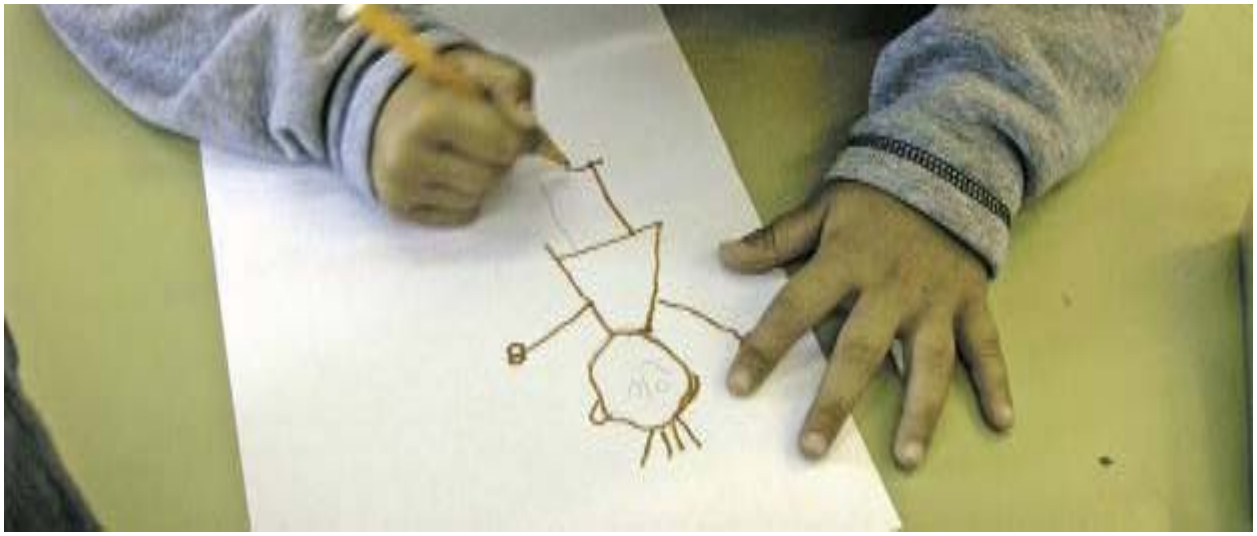
Guía para la práctica educativa con niños con Autismo y Trastornos Generalizados del Desarrollo: currículum y materiales didácticos



Guía de uso para el profesorado
Currículo y materiales didácticos

Eva Mª Rodgla Borja
Myriam Miravalls Cogollos

Índice

Guía de uso para el profesorado

1. Características del Autismo ..... pág. 6

   - Definición de Autismo
   - Necesidades Educativas Especiales de los alumnos con Autismo y T.G.D.

2. Intervención educativa ..... pág. 10

   - Objetivos
   - Contenidos
   - Criterios metodológicos
   - Organización espacio-temporal
   - Actividades
   - Evaluación

3. Bibliografía ..... pág. 28

Currículum y materiales didácticos

1. Currículum ..... pág. 30

- Autonomía
- Área cognitiva
- Área de comunicación y lenguaje
- Área de socialización
- Área motriz

2. Materiales didácticos ..... pág. 36

- Autonomía
  - Alimentación
  - Vestido
  - Aseo
  - Orientación y desplazamiento
  - Hábitos de trabajo
- Área cognitiva
  - Área perceptiva
  - Conocimiento del entorno
  - Conocimiento de los objetos del entorno
  - Relación con el medio
  - Esquema corporal
  - Conceptos básicos
  - Atención, abstracción, razonamiento y memoria
  - Matemáticas
  - Lectoescritura

- Área de comunicación y lenguaje
    - Lenguaje expresivo
    - Lenguaje comprensivo
- Área de socialización
    - Adaptación al contexto
    - Interacción
    - Autodeterminación
    - Juego
- Área motriz
    - Motricidad fina

Guía de uso para el profesorado

1. Características del autismo

DEFINICIÓN

El autismo es un **Trastorno Generalizado del Desarrollo**, de origen biológico (tiene un importante componente genético o poligenético) que afecta cualitativamente a diversas funciones psicológicas:

- Interacción social.
- Comunicación verbal y no verbal.
- Simbolización e Imaginación (sobretodo de tipo social).
- Los modos de comportamientos rígidos, inflexibles, presentando un patrón de intereses restringidos y patrones estereotipados de conducta.

... de presentación temprana. Los niños autistas no pueden desarrollar con normalidad esas capacidades en un periodo crítico que se extiende entre los 18 meses y los 5 años.

Al mismo tiempo el autismo suele tener asociados otros rasgos entre los cuales destacaremos:

- Retraso Mental (75%).
- Problemas de conducta.
- Estados de agitación, ansiedad...
- Depresión.
- Trastornos de la alimentación.
- Trastornos del sueño.
- Trastornos de acción motriz.

En cuanto a su **etiología**, por razones aún no bien conocidas, pero que probablemente se relacionan con anomalías en el desarrollo de circuitos límbicos, cerebrales, y/o de áreas temporales o frontales del neocórtex, los niños con autismo no pueden desarrollar de forma natural las funciones psicológicas antes citadas.

NECESIDADES EDUCATIVAS DE LOS NIÑOS CON AUTISMO Y T.G.D.

A continuación destacaremos de forma esquemática algunas de las deficiencias que presenta el niño con autismo:

- **Deficiencias sociales**:
    - Aislamiento e indiferencia hacia otras personas.
    - Ausencia de contactos sociales y espontáneos.
    - Rituales.
    - Escasez de comprensión de reglas.
    - Ambientes muy estructurados.
- **Deficiencias comunicativas**:
    - Ausencia de comunicación espontánea o intencional.
    - Largos monólogos (en aquellas personas con habilidades especiales)
    - Lenguaje ecolálico, con entonación lineal y con inversión de pronombres personales.
- **Imaginación y juego simbólico**:
    - Tienen un abanico muy pobre de actividades muy poco creativas e imaginativas.
    - Ausencia de juego simbólico.
    - Abundantes movimientos repetitivos y estereotipias.

Las n.e.e que manifiestan estos alumnos están directamente determinadas por las notas esenciales que definen su desarrollo general en todas las áreas, por las alteraciones que evidencian en cada una de ellas, y por la interacción del sujeto con el marco escolar.

Las características fundamentales del desarrollo autista son:

- **Problemas en la adquisición de habilidades de autonomía**, que son importantes sobre todo en cuanto que dificultan la interacción con los demás y las posibilidades de conseguir independencia. Estos problemas tendrán como consecuencia:

- Necesidad de seleccionar, introducir y a veces priorizar, objetivos referidos a la autonomía personal.
- Necesidad, en algunas ocasiones, de elaborar y aplicar programas específicos sobre el control de esfínteres, control de la alimentación, control de sueño…

- **Alteraciones cognitivas**, que afectan principalmente a aspectos relacionados con la abstracción, la función simbólico-representacional, el lenguaje, la atención, la percepción y la memoria. Las n.e.e. que se desprenden de las mismas son:

  - Necesidad de trabajar requisitos previos al aprendizaje como son la atención, la percepción, la imitación, la memoria…
  - Necesidad de emplear estrategias que impidan que la conducta del alumno se disperse con estímulos irrelevantes, para conseguir la abstracción de lo relevante.
  - Necesidad de fomentar la capacidad de ponerse en el lugar del otro.
  - Necesidad de trabajar todos los procesos alterados, al mismo tiempo que los objetivos del área y estrategias.

- **Alteraciones en la comunicación y el lenguaje,** que o bien es inexistente o bien presenta grandes anomalías en la intencionalidad y en el significado. Las necesidades sobre las que inciden son:

  - Necesidad de fomentar situaciones que provoquen comunicación de cualquier tipo (oral, gestual…)
  - Necesidad de conseguir requisitos previos para la adquisición del lenguaje (percepción de lo relevante, atención; imitación…)
  - Necesidad de comprender el significado social del lenguaje y la funcionalidad de éste y ajustarse a normas básicas de intercambio comunicativo.
  - Necesidad de adquirir un sistema de comunicación.
  - Necesidad de rehabilitación de las alteraciones que puedan existir.
  - Necesidad de armonizar los aspectos formales, semánticos y pragmáticos, de modo que se optimice el empleo adecuado y adaptado del lenguaje oral o del sistema de comunicación empleado.
  - Necesidad de asegurar la generalización.

- **Alteraciones sociales**, consistentes en el aislamiento y la falta de contacto social y afectivo con otras personas. De dichas anomalías se derivan unas n.e.e concretas como son:

    - Necesidad de trabajar de forma intencional los objetivos del área social.
    - Necesidad de un proceso de enseñanza-aprendizaje estructurado, dando al niño un sitio activo en la relación que se establezca.
    - Necesidad de un programa social ajustando que beneficie la integración social, al mismo tiempo que facilite la adquisición de otros aprendizajes.
    - Necesidad de conocer el sistema de comunicación empleado por el niño.

- **Alteraciones en la conducta,** que consisten en determinadas acciones repetitivas o disruptivas, de ellas se derivan:

    - Necesidad de controlar las conductas estereotipiadas.
    - Necesidad de erradicar aquellas conductas disruptivas mas autolesiones, heterolesiones…

- **Alteraciones motrices,** que varían significativamente de unos casos a otros. Las necesidades sobre las que repercuten son:

    - Necesidad de un tratamiento motriz adecuado al nivel evolutivo del sujeto, que propicie el desarrollo de otras áreas (cognitiva, afectiva…)
    - Necesidad de reeducación motriz en aquellos casos en los que exista una alteración específica.

2. Intervención educativa

OBJETIVOS

Uno de los muchos aspectos complejos de la educación del niño autista consiste en la selección y organización de objetivos del proceso educativo. El diseño del currículum para niños con estas necesidades, debe fundamentarse en una serie de criterios a la hora de seleccionar los objetivos. Estos criterios son: relevancia, funcionalidad, adaptación al nivel evolutivo y validez ecológica.

Por tanto, los objetivos deben:

- Ser adecuados a la evolución del niño.
- Tomar como referencia las pautas de evolución normal.
- Ser funcionales, encaminados a la consecución de conductas que le sean útiles en su vida diaria, y que le sirvan como base para desarrollar otras conductas o habilidades.
- Estimular la adaptación del niño autista a sus ambientes naturales.

Cuando definimos los objetivos debemos basarnos en:

- Un conocimiento de las características del niño.
- Una consideración realista sobre las posibilidades de desarrollo funcional del alumno en las distintas áreas.
- Un análisis del contexto educativo.

Así pues, los objetivos generales irán dirigidos a:

- Potenciar los máximos niveles de **autonomía e independencia personal**, logrando un desarrollo ajustado al entorno.
- Desarrollar las competencias básicas de **autocontrol** de la propia conducta.
- Desarrollar habilidades de **interacción social**, potenciar la atención conjunta y la comprensión de claves socio-emocionales.
- Fomentar la capacidad de desenvolverse en el **medio social.**

- Desarrollar **estrategias de comunicación** funcionales, espontáneas y generalizadas, a través de signos, pictogramas, acciones básicas y otros sistemas de comunicación.
- Fomentar la **intención comunicativa**, y la reciprocidad de comunicación.
- Desarrollo del **área académico-funcional**, conceptos básicos y procesos cognitivos como atención, abstracción, memoria...

Estos objetivos generales, deben adaptarse a las características del entorno y del niño con el que trabajamos, traduciéndose en objetivos operativos.

Es pues, nuestro propósito ofrecer un currículum para niños con autismo y T.G.D, con objetivos específicos y concretos, para aplicar en nuestra práctica educativa.

CONTENIDOS

Los objetivos propuestos deben traducirse en contenidos:

- Adecuados al nivel de desarrollo del niño.
- Adecuados a sus intereses.
- Han de ser funcionales.

Es importante la introducción de contenidos que hagan referencia a habilidades básicas y destrezas instrumentales, y la **priorización** de aquellos que se refieren principalmente al lenguaje, comunicación, habilidades sociales, hábitos de autonomía, desarrollo cognitivo.

Por ello, se tratarán los siguientes contenidos:

Autonomía

Conceptuales

- El cuerpo y sus necesidades básicas: la alimentación, el vestido y el aseo.
- Diferentes actividades de la vida cotidiana.
- Orientación y desplazamientos.
- Educación vial.

Procedimentales

- Desarrollo de actividades en entornos naturales .
- Realización de tareas y responsabilidades.

- Cuidado y limpieza del cuerpo.
- Habilidades de alimentación e vestido.
- Regulación del comportamiento en diferentes actividades .
- Orientación en espacios habituales.

Actitudinales

- Gusto por la exploración del medio.
- Confianza en las propias posibilidades.
- Iniciativa y autonomía en las tareas diarias, juegos y resolución de tareas.
- Gusto por un aspecto personal cuidado.
- Valoración ajustada de las normas de comportamiento.

Área cognitiva

Conceptuales

- Conocimiento del entorno: diferentes entornos, los animales, las plantas, los medios de transporte y de comunicación, profesiones y servicios de la comunidad.
- Los objetos y su uso.
- Esquema corporal.
- Conceptos básicos: formas, colores, relaciones de semejanza, conceptos espacio-temporales...
- Lecto-escritura.
- Conceptos matemáticos.

Procedimentales

- Resolución de tareas
- Manipulación de objetos.
- Relación con el medio.
- Observación de los cambios del entorno.
- Exploración del entorno a través de sentidos y acciones.
- Exploración de las características y cualidades del cuerpo.
- Anticipación de los efectos de las acciones sobre los objetos del entorno.

Actitudinales

- Interés por conocer las características del entorno.
- Curiosidad ante los objetos e interés por su exploración.
- Valoración del trabajo bien hecho.

Comunicación

Conceptuales

- Modalidades de comunicación:
    - Gestos.
    - Señales deícticas.
    - Signos.
    - Fotografías y pictogramas.
    - Lenguaje oral.
    - Lenguaje escrito.
- Necesidades de comunicación (pedir ayuda, recibir información, transmitir estados...)
- Situaciones de comunicación más habituales en diferentes contextos.

Procedimentales

- Anticipación de las rutinas a través de la lectura de la agenda (mediante objetos, fotos y pictogramas).
- Interpretación de gestos, imágenes y símbolos.
- Utilización de diferentes modalidades de comunicación.
- Comprensión de intenciones comunicativas de otros en situaciones de juego, trabajo, rutinas...
- Iniciación a la lectoescritura.

Actitudinales

- Valorar el uso del lenguaje oral y escrito y de los Sistemas Alternativos de Comunicación.
- Disfrute con las procesos comunicativos
- Interés por expresar sus necesidades, deseos, sentimientos...

Socialización

Conceptuales

- Grupos sociales a los que pertenece: familia, escuela.
- Hábitos sociales: saludar, despedirse...
- Formas de iniciación de la interacción.
- Los sentimientos y emociones propios y ajenos.
- El juego.

