

¡Yo también juego! ¿TEApuntas?

Guía para el juego dirigido en centros educativos



Asociación Autismo Córdoba
Autoras: Sandra Ruiz Bustos y Miriam Muñoz Torres

¡Yo también juego! ¿Teapuntas?

Guía para el juego dirigido con alumnado con
trastorno del espectro autista en centros educativos

Autoras: Miriam Muñoz Torres
Sandra Ruiz Bustos

Imagen de portada: **Miriam Muñoz Torres, Sandra Ruiz Bustos**

Edita: **Miguel Ángel López Raso**

Imprime: **Diputación de Córdoba**

Depósito legal: **CO 2290-2017**

ISBN de autor: **978-84-697-6648-4**

Agradecimientos

Son muchas las personas a las que agradecer el desarrollo de esta guía de juego. En primer lugar a las propias familias de Autismo Córdoba, que llevan muchos años reivindicando la participación y aprovechamiento del recreo por parte de nuestros hijos e hijas, y ellas han sido en todo momento las impulsoras de este trabajo. A Miriam y Sandra, profesionales de Autismo Córdoba, por el empeño que le han puesto en desarrollarlo. A todas las entidades que han colaborado económicamente con este proyecto, muy especialmente a Álvalo López, escritor de la novela “Nieve en Aberfeldy” y que donó la totalidad de la recaudación procedente de la venta de la misma para poder desarrollar esta guía e implantarla en los centros educativos y que además ha estado siempre tan cerca de este proyecto. Y por supuesto a los profesionales de la enseñanza que muestran cada día el interés por una educación en inclusión total y en la que ningún niño se quede fuera por presentar algún tipo de dificultad.

Mención especial por supuesto a Rosario Gallardo Martínez, Lucía López Caballero, Verónica Domínguez Ruiz, María Moreno Coca, Jesús Porras Escobar, Andrea Ruiz Fernández, José Rísquez Aragón, Beatriz Varo Abad, Antonio Recio Raya y Laura Jiménez Nadales, alumnos y alumnas del Ciclo Superiores de Integración Social del Colegio Ferroviario de Córdoba, que han participado en la elaboración de los juegos que se muestran en esta guía.

ÍNDICE

1. Introducción	5
2. El trastorno del espectro autista	9
3. Justificación	22
4. Contexto educativo	25
5. Objetivos	28
6. Metodología	31
7. Estructura de trabajo	38
8. Organización del espacio	41
9. Juegos	44
10. Evaluación	78

Introducción

¿Quiénes somos?

Autismo Córdoba es una entidad sin ánimo de lucro que data del año 1995, promovida por familiares de personas con Trastorno del Espectro del Autismo (TEA), en la que facilitamos apoyos y servicios específicos para las personas con este tipo de trastorno y sus familias.

Reconocimientos:

- Entidad declarada de UTILIDAD PÚBLICA por el Ministerio del Interior
- Entidad declarada de INTERÉS PÚBLICO MUNICIPAL por el Excmo. Ayuntamiento de Córdoba

Con el fin de aglutinar esfuerzos con otras entidades hermanas y con los mismo fines que nosotros, en la actualidad formamos parte de:

- Confederación Autismo España
- Federación Autismo Andalucía
- Federación de Necesidades Educativas Especiales
- Consejo Local de la Discapacidad en Córdoba
- Foro Diversidad Funcional Distrito Noroeste de Córdoba

NUESTRA IDENTIDAD

Misión

Nuestra misión es la de ser una organización comprometida con las personas con TEA y sus familias, que generamos la

ilusión y ofrecemos servicios y apoyos especializados a lo largo de todo su ciclo vital, favoreciendo su inclusión social a todos los niveles.

Una Organización Comprometida para Autismo Córdoba es ser una entidad que atiende a cada familia como única, entendiendo sus necesidades y dándoles respuestas, siendo un apoyo para la consecución de sus objetivos y luchando con firmeza por el cumplimiento de los derechos de las personas con TEA.

La Ilusión es la herramienta que usamos para la consecución de todos nuestros fines, partiendo de las familias e impregnando de la misma al equipo de profesionales que componen la entidad. Es arrancar cada proyecto como si fuera el primero.

Visión

Nuestra visión es la de ser una organización referente y pionera en sus servicios:

Organización Referente para Autismo Córdoba es ser el enclave del conocimiento respecto a los TEA y de servicios de especialización en nuestra provincia, teniendo la capacidad de dar respuesta a las necesidades e inquietudes de las personas con TEA, sus familias, profesionales y colectivos sociales.

Pioneros en nuestros servicios porque buscamos continuamente la especialización en proporcionar respuestas a personas con trastorno del espectro autista, ofreciendo atención adecuada a sus características y necesidades, fomentando su integración, usando la innovación como instrumento fundamental para llegar a tal fin.

Valores

Nuestros valores son la pasión, la capacidad, la reivindicación, la transparencia y la unión.

Pasión porque ponemos el alma en lo que hacemos, teniendo como motor la felicidad y el bienestar de las personas con TEA y sus familias. Nos desvivimos en cada paso, cada proyecto, todo ello encaminado a garantizar un futuro óptimo para ellos.

Para mantener nuestra línea de trabajo correcta y siempre ascendente nos dotamos de un equipo humano, tanto a nivel de Junta Directiva no remunerada, como de profesionales, con Capacidad Plena para el desarrollo de todas las funciones necesarias en la actividad diaria de nuestra entidad.

La transparencia es fundamental en la gestión y el desarrollo de todo el trabajo que realizamos, la claridad en la exposición de nuestros proyectos a corto y largo plazo. Dotar siempre a nuestro colectivo de información plena sobre la gestión, tanto del funcionamiento de la propia entidad como de todos los servicios ofrecidos. Apertura total a la sociedad para dar a conocer a las personas con TEA, sus inquietudes, sus necesidades y sus capacidades.

Trabajamos por una Unión efectiva, solidaria y real entre personas con autismo-familias y otras entidades solidarias. Juntar esfuerzos para llegar a buen fin, resolver problemas juntos, tener en cuenta necesidades de otros y ofrecer nuestra ayuda.

El trastorno del espectro autista

2. El trastorno del espectro autista

El trastorno del espectro autista, a partir de ahora TEA, se define como una alteración severa, crónica y generalizada del desarrollo, que consta de un conjunto amplio de factores que afectan al neurodesarrollo y al funcionamiento cerebral, dando lugar a dificultades en la comunicación e interacción social, así como la flexibilidad del pensamiento y de la conducta. Se adquiere principalmente en la etapa fetal o en los primeros meses de vida aunque los primeros síntomas aparecen durante los tres primeros años. Es un trastorno de origen biológico, en el que pueden influir factores de predisposición genética, agentes infecciosos, procesos bioquímicos, anomalías metabólicas, etc.

Según estudios epidemiológicos realizados en Europa la prevalencia en casos de TEA es de aproximadamente 1 por cada 100 nacimientos, siendo más frecuente en los hombres que en las mujeres con una proporción de 1 mujer cada 4 hombres (Autism-Europe aisbl 2015). Además el porcentaje de personas con Autismo de alto funcionamiento suele ser superior en varones.

Encontramos ciertas diferencias entre los hombres y mujeres que presentan el trastorno reflejándose en su comportamiento, sintomatología y comorbilidad, siendo estas diferencias más acusadas a partir de la pubertad, época en la cual pueden padecer algunos trastornos como depresión y ansiedad.

En general los niños con TEA presentan menores problemas de escolarización y mayores habilidades para el aprendizaje que las niñas. Ellas suelen tener mejores habilidades sociales y menos comportamientos repetitivos y estereotipados. Además las mujeres con TEA suelen ser menos sensibles a las

entradas sensoriales fuertes, siendo en ellas menos frecuente la hipersensibilidad sensorial.

A la hora de relacionarnos con las personas con TEA es necesario comprender sus peculiaridades cognitivas, para así poder entender mejor cuáles son sus necesidades, cómo es su manera de procesar la información, facilitarles la comprensión de su entorno y ayudarles a relacionarse con los demás.

2.1 Peculiaridades cognitivas

- **Plano mental en el trastorno autista, Teoría de la Mente**

La Teoría de la Mente es la capacidad de atribuir pensamientos e intenciones a otras personas. Simon Baron Cohen realizó el primer estudio sobre autismo y teoría de la mente en 1985, en él afirmó la hipótesis “los niños con autismo tiene una especial dificultad para atribuir estados mentales a sí mismos y a los demás”. Baron-Cohen, S, Leslie, A.M., & Frith, U, (1985) Does the autistic child have a “theory of mind?” *Cognition*, 21, 37-46.

El trabajo en la teoría de la mente es una parte fundamental para fomentar el desarrollo de sus habilidades sociales.

En el ámbito escolar podemos encontrar dificultades a la hora de respetar las normas básicas en las relaciones interpersonales como el respeto

de turnos, el espacio interpersonal, mantener la cordialidad en momentos críticos/difíciles. Presentan ciertos problemas a la hora de interpretar los mensajes literalmente ya que les cuesta entender bromas o metáforas. Existe un déficit de empatía hacia los demás lo cual puede llevarles a no entender las consecuencias en los compañeros/as por su propio comportamiento.

- **Pensamiento visual**

Hay dos formas de procesar la información, de manera visual y de manera verbal. Desde finales de los 70 se ha comprobado que las personas con TEA pertenecen al grupo de las personas con pensamiento visual.

Esta característica hay que tenerla muy en cuenta en todos los ámbitos de intervención con una persona con TEA ya que les ayudará, no sólo a la comprensión, sino también a su procesamiento mental, por ello la importancia de emplear apoyos visuales.

Dichos apoyos podemos emplearlos mediante objetos reales, imágenes de objetos reales y/o pictogramas. La elección de una u otra opción dependerá siempre del grado de comprensión de la persona con TEA.

A través del empleo de claves visuales podremos anticipar qué va a ocurrir, prever cambios en la organización del día, generar autonomía en los

distintos entornos donde se desenvuelva el chico/a, así como emplear los apoyos visuales como un sistema alternativo y/o aumentativo de comunicación (SSAAC) mediante el intercambio de imágenes.

A la hora de elaborar material es muy importante reflejar de una manera clara y sin distractores la información que queremos transmitir a la persona con TEA, evitando estímulos innecesarios que puedan dificultar su comprensión.

- **Dificultad para la anticipación**

Leo Kanner en 1943 ya describió como “necesidad de invariancia” a la dificultad que tienen las personas con TEA para predecir lo que va a ocurrir en su entorno.

Como consecuencia, surge la tendencia a que su entorno no varíe, dando lugar a conductas estereotipadas, rituales, preferencia por situaciones cotidianas, rutinarias y entornos conocidos.

