberse realizado. - Se inducirá al niño mantener el contacto visual utilizando un pictograma cuando se le hable o se le dé una indicación. 	<ul style="list-style-type: none"> - Apoyos visuales 	<ul style="list-style-type: none"> - Pizarra - Plumones - Imágenes 	
<p>PRAGMÁTICO</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Da indicaciones o mandatos orales dentro de juegos planificados y/o espontáneos apoyados de imágenes. 	<ul style="list-style-type: none"> - La especialista muestra una caja sorpresa con hojas, lápices de colores y acuarelas, le comenta que necesita hacer un lindo Snoopy para su oficina y no sabe cómo. - Finalmente, el niño tendrá que dar las indicaciones paso a paso para que la especialista imite y dibuje lo que él esta haciendo. Se ayudará con frases que digan: “Paso No 1: Dibujo...” , “Paso No 2: Delíneo...”, “Paso No 3: coloreo”, etc. - La especialista comenta al niño que ha escondido algunas pizzas en la sala de trabajo, invitándolo a jugar “frío, frío, caliente, caliente”. - El niño junta las piezas y observa la imagen de la portada de un cuento (“Carlota no dice ni PIO”- Ed. Somos Ocho”), el niño responde a la pregunta: ¿De qué crees que trata el cuento?. Luego, lo leen juntos y la especialista hace las siguientes preguntas: ¿Te gustó la historia?, ¿Ahora me lo cuentas tú? 	<ul style="list-style-type: none"> - Modelado - Apoyos Visuales - Modelado - Estrategias para resolver la comprensión 	<ul style="list-style-type: none"> - Hojas, acuarelas, lápices de colores. - Piezas de la portada 	

	<p>- Relata una historia escuchada previamente respetando el orden cronológico de la misma, apoyado con guiones y/o secuencia de imágenes.</p> <p>- Identifica el absurdo dentro de un enunciado presentado en forma oral.</p> <p>- Explica por qué el elemento presentado de</p>	<p>Apoyándose con imágenes en secuencia sobre el texto.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Además se apoyará con tarjetas con conectores y/o palabras claves como: “Había una vez”, “luego”, “después” y “Finalmente”. - La especialista muestra un episodio del dibujo animado “Tom y Jerry” https://www.youtube.com/watch?v=UaX3hvrZDJA mientras lo ven identifican algunos absurdos que se presenta: el gato durmiendo en un plato, los personajes con moños en la cabeza, trazos en un pedazo de carne, Explicándole que mucho de los dibujos animados presentan situaciones no reales y absurdas. - Luego, escucha algunos enunciados de absurdos verbales, uno por uno y responde a la pregunta: ¿Esta bien o esta mal?, ¿Por qué? - Ejemplos de absurdos verbales: <ul style="list-style-type: none"> • Si tenemos calor nos ponemos el abrigo. • El plátano es una verdura. • Antes del viernes viene el domingo. • En verano hace mucho frío. • Me lavo los dientes con un peine de dientes. • Todas las mañanas ceno un vaso de leche. • La vaca es un animal marino. • Todas las noches leo un libro a la luz del sol. • Las estaciones del año son cinco. • Después de Octubre viene Diciembre. 	<ul style="list-style-type: none"> - Apoyos visuales - Puesta en duda - Respuesta falsa - Apoyos visuales 	<p>del cuento</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cuento 	
--	---	--	---	--	--

<p>LÉXICO</p> <p>SEMÁNTICO</p> <p>PRAGMÁTICO</p>	<p>forma visual es un absurdo.</p> <p>- Verbaliza sus vivencias y acontecimientos ordenados en el tiempo mediante la elaboración de su cuaderno narrativo o agenda apoyada de imágenes</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Comemos la sopa con tenedor. • Como llovía mucho salí a la calle sin paraguas. • Cuando hace calor ponemos el ventilador. • Meto los platos en la lavadora para que se limpien. • El agua del mar es dulce. • Fui a la panadería porque necesitaba comprar jarabe para la tos. <p>- La especialista muestra el cuaderno de narraciones donde escribe la fecha y con ayuda de información y/o fotos enviadas previamente por la mamá, comenta lo que hizo el fin de semana, apoyado de preguntas como: ¿Qué estabas haciendo? (señalando la foto), ¿Con quiénes estabas?, ¿Dónde estaban?, etc. La especialista anotará lo que el niño comenta en forma ordenada y estructurada (redactada en primera persona) e inducirá la misma para facilitar el comentario; además el niño lo complementará con algunos dibujos solicitados por la especialista.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Apoyos visuales - Estrategias para resolver la comprensión - Inducción 	<ul style="list-style-type: none"> - Cuaderno de narraciones - fotos 	
---	--	---	--	--	--