Procedimentales

- Anticipación y predicción de tareas.
- Resolución de problemas.
- Participación en juegos.
- Exploración del entorno.
- Observación de sucesos significativos.
- Manifestación y regulación progresiva de sentimientos y emociones.

Actitudinales

- Interés e iniciativa por participar en trabajos grupales.
- Actitud positiva hacia la regularidad de experiencias de la vida cotidianas.
- Actitud positiva ante las demostraciones de afecto.
- Gusto por establecer interacciones en el juego.
- Actitud de ayuda y colaboración.

Área Motriz

Conceptuales

- Esquema corporal.
- Conceptos espaciales.
- Expresión corporal.
- Dominio del cuerpo y de habilidades de motricidad fina.
- Formas de expresión plástica.

Procedimentales

- Desarrollo de juegos motrices.

- Exploración de posibilidades y limitaciones del propio cuerpo.
- Seguimiento de normas y reglas del juego.
- Desarrollo de juegos circulares e interactivos.
- Participación en deportes.
- Técnicas básicas de dibujo, pintura, modelado y collage.
- Exploración y uso de diferentes materiales para la producción plástica.
- Coordinación y control de habilidades manipulativas de carácter fino.

Actitudinales

- Valoración de las características propias.
- Interés por participar en juegos de equipo.
- Respeto de las normas del juego.
- Interés por expresarse con su propio cuerpo.
- Disfrute con las elaboraciones plásticas.

CRITERIOS METODOLÓGICOS

- El aprendizaje en **contextos naturales** permite que la intervención sea más comprensible y facilita la generalización de la vida real, llevando a cabo un **aprendizaje funcional**.
- Partir de los **intereses** del alumno.
- Aprovechamiento de las **rutinas cotidianas** y de las **situaciones incidentales.**
- **Prediseño de situaciones** que desencadenen actos comunicativos:
    - interrupción de la realización de la rutina (el alumno se ve obligado a comunicar para que la actividad continúe).
    - empleo de la pausa larga (en la que sea necesario la comunicación para pedirle al maestro que prosiga).
    - generar situaciones en las que el niño necesita ayuda para obtener un objeto deseado.
- Empleo de **ayudas** para provocar actos comunicativos: moldeado, imitación, ayudas verbales y refuerzo.

- Ofrecer al niño **oportunidades para poder elegir** y fomentar la toma de decisiones.
- Uso de **diferentes modalidades** que favorezcan la atención conjunta a través de sistemas de ayudas o apoyos:

    - claves visuales (paneles con pictogramas, fotos y palabras escritas),
    - colores (cada niño se identifica con un color que tendrá en su mesa, en las bandejas del almuerzo, en el panel del almuerzo y en las agendas personales)
    - sistemas alternativos de comunicación (PECS y método de comunicación total de Shaeffer).

- El **lenguaje debe ser sencillo** , mediante el uso de una sola palabra o de frases muy cortas, y si es necesario apoyándose en imágenes u objetos de referencia.
- Es importante **emparejar con énfasis palabras simples con aspectos significativos de la realidad** . Por ej: cuando un niño comunica que quiere una manzana intentando alcanzarla, el adulto debe decir de forma clara y enfáticamente “manzana”, cuando se le da al niño. Así la palabra queda ubicada sobre el objeto relevante.
- Se llevará a cabo un **aprendizaje sin error,** dándole los apoyos necesarios para que realice la tarea de forma satisfactoria, e ir retirándolos gradual y progresivamente.
- Prestar atención a la **expresión y comprensión de los estados emocionales** propios y ajenos, enfatizando cuando estamos tristes, contentos o enfadados.
- Establecer **rutinas** y situaciones de aprendizaje muy estructuradas.
- **Evitar elementos de distracción.**

ORGANIZACIÓN ESPACIO-TEMPORAL

Para desarrollar la iniciativa comunicativa y la autonomía del niño, es imprescindible una organización espacio-temporal muy estructurada, que facilite la predictibilidad y la anticipación, de manera que disminuimos aspectos que pueden producir situaciones de frustración en el niño. Todo ello repercute favorablemente en el desarrollo de la comunicación, de la regulación de la conducta y la adaptación al medio.

Organización espacial

Dentro de la organización espacial del aula distinguiremos:

Zonas específicas de información

- Zona de petición: panel con fotografías para que comunique aquello que necesitan o quieren.
- Agendas de trabajo: zona con las agendas visuales de los alumnos marcadas en diferentes colores y adaptadas al nivel de abstracción de cada uno, y otras informaciones, como el día de la semana, la actividad principal y el calendario.

Rincones del aula

La clase se organiza en diferentes rincones, señalizados de forma visual con colores, pictogramas, fotografías o palabra escrita, en los que se realizan diversas actividades.

La distribución del aula podría tener diversos rincones:

- Rincón de las rutinas
- Rincón de la informática.
- Rincón de relajación y juego
- Rincón de trabajo en mesa.
- Rincón de la música.
- Rincón del almuerzo.
- Rincón de los cuentos.
- Rincón de las plantas
- Rincón del aseo.

Rincón de las rutinas

Destinado a realizar las rutinas diarias: el panel de responsabilidades, pasar lista, el tiempo y el menú.

Rincón de la informática

Rincón de relajación y del juego

En la primera fotografía mostramos el rincón del descanso y del juego en un aula de niños pequeños. La segunda fotografía corresponde a un aula de alumnos más mayores.

Rincón de trabajo en mesa

Con los pupitres marcados con su fotografía o nombre escrito.

Rincón de la música

Con todos los materiales bien organizados, y con las marcaciones correspondientes.

Rincón del almuerzo

Rincón de los cuentos

Rincón de las plantas

Rincón del aseo

Organización temporal

Es esencial ayudar a estos niños a comprender los acontecimientos y anticiparles las actividades. Por ello la organización temporal está basada en **RUTINAS,** que quedarán fijadas en la **agenda personal** de cada alumno, con la que se pretende:

- Fomentar al comunicación.
- Facilitar la anticipación y predicción de los acontecimientos.
- Favorecer la capacidad de elección.
- Familiarización con el método de lectura global.

El **uso de la agenda** les ayuda a predecir situaciones y a controlar la conducta.

Les permite además un trabajo más autónomo al estar secuenciadas las imágenes de las tareas, y favorece la comunicación introduciéndole la posibilidad de elegir actividades, de pedir objetos incluso aunque no estén presentes (limitación del signo de señalar), la asociación de la imagen con el objeto y el gesto, que después podrá utilizar de manera generalizada, constituyendo ambos métodos un estímulo para el desarrollo del lenguaje oral.

Los niños con autismo y T.G.D. necesitan que se les marque de forma muy estructurada los tiempos. Además del recurso de la agenda, se pueden utiliza otras muchas estrategias:

- relojes marcados con fotos o pictogramas,
- estructurar las tareas en un panel de trabajo,
- estructurar las tareas en bandejas,
- bandeja de acabado,

- otras ideas para delimitar cada tarea.

ACTIVIDADES

Las actividades serán funcionales, muy estructuradas, claras y sencillas, con materiales que por sí solos, muestren al niño en que consiste la tarea, y si es necesario con apoyos visuales para la comprensión de su realización, motivadores y que respondan a sus intereses.

RUTINAS

Las actividades se realizarán de forma estructurada siguiendo las **rutinas establecidas** :

1. Agenda
2. Rutinas:
    - Pasar lista.
    - Calendario
    - Panel del tiempo
3. Comunicación/ Educación Física/ Religión/ trabajo en mesa/hípica
4. Almuerzo.
5. Patio.
6. Trabajo en mesa.
7. Juego.
8. Habilidades de autonomía. Comida.
9. Habilidades de aseo
10. Juegos circulares e interactivos
11. Actividad central (Entornos / talleres)

TRABAJO EN MESA

En el trabajo en mesa, no sólo trabajamos las habilidades cognitivas (memoria, atención, conceptos básicos...) o habilidades de motricidad fina, puesto que en su realización de las tareas no se pierde la oportunidad de seguir mejorando las **competencias comunicativas** a través de:

- Elección de actividades.

- Petición de actividades:
- Seguimiento de órdenes.
- Utilización de técnicas como interrupción de tareas y pausas largas.
- Aprovechamiento de situaciones surgidas en el contexto.
- Realización de actividades específicas para fomentar el lenguaje:
    - Lectura de cuentos
    - Vocabulario (cuaderno personal de vocabulario con fotografías y dibujos)
    - Estructuración de frases a través de secuencias de fotos (nombre + verbo)
    - Método de lectura global

Para llevar a cabo estas actividades hay que **tener en cuenta**:

- En la mesa de trabajo debe estar solo el material que vamos a utilizar.
- No utilizar más de cuatro elementos en cada sesión y hacerlo progresivamente.
- Trabajar en momentos en que está motivado.
- Tener presente las preferencias de cada individuo (empezar con palabras de objetos motivadores o de personas significativas)
- Utilizar material adhesivo.
- Ofrecer posibilidades de ensayos repetidos.
- Llevar a cabo un aprendizaje sin error.

ENTORNOS

Se realizan entornos en los que el niño sale del aula e interacciona con los otros en diferentes situaciones, y en contextos naturales. De este modo incrementa sus habilidades de comunicación y de relación, favoreciendo la generalización a otros contextos.

Teniendo en cuenta las alteraciones de desarrollo que presentan nuestros alumnos, el aprendizaje de estrategias se genera a través de la acción guiada en entornos funcionales de esa acción.

Estos entornos se presentarán de forma estructurada, permitiendo al alumno identificar cada entorno con las actividades a realizar.

Entorno jardín

Supone une experiencia enriquecedora que permite al alumno desenvolverse en un medio natural, asumir responsabilidades en cuanto al cuidado del jardín y establecer relaciones al compartir la actividad con sus compañeros.

Entorno bassal

La estimulación bassal es la estimulación de los sentidos. Se trabaja con estas actividades, la percepción visual, la percepción auditiva, la percepción gustativa, la percepción tactil, la vestibular(q está relacionada con el equilibrio)... Se pretende que los niños interactúen y perciban aquellas situaciones de aprendizaje (a nivel de percepiones de los sentidos) que les presentamos y a la vez que disfruten con ellas.

Entorno teatro

Supone una experiencia enriquecedora que permite al alumno desarrollar su imaginación, su lenguaje, sus posibilidades expresivas a través de los diálogos, expresión corporal y facilitar el desarrollo psicomotor.

Se trata de crear un clima propicio para la enseñanza de habilidades comunicativas, sociales y de autorregulación

Entorno compras

Las salidas del centro al supermercado cercano, supone una integración en el medio social inmediato en el que el niño se desenvuelve.

Con el desarrollo de esta actividad colocamos al alumno ante una situación real, lo que le llevará a un aprendizaje funcional que potenciará en gran medida su autonomía personal y social.

Entorno cocina

Mediante las actividades realizadas en este entorno, creamos en el alumno habilidades que le van a permitir integrarse en el medio familiar, aumentando su autonomía personal.

Del mismo modo, y a través del trabajo cooperativo, estableceremos lazos de relación del niño con sus compañeros y profesores.

Potenciaremos el uso de habilidades comunicativas a través del panel de los ingredientes, en el que colocaremos (con velcro) antes de iniciar la preparación de la receta todo aquello que necesitamos (con fotos o con los propios ingredientes)

TALLERES

Taller de Música

A través de la musicoterapia ofreceremos al alumno otras nuevas vías de comunicación y expresión.

Se trabaja la música con diferentes instrumentos (tambores, platillos, maracas, xilófonos, campanas, armónicas...) Se trabajan además los conceptos de ritmo, intensidad, silencio-sonido..

Taller de Informática

Mediante esta actividad los niños interactúan con el ordenador, que además es un recurso muy motivante.

A través e él se trabajan diferentes conceptos: formas,colores, orientación espacial, lexico...así como el manejo del ratón y destrezas manuales.

Se potencian habilidades de relación al compartir la actividad con el resto del grupo. Se trabaja como objetivo importante conseguir respetar el tiempo de espera, ya que el ordenador les gusta mucho y todos quieren utilizarlo a la vez. Por eso es muy importante que sepan esperar turnos, pasarle el ratón al compañero, permanecer sentado mirando la pantalla...

Taller de psicomotricidad

Se trabajan aspectos de equilibrio, coordinación, iniciación al deporte... También se realizan actividades de expresión corporal, juegos con música...

Se potencia el contacto físico, los juegos circulares e interactivos para potenciar sus relaciones sociales.

Cuentos

El objetivo principal es que sean capaces de fijar la atención durante un periodo de tiempo determinado. Se potenciará la capacidad de elección, siendo ellos quienes elijan el cuento que quieren ver. Y se fomenta la socialización compartiendo el momento y el espacio físico.

En el desarrollo de los talleres se seguirá la metodología seguida en todas las rutinas del día, **aprovechando cualquier situación para crear actos comunicativos.**

EVALUACIÓN

Se propone una evaluación continua y formativa.

Evaluación inicial

Mediante una observación directa y fichas de seguimiento determinamos el nivel de los alumnos en la realización de las tareas detalladas.

Evaluación continua

Mediante una observación directa y fichas de seguimiento individuales controlaremos el nivel del alumno respecto a cada actividad, lo cual nos dará pautas para las aprobaciones o rectificaciones oportunas.

Evaluación final

Supone un resumen de la evaluación continua y nos pone de manifiesto la situación real del alumno después de la aplicación del programa con sus objetivos, metodología, actividades...

Se prestará especial atención a las habilidades comunicativas, a los acercamientos sociales y expresión de deseos y sentimientos en los diferentes contextos de comunicación habitual y cotidiana.

Realizaremos **registros de comunicación** donde queden marcados los siguientes aspectos:

- Modalidad que el alumno emplea (lenguaje, S.S.A.A.C -gestos, signos, fotografías y pictogramas...-)
- Vocabulario del que dispone.
- Frecuencia de uso de estas habilidades lingüísticas y comunicativas
- Nivel de espontaneidad.
- Funciones pragmáticas que emplea.

Se llevará a cabo un **registro de conducta** para aquellos alumnos con problemas conductuales, estableciendo una correlación entre los resultados de los registros comunicativos y su incidencia en la conducta.