Además, se debe hacer referencia a la inflexibilidad mental o comportamental, ya que ésta supone un interés absorbente y excesivo por ciertos contenidos o actitudes perfeccionistas extremas que dan lugar a gran lentitud en la ejecución de tareas. De esta peculiaridad parte la necesidad de responder a sus constantes preguntas de qué va a pasar, dónde voy a ir, qué tengo que hacer, con

quién voy a estar, etc. Dando respuesta a estos interrogantes evitaremos posibles problemas de conductas causados por esta incomprensión constante.

Para dar esta respuesta, como se menciona en el apartado anterior, es fundamental emplear apoyos visuales como sistema de anticipación.

A continuación se presenta un ejemplo de una agenda de anticipación con pictogramas¹ de una tarde de la semana, en la que indicamos al niño/a las actividades a seguir en su jornada.



*1: Los símbolos utilizados son obra de Sergio Palao para CATEDU (<http://catedu.es/arasaac/>) que los publica bajo licencia Creative Commons

- **Alteraciones sensoriales**

Las primeras habilidades sociales en los seres humanos están marcadas, en gran medida, por los sentidos de la vista y el oído, llamados sentidos distales, estableciéndose las relaciones por los sonidos y estímulos visuales que emiten las personas que rodean al bebé.

Se ha comprobado que en las personas con TEA hay una inversión en la importancia de los sentidos, siendo para ellos/as los de mayor interés los sentidos del gusto, el olfato y el tacto, llamados sentidos proximales, lo cual afecta a las primeras relaciones sociales del bebé con su entorno.

Además se ha observado la hipo o hipersensibilidad que presentan muchas personas con autismo, lo cual les hace vivir determinadas situaciones como agresivas.

Es fundamental tener presente estas alteraciones a la hora de relacionarnos con personas con TEA ya que nos puede ayudar a entender los comportamientos que pueden presentar en situaciones cotidianas y ayudarlos así a integrarse en ellas.

Por ejemplo el malestar que puede sufrir un niño/a en un recreo por algo tan habitual para los demás como es el ruido que se genere (hipersensibilidad). Por otro lado debemos detectar posibles molestias como la rozadura de un zapato que no provoque

dolor aparente en el niño/a pero si una gran herida (hiposensibilidad).

- **Dificultad en la coherencia central**

La psicóloga alemana Uta Frith, pionera en la investigación del Autismo y la Dislexia, a principios de los 90 nos habla de que existe una característica universal del procesamiento de la información en los seres humanos, que consiste en conectar constantemente la información que recibimos, de tal manera que construimos un significado global enmarcado dentro de un contexto.

Gracias a esta capacidad, podemos captar estímulos del entorno que nos rodean como una situación estimular, para en un segundo momento fijarnos en los estímulos por separado.

Las personas con TEA presentan especial dificultad para construir una información general dentro de un contexto con más informaciones.

Como se indica en el apartado Apoyos Visuales, a la hora de realizar material es necesario que éste sea claro y conciso, reflejando la información necesaria para llevarlo a cabo, evitando elementos distractores (adornos, decoraciones, etc.)



MAL



BIEN

• Función Ejecutiva

Las funciones ejecutivas tienen que ver con las funciones cerebrales que ponen en marcha, organizan, integran y manejan otras funciones. Hacen



que las personas sean capaces de medir las consecuencias a corto y largo plazo de sus acciones y de planear los resultados. Permiten que las personas sean capaces tanto de evaluar sus acciones al momento de llevarlas a cabo como de hacer los ajustes necesarios en casos en los cuales las acciones no están dando el resultado deseado.

Las personas con TEA tienen un déficit en esta función ejecutiva, algunos problemas que se reflejan de este déficit son:

- Dificultades en tareas de organización.
- Literalidad en la comprensión de enunciados.
- Dificultades con el cambio de entorno en la tarea.
- Falta de iniciativa en la resolución de problemas.

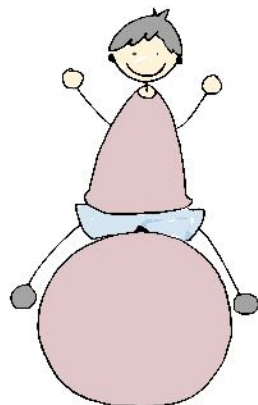
- Falta de sentido en lo que se está haciendo.

Aspectos a tener en cuenta para una intervención de calidad

Para poder ejercer una intervención de calidad debemos conocer las principales características que presenta el alumnao con TEA en los ámbitos sociales:

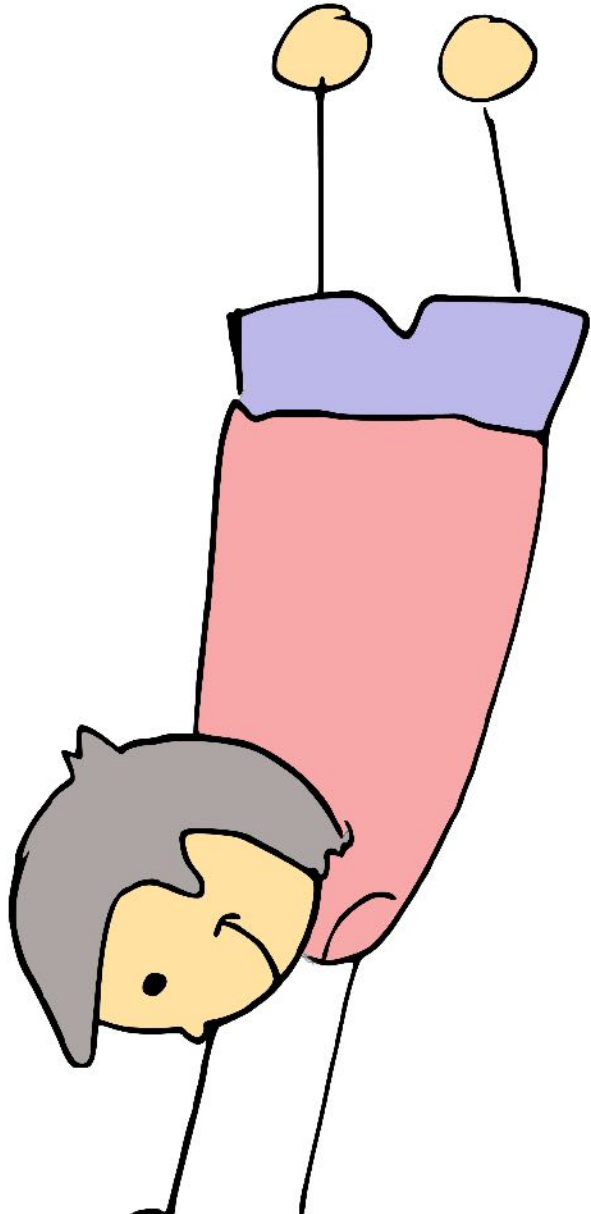
- Dificultad para mantener la atención en las actividades.
- Tienen problema para llevar a cabo un juego funcional y simbólico.
- Carecen de estrategias para interactuar con iguales.
- Poco interés/motivación en las relaciones con iguales, debido a posibles fracasos en intentos anteriores.
- Tienen un abanico reducido de intereses.
- Dificultad para respetar normas sociales básicas (respetar turnos, pedir las cosas a los demás, etc.)
- Dificultad para resolver posibles problemas que se presenten en el juego o relaciones sociales.

Cuando se hace referencia al espectro autista, se habla sobre un grupo de manifestaciones que aunque comparten un núcleo común, muestran una gran variabilidad de conductas y expresiones. Es por ello que la amplitud de características citadas anteriormente podemos encontrarlas en los niños y niñas que presentan el trastorno, haciéndose más notorias en al ámbito social. Para ello el colegio es un espacio excepcional, en el cual se pueden



reforzar dichas interacciones, teniendo en cuenta la variabilidad de situaciones y dificultades en las que tienen que desenvolverse diariamente.

Es fundamental contar con una figura que guíe y reconduzca al alumnado con TEA en estas actividades dotándolo de recursos, apoyos y herramientas necesarias con las que puedan sentir confianza a la hora de establecer relaciones interpersonales. Para llegar a una intervención de calidad y tras observar progresos evidentes en el alumnado con TEA, debemos ir retirando los apoyos de manera paulatina, pues el objetivo final es la autonomía total en el momento de juego con iguales.



Justificación

Justificación

El trastorno del espectro autista, se define como una alteración severa, crónica y generalizada del neurodesarrollo. Se desarrolla principalmente en la etapa fetal o en los primeros meses de vida aunque los primeros síntomas aparecen durante los tres primeros años.

Las grandes características de los niños y niñas que presentan este trastorno son:

- Alteración del desarrollo de la interacción social recíproca.
- Alteración de la comunicación verbal y no-verbal.
- Alteraciones en la conducta.

Por ello las mayores dificultades de las personas con diversidad funcional, en especial con TEA, se encuentran principalmente a nivel socio-comunicativo e inflexibilidad mental. Debido a estas dificultades pueden aparecer conductas disruptivas, aislamiento, estereotipias, problemas en el juego en grupo y en definitiva un comportamiento que no facilita las relaciones entre iguales.

Además de las problemáticas que hemos citado anteriormente, las personas con TEA tienen especial dificultad en la generalización de aprendizajes, por lo que debemos prestarle todos los apoyos necesarios para trasladar los conocimientos trabajados a todos los contextos de su vida diaria. De ahí parte la necesidad fundamental de intervenir en todos los entornos en los que se desenvuelve.

Desde el grupo-clase o clase de referencia se pueden trabajar aspectos como el respeto de turnos, las reglas de un juego, la interacción con el igual, con el objetivo principal de la generalización de los aprendizajes en diversidad de contextos, por ejemplo un parque, un recreo o un cumpleaños, poniendo en práctica las herramientas que ha adquirido en el entorno dirigido.

Un aspecto de gran relevancia es la coordinación de todos los profesionales que intervengan con el niño/a con TEA, pues esto nos permitirá llevar a cabo un proceso de enseñanza-aprendizaje y una intervención integral y de calidad para la persona con TEA. Asimismo sería necesario implicar a la familia en dicho proceso, pues ellos son los agentes directos de dichos progresos y las posibles guías de sus hijos/as en entornos familiares.

El objetivo principal de esta guía es ofrecer los apoyos necesarios tanto a profesionales del ámbito educativo como a las propias familias para que puedan ayudar a los niños y niñas con TEA a mejorar sus interacciones con iguales mejorando su calidad de vida.



Contexto educativo

4. Contexto educativo

El recreo es un momento en el que no hay ningún tipo de estructura ni patrones a seguir. Es por esto por lo que en estos momentos aparecen los mayores problemas de los niños/as con TEA, por esta falta de estructura y por su incompreensión en las interacciones sociales.

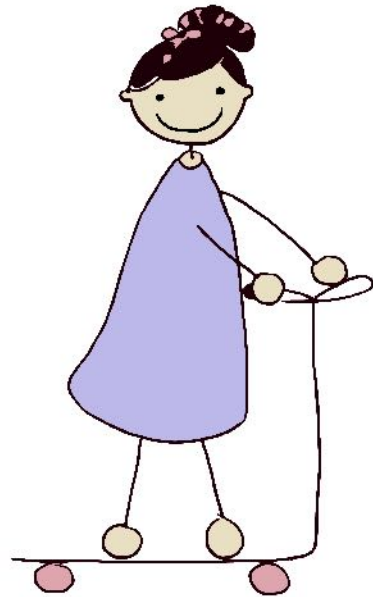
Una intervención de calidad no está basada en otorgar a los niños/as con TEA de un gran número de apoyos, si no que éstos, estén orientados a las necesidad reales de estos alumnos/as, teniendo en cuenta la importancia de trabajar en los contextos y momentos con más necesidades de apoyo, entre los que hay que destacar el recreo.

El recreo es un periodo de la jornada escolar en la que los menores no tienen una actividad dirigida. Al no estar estructurado este tiempo y este espacio los niños/as con NEE, principalmente el alumnado con TEA, suelen encontrar mayor dificultad para saber qué hacer, cómo relacionarse, cómo jugar, etc. y en definitiva cómo pasar esta parte de la jornada, que deberían ser momentos de ocio y entretenimiento en las que se gestasen relaciones positivas con iguales.

En este periodo lectivo de la jornada escolar así como todos los momentos en los que prima el juego, se ponen en práctica una serie de estrategias fundamentales para el desarrollo socio-afectivo. En estas situaciones de ocio los niños/as aprenden a actuar por turnos, practican roles sociales en los que adquiere un papel fundamental el juego simbólico (las

cocinitas, el juego de las casitas, los médicos, carreras de coches, etc.), además del lenguaje que acompaña estos juegos y sus reglas. También adquieren el conocimiento de normas sociales como por ejemplo el acto de compartir, la empatía, cortesía hacia los demás, adaptar su lenguaje a los distintos contextos, etc. Normas que le ayudarán para desenvolverse mejor en sus relaciones sociales y disfrutar de estos momentos.

Según el Decreto 301/2009, de 14 de Julio, por el que se regula el calendario y la jornada escolar en los centros docentes, a excepción de los universitarios: “el horario lectivo del alumnado en el segundo ciclo de educación infantil, educación primaria y en los centros específicos de educación especial será de veinticinco horas semanales que incluirán dos horas y media de recreo distribuidas proporcionalmente a lo largo de la semana”. Esto justifica que el recreo sea un espacio y momento en el que es fundamental trabajar las habilidades sociales de manera guiada en alumnado con NEE.



Objetivos

5. Objetivos

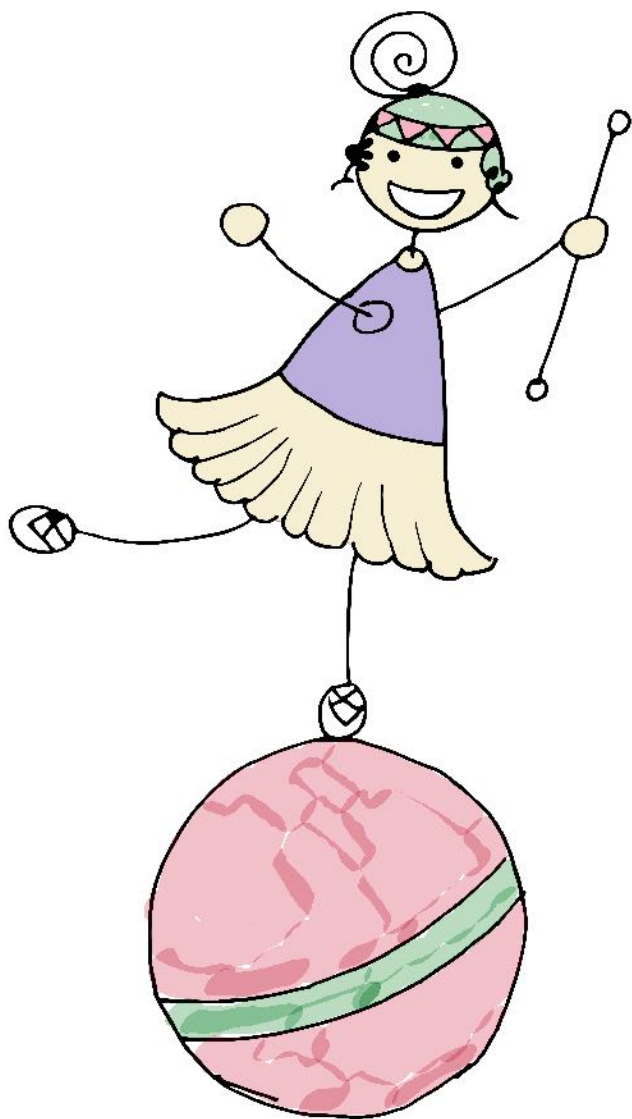
El objetivo fundamental de este proyecto es mejorar la calidad de vida de las personas con TEA, y para conseguirlo es necesario trabajar las habilidades socio-afectivas partiendo siempre desde contextos naturales.

OBJETIVOS GENERALES

- » Desarrollar las habilidades sociales a través de juegos de movimiento, esperas, juegos populares, juegos de músicas, etc.
- » Fomentar la interacción entre iguales.
- » Generalizar el aprendizaje de habilidades sociales e interacción con iguales a todos los contextos de la vida diaria.

OBJETIVOS EN EL CONTEXTO EDUCATIVO

- » Fomentar que todos los alumnos/as comprendan a los compañeros/as con TEA y que aprendan a comunicarse y relacionarse con ellos/as de manera espontánea.
- » Formar a los profesionales del ámbito educativo para que sean capaces de dirigir los recreos sin necesidad de que haya personal de apoyo.
- » Otorgar a los niños y niñas con TEA mayor autonomía en la hora del recreo.
- » Favorecer el sentimiento de pertenencia a un grupo de iguales.
- » Generar amistades.



Metodología

6. Metodología

6.1. Metodología TEACCH

El programa TEACCH (Treatment and Education of Autistic related Communication Handicapped Children) fue fundado en 1966 por el psicólogo estadounidense de origen alemán Eric Schopler. Es un programa llevado a cabo en la universidad de Carolina del Norte destinado a personas con TEA de todas las edades y de todos los niveles de desarrollo.

Los principios en los que nos basamos con un método TEACCH son el empleo de apoyo visual, la estructuración temporal y espacial.

- **Apoyos visuales**, es fundamental que cada juego este organizado y estructurado visualmente para así poder favorecer al máximo la comprensión de los contenidos que se quieran trabajar en cada juego. Hay tres aspectos importantes a la hora de utilizar apoyos visuales, que son la claridad, la organización y la concreción de la información que se ha de transmitir a la persona con TEA.
- **Estructuración temporal**, es imprescindible para las personas con TEA tener una estructuración temporal, ya que les cuesta anticipar y prever qué va a ocurrir, qué tiene que hacer, dónde va a ir, etc. El desconocimiento de todas estas situaciones les provoca malestar, ansiedad, inestabilidad; dando lugar a muchas de sus conductas inapropiadas. Debemos dar respuestas a las constantes preguntas de dónde voy a estar, qué voy a hacer, qué toca después, etc.

- **Estructuración física**, hace que la organización del recreo sea clara y accesible proporcionando al alumnado autonomía y fomentando un tiempo de juego más coherente y organizado. La creación de distintos rincones en el patio tiene el objetivo de transmitir información sobre las actividades que se realizarán en cada zona.

De esta manera nos adaptamos al estilo de aprendizaje de las personas con TEA, modificando y ajustando cualquiera de los aspectos físicos, temporales, organización de tarea y sistema de trabajo.

Ésta metodología propone una adaptación de entornos y actividades apoyándonos siempre en los aspectos cognitivos más desarrollados en las personas con autismo.

“Hazte como ellos para que ellos se hagan como nosotros”



Entre los puntos fuertes podemos encontrar:

- Memoria Mecánica, refiriéndose a la asimilación de información de manera automática.
- Procesamiento Visual. El cerebro, no los ojos, es el que procesa el mundo visual, incluyendo símbolos, imágenes y distancias. Hablamos del procesamiento visual como un conjunto de destrezas cognitivas que hacen interpretar y comprender lo que estamos observando.
- Intereses Restringidos, viéndolo desde un punto positivo a la hora de relacionarnos con un niño/a con TEA, nos servirá para motivarlos constantemente en el aprendizaje de nuevos conceptos, en la participación en las distintas dinámicas y en la interacción con los compañeros/as.



6.1.1. Estrategias metodológicas

Debemos tener siempre en cuenta una serie de estrategias metodológicas que hacen que nos sigamos adaptando al estilo de aprendizaje de las personas con TEA. A la hora de llevar a la práctica nuestros patios dinámicos, emplearemos una mezcla ajustada a cada momento de estas estrategias, adaptándonos en cada situación de la mejor manera.

- Motivación. Hacer el momento del recreo lo más motivante posible, apoyándonos en sus gustos e intereses.
- Clasificación y emparejamientos. Emplear éste mecanismo como punto fuerte en nuestros juegos educativos en los que además de jugar estemos aprendiendo conceptos como los animales, los colores, los números, etc.
- Evitar el aprendizaje por ensayo/error, debido a su gran capacidad en memoria mecánica, debemos procurar que sus aprendizajes sean desde un inicio correctos, evitando cualquier posible error.
- Moldeamiento y encadenamiento. El aprendizaje por moldeamiento se refiere a un proceso en el cual moldeamos gradualmente una conducta siguiendo los pasos que se aproximarán a la conducta deseada. Por otro lado empleamos el encadenamiento realizando combinaciones de conductas simples para llegar a la acción u objetivo marcado.
- Refuerzo positivo, considerando los refuerzos positivos como una serie de estímulos, partiendo éstos de los intereses individuales de cada niño/a, encaminados a favorecer

la consecución de un determinado objetivo

- Fomentar la enseñanza en entornos naturales, entendiendo por entorno natural cualquier espacio en el que se desenvuelva el niño/a con autismo (casa, colegio, parque, actividades extraescolares, recursos comunitarios, etc.).

Es importante trabajar en entornos naturales para así favorecer la generalización de todos los aprendizajes en cualquier situación de la vida cotidiana.