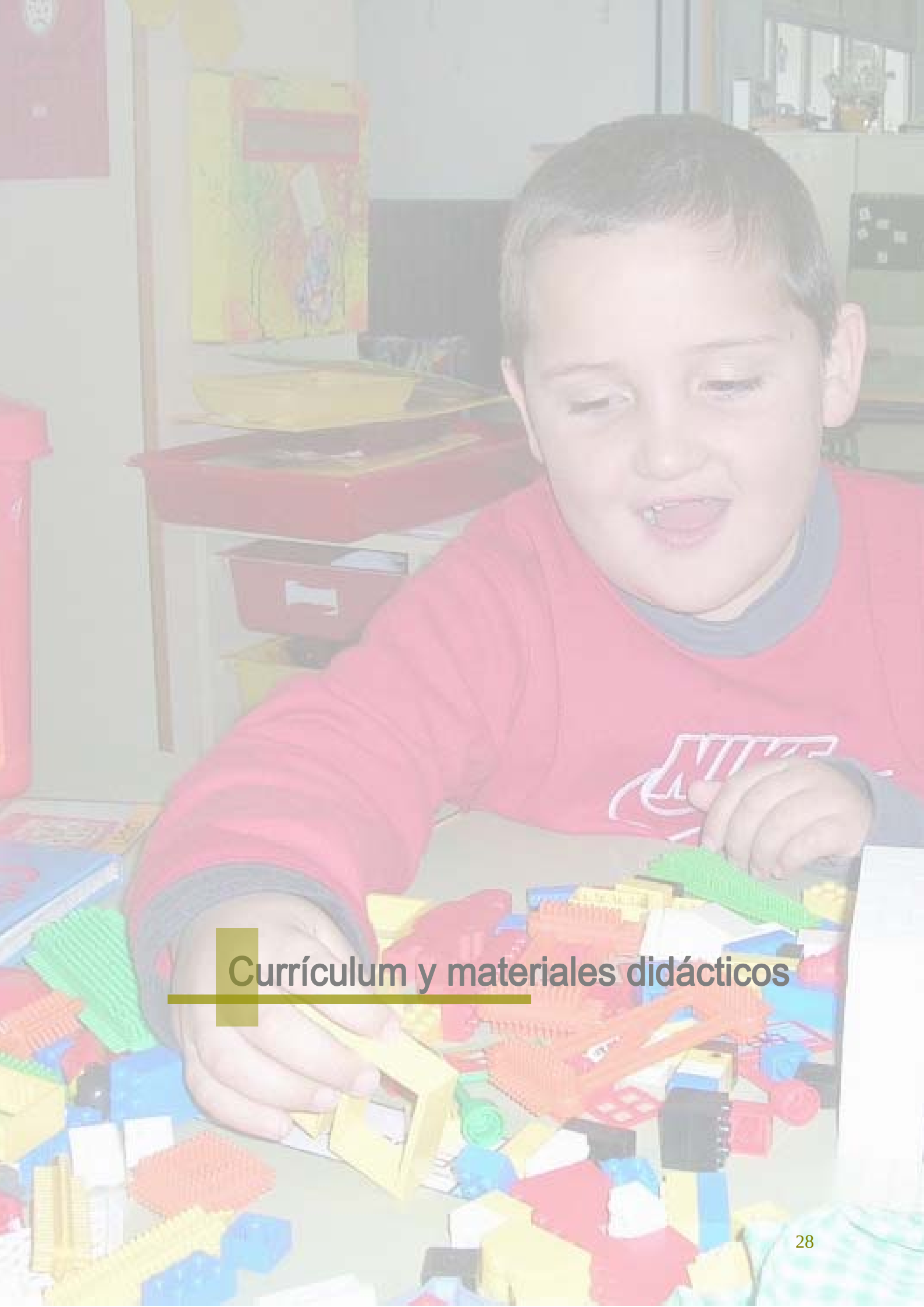
Para la realización de las evaluaciones se mantendrán reuniones trimestrales con los padres para informarles de los avances obtenidos, pedirles información relevante, contrastar opiniones...

Por último tener presente que no evaluaremos tan sólo el proceso de aprendizaje del alumno, sino la **actuación de todos los profesionales** y los diversos elementos del presente programa, para adecuarlo a las necesidades que surgan en su aplicación.

En dicha evaluación estaremos **implicados todos los profesionales** del centro que atienden al alumnado: profesor-tutor, educadores, fisiterapeuta, logopeda.

3. Bibliografía

- P. ALTUZARRA, I. ARZIBENGOA, J. FUENTES, A. ILLEA, E. MERINO, R. UGARRITZA: EDUCATISME: módulo “materiales y recursos didácticos para la educación de las personas con autismo”.
- LORI A. FROST, M.S. : Sistema de comunicación por intercambio de imágenes (PECS). Manual de entrenamiento. Pyramid Educational Consultants, Inc. 1994
- GARROTE PETISCO, DOLORES: curso CEFIRE sobre” Sistemas alternativos y aumentativos de comunicación en alumnos con trastornos del espectro autista (TEA). Dénia, sep 2005.
- LAURIE ECKENRODE, PAT FENNELL AND KATHY HEARSEY: Tasks Galore. Edited, August 2003.
- MEC: Propuestas de Secuencia en Educación Infantil. Editorial: Escuela Española, S.A.
- MARTOS, J (1997). Explicación psicológica y tratamiento educativo en autismo.
- A. RIVIERE y J. MARTOS. El tratamiento del autismo. Nuevas perspectivas. Madrid: APNA- Inmerso.
- ROXANNA MAYER JOHNSON, M.A: SPC, símbolos pictográficos para la comunicación (no Vocal). M.E.C.
- B. SCHAEFFER: Sistema de Comunicación Total.
- VENTOSO, R. Autismo: Enfoques actuales para padres y profesionales de la Educación. Fundec. 2001.



Currículum y materiales didácticos

1. Currículum

ÁREA	SUBÁREA	OBJETIVOS
AUTONOMÍA PERSONAL	1. ALIMENTACIÓN	1.1. Poner y quitar la mesa. 1.2. Anticipar el menú del día. 1.3. Limpiarse con la servilleta. 1.4. Adoptar una postura adecuada en la mesa. 1.5. Abrir envases. 1.6. Fregar los utensilios. 1.7. Emplear los cubiertos adecuadamente. 1.8. Prepararse bocadillos. 1.9. Asociar cada tipo de comida con el momento del día 1.10. Asociar cada tipo de comida con los utensilios adecuados.
	2. VESTIDO	2.1. Vestirse y desvestirse. 2.2. Ponerse y quitarse los zapatos. 2.3. Desatar y abrochar la ropa con distintos cierres: cremalleras, botones, cordones... 2.4. Encontrar la parte delantera de la ropa. 2.5. Cuidado de las prendas. 2.6. Asociar la ropa adecuada con la situación atmosférica. 2.7. Asociar la ropa adecuada con cada contexto.
	3. ASEO	3.1. Pedir “pipi”. 3.2. Seguir la secuencia correcta de acciones en el baño: bajarse pantalones, subir la tapa, hacer pipi, tirar de la cadena, lavarse las manos… 3.3. Lavarse y secarse bien las manos y la cara. 3.4. Cepillarse los dientes. 3.5. Escupir el agua y enjuagarse. 3.6. Peinarse y ponerse colonia. 3.7. Guardar sus cosas en el neceser. 3.8. Utilizar el pañuelo para limpiarse.
	4. ORIENTACIÓN Y DESPLAZAMIENTOS	4.1. Orientarse en espacios habituales. 4.2. Realizar desplazamientos de forma autónoma. 4.3. Educación vial.
	5. HÁBITOS DE TRABAJO	5.1. Esperar turnos. 5.2. Aprender a escuchar. 5.3. Trabajar de forma autónoma.

ÁREA	SUBÁREA	OBJETIVOS
COGNITIVA	1. ÁREAS PERCEPTIVAS	1.1 Percepción auditiva: • discriminar sonidos • discriminar intensidades de sonidos • reproducir canciones 1.2 Percepción visual: • seguir con la vista la trayectoria de un objeto • discriminar intensidades de luz • clasificar y discriminar objetos por su forma y color 1.3 Percepción táctil: • discriminar texturas • estimulación táctil
	2. CONOCIMIENTO DEL ENTORNO	2.1. Entorno inmediato: casa y colegio 2.2. Entornos naturales: animales y plantas 2.3. Establecimientos y profesiones
	3. OBJETOS DEL ENTORNO	3.1. Conocimiento de los diferentes objetos del entorno. 3.2. Anticipación de los efectos de las acciones propias y ajenas sobre el entorno. 3.3. Relacionar objetos con su uso.
	4. RELACIÓN CON EL MEDIO	4.1. Percepción de los cambios climáticos (sol, nubes, lluvia..) 4.2. Identificar el día de la semana con la actividad central. 4.3. Comprensión y uso de la agenda de actividades. 4.4. Observación de sucesos significativos: cumpleaños, excursiones, fiestas...
	5. ESQUEMA CORPORAL	5.1 Reconocer, señalar y nombrar las partes de la cara, y de su cuerpo en sí mismo, en un dibujo, en otro. 5.2 Reconocer las diferentes expresiones de la cara: contento, triste, enfadado. 5.3 Dibujar el cuerpo. 5.4 Dibujar la cara con las diferentes expresiones. 5.5. El vestido. 5.6. Conceptos espaciales.
	6. CONCEPTOS BÁSICOS	6.1. Discriminar y clasificar por colores. Identificar y reconocer los colores por su nombre. 6.2. Discriminar y clasificar formas. 6.3. Discriminar y clasificar tamaños. 6.4. Identificar y reconocer conceptos espaciales, respecto a uno mismo y a objetos: dentro - fuera, arriba – abajo, cerca – lejos… 6.2. Reconocer e identificar conceptos temporales: • ahora - antes – después, • ayer - hoy – mañana, • día - semana – mes, • estaciones del año.

	7. ATENCIÓN, ABSTRACCIÓN, RAZONAMIENTO, MEMORIA	**7.1. Reconocer fotos y pictogramas.** **7.2. Establecer relaciones de semejanza.** **7.3. Clasificar objetos siguiendo 1 criterio.** **7.4. Clasificar objetos siguiendo 2 o más criterios a la vez.** **7.5. Realizar puzzles.** **7.6. Agrupar por categorías.** **7.7. Establecer relaciones de figura-fondo.** **7.8. Secuenciar viñetas.** **7.9. Realizar seriaciones.** **7.10. Completar figuras incompletas.** **7.11. Encontrar errores y absurdos.** **7.12. Encontrar diferencias entre 2 dibujos.** **7.13. Resolver laberintos.** **7.14. Juegos de mesa.**
	8. NUMERACIÓN	**8.1. Reconocer e identificar conceptos de cantidad:** • **hay- no hay,** • **muchos- pocos.** **8.2. Contar oralmente.** **8.3. Asociar número y cantidad.** **8.4. Realizar series numéricas.** **8.5. Realizar operaciones sencillas de cálculo.** **8.6. Medidas : longitud, el tiempo (lectura del reloj), peso, temperatura.** **8.8. Reconocer e identificar las monedas.**
	9. LECTO-ESCRITURA	**9.1. Leer mediante imágenes y símbolos pictográficos.** **9.2. Reconocer su nombre escrito.** **9.3. Escribir su nombre.** **9.4. Reconocer y escribir el nombre de sus compañeros.** **9.5. Método de lectura global:** • **Asociar palabras con palabras.** • **Asociar dibujos con palabras.** • **Juegos de "Dame" : "dame la foto de pelota"** • **"dame pelota" (la palabra)** • **Copiar palabras:** ▪ **Con ordenador.** ▪ **Manualmente.** **9.6. Reconocer las vocales de forma visual y auditiva.** **9.7. Reconocer las consonantes.** **9.8. Asociar la mayúscula y la minúscula de las letras.** **9.9. Lectura silábica.**

ÁREA	SUBÁREA	OBJETIVOS
COMUNICACIÓN Y LENGUAJE	1. LENGUAJE COMPRENSIVO	1.1. Girarse al oír su nombre. 1.2. Reconocer gestos (mirada y señalización) 1.3. Reconocer signos, imágenes y símbolos pictográficos. 1.4. Seguir órdenes sencillas: dame- toma, ven, siéntate… 1.5. Seguir órdenes más complejas. 1.6. Señalar objetos cuando se le nombran. 1.7. Señalar dibujos o figuras de una lámina cuando se le nombran. 1.8. Comprender frases con estructura S+V+C, mediante dibujos. 1.9. Escuchar con atención cuando se le relata un cuento.
	2. LENGUAJE EXPRESIVO	2.1. Pedir cosas: • con la mirada • cogiendo al adulto de la mano hasta el objeto deseado, • señalando, • mediante el intercambio de imágenes, • mediante signos establecidos, • mediante palabra. 2.2. Pedir “ayuda” 2.3. Introducir gesto “ya está” , “se acabó” . 2.4. Nombrar objetos. Contesta a “¿ Qué es esto?” 2.5. Nombrar y/o señalar objetos o personajes de un cuento. 2.6. Contestar a preguntas cerradas.(si o no) 2.7. Utilizar la estructura de la frase S+V+C (con apoyo visual 2.8. Contestar a la preguntas abiertas: • “¿Quién?” • “¿ Qué?”. (Acciones). • “¿ Dónde? 2.9. Respuestas sociales: buenos días, adiós, por favor, gracias...

ÁREA	SUBÁREA	OBJETIVOS
HABILIDADES SOCIALES	1. INTERACCIÓN	1.1. Girarse cuando se le llama por su nombre 1.2. Mantener contacto ocular cuando el adulto la habla 1.3. Mirar al adulto para iniciar o repetir un juego de acción o una canción. 1.4. Responder con positivamente a caricias y al contacto físico. 1.5. Buscar al adulto. 1.6. Explorar el entorno. 1.7. Identificar a sus compañeros y profesores por el nombre 1.8 Saludar y despedirse. 1.9 Enseñarle esperar 1.10. Esperar turnos. 1.11. Compartir objetos y juegos con otros niños. 1.12. Seguir canciones y bailes.
	2. ADAPTACIÓN AL CONTEXTO	2.1. Anticipar y predecir situaciones. 2.2. Uso de la agenda. 2.3. Resolución correcta de tareas.
	3. JUEGO	3.1. Jugar con diferentes objetos. 3.2. Juegos circulares e interactivos. 3.3. Desarrollar el juego simbólico. 3.4. Desarrollar esquemas de dame-toma durante el juego. 3.5. Toma de turnos en juegos sencillos 3.6. Seguir las reglas del juego. 3.7. Conocer diferentes actividades para ocupar su tiempo de ocio.
	4. AUTO-DETERMINACIÓN	4.1. Pedir ayuda sin angustiarse. 4.2. Escoger cuando se le pide 4.3. Manifiesta sus sentimientos. 4.4. Reconocer sentimientos: triste, enfadado, contento, cansado, asustado… 4.5. Utilizar de manera adecuada Si/No.