Además la familia toma un papel primordial en este aspecto siendo los principales agentes activos en las intervenciones, dotándolos así de herramientas útiles en su día a día.

- Evitar estímulos innecesarios. Teniendo en cuenta las dificultades en la coherencia central que presentan las personas con TEA, debemos evitar estímulos verbales o visuales que puedan hacer que el niño/a centre su atención en lo irrelevante.

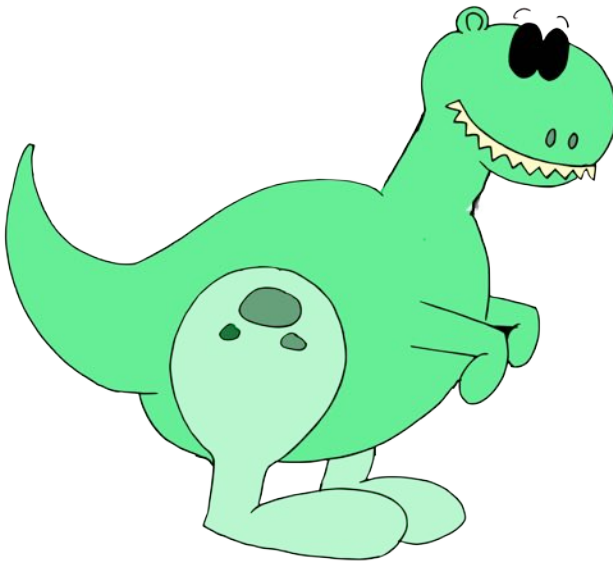
6.2. El juego y modelo metodológico

El juego es una actividad innata en el ser humano y de vital importancia en la infancia. Al niño le permite reconocerse, conocer el mundo, ponerse en el lugar de los demás y asimilar la realidad. A través del juego, se ensayan conductas, se desarrolla la personalidad y se descargan emociones.

Según Vigotsky en base a la teoría sociocultural “el juego es una actividad social, donde niños y adultos aprenden a dominar sus capacidades y las normas sociales, se aprende de otros. El desarrollo viene determinado por la acti-

vidad social. El niño se desarrolla con la actividad lúdica.”

Debido a la importancia del juego en la infancia, este proyecto está basado en una metodología lúdico-creativa, y siendo como objetivo principal la inclusión del alumnado con TEA en los recreos, tomaremos como punto de partida las necesidades e intereses de éstos. En base a esta metodología, los niños/as tendrán el papel activo en el juego, ejerciendo el adulto una figura de guía y apoyo.



Estructura de Trabajo

7. Estructura de trabajo

El tiempo del recreo es un momento de ocio libre, que no se encuentra regulado por parte del profesorado, sino que son los propios alumnos los que gestionan su tiempo y disfrutan de él.

Para introducir juegos guiados en el recreo se debe realizar previamente una evaluación inicial, llevada a cabo mediante la observación, con el objetivo de valorar las características, los intereses y la motivación del grupo.

La intervención debe hacerse de manera progresiva y presentándola como un recurso divertido al que todo el centro podrá tener acceso. Sería conveniente iniciarlo con dos días a la semana e ir aumentando paulatinamente.

A continuación presentamos un ejemplo de la organización de una semana de intervención en el recreo.

	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
Educación infantil "Juegos de esperas"	Grupo 1	Grupo 2	Grupo 3	Grupo 1 - 2 *	Grupo 1 - 3 *
Educación primaria "Juegos de mesa"	Grupo A	Grupo B	Grupo A	Grupo B	Grupo C

**Estos días de la semana se realizará una mezcla de cursos, llevando a cabo una dinámica rotatoria para que todos los cursos participen el mismo número de ocasiones.*

*Grupo 1: 3 años
Grupo 2: 4 años
Grupo 3: 5 años*

*Grupo A: 1º y 2º curso de Educación Primaria
Grupo B: 3º y 4º curso de Educación Primaria
Grupo C: 5º y 6º curso de Educación Primaria*

Yo también juego

Las semanas de cada mes estarán organizadas por temáticas, de la siguiente manera:

	Educación Infantil	Educación Primaria
Semana 1	Juegos de relevos	Juegos de mesa
Semana 2	Juegos de mesa	Juegos de relevos
Semana 3	Juegos de movimiento	Juegos de movimiento

Organización del espacio

8. Organización del espacio

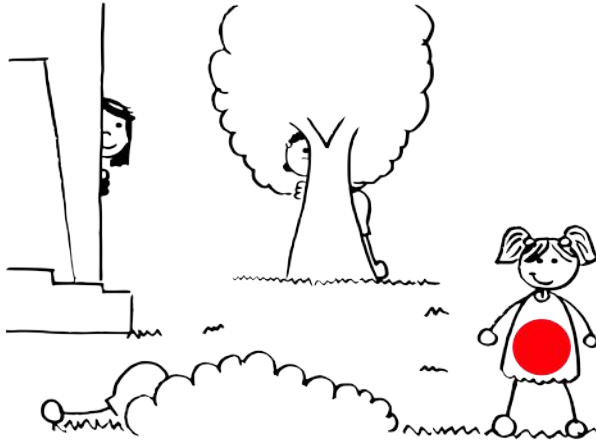
La estructuración de espacios es fundamental para las personas con TEA, ya que les ayuda a situarse y entender la información, fomentando su autonomía. Para ello se debe dividir el patio en diferentes rincones de juego de manera visual.

En el caso de los juegos de mesa se dedicará una zona del patio para dibujar en el suelo los tableros de juegos, por ejemplo oca, parchís, tres en raya, laberinto, twister y parejas locas.

En toda esta organización por cursos, siempre estarían incluidos en las dinámicas de recreo los alumnos escolarizados en modalidad C. Se tendrán en cuenta sus características para asignarle un grupo clase determinado y aquel en el que se esté realizando su inclusión

Juegos

1. El Escondite



Objetivos:

- Fomentar la socialización con sus iguales.
- Favorecer la atención y la capacidad de reacción.
- Desarrollar la psicomotricidad.
- Desarrollar el equilibrio.
- Potenciar la permanencia del objeto.

Descripción:

Uno de los niños/as se la queda y debe de contar con los ojos cerrados hasta un número acordado mientras el resto de jugadores corren a esconderse. Cuando termine de contar, grita “YA VOY” y sale a buscar a todos los jugadores. Los niños/as tendrán que tocar el lugar donde ha contado hasta dicho número sin ser vistos y gritar “POR MI” para así ser salvados. Si el jugador es visto por el que contaba antes de este grito,

Yo también juego

éste deberá de quedársela para contar.

Dificultades que puede presentar un niño/a con TEA:

- » Incomprensión de las normas del juego.
- » Dificultad a nivel verbal, tanto expresiva como comprensión.
- » Dificultad para mantener la atención.
- » Problemas con la atención conjunta.
- » Problemas de equilibrio.

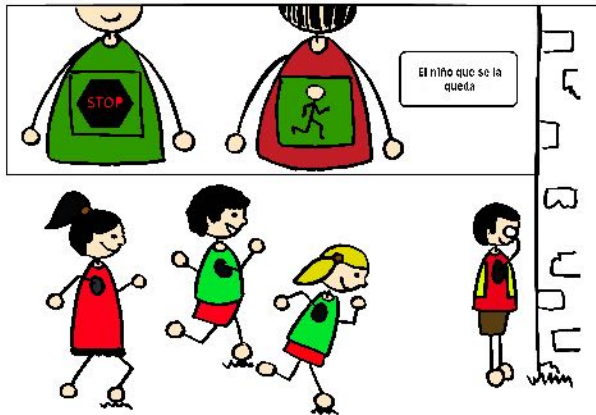
Materiales:

- » Petos y silbatos

Adaptación del juego:

1. Se la queda un componente del grupo y se pone un peto rojo.
 2. El/la elegido/a (peto rojo) tendrá que contar hasta un número establecido.
 3. Al terminar de contar el niño/a debe avisar diciendo “ya voy” y avisar con un silbato y comenzar a buscar a los demás.
 4. Cuando encuentre a alguno de sus compañeros tendrá que correr para pillarlo.
 5. El que sea pillado primero, se la queda, poniéndose el peto de color rojo.
 6. Quien quiera salvarse tendrá que ir corriendo para tocar el sitio dónde se ha contado.
- **Opción alternativa:** Cuando encuentre a alguno de sus compañeros deberá ir corriendo al sitio donde la persona que se la queda cuenta y decir su nombre.

2. El pollito inglés



Objetivos:

- Fomentar la socialización con sus iguales.
- Favorecer la atención y la capacidad de reacción.
- Desarrollar la psicomotricidad.
- Desarrollar el equilibrio.
- Potenciar la permanencia del objeto.

Descripción:

Uno/a de los niños/as se la queda, se coloca en una pared y el resto de participantes se sitúa a cierta distancia. El que se la queda deberá de estar mirando a la pared y el resto de participantes se sitúa a una distancia establecida para poder avanzar hacia el/la que se la quede. Una vez todos/as colocados el que se la queda tiene que decir “¡un, dos, tres, pollito inglés! Y cuando la termina se gira para ver a los participantes. Ellos/as pueden avanzar mientras el que se la queda está de espaldas, pronunciando la frase citada antes,

Yo también juego

pero deberán estar inmóviles cuando este se gire y los mire. El jugador/a que se la queda si ve a alguien moviéndose deberá retroceder hasta el punto de partida inicial. El jugador/a que llega primero hasta la pared donde está el jugador/a que se la queda sin que lo haya visto moverse gana el juego y se la queda.

Dificultades que puede presentar un niño/a con TEA:

- Incomprensión de las normas del juego.
- Dificultad a nivel verbal, tanto expresiva como comprensión.
- Dificultad para mantener la atención.
- Problemas con la atención conjunta.
- Problemas de equilibrio.
- Dificultad en la permanencia del objeto

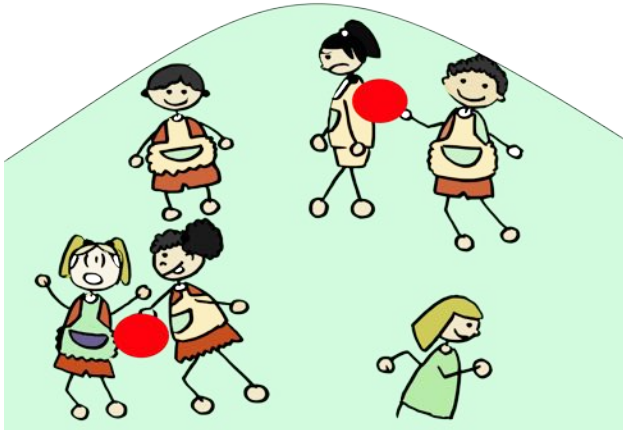
Materiales:

- Pictograma: de avanzar hacia delante y de stop

Adaptación del juego:

1. Un componente del grupo se la queda
2. Se colocará un pictograma en la espalda (en el que indicará que “avance” y por delante “que se queden quietos”)
3. El que se la queda mirará a la pared y dirá: “Un, dos, tres, pollito inglés”
4. Los demás participantes deberán estar situados en un punto previamente acordado formando una fila.
5. Mientras el que se la queda está de espaldas, los demás deben ir andando y cuando se dé la vuelta deberán quedarse quietos en una postura divertida (al principio les podrá costar un poco entender el momento en el que tienen que interpretar los pictogramas)

3. El Pilla Pilla



Objetivos

- Fomentar la socialización con sus iguales.
- Favorecer la atención y la capacidad de reacción.
- Desarrollar la psicomotricidad.
- Desarrollar el equilibrio.

Descripción:

Delimitaremos una parte del patio no muy grande, donde todos los niños/as estarán y nadie podrá salir de esa zona. Elegiremos a un niño/a que será el que se la quede y deberá ir corriendo tras los demás hasta que logre coger a uno/a. El / la que haya sido pillado se la quedará y será el que tenga que pillar a los demás y así sucesivamente.

Dificultades que puede presentar un niño/a con TEA:

- Incomprensión de las normas del juego.

Yo también juego

- Dificultad a nivel verbal, tanto expresiva como comprensiva.
- Dificultad para mantener la atención.
- Problemas con la atención conjunta.
- Problemas de equilibrio.

Materiales:

- Petos

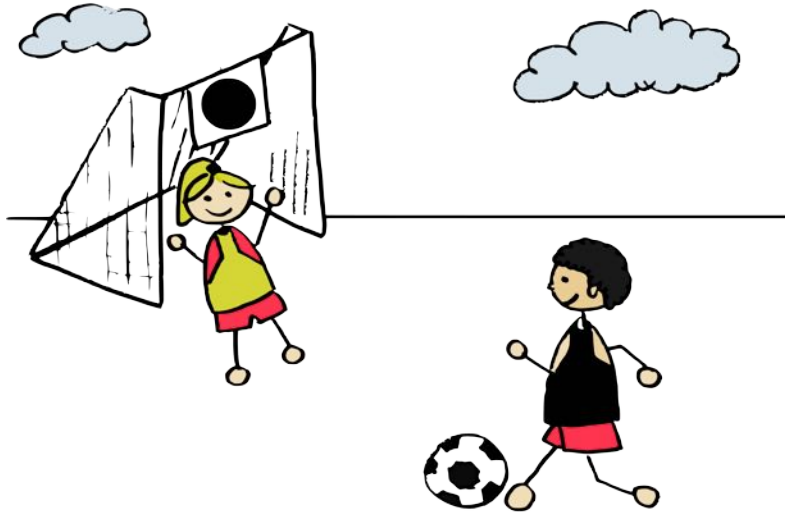
Adaptación del juego:

1. Delimitaremos una parte del patio no muy grande, donde todos los niños estarán y nadie podrá salir de esa zona.
2. Elegiremos un niño que será el que se la quede, llevará un peto puesto (para que sea fácil diferenciarlo).
3. Éste deberá contar hasta un número establecido mientras los demás corren.
4. Deberá salir corriendo detrás de los demás hasta que logre coger a uno.
5. El/a que sea pillado se la quedará y tendrá que ponerse el peto y seguir así sucesivamente hasta que finalice el juego.

Opción alternativa:

Cuando pille a un compañero se pondrá otro peto y se cogerán de la mano, formando una cadena. Esto sucederá sucesivamente hasta que todos estén cogidos de la mano.

4.El Fútbol



Objetivos:

1. Fomentar la socialización con sus iguales.
2. Favorecer la atención y la capacidad de reacción.
3. Desarrollar la psicomotricidad gruesa y la coordinación

Descripción:

Se forman dos equipos de 7 u 11 jugadores/as en cada uno. A cada equipo le corresponde un color de equipación el cual compartirá con todos los componentes del mismo. Uno de los jugadores/as del equipo será el portero/a el cual quedará

Yo también juego

situado en la portería. La portería contraria estará pintada del mismo color del equipo. El juego consiste en marcar la pelota en la portería marcada con el mismo color del peto que los niños lleven. El partido durará el tiempo establecido entre los dos equipos y una vez que este tiempo acabe el equipo que haya marcado más goles ganará. Para poder llegar a la portería contraria los participantes deberán ir pasando la pelota con los pies, pudiendo utilizar cada parte del cuerpo excepto las manos. Los porteros podrán parar la pelota con cualquier parte del cuerpo y dentro de su área podrán utilizar las manos. Los participantes no podrán salir de las líneas del campo dibujadas en el suelo, las cuales indican el límite de la pista.

Dificultades que puede presentar un niño/a con TEA:

- Incomprensión de las normas del juego
- Dificultad para trabajar en equipo.
- Descoordinación motora.

Materiales:

- Petos de colores
- Tela de color (equipación)
- Pelota
- Pictogramas: Explicación del juego

Adaptación del juego:

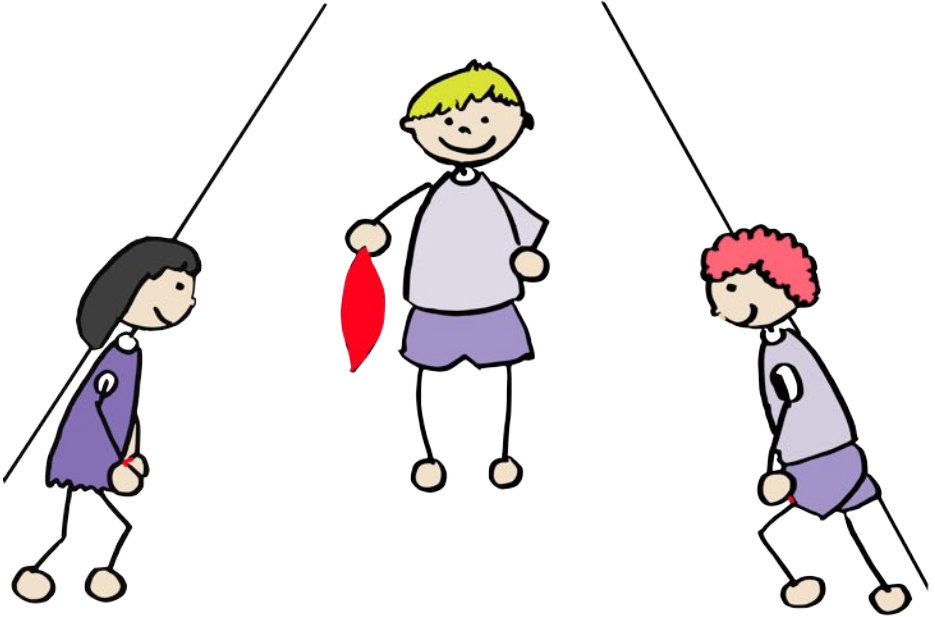
Las porterías serán del mismo color del equipo al que pertenece.

Normas:

1. No podrán agredir ni insultar a ningún participante incluyendo al árbitro.
2. No tocar el balón con las manos, excepto los porteros.
3. No salirse de los límites del campo.
4. Salir del juego si algún jugador siente alguna molestia o lesión.
5. Acaparar las normas que dictamine el árbitro y hacer caso a su silbato.
6. Dar la mano para despedirse de los contrincantes una vez acabado el juego.



5. El Pañuelito



Objetivos:

- Mejorar la psicomotricidad gruesa.
- Fomentar la socialización con sus iguales.
- Fomentar la atención y la capacidad de reacción.
- Desarrollar el equilibrio y potenciar la permanencia del objeto.

Descripción del juego:

Se forman dos equipos, a ser posible con el mismo número de jugadores y se colocan a una distancia determinada el uno

del otro (por ejemplo, 20 metros) situándose tras una línea. A cada jugador de cada equipo se le asigna un número diferente en orden correlativo empezando por el uno. En el centro del campo de juego se pinta una línea separadora y se coloca una persona que mantendrá un pañuelo colgando de su mano justo encima de la línea separadora. La persona con el pañuelo dirá en voz alta un número, y entonces, el miembro de cada equipo que tenga dicho número deberá correr para coger el pañuelo y llevarlo de vuelta al lugar en el que estaba. El primero que lo consiga gana la ronda, quedando el participante del equipo contrincante sin punto.

Dificultades que puede presentar un niño/a con TEA:

- Incomprensión de las normas del juego.
- Dificultad para mantener la atención.
- Dificultad para resolver posibles problemas que se presentan en el juego o relaciones sociales.
- Dificultad para mantener el equilibrio.
-

Materiales:

- Petos de colores
- Pañuelitos de colores
- Plantilla de ayuda para jugar.

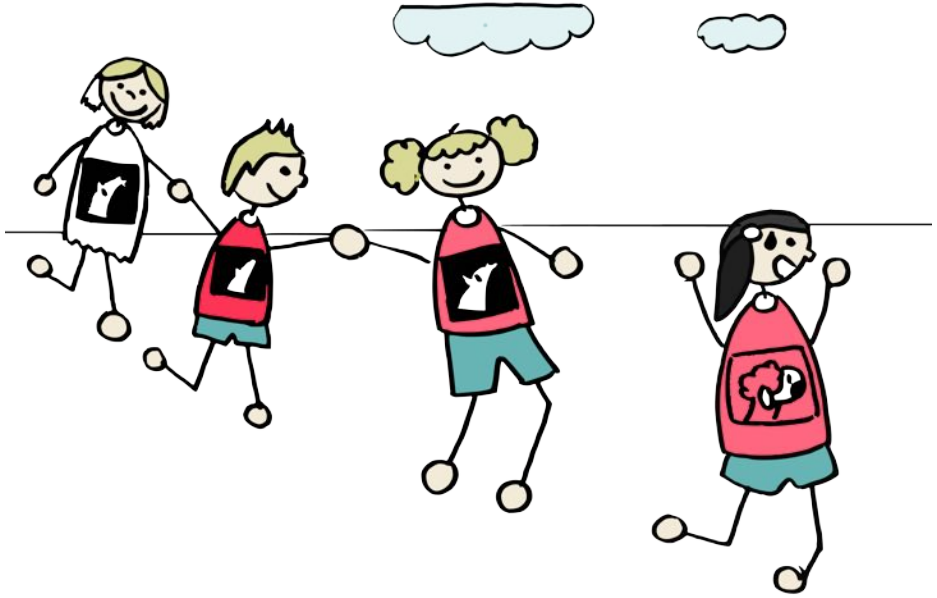
Adaptación del juego:

1. Se divide la clase en dos grupos A y B.
2. Se colocan en fila un grupo frente al otro.
3. A cada niño/a del grupo A se le asigna un peto, cada uno/a de un color diferente. Al grupo B se le asignará los petos de los mismos colores del grupo A, de tal manera

que haya dos niños/as del mismo color cada uno/a en un grupo diferente tal y como se muestra en la imagen.