ÁREA	SUBÁREA	OBJETIVOS
MOTRIZ	1. FINA	1.1. Meter- sacar. 1.2. Ensartar 1.3. Rasgar papel, picar papel, pegar, aplastar-estirar plastelina. 1.4. Enroscar 1.5. Hacer churros y bolas con plastelina. 1.6. Apilar bloques. 1.7. Garabatear. 1.8. Colorear libremente 1.9. Colorear sin salirse del contorno. 1.10. Seguir recorridos. 1.11. Seguir recorridos de puntos 1.12. Unir puntos con una línea. 1.13. Copiar figuras y letras 1.14. Recortar libremente. 1.15. Recortar figuras. 1.16. Coger el lápiz correctamente.
	2. GRUESA	2.1. Marcha deprisa. 2.2. Coger y lanzar la pelota. 2.3. Patear la pelota. 2.4. Tirar a canasta. 2.5. Botar una pelota y controlarla. 2.6. Lanzar aros, pelotas hacia un punto determinado 2.7. Andar en triciclo. 2.8. Saltar. 2.9. Apoyarse sobre un pie. 2.10. Caminar sobre una tabla sin perder el equilibrio. 2.11. Seguir circuitos. 2.12. Seguir el ritmo de la música y canciones con sus movimientos 2.13. Desenvolverse en juegos y deportes.

2. Materiales didácticos

2.1. AUTONOMÍA

2.1.1. ALIMENTACIÓN

PONER LA MESA

MANTEL

Mediante este mantel con velcro, el niño aprenderá a colocar correctamente los diferentes utensilios sobre la mesa.

ANTICIPAR EL MENÚ DEL DÍA

Debido a los problemas de alimentación que suelen presentar los niños con autismo, es importante anticipar el menú del día.

PANEL DEL MENÚ

El alumno coloca las fotografías de los platos correspondientes, según el menú del día.

PANEL DEL ALMUERZO

Cada alumno coloca las fotografías del almuerzo que lleva al cole, en su bandeja (marcada con el color que le corresponde al alumno, con su nombre o fotografía).

Del mismo modo, se puede realizar con objetos reales, colocando en el lateral de la bandeja en la que el niño almuerza, el objeto que utilizamos para anticiparle el almuerzo.

ASOCIAR CADA TIPO DE COMIDA CON EL MOMENTO DEL DÍA

PLANTILLA DE ASOCIACIÓN

Asociar los diferentes momentos del día, con los alimentos correspondientes, colocándolos en estas plantillas.

PANEL DE CATEGORÍAS

Clasificar cada alimento con el momento del día.

ASOCIAR CADA TIPO DE COMIDA COM EL UTENSILIO ADECUADO

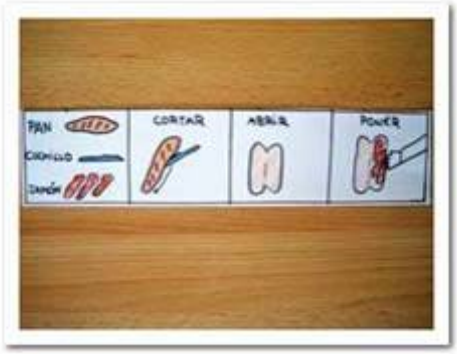
PLANTILLA DE ASOCIACIÓN.

Asociar en esta plantilla con velcro, los diferentes alimentos con el utensilio adecuado.

HÁBITOS DE ALIMENTACIÓN

HISTORIAS SOCIALES.

Mediante estas historias, mostraremos al alumno diferentes hábitos como: prepararse bocadillos, limpiarse con la servilleta, fregar los utensilios.



2.1.2. VESTIDO

APRENDER A VESTIRSE

VESTIR A LOS MUÑECOS.

Láminas con velcro para colocar cada prenda en el lugar correspondiente.

SECUENCIAS VISUALES.

Apoyo visual que muestra al alumno los pasos que debe seguir para vestirse.

AYUDAS VISUALES PARA DIFERENCIAR LA DERECHA Y LA IZQUIERDA EN EL CALZADO.

Colocar en el zapato derecho una ayuda visual para ayudarle a ponerse el calzado correctamente.

ASOCIAR LA ROPA ADECUADA A LA SITUACIÓN ATMOSFÉRICA

PANEL DEL TIEMPO.

En el que colocaremos las tajetas correspondientes al tiempo atmosférico, la ropa adecuada y la estación del año.

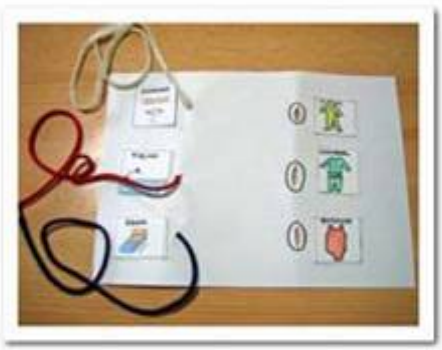
LA RULETA DEL TIEMPO .

Moviendo la ruleta, ayudamos al niño a asociar el tiempo atmosférico con la ropa adecuada.

ASOCIAR LA ROPA ADECUADA PARA CADA CONTEXTO

ASOCIACIÓN MEDIANTE CORDONES.

Asociamos una situación con la ropa adecuada. Posteriormente, le presentaremos diferentes situaciones y vestimentas para asociar.



PLANTILLA DE ASOCIACIÓN.

Colocar en cada plantilla, la situación y la vestimenta asociadas.

2.1.3. ASEO

PEDIR IR AL W.C.

FOTOGRAFÍA O PICTOGRAMA

Apoyo visual colocado en la puerta, para que el niño lo señale, cuando quiera ir al baño.

PORTA-FRASE.

Apoyo visual colocado en la puerta para que el niño lea la frase "yo voy al baño", antes de salir del aula.

HABILIDADES DE ASEO EN EL BAÑO

SECUENCIAS VISUALES.

Apoyo visual, mediante el cual el niño realiza la secuencia de acciones.

LAVARSE LAS MANOS, CARA Y DIENTES

SECUENCIAS VISUALES

Apoyo visual (con fotografías, dibujos o pictogramas), mediante el cual el niño realiza la secuencia de acciones.

PEIRNARSE

SECUENCIAS VISUALES

Apoyo visual, mediante el cual el niño realiza la secuencia de acciones.

2.1.4. ORIENTACIÓN Y DESPLAZAMIENTOS

ORIENTARSE EN ESPACIOS HABITUALES

MARCACIÓN CON FOTOGRAFÍAS O PICTOGRAMAS EN LOS DIFERENTES ENTORNOS.

Marcaciones en las puertas de las diferentes estancias para asociar dicho entorno con la actividad que en él realizamos o las personas que allí vamos a encontrar.

MARCACIÓN DE ESTANTERÍAS Y ARMARIOS.

Para localizar los objetos que en él se encuentran y su lugar a la hora de guardarlos.

También es importante marcar las cajas donde se guardan juguetes y materiales, para que el niño sepa que hay dentro de ellas.

ESTRUCTURACIÓN DEL ESPACIO.

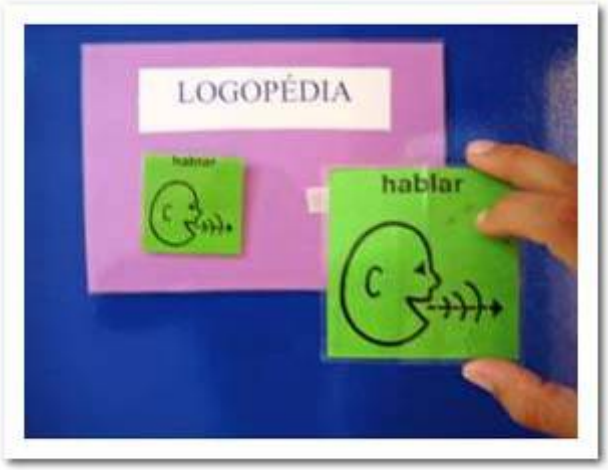
Para favorecer la orientación del niño, es esencial una estructuración organizada del espacio, con las marcaciones correspondientes.

Ir a Guía de Uso: Organización Espacial.

DESPLAZAMIENTOS

TARJETAS.

Se entrega una tarjeta al alumno con la foto o pictograma del lugar al que debe ir, que estará marcado de la misma manera.



EDUCACIÓN VIAL

MEMORY.

Encontrar las señales que sean iguales.

JUEGO DE MESA.

Realizar las órdenes que aparecen en las tarjetas, con cada uno de los objetos.

2.1.5. HÁBITOS DE TRABAJO

ESPERAR TURNOS

MARCAR LOS TURNOS CON AYUDAS VISUALES.

Colocar un papel de acetato transparente, con una marca, sobre la foto del alumno, indicando los turnos.

TARJETA DE ESPERAR.

Darle esta tarjeta al alumno, de manera que asocia que mientras le tenga en su mano, debe esperar hasta que el adulto pueda prestarle atención.

APRENDER A ESCUCHAR

TARJETA DE ESCUCHAR.

Mostrar esta tarjeta a alumno para indicarle que se van a realizar actividades de aprender a escuchar: seguimiento de órdenes, canciones.

TRABAJAR DE FORMA AUTÓNOMA

PANEL DE TRABAJO.

En el que se le estructura al alumno el trabajo, mostrándole la secuencia de actividades a realizar, de manera visual (mediante objeto real, foto, pictograma o palabra escrita)

Las actividades terminadas se quitan del panel o se le da la vuelta a la fotografía.

ESTRUCTURACIÓN DEL TRABAJO EN BANDEJAS.

Los materiales de trabajo se estructuran en bandejas. Cada bandeja corresponde al material de una actividad (anticipada en el panel de trabajo)

El alumno coge la foto del panel, acude a buscar la bandeja correspondiente, coloca la foto en el trozo de velcro de la bandeja y realiza la actividad. Al terminar, deja la bandeja en la caja de acabado y busca la siguiente tarea en el panel de trabajo, siguiendo el mismo proceso.

La última tarea está marcada con una bandeja de diferente color, y ésta contiene una tarea gratificante para el alumno.

La estructuración en bandejas permite saber al alumno:

- "¿Cuánto tengo que hacer?": puesto que se colocan en la bandeja ejemplo número exacto de piezas que debe colocar, de colores con los que debe pintar.
- "¿Cuándo ha acabado?": Guardando el material en la caja de acabado.(caja roja)

2.2. COGNITIVA

2.2.1. ÁREAS PERCEPTIVAS

PERCEPCIÓN AUDITIVA

DICRIMINACIÓN DE SONIDOS

DISCRIMINAR SONIDOS DE DISTINTOS INSTRUMENTOS MUSICALES.

La actividad siguiente se llevará a cabo con un CD que contenga los sonidos de los instrumentos que aparecen en la ficha. Cada vez que suene un instrumento el alumno deberá colocar cada instrumento de la bandeja con su dibujo, sobre papel. Es importante que la dificultad y la utilización de los instrumentos se adecuen al nivel del alumno.

DISCRIMINAR SONIDOS DE ANIMALES.

Cuando el alumno escuche la onomatopeya de un animal deberá colocar cada figura encima del dibujo correspondiente. Para una mayor facilidad de realización, será de gran ayuda que el alumno coloque gomets iguales en cada animal y en el dibujo.

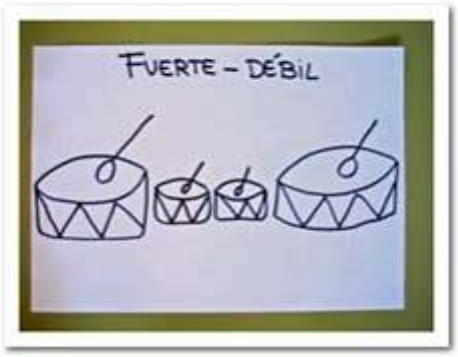
DISCRIMINAR SONIDOS DEL MEDIO AMBIENTE.

Con la ayuda del CD que contendrá los sonidos de estos medios de transporte, el alumno cada vez que escuche el sonido deberá asociar cada objeto con el dibujo.

DISCRIMINACIÓN DE INTENSIDADES DE SONIDOS

REPRODUCIR SONIDOS FUERTE-DÉBIL.

Le proporcionaremos al alumno dos tambores grandes y dos pequeños. Los colocaremos de igual modo que en la ficha, y luego los hará sonar. Le ayudaremos a distinguir los sonidos fuerte-débil si al mismo tiempo nos ayudamos con gestos. Las fichas se adecuarán al nivel que presente el alumno.



REPRODUCIR RITMOS.

Mediante una ficha explícita como ésta, el alumno reproducirá los ritmos que aparecen en ella. Es importante que el alumno entienda los dibujos.

RITMO RÁPIDO-LENTO.

Cada barra negra simboliza una palmada, el adulto le servirá de modelo al alumno y éste repetirá cada palmada que dé el adulto. Se dará una palmada sobre la primera barra, y seguirá despalzando sus manos sobre el papel, hasta la siguiente barra.

DISTINGUIR SONIDO-SILENCIO.

Realizaremos actividades como ésta para ayudar al alumno a comprender momentos de silencio y de sonido. Mediante la utilización del triángulo y con la ayuda visual de la ficha, el alumno reproducirá los sonidos y silencios que aparecen. Es importante que el alumno entienda el concepto de silencio. Para ello nos ayudaremos de gestos.

El alumno también podrá tocar libremente, y parar cuando se le muestre la tarjeta de silencio, pudiendo reiniciar cuando ésta se esconda.

REPRODUCIR CANCIONES

SEGUIR Y REPRODUCIR CANCIONES.

Con la ayuda de apoyos visuales para cantar.

REPRODUCIR CANCIONES CON INSTRUMENTOS.

Con la ayuda de gomets en cada nota musical y con la utilización de la ficha con los gomets idénticos a los del instrumento, al alumno reproducirá la canción.

PERCEPCIÓN VISUAL

SEGUIR CON LA VISTA LA TRAYECTORIA DE UN OBJETO.

PROYECTOR DE IMÁGENES.

Con la utilización de un proyector de imágenes se estimulará la atención del niño. Encenderemos el proyector con imágenes atrayentes y lo desplazaremos por todo el espacio del aula para que el niño los siga con la vista.

SUSPENDER OBJETOS EN EL AIRE.

Se utilizaran objetos del agrado del niño y los suspenderá en un hilo. El adulto lo moverá para que el niño lo siga con su mirada.

SEGUIR CON LA MIRADA RECORRIDOS DE ANIMALES.

En la fotografía se observa como el adulto utiliza animales distintos, con formas de desplazamiento diferentes. Así observaremos si el niño los sigue con la mirada.

SEGUIR CON LA MIRADA Y LA CABEZA EL VUELO DE ANIMALES.

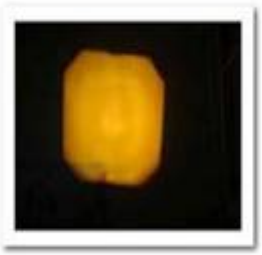
Esta actividad nos permitirá observar si el niño se fija en objetos (animales) que se muevan por encima de su cabeza.

DISCRIMINAR INTENSIDADES DE LUZ

OBSERVAR INTENSIDADES DE LUZ.

A través de ésta actividad le ayudamos al alumno a experimentar lo que le pasa a sus ojos cuando se le acerca una linterna con luz naranja de más o menos intensidad.

En las fotografías se observan una linterna sin papel celofán (luz clara), otra con una capa de papel celofán naranja y la otra con dos capas de papel celofán naranja.



ESTIMULACIÓN DEL SENTIDO DE LA VISTA.

Mediante la utilización de un cuarto totalmente oscuro y decorado con elementos fluorescentes, potenciaremos el desarrollo y estimulación del sentido de la vista y trabajaremos la relajación.

CAJA DE LUCES.

Ayudándonos de una caja como ésta, llena de objetos que producen luces diversas, jugaremos con el alumno a esconderle dichos objetos luminosos y participaremos en encontrarlos.

CLASIFICAR Y DISCRIMINAR OBJETOS POR SU FORMA Y SU COLOR.

Ver en área cognitiva: conceptos básicos.

PERCEPCIÓN TÁCTIL

DICRIMINACIÓN DE TEXTURAS

DISCRIMINAR OBJETOS POR SU TEXTURA.

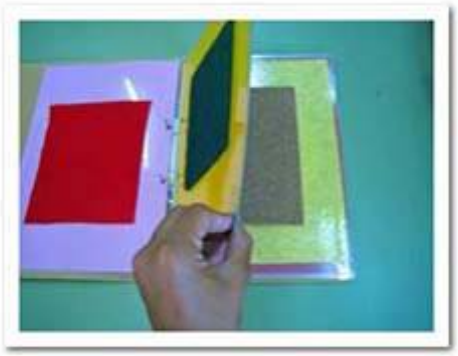
A través de la utilización de los objetos de ésta caja se puede trabajar con el alumno la discriminación de objetos duros-blandos, lisos-rugosos y suaves-ásperos.

ASOCIAR TEXTURAS CON OBJETOS.

El adulto realizará un libro de texturas y le propondrá al alumno asociar cada textura con un objeto de la bandeja de igual textura.

LIBRO DE TEXTURAS.

Este libro le facilita al alumno experimentar a través del tacto las diferentes texturas.



LA ALFOMBRA DE TEXTURAS.

La alfombra de la fotografía está construida con trozos de materiales muy distintos con la finalidad que el alumno experimente con las distintas texturas.

ESTIMULACIÓN TACTIL

LOS BAÑOS SECOS.

Se utilizarán lentejas, garbanzos, estrellas, alubias.. y realizaremos duchas secas mediante las cuales el alumno experimentará duchas simbólicas de diversas texturas.

LA LLUVIA SECA.

El material está construido por tiras largas de plástico de colores, las cuales se le pasarán al alumno por todo el cuerpo experimentando una sensación agradable.

2.2.2. CONOCIMIENTO DEL ENTORNO

CONOCIMIENTO DEL ENTORNO INMEDIATO: LA CASA Y EL COLEGIO

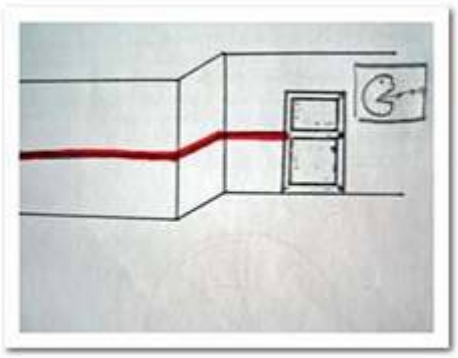
MARCACIONES DE LAS ESTANCIAS, DE LOS RINCONES DEL AULA O DE LA CASA, DE ARMARIOS Y ESTANTERÍAS.

Fotos o símbolos en las puertas de las diferentes salas y en los difererntes rincones del aula, para indicar las personas que en ella se encuentran o actividades que se realizan.

Fotos en armarios y estanterías para indicar lo que se guarda en ellos.

LÍNEAS DE COLORES.

A lo largo de la pared, indicándole el recorrido a una estancia concreta.



PASAR LISTA DE LOS NIÑOS DEL AULA QUE HAN VENIDO AL COLEGIO.

Los niños más pequeños colocarán la foto de los compañeros en la ventana correspondiente del cole (según el color que se les ha atribuido).

Para los más mayores, presentaremos el cole y la casa. Colocarán en el lugar correspondiente la foto o el nombre escrito de los compañeros (según la complejidad que busquemos).

CONOCIMIENTO DEL MEDIO NATURAL: ANIMALES Y PLANTAS

FAMILIAS.

Establecer asociaciones entre miembros de la misma familia de animales.

CARAS DE LOS ANIMALES.

Juego manipulativo, en el que el niño debe colocar correctamente las partes de la cara del animal.

JUEGO DE LOS ANIMALES.

Asociar el sonido de cada animal (con un cd de sonidos) con las imágenes que se esconden debajo de cada ventana del panel.

¿DÓNDE VIVEN LOS ANIMALES?

Colocar cada animal en su lugar correspondiente.

FIGURA-FONDO.

Asociar la figura del animal con su silueta.

CLASIFICAR ANIMALES SIGUIENDO DIFERENTES CRITERIOS.

Se clasificarán animales de juguete o fotografías de animales, atendiendo a su color, su tamaño, a la familia a la que pertenecen (aves, peces, mamíferos...)

PUZZLES DE ANIMALES.

Realizando tantos cortes a la imagen como complejidad busquemos.

RINCÓN DE LAS PLANTAS.

Rincón destinado en el aula, para cuidar y observar las plantaciones realizadas en el entorno jardín.

ESTABLECIMIENTOS Y PROFESIONES

COMPLETAR IMÁGENES.

Completar las imágenes que se le presentan con los elementos correspondientes.

MARCACIONES CON PICTOGRAMAS.

Asociar cada una de las imágenes con el pictograma correspondiente.

JUEGO DEL MERCADO.

El niño tiene una lista de la compra. Debe ir a cada establecimiento y buscar los productos de su lista. Por ejemplo: si tiene que comprar pan y unos calcetines, abrir el panel de la panadería y coger el pan, y después abrir el panel de la tienda de ropa y buscar la prenda de vestir.

Se puede utilizar con diferentes jugadores, con un dado en el que se colocan con velcro sus fotos en cada una de las caras. El jugador al que corresponda la foto, podrá buscar su primer producto de la lista. Por tanto, los turnos estarán marcados por el dado, y así hasta que un jugador consiga completar su lista.

EL MERCADILLO.

Montar un mercadillo en el aula, con las marcaciones correspondientes de los alimentos (en fotografía, o dibujo) y con los precios marcados (ofreciéndoles como apoyo, si es necesario) una muestra de la moneda correspondiente.

SALIDAS A COMPRAR EN LOS DIFERENTES ESTABLECIMIENTOS.

Elaborando con anticipación una lista de la compra con recortes de revistas de productos.

2.2.3. CONOCIMIENTO DE OBJETOS DEL ENTORNO

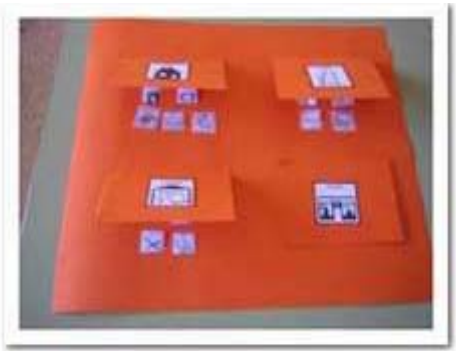
CONOCIMIENTO DE LOS OBJETOS DEL ENTORNO

PANEL DE LOS OBJETOS.

En el que se relaciona cada entorno y los diferentes objetos que en él podemos encontrar.

JUEGO DE LOS LUGARES.

Encontrar los objetos que se le pidan abriendo la ventana correspondiente, según al lugar al que correspondan.



RELACIONAR OBJETOS CON SU USO

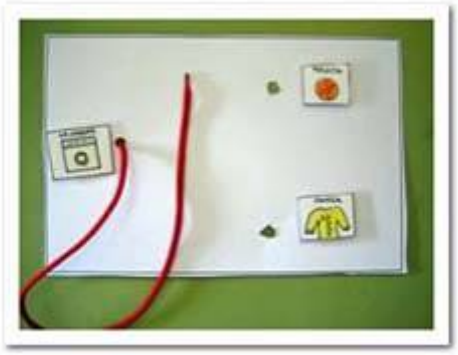
JUEGOS MANIPULATIVOS DE ASOCIACIÓN.

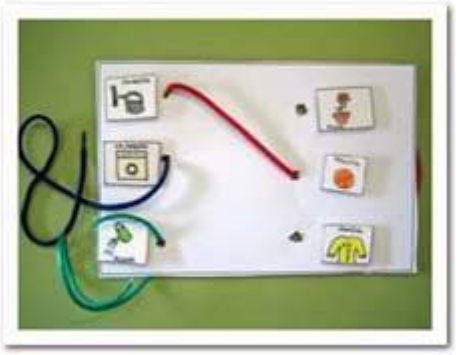
Asocia cada objeto con su uso en un juego de encajables.

PLANTILLA DE ASOCIACIÓN OBJETO-USO.

ASOCIAR CON CORDONES.

El alumno une los objetos relacionados mediante cordones.





ASOCIACIONES EN PAPEL.

A través de este juego de asociaciones con velcro y con cordones, podemos pasar a un paso superior de asociaciones en papel mediante una línea.

2.2.4. RELACIÓN CON EL MEDIO

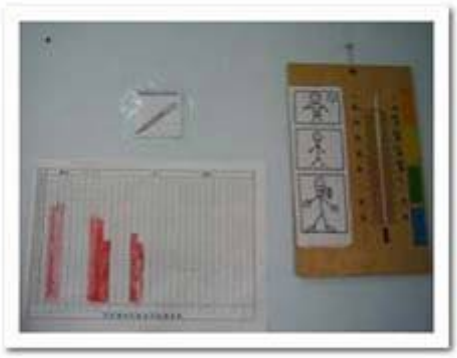
PERCEPCIÓN DE LOS CAMBIOS CLIMÁTICOS

PANEL DEL TIEMPO.

En él se recogen los datos de tiempo, ropa adecuada y estación del año.

TERMÓMETRO MARCADO CON PICTOGRAMAS.

Los alumnos realizan un registro de temperaturas.



IDENTIFICAR EL DÍA DE LA SEMANA

ACTIVIDAD CENTRAL.

Relacionar el día de la semana con la actividad principal de ese día.

CALENDARIO.

Con cada día de la semana de un color. En él se registran los sucesos significativos del mes.El alumno va tachando cada día una de las casillas, ayudándole a comprender el paso del tiempo.

AGENDA DE ACTIVIDADES

Agendas diarias

Ayudan al alumno a estructurar y organizar las actividades durante el día, favoreciendo su capacidad de predicción. Se realizarán con objetos reales, fotografías, pictogramas o palabras escritas. Con los alumnos con menor nivel comenzaremos utilizando objetos reales. Aumentaremos la complejidad pasando a fotografías, pictogramas y finalmente con palabras.

AGENDA DIARIA CON OBJETOS REALES.

Un panel con una tira de velcro en la que se colocan objetos reales o miniaturas, que se relacionen con las tareas a realizar. Una vez finalizada cada tarea el alumno guarda el objeto de la agenda en una caja, quedando en el panel, solo las actividades a realizar.

AGENDA CON OBJETOS PORTÁTIL.

Nos permita llevarla de un lugar a otro.

Consta de una caja, en la que dentro se guardan los diferentes objetos que marcan las rutinas del niño. En la tapa hay una tira de velcro, en la que el niño va colocando las actividades correspondientes. Una vez finalizada la actividad, quita el objeto del velcro y lo vuelve a guardar en la caja.

AGENDA DIARIA CON FOTOGRAFÍAS.

El alumno coloca la secuencia de actividades del día. Al finalizar cada actividad guarda la foto correspondiente en su cajita.

AGENDA DIARIA CON PICTOGRAMAS.

A los pictogramas que corresponden a las actividades ya finalizadas se les da la vuelta (para poder dar la vuelta a la imagen colocar también un trozo de velcro en la parte de delante de la tarjeta).

El paso de fotografía a pictograma se realiza progresivamente.

Se pegará el pictograma en la esquina inferior derecha de la fotografía, e iremos recortando poco a poco la fotografía, hasta quedarnos sólo con el pictograma

AGENDA DIARIA CON PALABRAS ESCRITAS.

Agenda con palabras que reconocen de forma global.

Para llegar a este paso, habremos trabajado la asociación de cada palabra con el pictograma correspondiente, sustituyéndolo poco a poco, por la palabra escrita.

Colocamos ambas asociadas, en la agenda de actividades diaria. Posteriormente se retirará el pictograma. Se irán introduciendo nuevas palabras.

Las palabras se guardan en una carpeta, marcada con la foto del alumno , su nombre y su color correspondiente.

Agendas semanales

En las que se organizarán las actividades del niño durante toda la semana. Se retirarán o se girarán las imágenes de las actividades finalizadas, de manera que al final del día, la columna correspondiente a la jornada quedará vacía. Se pueden presentar tapados con cartulina los días posteriores, si el alumno presenta dificultad en situarse en el panel, y sólo dejar destapado el día en que nos encontramos.

Para facilitar la comprensión del paso de los días, colocará un marcapáginas que deberá correr una columna más cada día.

Agenda llavero

Una agenda para llevar encima, idónea para excursiones, salidas. El niño lleva sujeto a su pantalón una anilla con los pictogramas de las actividades del día. Tan sólo deberá pasar de una imagen a la siguiente para visualizarlas.

OBSERVACIÓN DE SUCESOS SIGNIFICATIVOS

Se le anticiparán sujetos significativos como cumpleaños, excursiones, fiestas.

PANELES DE CUMPLEAÑOS.

Panel con velas que representan cada uno de los meses, con el día de los cumpleaños. Los meses que ya han terminado se tachan pegando un papel de acetato con una cruz roja.

ACTIVIDAD PRINCIPAL.

Colocar la foto o pictograma del suceso como actividad principal del día.

AGENDA VISUAL.

Introducir la fotografía o pictograma correspondiente en las agendas visuales.

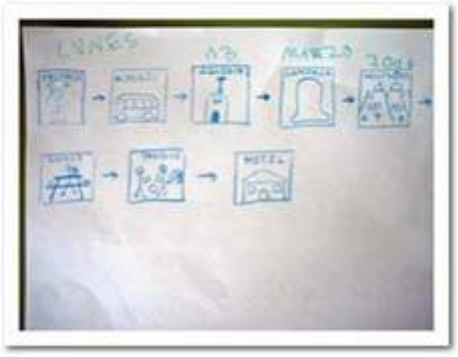
REFLEJARLO EN EL CALENDARIO.