4. El monitor/a dispondrá de pañuelos de los mismos colores de los niños/as
5. Para empezar la partida, el monitor/a dirá “Pañuelito pañuelito...” seguido del color que salga.
6. Los niños/as que coincidan con el color del pañuelito que ha salido, tendrán que ir corriendo para coger el pañuelo lo antes posible .
7. Ganará quien coja antes el pañuelito y vuelva a su sitio sin que su compañero/a le pille.

6. El lobo y las ovejas



Objetivos:

- Fomentar la socialización con sus iguales.
- Fomentar la atención y la capacidad de reacción.
- Desarrollar el trabajo en equipo.

Descripción del juego

Delimitaremos una parte del patio, donde todos los niños/as estarán y nadie podrá salir de esa zona. Elegiremos a un niño/a que será el lobo. Deberá ir corriendo a pillar a los demás niños que serán las ovejas. Si “el lobo” pilla a “las ovejas”, éstas se convierten en lobo. Deben formar una cadena cogidos de las manos y no pueden soltarse.

Yo también juego

Cada niño/a deberá llevará colgado un cartel reversible que indique qué rol está jugando en cada momento. Una vez sea pillado deberá darle la vuelta y convertirse en lobo.

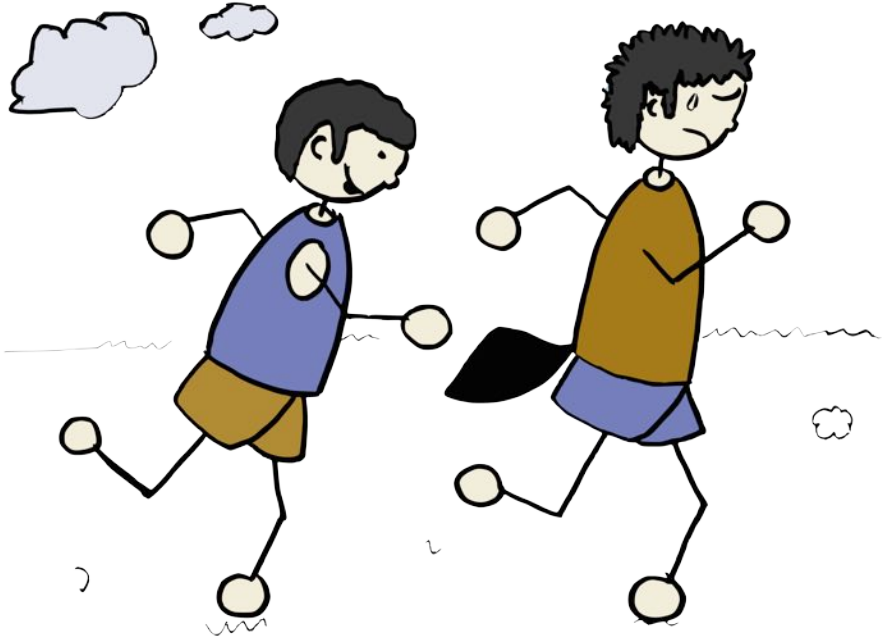
Dificultades que puede presentar un niño/a con tea:

- Incomprensión de las normas del juego.
- Dificultad para mantener la atención.
- Dificultad para resolver posibles problemas que se presentan en el juego o relaciones sociales.
- Dificultad para la comprensión del cambio de rol.

Adaptación del juego

Empleo de apoyos visuales para facilitar la comprensión del juego.

7. Colitas



Objetivos

- Fomentar la atención y la capacidad de reacción.
- Fomentar el sentimiento de competitividad.
- Desarrollar de la velocidad y el equilibrio.
- Fomentar la socialización con sus iguales.

Descripción del juego

Cada niño/a se colocará un pañuelo de color rojo agarrado al pantalón. A la señal del silbato deberán comenzar a quitar pañuelos. El niño/a que más pañuelos consiga es el

Yo también juego

que ganará.

Dificultades que puede presentar un niño/a con tea:

- Incomprensión de las normas del juego.
- Dificultad para mantener la atención.
- Dificultad ante el contacto con iguales.

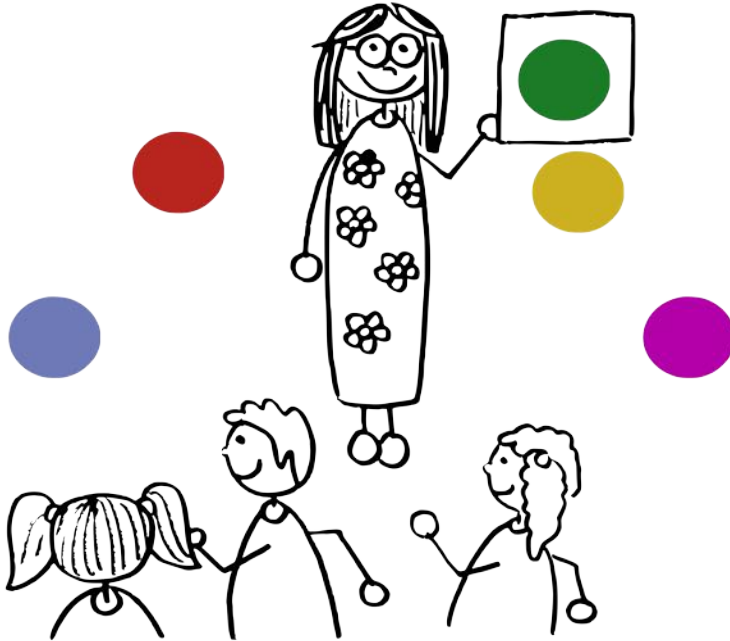
Materiales

- Silbato
- Pañuelitos

Adaptación del juego

El pañuelo debe ser de un color llamativo.

6. Color - Color



Objetivos

- Mejorar la atención conjunta
- Fomentar la socialización entre iguales
- Fomentar la capacidad de reacción
- Reconocimiento y emparejamiento de los colores

Descripción del juego

Nos colocaremos en la zona del patio destinada a la realización de este juego, donde estará pintado en el suelo el tablero. Los niños/as se colocarán alrededor de los colores

pintados, esperando a que la monitora saque una carta con un color. En el momento en el que se saque la carta, los niños saldrán corriendo para colocarse encima del círculo de igual color.

Dificultades que puede presentar un niño/a con TEA:

- Incomprensión de la dinámica del juego.
- Dificultad para mantener la atención.
- Dificultad para resolver posibles problemas que se presentan en el juego o relaciones sociales.
- Dificultad para emparejar colores.

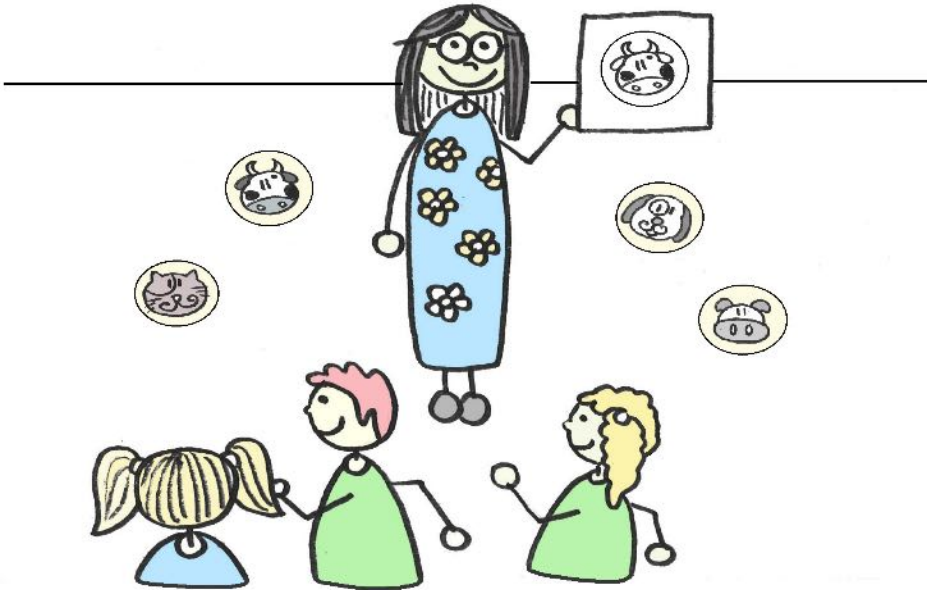
Materiales:

- Tablero pintado en el suelo.
- Carteles de colores.

Adaptación del juego:

Empleo de apoyos visuales para facilitar la comprensión del juego.

8. Animal - animal



8.1. Variante 1

Objetivos:

- Mejorar la atención conjunta.
- Fomentar la socialización con sus iguales.
- Fomentar la capacidad de reacción.
- Reconocimiento y emparejamiento de los animales.
- Reconocimiento y evocación de las distintas onomatopéyas.

Descripción del juego:

Nos colocaremos en la zona del patio destinada a la realización de este juego, donde estará pintado en el suelo el tablero. Los niños/as se colocarán alrededor de los animales pintados, esperando a que la monitora saque una carta con un animal. En el momento en el que se muestre la carta, los niños saldrán corriendo para colocarse encima del animal correspondiente, una vez estén colocados deberán realizar la onomatopeya que pertenezca.

Dificultades que puede presentar un niño/a con TEA:

- Incomprensión de la dinámica del juego.
- Dificultad para mantener la atención.
- Dificultad para resolver posibles problemas que se presentan en el juego o relaciones sociales.
- Dificultad para emparejar animales.

Materiales:

- Tablero pintado en el suelo.
- Carteles de animales

Adaptación del juego:

Empleo de apoyos visuales para facilitar la comprensión del juego.

8.2. Variante 2

Objetivos:

- Mejorar la atención conjunta.

- Fomentar la socialización con sus iguales.
- Fomentar la capacidad de reacción.
- Reconocimiento de las distintas onomatopeyas de los animales.
- Fomento de la discriminación auditiva.

Descripción del juego:

Nos colocaremos en la zona del patio destinada a la realización de este juego, donde estará pintado en el suelo el tablero. Los niños/as se colocarán alrededor de los animales pintados. En el momento en el que se escuche el sonido de un animal, los niños/as saldrán corriendo para colocarse encima del animal correspondiente.

Dificultades que puede presentar un niño/a con TEA:

- Incomprensión de la dinámica del juego.
- Dificultad para mantener la atención.
- Dificultad para resolver posibles problemas que se presentan en el juego o relaciones sociales.
- Dificultad identificar las onomatopeyas de los animales.

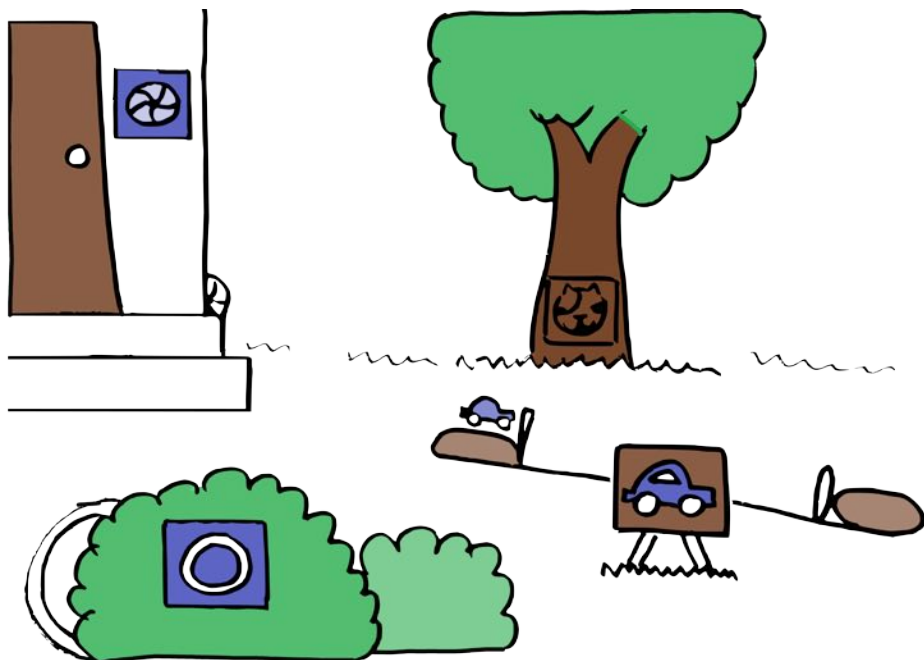
Materiales:

- Tablero pintado en el suelo.
- Equipo de sonido.

Adaptación del juego:

- Empleo de apoyos visuales para facilitar la comprensión del juego.

9. La búsqueda del tesoro



Objetivos:

- Fomentar la socialización con sus iguales.
- Favorecer la atención.
- Estimular el desarrollo motor.
- Facilitar en el niño la creación de expectativas y planificación.
- Favorecer la comprensión de la permanencia del objeto.

Descripción:

Delimitaremos una parte del patio destinada a la realización de este juego, donde esconderemos una serie de objetos (pelotas, coches, peluches, muñecos, etc.). Cerca de los

lugares donde están escondidos, colocaremos una foto del objeto indicando que los niños/as deberán buscarlo por esa zona. Una vez que los niños/as encuentren todos los objetos, podrán jugar con ellos libremente.

Dificultades que puede presentar un niño/a con TEA:

- Incomprensión de la dinámica del juego.
- Dificultad para mantener la atención.
- Problemas con la atención conjunta.
- Dificultad en la comprensión de la permanencia del objeto.

Materiales:

- Juguetes.
- Fotos de los juguetes.

Adaptación del juego:

Apoyos visuales para favorecer la comprensión del juego.

10. El cocodrilo



Objetivos:

- Fomentar la socialización con sus iguales.
- Favorecer la atención.
- Estimular el desarrollo motor.
- Facilitar en el niño/a la creación de la planificación.

Descripción:

Delimitaremos una parte del patio destinada a la realización de este juego. Pintaremos en el suelo una línea y varios cocodrilos, que se quedarán permanentemente.

Un niño/a es el que se la queda. Únicamente puede despla-

zarse por la línea que hemos dibujado. Los demás niños/as deberán pasar de un lado a otro de la línea (la orilla) sin que el niño/a que se la queda lo pille. En el caso que el niño/a que se la queda pille a otro niño/a, éste tomará el relevo y se colocará en la línea para ser el siguiente en pillar.

Dificultades que puede presentar un niño/a con TEA:

- Incomprensión de la dinámica del juego.
- Dificultad para mantener la atención.
- Problemas con la atención conjunta.

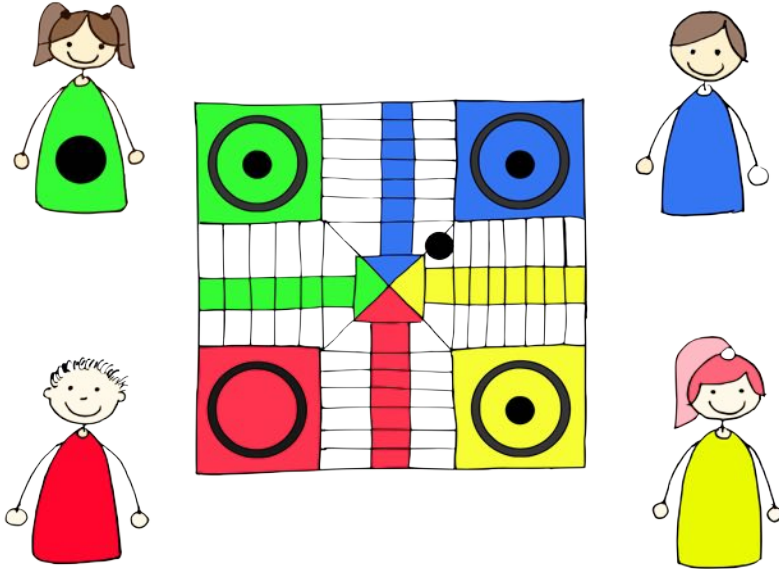
Materiales:

- Dibujo en el suelo

Adaptación del juego:

Apoyos visuales para favorecer la comprensión del juego.

11. El parchís



Objetivos:

- Fomentar la socialización con sus iguales.
- Fomentar el trabajo en equipo
- Favorecer la atención
- Estimular la coordinación motora (salto)
- Identificar los números del 1 al 12
- Reforzar la suma de unidades
- Reforzar el conteo del 1 al 12

Descripción:

Para llevar a cabo este juego emplearemos la zona delimitada del patio donde estará pintado en el suelo el tablero. Cada niño llevará un peto del color correspondiente a su equi-

po, representando así una ficha del tablero. Las normas serán las mismas que el juego tradicional.

Dificultades que puede presentar un niño/a con TEA:

- Dificultad para mantener la atención durante el juego.
- Identificación de los miembros de su propio equipo.
- Incomprensión de las normas del juego

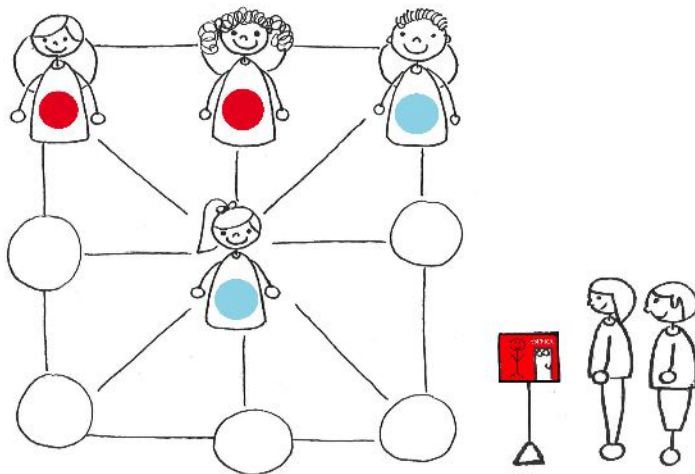
Materiales:

- Tablero pintado en el suelo
- Dieciséis petos, divididos en cuatro colores diferentes
- Dos dados grandes para poder lanzarlos

Adaptación del juego:

Apoyos visuales para favorecer la comprensión del juego.

12. El 3 en raya



Objetivos:

- Desarrollo de habilidades que refuercen la función ejecutiva.
- Fomentar la socialización con sus iguales.
- Fomentar el trabajo en equipo.
- Favorecer la atención.
- Reforzar la espera.
- Refuerzo de orientación espacial.
- Seguimiento de órdenes sencillas que impliquen desplazamientos.

Descripción:

La finalidad del juego es conseguir que un equipo alinee a sus tres participantes en el tablero, el cual estará pintado en el suelo en la zona del patio destinada para juegos de mesa. Cada equipo se identificará con un color, teniendo cada

miembro de ellos un peto del color correspondiente.

El equipo consta de cuatro miembros, tres de ellos estarán en el tablero de juego y el cuarto participante será el encargado de dirigir la partida desde fuera, dirigiendo a sus compañeros/as. Para llevar a cabo este juego emplearemos la zona delimitada del patio donde estará pintado en el suelo el tablero. Cada niño llevará un peto del color correspondiente a su equipo, representando así una ficha del tablero. Las normas serán las mismas que el juego tradicional.

Dificultades que puede presentar un niño/a con TEA:

- Dificultad para mantener la atención durante el juego.
- Dificultad para seguir órdenes.
- Dificultad para orientarse en el espacio.
- Dificultad para resolver problemas en el desarrollo del juego.
- Dificultad para respetar los tiempos de espera.
- Identificación de los miembros de su propio equipo
- Incomprensión de las normas del juego.

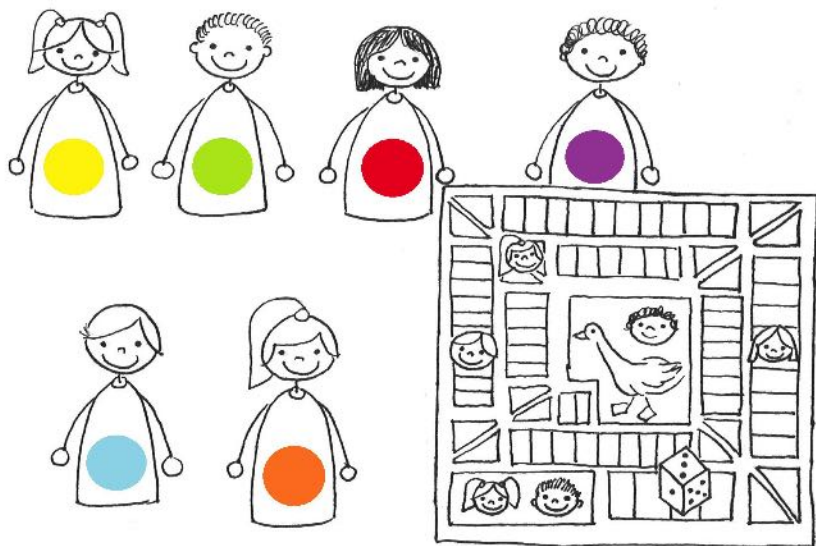
Materiales:

- Tablero dibujado en el suelo del recreo,
- Ocho petos de dos colores diferentes

Adaptación del juego:

Apoyos visuales para facilitar la comprensión del juego

13. La oca



Objetivos:

- Fomentar la socialización con sus iguales.
- Fomentar el trabajo en equipo.
- Favorecer la atención.
- Estimular la coordinación motora (salto).
- Identificar los números del 1 al 63.
- Reforzar el conteo del 1 al 6.