Dibujar cada día del calendario los sucesos importantes.

Si ocurren cambios de última hora, se le mostrará al alumno que la actividad programada no se podrá realizar, colocando sobre el dibujo esquemático, un aspa roja.

HISTORIAS SOCIALES.

Dibujos esquemáticos en el que se le muestra al niño de forma visual lo que va a ocurrir.



2.2.5. ESQUEMA CORPORAL

LOCALIZAR PARTES DEL CUERPO Y DE LA CARA

PANEL DE LA CARA.

Completar con las partes de la cara, en dibujos con velcro.

PANEL DEL CUERPO.

Para completar las partes del cuerpo.

PANELES CON PICTOGRAMAS.

Para asociar las partes de la cara y del cuerpo con el símbolo pictográfico, con tarjetas con velcro.

ASOCIACIÓN CON LAS PALABRAS ESCRITAS.

Con estos paneles puede trabajarse también con la asociación de las partes del cuerpo y la cara con la palabra escrita.

PANEL DE CLASIFICACIÓN.

Panel para clasificar elementos que corresponden a las partes de la cara.

ASOCIAR IGUALES NO IDÉNTICOS.

Asociar con el pictograma, los elementos de las partes de la cara, con dibujos iguales pero no idénticos.

EXPRESIONES DE LA CARA

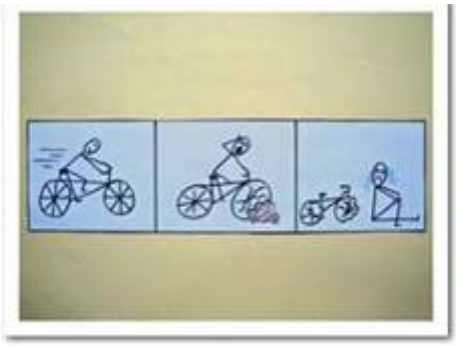
PANEL DE LAS EMOCIONES.

Mediante este panel, ayudamos al alumno a identificar las emociones que siente.

Ej: si está contento, recalcaremos: "Álvaro está CONTENTO, porque nos vamos de excursión". O si está triste, "Álvaro esta TRISTE, porque se ha hecho daño"

HISTORIAS SOCIALES.

Para ayudarle a comprender la expresión de emociones de los demás, y comprender la relación causa-efecto entre las acciones (ej: El niño cae. El niño llora. Relación: el niño llora porque se ha hecho daño)



EMPAREJAR FOTOS CON PICTOGRAMAS.

Realizar asociaciones imagen-imagen, primero con fotografías iguales y posteriormente, asociando la fotografía con el símbolo pictográfico.

EL VESTIDO

Ver en Autonomía: Vestido.

CONCEPTOS ESPACIALES

FOTO Y PICTOGRAMA.

Asociar fotos del niño en diferentes posiciones respecto a un objeto, con el pictograma correspondiente.

SEGUIR ÓRDENES ESPACIALES.

En referencia a objetos, con apoyo visual de pictogramas.

CONSTRUIR Y LEER UNA FRASE.

Referida a la posición en la que el niño se encuentra en la foto.

CUENTO DE IMÁGENES.

Colocar una imagen (dibujo de personaje u objeto) en el lugar que se le indique, en las láminas de un cuento con ilustraciones de las diferentes estancias de la casa. Tiene como apoyo visual, la órden con pictogramas.

LOTTO DE POSICIONES.

Establecer relaciones de semejanza entre imágenes cuyos elementos aparecen en diferentes posiciones.

2.2.6. CONCEPTOS BÁSICOS

DISCRIMINAR Y CLASIFICAR COLORES

BLANCO-NEGRO.

Comenzaremos de la forma más básica discriminando colores claramente opuestos: el blanco y el negro.

Se trata de una caja con dos agujeros, en los que se han insertado dos tarritos de yogourt. Posteriormente se forran con cinta adhesiva de colores.

Colocamos a la derecha, las fichas en una huevera, para que el alumno aprenda a cogerlas de una en una (los niños con autismo y TGD, presentan gran impulsividad y tienden a coger varias fichas a la vez).

CAJA DE COLORES.

Con el apoyo de pequeños apliques en cada columna de color, para que el niño sólo deba seguir el mismo camino hasta la ranura.

Si tiene mayor capacidad de discriminación le quitaremos este apoyo.

CLASIFICACIÓN DE OBJETOS POR BANDEJAS.

Se clasificarán objetos de diferentes colores, pero iguales entre sí.

Y también objetos diferentes entre sí, atendiendo al color.

CAJAS DE DVD.

Clasificar fichas guardándolas en fundas de cintas de vídeo forradas con papel adhesivo de colores.

COLLARES DE COLORES.

Ensartar bolas de colores haciendo collares con cordones de zapatos.

DINOSAURIOS DE COLORES.

El alumno colocará en el lomo del dinosaurio las pinzas del color correspondiente.

CUBO DE COLORES.

Colocar las pinzas en la cara correspondiente del cubo.

CLIPS DE COLORES.

Poner los clips a la cartulina del color correspondiente.

CLASIFICACIÓN DE CLIPS.

Se utiliza un pastillero para clasificar pequeños objetos atendiendo al color (botones, clips...)

BOTELLAS DE COLORES.

Enroscar cada tapa con la botella correspondiente.

JUEGO DE LOS COLORES.

Asociar el color con el nombre escrito, primero con tarjetas de colores, y después solo con la palabra escrita del color correspondiente.

ASOCIACIÓN DEL COLOR CON LA PALABRA ESCRITA.

MUÑECAS DE COLORES.

Asociar las muñecas con detalles del mismo color.

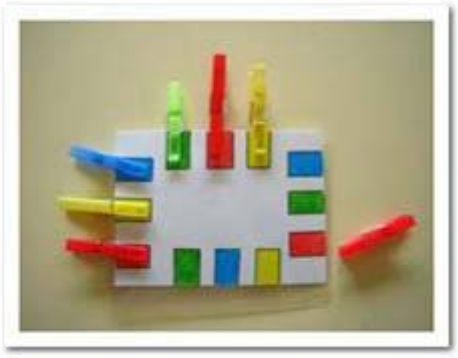
COMBINACIÓN DE COLORES

COLLARES.

Realizar combinaciones de colores siguiendo un modelo.

PINZAS.

Colocar las pinzas de colores sobre el recuadro correspondiente.



LEGO.

Realizar construcciones sencillas con combinación de colores, siguiendo un modelo.

CUADRADITOS.

En un principio le pediremos al niño que coloque los cuadrados sobre la plantilla, de forma horizontal. Posteriormente, le podremos pedir que realice la misma construcción que aparece en el modelo, pero en vertical (construyendo torres).

FLORES DE COLORES.

Cuadro de doble entrada, en el que el alumno combinará el color de la flor, con el color de la bola.

DISCRIMINAR Y CLASIFICAR FORMAS

ROTULADORES Y ENSARTABLES.

Para los niños de menor nivel, comenzaremos con objetos muy diferentes, y cuya clasificación no permita errores.

Se le presenta al niño un juego de ensartables para que se familiarice con él. Tras varios ensayos, se le presentamos el juego de ensartables vacío y una bandeja.

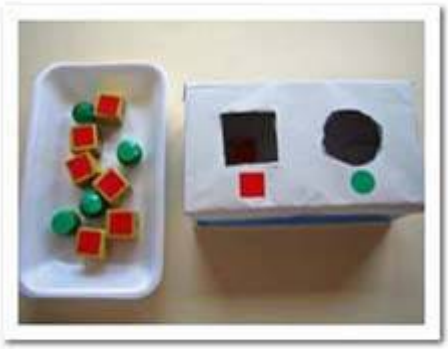
El adulto le ofrece, una a una, las diferentes piezas (ensartables y rotuladores). El niño ensartará correctamente las piezas de madera.

Al ofrecerle el rotulador, intentará ensartarlo, pero no podrá. El adulto debe dirigirle la mano hacia la bandeja. Tras intentos de seguir colocándo el rotulador en el juego de ensartables, el niño descubre que no le queda más opción que dejarlo en la bandeja.

Y comienza a comprender en que consiste el proceso de clasificación.

PELOTAS DE PING-PONG Y BLOQUES DE MADERA.

Se ensaya con varias cajas por separado y posteriormente se presentan juntas, o ambas formas en una misma caja.



CLASIFICAR OBJETOS.

Se clasificarán diferentes objetos, atendiendo a la forma de las ranuras en la caja. En un principio se puede presenta una muestra, como apoyo visual.

CLASIFICACIÓN EN CAJAS DE DVD.

CLASIFICAR OBJETOS NO IDÉNTICOS.

Clasificación de diversos objetos por su forma .

TANGRAM.

Construir la misma figura que en el modelo, con las diferentes formas geométricas.

DISCRIMINAR Y CLASIFICAR TAMAÑOS

CAJA DE COCHES.

Introducir en el lugar correspondiente, objetos o dibujos iguales, que sólo difieren en su tamaño.

CAJA GRANDE-PEQUEÑO.

Introducir en el lugar correspondiente objetos diferentes, y clasificarlos por su tamaño.

PANEL DE CLASIFICACIÓN.

Clasificar las imágenes u objetos asociándolos con los pictogramas de grande / pequeño.

PANEL DE TAMAÑOS.

Trasladar la clasificación al plano del papel.

CLASIFICACIÓN DE REGLETAS.

Clasificar regletas en dos columnas marcadas con los símbolos pictográficos. Ofrecerle nuevas piezas, de manera que aquella que en principio era pequeña, ahora (en comparación a la nueva pieza) es grande.

ORDENAR TAMAÑOS.

Ordenar objetos o dibujos de menor a mayor tamaño o viceversa.

CONCEPTO "MEDIANO".

Clasificar dibujos según su tamaño, en diferentes columnas, ofreciendo como apoyos visuales, símbolos pictográficos y la asignación de un color para cada columna.

LARGO-CORTO.

Clasificar las regletas por su longitud.

RECONOCER E IDENTIFICAR CONCEPTOS ESPACIALES

DENTRO-FUERA.

Juego con marcaciones realizadas con pictogramas.

El alumno ha de colocar las bolas dentro o fuera, según de se indique. Si es necesario, se le mostrará una tarjeta con el símbolo pictográfico, para que lo asocie con el lugar correcto.

ARRIBA-ABAJO.

Panel separado en dos zonas por una cartulina que sobresale. Cada zona esta marcada con el pictograma correspondiente. Se comenzará utilizando el panel en posición vertical, y el alumno colocará los diferentes elementos en el lugar que se le indique, si es necesario acompañando la orden verbal con un apoyo visual de tarjetas con el símbolo pictográfico de "arriba" o "abajo".

Posteriormente se le presentará en plano horizontal, para pasar después a reconocer estos conceptos sobre el papel.

Se podrá incluso jugar con otros conceptos como el tamaño: "coloca el oso pequeño arriba", "pon el oso grande abajo".

CERCA-LEJOS.

Panel para colocar un objeto cerca o lejos de la niña, atendiendo a una orden verbal, que si es necesario, puede ir acompañada de un apoyo visual, mostrando al niño una tarjeta con el símbolo pictográfico de "cerca" o "lejos", identificando el que es igual en el panel.

DELANTE-DETRÁS.

Colocar los objetos en el panel, teniendo como referencia el muñeco.

POSICIONES ESPACIALES DE UNO MISMO EN REFERENCIA A OBJETOS.

Ir a esquema corporal: relaciones espaciales.

RECONOCER E IDENTIFICAR CONCEPTOS TEMPORALES

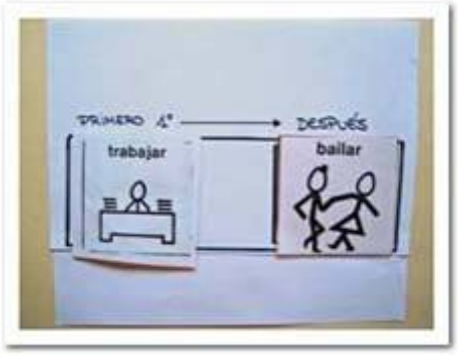
Ahora-antes-después.

AGENDA DE ACTIVIDADES.

Viendo la secuencia de actividades marcadas en la agenda, podemos ofrecerle ayudas visuales marcando la actividad pasada (antes) girándola, y la actividad que vendrá después de la actual (tapada con papel acetato de color, -al que atribuirá el significado de futuro- y destapándola cuando vaya a realizarla).

PANEL PRIMERO-DESPUÉS.

Mediante este panel, mostramos al alumno, de forma visual, la actividad que vamos a realizar primero, para después pasar a otra actividad que él demanda.



Ayer-hoy-mañana.

DÍAS DE LA SEMANA.

Marcar "ayer" con una cartulina que tape el día ya pasado, y marcar el "mañana" con papel acetato de color - que atribuirá el significado de futuro-.

AGENDA SEMANAL.

Ofrecerle ayudas visuales para la comprensión de estos conceptos sobre la agenda semanal.

CALENDARIO.

Tachar los días que vayan transcurriendo en el calendario mensual de actividades.

Día-semana-mes

Se trabajará a través de:

- Agenda diaria
- Agenda semanal
- Calendario

Estaciones del año

PANEL TIEMPO.

PANEL DE ASOCIACIÓN.

Asociar la ropa adecuada, con la estación del año.

VESTIR AL MUÑECO.

Vestir al muñeco de manera adecuada, atendiendo a la estación de año que se indica.

2.2.7. ATENCIÓN, ABSTRACCIÓN, RAZONAMIENTO Y MEMORIA

RECONOCER FOTOS Y PICTOGRAMAS

ASOCIACIÓN DE LA FOTOGRAFÍA CON EL OBJETO.

Asociar cada foto con el objeto real.

ASOCIACIÓN DEL SÍMBOLO PICTOGRÁFICO CON LA FOTOGRAFÍA.

Asociar cada foto con el pictograma.

AGENDA VISUAL.

A través de la rutina, el niño aprende a asociar la foto o pictograma que se le muestra, con el objeto real o actividad a la que se refiere.

Ir a relación con el medio: agendas visuales.

ESTABLECER RELACIONES DE SEMEJANZA

OBJETOS IGUALES.

Para trabajar el concepto IGUAL, comenzaremos utilizando objetos. Colocaremos sobre la mesa dos objetos diferentes, y le daremos al niño, un objeto igual a alguno de los que hay en la mesa, para que lo coloque sobre él, resaltando de forma verbal la palabra "Igual".

Jugaremos con diferentes objetos, cambiando su posición e introduciendo nuevos elementos.

IMÁGENES IGUALES.

Se realizará superponiendo imágenes iguales, siguiendo el mismo el mismo proceso que con los objetos.

PANEL DE IGUALES.

Colocar en la tira de velcro elementos iguales al primero de la línea.