Descripción:

Este juego se llevará a cabo en la zona del patio delimitada para juegos de mesa, donde estará dibujado en el suelo el tablero de la oca.

En este tablero estarán marcados únicamente lasocas, los

puentes, la muerte, el pozo, la cárcel, la posada y el jardín de la oca (meta); con la finalidad de no distraer en exceso a los participantes, teniendo en cuenta la dificultad que presentan los niños/as con TEA en la coherencia central.

Cada jugador llevará un peto de un color que lo identifique.

Dificultades que puede presentar un niño/a con TEA:

- Incomprensión de las normas del juego.
- Dificultad para mantener la atención.
- Dificultad para respetar los tiempos de espera.

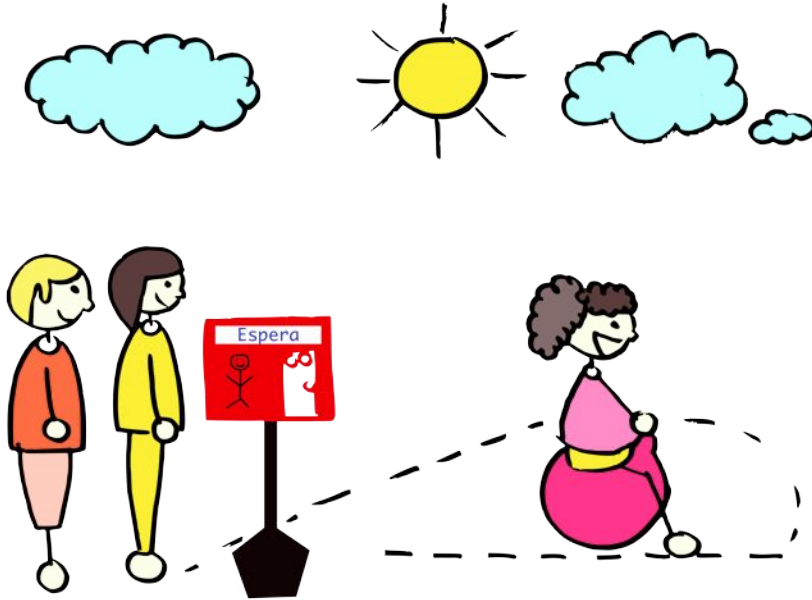
Materiales:

- Petos de colores diferentes
- Un dado grande para poder lanzarlo.
- Tablero pintado en el suelo.

Adaptación del juego:

Reducción de distractores en el tablero de juego y empleo de apoyos visuales.

14. Juegos de relevos



Objetivos:

- Reforzar la espera.
- Reforzar el trabajo en equipo.
- Comprender las normas del juego.
- Desarrollar la coordinación motora.
- Tolerar el contacto físico con iguales.
- Reforzar la suma.

Descripción:

Dentro de los juegos de relevos se realizarán diversas dinámicas, empleando distintos materiales para ello como sacos, pelotas con asas, zancos, globos, cuerdas atadas en los pies con un compañero/a entre otros.

Los participantes se dividirán en dos equipos. El equipo que más recorridos complete primero será el ganador. Para ello se empleará un panel de puntos, donde se irá marcando cada punto conseguido con círculos del color del equipo que haya finalizado primero. Al finalizar la partida se hará un recuento de puntos.

Por otro lado, se señalará el lugar de espera con un pictograma, sitio donde los miembros del equipo deberán esperar a su compañero/a para dar el relevo al siguiente.

Dificultad que puede presentar un niño con TEA:

- Dificultad para respetar los tiempos de espera
- Dificultad en la coordinación motora

Materiales:

- Petos de colores.
- Panel de recuento de puntos.
- Pictograma de “espera”.
- Materiales para realizar los recorridos: zancos, pelotas con asas, cuerdas, globos, papeles de colores (para realizar el relevo de pasar el río), picas, sacos, cuchara y huevo, sacos sensoriales, balones medicinales.

Adaptación del juego:

Apoyos visuales con el uso del pictograma y el panel de puntos.

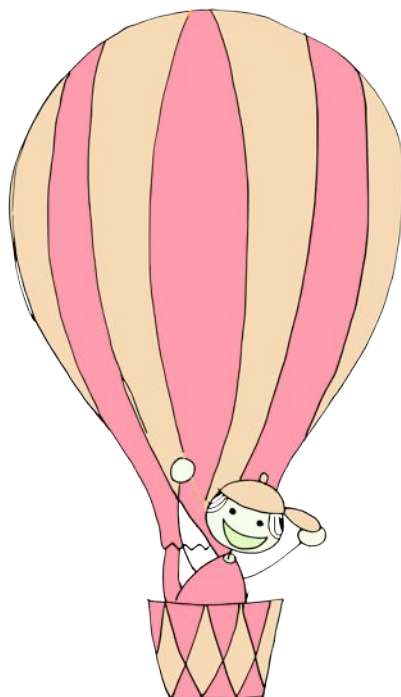
Evaluación

10. Evaluación

Durante toda la puesta en marcha del proyecto “Yo también juego ¿ TEA-puntas?” debemos llevar a cabo un sistema de evaluación en el que califiquemos tanto a las personas que desarrollan las intervenciones en los recreos, como a los niños y niñas que participan en las dinámicas.

Dicho sistema de evaluación consta de tres bloques:

- ***Evaluación inicial***, con el objetivo de valorar la situación real del grupo en el que vamos a intervenir. Para ello emplearemos una tabla de registro para detectar las carencias, dificultades, necesidades, puntos fuertes, destrezas, motivaciones, etc. del grupo clase.



EVALUACIÓN INICIAL GRUPO:_____	
FECHA	
PROFESORADO PARTICIPANTE EN EL PROYECTO	
PERSONAL DE APOYO AJENO AL CENTRO	
RECURSOS MATERIALES CON LOS QUE CUENTA EL CENTRO	
NIÑOS/AS CON TEA QUE PERTENECEN AL GRUPO CLASE	
NIVEL DE INTEGRACIÓN DEL NIÑO/A CON TEA EN EL GRUPO	
INTERACCIÓN Y RELACIONES SOCIALES ENTRE EL GRUPO-CLASE	
DINÁMICA ACTUAL EN EL RECREO	

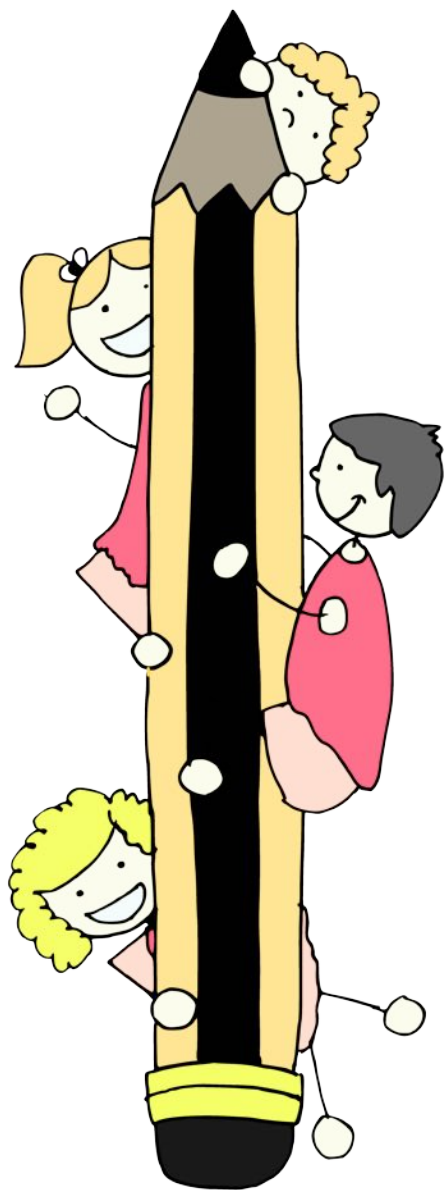
- **Evaluación formativa**, tiene como finalidad principal conseguir el perfeccionamiento del proceso de enseñanza-aprendizaje. Por tanto, deberá aplicarse durante el desarrollo del propio proyecto.

HOJA DE REGISTRO DIARIO	
GRUPO	
FECHA	
NÚMERO PARTICIPANTES	
PROFESORADO	
PERSONAL DE APOYO EXTERNO	

ITEMS	1	2	3	4	5
Motivación del grupo					
Nivel de participación del alumnado en los juegos					
Nivel de cooperación en equipo para conseguir el fin deseado					
Nivel de integración del niño/a con TEA en el grupo-clase					
Participación del niño/a con TEA en la dinámica del grupo					
El niño/a con TEA comprende las instrucciones y reglas del juego con los apoyos empleados					
El niño/a con TEA disfruta y muestra entusiasmo en la realización del juego					

- **Evaluación sumativa o final**, cuya finalidad es determinar el grado de consecución de los objetivos que nos marcamos al inicio del proyecto de aprendizaje por parte del alumnado y del profesorado.

EVALUACIÓN FINAL		
GRUPO		
FECHA		
ITEM	Conseguido	No Conseguido
Los alumnos/as comprenden a los compañeros con TEA y han aprendido a comunicarse y reaccionarse con ellos de manera espontánea		
El profesorado es capaz de dirigir los recreos sin personal externo de apoyo		
Los niños/as con TEA han conseguido mayor nivel de autonomía en la hora del recreo		
Se ha generado sentimiento de pertenencia al grupo		
Se han generado nuevas amistades en el grupo		



“Yo también Juego... ¿TEApuntas?” es una guía de juego que ha sido elaborada por profesionales de Autismo Córdoba con el objetivo de ayudar y fomentar el aprovechamiento de la jornada del recreo en los centros educativos por parte del alumnado con Trastorno del Espectro Autista. Su contenido ha sido enfocado para profesionales que se encuentran en contacto directo con niños y niñas con TEA en un entorno inclusivo, fomentando de esta forma la participación del colectivo junto al resto de compañeros en los juegos ordinarios que cualquier niño puede participar a pesar de las dificultades que en un momento dado se puedan presentar por las características de este trastorno.

AU - ISMO

Asociación Autismo
Córdoba



**Diputación
de Córdoba**