JUEGOS MANIPULATIVOS.

CONCEPTO "DIFERENTE".

Tachar con un papel transparente marcado con una cruz roja, el elemento diferente.

CLASIFICAR OBJETOS SIGUIENDO 1 CRITERIO

CLASIFICAR COLORES, FORMAS, TAMAÑOS U OTROS CRITERIOS.

Ver conceptos básicos: clasificar atendiendo un criterio (colores, formas, ...) .

CLASIFICAR OBJETOS POR DOS O MAS CRITERIOS A LA VEZ

TABLERO DE CLASIFICACIÓN.

Se clasifican muñecos atendiendo a su color y su tamaño.

En la primera fotografía, el alumno dispone de los muñecos separados por colores. En el tablero se le coloca las tarjetas de rojo y pequeño. Él deberá acudir a la bandeja de los rojos y entre ellos, buscar el pequeño.

En la segunda fotografía, la petición se realiza al contrario. Se le presenta colocado el muñeco azul y grande, y él debe colocar las tarjetas correspondientes referentes al color y tamaño del muñeco.

CUADROS DE DOBLE ENTRADA.

REALIZAR PUZZLES

PANEL MARCADOR.

Utilizamos un panel con marcadores de colores, para colocar cada pieza marcada también con colores, sobre la tira correspondiente.

AGRUPAR POR CATEGORÍAS

CLASIFICAR OBJETOS IGUALES NO IDÉNTICOS.

CATEGORÍAS.

El alumno debe colocar los elementos que pertenezcan a la categoría presentada.

CAJA DE CLASIFICACIÓN.

Clasificar los objetos presentados, según la categoría que corresponda, colocándolos dentro del hueco marcado con la fotografía o pictograma.

PANEL DE CATEGORÍAS.

Colocar en la tira de velcro correspondiente los pictogramas que se refieren a las categorías presentadas.

FIGURA-FONDO

PROCESO DE ENSEÑANZA PARA ESTABLECER RELACIONES DE FIGURA-FONDO.

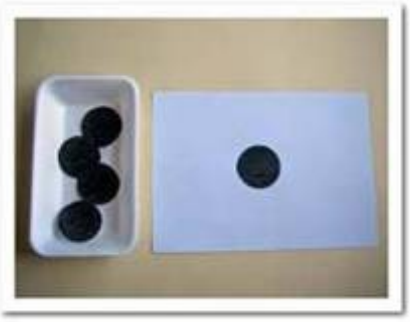
A través de estas actividades se pretende desarrollar la capacidad del alumno para establecer relaciones de figura fondo, al mismo tiempo con este ejercicio se trabajaran los conceptos de grande/pequeño. El trabajo se pautará y se desarrollará dependiendo del nivel del alumno.

El primer paso: El alumno colocará los círculos grandes negros sobre la cartulina con el círculo grande negro poniéndolos unos encima de otos.

El segundo paso: El alumno colocará las figuras redondas grandes sobre el fondo redondo negro.

Tercer paso: El alumno hará lo mismo pero con círculos negros pequeños.

Cuarto paso: El alumno colocará las figuras pequeñas de la bandeja sobre el fondo pequeño negro.



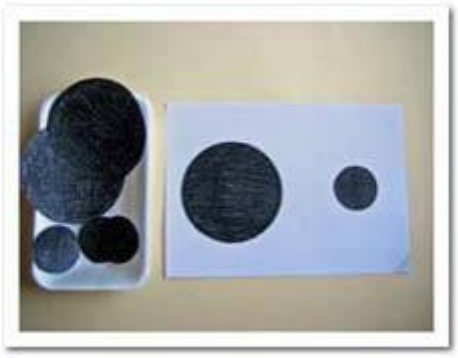
El alumno deberá entender los conceptos grande/pequeño para poder realizar estos pasos.

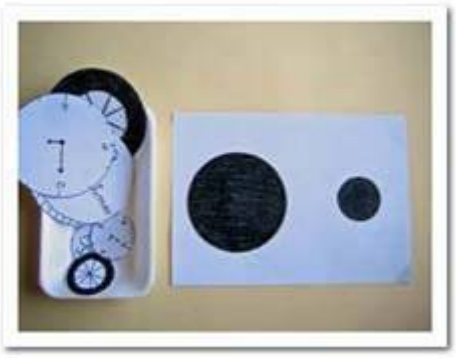
Quinto paso: El alumno colocará los círculos grandes negros sobre el fondo grande negro y luego, colocará los círculos pequeños negros sobre el fondo pequeño negro. La actividad la podemos realizar de diversa manera:

Le podemos dar al alumno primero todos los círculos grandes negros para que los coloque y luego le daremos los círculos pequeños, evitando así errores en la realización.

Otra manera para realizar la actividad sería alternando los círculos grandes con los pequeños.

Sexto paso: El alumno colocará las figuras grandes sobre el fondo negro grande y luego hará lo mismo con las figuras pequeñas.





JUEGOS MANIPULATIVOS DE FIGURA-FONDO.

SECUENCIAR VIÑETAS

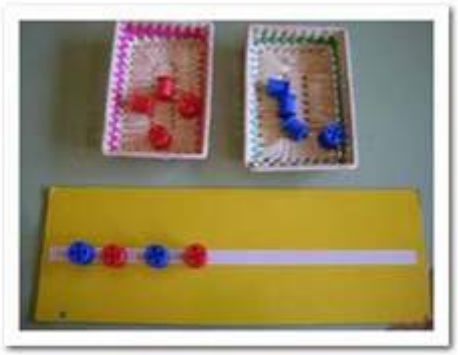
PANEL DE SECUENCIAS.

Ordenar secuencias de viñetas en fotografías o dibujos, sobre una tabla con velcro.

SERIACIONES

BOBINAS DE HILO.

Se presentan clasificadas por su color en bandejas, de manera que el alumno debe coger una bobina de cada bandeja e ir colocándolas en el panel con velcro.

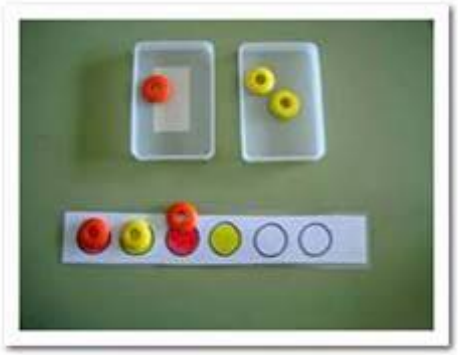


HUEVERA.

Realizar seriaciones colocando las bolas en hueveras. El fondo de la primera fila está marcado con un gomet del color que le corresponde.

PLANTILLA DE SERIACIONES.

Realizar seriaciones teniendo como apoyo visual una plantilla, que el alumno debe completar.



COLLAR.

Realizar collares, cogiéndole cada bandeja el número de bolas marcadas.

ÁBACO.

Colocar en cada varilla el número de bolitas que se indican (cogiendo cada vez de una bandeja).

FIGURAS INCOMPLETAS

PIZARRA.

Presentar una figura completa y posteriormente dibujar figuras iguales, pero incompletas, que el alumno debe completar siguiendo el modelo.

ERRORES Y ABSURDOS

PANELES DE ABSURDOS.

Láminas con absurdos visuales, en las que el niño puede manipular la imagen quitando los elementos incorrectos y sustituyéndolos por los adecuados (con velcro)

JUEGOS DE MESA

DOMINÓ ADAPTADO, OCA ADAPTADA, LA ESCALERA...

Ver en área de socialización: juego.

2.2.8. MATEMÁTICAS

CONCEPTOS DE CANTIDAD

HAY - NO HAY.

Clasificar en la bandeja correspondiente, marcada con pictogramas, cajas de cassettes vacías o con objetos.

MUCHOS - POCOS.

Clasificar en la bandeja correspondiente, marcada con pictogramas, cajas de cassettes con muchos o pocos objetos.

LOS NÚMEROS

TABLERO DE NÚMEROS.

Asociar la grafía del número, con la tarjeta de puntos y colocar tantas manzanas como se indican.

LOTO NUMÉRICO.

Asociar la grafía del número con la cantidad.

CONTAR OBJETOS Y RELACIONARLOS CON EL NÚMERO.

JUEGO DEL ÁRBOL.

Tirar el dado y colocar tantas manzanas como indique.

SERIE NUMÉRICA.

Completar la serie numérica sobre un panel con velcro.

CÁLCULO

SUMAR MEDIANTE OBJETOS.

Estructurar los elementos de la suma mediante bandejas.

Colocar en cada bandeja el número de elementos que se indican, y juntarlos en la bandeja del resultado para hacer el recuento final.

EL ÁBACO.

Colocar en cada varilla el número de bolitas que se le indican, y realizar el recuento final.

RESTAS.

Colocar en la primera bandeja el número de elementos que se le indican, y guardar tantos como indica la tarjeta en la caja.

MEDIDAS

RELOJ.

Marcar el reloj con las actividades que se realizan en cada hora.

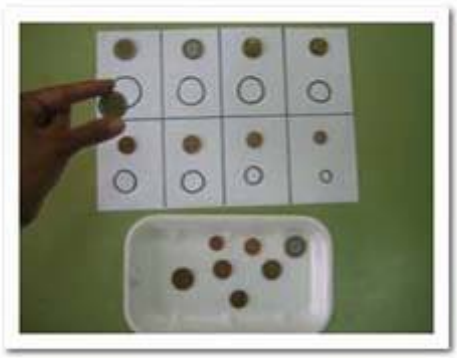
TEMPERATURA.

Registro de temperatura, mediante la lectura del termómetro.

MONEDAS

PLANTILLA DE CLASIFICACIÓN.

Colocar en la plantilla, las monedas o billetes iguales a las que se muestran.



CLASIFICADOR DE MONEDAS Y BILLETES.

Clasificar las monedas y billetes en el compartimento correspondiente.

PANEL DE IGUALES.

Colocar en cada tira las monedas o billetes iguales a los que se indican.

ASOCIAR PRECIO-DINERO.

Colocar en cada compartimento el dinero que se corresponde con el precio indicado.

CONTAR CON EL DINERO.

Colocar el dinero correspondiente a lo que se indica en cada columna.

2.2.9. LECTOESCRITURA

LEER MEDIANTE IMÁGENES Y SÍMBOLOS PICTOGRÁFICOS

Ir a Comunicación: lenguaje expresivo.

RECONOCER EL NOMBRE ESCRITO

JUEGO DE LAS PINZAS.

ASOCIACIÓN FOTO CON NOMBRE.

Panel de asociación, con el que el alumno juega a asociar la fotografía de todos los compañeros del aula, con el nombre, el color y número que se les ha atribuido a cada uno.(Mediante este panel también aprenden los colores y los números asociándolo a uno de sus compañeros.Por ejemplo: les ayuda a reconocer el número uno, porque saben que es el de Álvaro)

Las tarjetas están marcadas en la parte de atrás con la fotografía del alumno correspondiente (como apoyo visual para un aprendizaje sin error y a través de muchos ensayos).

LECTURA GLOBAL DE PALABRAS

AGENDA DIARIA CON PALABRAS.

Agenda con palabras que reconocen de forma global.

Para llegar a este paso, habremos trabajado la asociación de cada palabra con el pictograma correspondiente, sustituyéndolo poco a poco, por la palabra escrita.

Colocamos ambas asociadas, en la agenda de actividades diaria. Posteriormente se retirará el pictograma. Se irán introduciendo nuevas palabras.

LIBRO DE LECTURA MEDIANTE ASOCIACIÓN DIBUJO-PALABRA ESCRITA.

Asociar cada palabra con el dibujo correspondiente. Hacer Juegos de "Dame" : "dame la foto/dibujo de niño", "dame niño" (la palabra).

TREN DE PALABRAS.

Realizar una frase con las imágenes del libro y colocar bajo las palabras que correspondan.

PINZAS CON PALABRAS.

Asociar la palabra escrita en la pinza, con la imagen correspondiente.

RECONOCER LAS VOCALES

CLASIFICAR VOCALES.

Clasificarlas, colocándolas en el envase correspondiente.

VOCALES EN EL SUELO.

Saltar sobre la vocal que se le nombra, mostrándole un apoyo visual si es necesario.

JUEGO DE VOCALES.

Colocar palabras escritas y dibujos en la columna correspondiente, atendiendo a la vocal por la que empiezan.

RECONOCER LAS LETRAS

CONSTRUIR PALABRAS.

Mediante letras móviles, construir diferentes palabras, siguiendo un modelo.

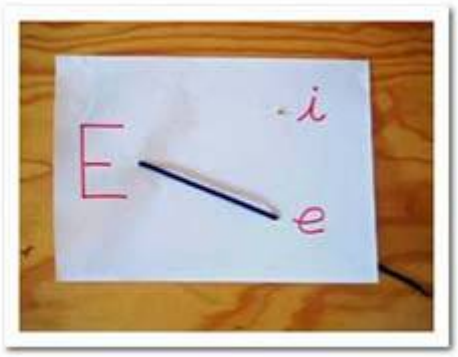
COMBINACIONES DE LETRAS.

Emparejar las tarjetas con la misma combinación de letras.

ASOCIAR LA MAYÚSCULA Y LA MINÚSCULA

PLANTILLAS DE ASOCIACIÓN.

Asociar mediante cordones las letras en mayúscula y minúscula.



LECTURA SILÁBICA

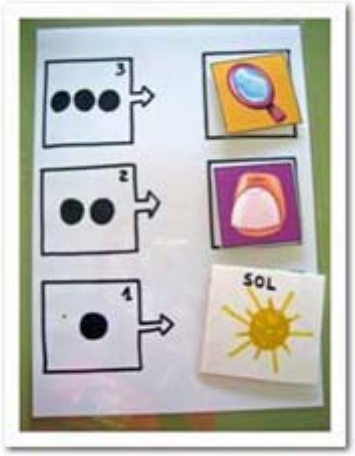
PLANTILLA DE LECTURA FONÉTICA.

Escribimos en los recuadros inferiores las letras que corresponden a la primera sílaba de la imagen, leyendo cada fonema por separado. Por ejemplo, con la imagen de "lápiz", escribiremos LA, y enseñaremos al niño a leer la sílaba uniendo los fonemas de ambas letras (sonido de "l", no su nombre "ele" , y sonido de "a" , formando la sílaba "l" + "a", "la").

En el caso de que la palabra empiece por vocal, utilizaremos sólo la primera casilla, y taparemos la segunda casilla con un aspa roja.

PLANTILLA DE ESTRUCTURA SILÁBICA.

Cada uno de los círculos corresponde a cada una de las palmadas que damos en cada sílaba. Así, colocaremos las diferentes imágenes en el lugar correspondiente, según el número de sílabas de la palabra.



PANEL DE ASOCIACIÓN IMAGEN-PALABRA-SÍLABA.

Asociar la imagen con la palabra escrita, y construir la palabra con las sílabas que la componen.

2.3. COMUNICACIÓN

2.3.1. LENGUAJE EXPRESIVO

PEDIR OBJETOS O ACCIONES

TENTACIONES COMUNICATIVAS

La principal característica de los niños con T.G.D es la falta de iniciativa comunicativa. Por ello debemos crear situaciones en las que el niño tenga que iniciar ésta comunicación para conseguir lo que desea. Es lo que llamamos tentaciones comunicativas.

A continuación detallaremos algunos ejemplos de tentaciones comunicativas:

- Comer algo deseable enfrente del niño sin ofrecerle nada y esperar su respuesta.
- Abrir un recipiente de pompas, hacer pompas, y entonces cerrar el recipiente herméticamente y dar el recipiente cerrado al niño.
- Meter un objeto que haga ruido dentro de un recipiente opaco y agitarlo, sujetar el recipiente y esperar.
- Dar cuerda a un juguete, dejarlo que se pare y acercárselo al niño.
- Inflar un globo y lentamente desinflarlo; entonces alargar el globo desinflado al niño o acercárselo a la boca del niño y esperar.

MIRADA

Una de las primeras formas para empezar a trabajar la comunicación con los niños con autismo y T.G.D. es el uso de la mirada como primer intento comunicativo. A través del uso de la mirada potenciamos la interacción social con los adultos que le rodean y al mismo tiempo les enseñamos una primera forma de comunicación.

Lo que pretendemos es que el niño aprenda que mirando al adulto, éste le va a ofrecer una respuesta agradable. Dicho proceso se llevará a cabo de la siguiente manera: primero nos pondremos en su barrido visual, después se buscarán actividades u objetos de su interés que a través de los cuales nos demandará atención para obtener una respuesta agradable. Por ejemplo: empezamos cantándole una canción que le guste, si deja de mirarnos pararemos de cantar, y seguiremos cuando nos vuelva a mirar.

APRENDER A SEÑALAR

A través del gesto de señalar el niño expresa sus necesidades y el adulto puede atender a las demandas del niño.

Este hecho le ayuda al niño a darse cuenta de que la comunicación (hacer señales a otras personas) puede serle útil para satisfacer sus deseos.

Prepara al niño para el mundo de las palabras y para un vocabulario más amplio y variado.

¿Cómo enseñar a señalar? A continuación se indican los pasos que han de seguirse:

1º Paso: Tocar señalando

Mostrarle al niño un objeto que le guste.

Se realizará un moldeamiento total de la mano del niño (colocando el índice en posición, hasta tocar el objeto). Entonces se le entregará dicho objeto.

Poco a poco iremos desvaneciendo las ayudas, hasta que sea el alumno quién señale sólo, tocando el objeto.

2º Paso: Señalar a corta distancia.

Señalar objetos colocados frente al alumno, pero sin necesidad de tocarlos. Poco a poco, ir aumentando las distancia entre el niño y el objeto, incluso hasta colocarlos en alto.

3º Paso: Señalar para escoger.

Mostrarle al alumno dos objetos para escoger el que desea. Darle el objeto señalado, aunque sepamos que ese no es que realmente desea, y cuando lo rechaze, moldeadle para que escoja el objeto que realmente quiere.

En esta foto, el niño está haciendo una torre de fichas azules. Le mostramos otra pieza diferente, para que elija la que desee.

4º Paso: Señalar y hacer uso de la mirada.

El alumno es capaz de señalar. Ahora debemos moldearle para mirar al adulto en su petición, y poco a poco, desvanecer las ayudas físicas proporcionadas.

5º Paso: Señalar y hacer uso de sonidos y palabras.

Es importante que cuando el alumno señale, el adulto diga el nombre del objeto de forma clara ("puzzle").

Si el alumno puede emitir sonidos, lo hará mientras señala ("uu"). Lo hará con palabras si tiene lenguaje oral.

SISTEMAS ALTERNATIVOS DE COMUNICACIÓN

Es importante proporcionarle al alumno sistemas alternativos de comunicación. Los S.A.C. no limitan el lenguaje oral, sino que favorecen su adquisición.

Los S.A.C. que emplearemos serán:

- Intercambio de tarjetas.
- Método de Comunicación Total de B. Schaeffer.

Algunos niños con autismo y T.G.D. pueden adquirir alguno de los dos métodos y no comprender el otro. Por ello, debemos evaluar cual se adapta mejor a las necesidades del alumno.

Ambos métodos no son incompatibles, pueden utilizarse los dos (en un principio en contextos diferentes para no confundir al niño- por ejemplo: el intercambio de tarjetas en el panel del juego, y el Método de Comunicación Total para pedir ayuda en el vestido, y para los signos comer y beber, en el comedor-). Así podremos descubrir en qué método el alumno se desenvuelve mejor.

INTERCAMBIO DE IMÁGENES (PECS)

Es un método interactivo de comunicación que requiere el intercambio de un símbolo entre el niño y su interlocutor. Un símbolo es intercambiado para iniciar una petición, hacer una elección, proporcionar información o responder. Estimula además el lenguaje oral, proporcionando al alumno un apoyo visual a partir del cual basarse para su expresión oral.

Moldeamiento total

Cuando el niño quiera un objeto, e intente alcanzarlo, se le moldea para entregar al terapeuta la foto de dicho objeto (facilitándosela al alumno frente a él en la mesa.)

Un adulto le moldea la acción totalmente con la mano del niño, y se le entrega al terapeuta, que le muestra la mano extendida.

Poco a poco las ayudas se van desvaneciendo.

Colocar la foto en el tablero de comunicación

Pegar la figura con velcro en un tablero de comunicación. El alumno va al tablero, coge la figura y se la entrega al adulto.

Primero se le proporcionará una ayuda física. Después esta se irá retirando y se aumentará la distancia entre el adulto y el niño.

Discriminar la figura

El alumno debe seleccionar la figura, entre varias, que corresponda a sus deseos.

Para conseguir esta discriminación, comenzaremos presentándole las fotografías de dos objetos, uno que le guste y otro que no.

Si elige la foto que hace referencia al objeto que no le gusta, se lo daremos, y cuando muestre su conducta de rechazo, le moldearemos para dejar dicha fotografía y coger la correcta.

Aumentar la complejidad

Aumentar el número de imágenes e ir reduciendo su tamaño.

Uso de pictogramas

El paso de fotografía a pictograma (un nivel superior de abstracción), se realiza progresivamente.

Se pegará el pictograma en la esquina inferior derecha de la fotografía, e iremos recortando poco a poco la fotografía, hasta quedarnos sólo con el pictograma.

Estructura de la frase

El alumno solicita objetos o actividades empleando la frase "yo quiero + objeto".

Tiene que coger la figura, ponerla en la tarjeta porta-frase y entregársela al adulto.

Responder a las preguntas ¿Qué quieres?, ¿Qué ves?, ¿Qué tienes?

Sostener un ítem de poca frecuencia para el alumno y preguntarle "¿qué ves?", mientras se señala la figura "yo veo". Ayudar al niño si es preciso a coger la figura y colocarla en el porta-frase. Ir desvaneciendo las ayudas, y reforzarle: "Si, tú ves..."

Trabajar la discriminación ¿Qué ves? Versus ¿Qué quieres?. Introducir con el mismo procedimiento ¿Qué tienes?

Trabajar la discriminación ¿Qué ves? Versus ¿Qué quieres? Versus ¿Qué tienes?

Poco a poco iremos introduciendo preguntas adicionales. ¿Qué es?, ¿Qué hueles?, Qué escuchas?...favoreciendo la aparición de comentarios espontáneos.

SISTEMA DE COMUNICACIÓN TOTAL DE B. SCHAEFFER

Consiste en la comunicación simultánea de signos + palabras, por parte del niño si es posible, sino por parte del adulto (decir la palabra de lo que el niño está signando). Hay que tener en cuenta la forma y posición del signo y realizar tantos movimientos como sílabas tiene la palabra.

El proceso de enseñanza-aprendizaje, sigue los siguientes pasos.

Moldeamiento

Enseñar a través del moldeamiento, realizando nosotros el signo con sus manos, e inmediatamente ofrecerle el objeto.

Desvanecimiento de ayudas

Ir desvaneciendo poco a poco la ayuda con el encadenamiento hacia atrás (hacerle nosotros los primeros movimientos y dejar que él termine).

Espera estructurada

No ofrecerle lo que desea, aunque lo sepamos. Esperarnos a que sea él quién nos lo pida.

PEDIR AYUDA

Utilizando el método de Comunicación Total de Schaeffer y mediante la espera estructurada.

En esta fotografía le damos al alumno la camiseta para que se la ponga y nos alejamos, sabiendo que él sólo no puede ponérsela. Esperamos a que se acerque a nosotros y reclame nuestra atención (tirándonos del brazo y acercándonos la camiseta). Entonces le ofrecemos ayuda verbal. ¿Qué quieres? Y el alumno realiza el signo A-YU-DA.

GESTO "YA ESTÁ, SE ACABÓ"

A través de este gesto le enseñamos al alumno a aprender que cuando se termina la tarea se deberá realizar éste gesto. Así mismo, le ayudaremos a regular su conducta ante las actividades a realizar, proporcionándole mayor autonomía a la hora de decidir cuando quiere terminar la actividad.

Se realizará cruzando lo brazos al mismo tiempo que decimos"ya" y al descruzarlos diremos "está". Al principio lo realizaremos con el niño a través de moldeamientos y progresivamente le quitaremos las ayudas. Primero lo empezamos nosotros y lo terminará él, hasta que él mismo realice el gesto de forma autónoma.

NOMBRAR OBJETOS. CONTESTAR A ¿QUÉ ES ESTO?

Mostrarle al alumno una tarjeta como apoyo visual, si es necesario, que le ayudará a identificar la pregunta que le hacemos. La modalidad de respuesta del alumno vendrá dada por el Sistema de comunicación que emplee: lenguaje oral o S.A.C (con gestos establecidos o intercambio de imágenes)

NOMBRAR Y SEÑALAR OBJETOS O PERSONAJES DE UN CUENTO

CUENTOS ADAPTADOS .

Aprender a interpretar las ilustraciones de los cuentos, adaptándolos con diferentes niveles de complejidad.

ASOCIACIÓN IMAGEN-IMAGEN.

El alumno ha de colocar tarjetas con el dibujo de los personajes del cuento, ayudándole a reconocer los elementos principales.

ASOCIACIÓN IMAGEN-PICTOGRAMA.

A través de los pictogramas, le ayudamos a centrar la atención en los elementos o acciones importantes.

LECTURA DE FRASES.

El alumno lee la secuencia de pictogramas, construyendo una frase sobre el relato del cuento.

CONTESTAR A PREGUNTAS CERRADAS (SI O NO)

Son preguntas del tipo ¿Quieres esto?

Moldearemos al alumno y si es necesario le presentaremos apoyos visuales, de manera que ante la respuesta "sí", se le entregará el objeto.

Posteriormente habrá que trabajar la discriminación de respuesta "sí/no". Le presentaremos estímulos desagradables y si contesta "sí", ante la pregunta ¿Quieres esto?, se lo ofreceremos. Ante su respuesta de rechazo, volvemos a realizar la pregunta y le moldeamos la respuesta correcta.

UTILIZAR LA ESTUCTURA CORRECTA DE LA FRASE SUJETO + VERBO + COMPLEMENTO

CUADERNO DE IMÁGENES.

Libro con fotos del alumno en diferentes situaciones, que se describen con frases realizada con pictogramas como apoyo visual, para que el alumno pueda comentarlas.

CUADERNO DE LECTURA DE FRASES.

Fomentar la estructura de la frase sujeto+verbo+objetos, en el lenguaje oral, a través de la lectura de imágenes.

CUADERNO DE COMUNICACIÓN.

Cuaderno para trabajar la estructuración de las frases.

Consta de una carpeta, a la que se le ha cortado la solapa de arriba, para disponer de una pestaña con una tira de velcro para colocar los pictogramas.

Los símbolos pictográficos están organizados en diferentes láminas de colores (según el S.P.C.): personas, emociones, verbos y objetos.

PORTA-FRASES.

Colocar porta-frases en diferentes rincones del aula, como apoyo visual para fomentar la expresión oral del alumno.

Por ejemplo, en la puerta colocar "yo voy...." y diferentes opciones, para que el alumno pueda comunicarlo al salir del aula (yo voy a hacer pipi), o responder ante la pregunta donde vas.

También se puede colocar en el rincón del juego "yo quiero + objeto", o "yo quiero jugar..." para pedir un juego.

CONTESTAR A PREGUNTAS ABIERTAS: ¿QUIÉN, QUÉ (ACCIONES), DÓNDE?

AGENDA VISUAL.

Acudir a la agenda de actividades para contestar a la pregunta "¿qué hacemos?"

PASAR LISTA.

En la rutina diaria de pasar lista, mostraremos las fotos de cada alumno preguntando al niño: "¿Quién es?"

ENCUENTRA AL CARACOL.

Juego manipulativo, que consta de diversos paneles con diferentes escenarios, en los que podemos abrir y cerrar ventanitas, buscando a un personaje escondido. Se le realizará al alumno la pregunta: ¿DÓNDE está? (con una tarjeta como apoyo visual si es necesario, para identificar la pregunta).

El alumno buscará el personaje y colocará la opción correspondiente en el porta-frase (Ej: "el caracol está en la ventana).

PANEL DE INFORMACIÓN ¿DÓNDE, QUÉ, CON QUIÉN?.

Mediante este panel, que puede llevar en su carpeta de comunicación, trabajaremos las repuestas a estas preguntas: ¿Dónde estas?, ¿Con quién?, ¿Qué hacemos?

Lo utilizaremos cuando cambie de contexto: al llegar a casa , al llegar al colegio, al ir a logopedia.y en todos los entornos habituales del alumno. Además, le ayudará a ubicarse y predecir situaciones.

PANEL PARA COMENTAR IMÁGENES.

Siguiendo la misma línea de la actividad anterior, ayudaremos al niño con este panel, a comentar diferentes situaciones con fotos del alumno.

2.3.2. LENGUAJE COMPRENSIVO

GIRARSE AL OIR SU NOMBRE

A través de un objeto del agrado del niño, potenciaremos la actitud de girarse cuando oiga su nombre. Llamaremos la atención del niño tocándole el hombro, al mismo tiempo que lo llamamos por su nombre. Inmediatamente nos mire, le mostramos un objeto que le guste mucho. Poco a poco se retirará el objeto hasta que el alumno sea capaz de girarse cuando se le llame.A medida que se gire con más frecuencia, se le aumentará progresivamente la distancia al llamarlo.

RECONOCE GESTOS, SEÑALES E IMÁGENES Y SÍMBOLOS PICTOGÁFICOS

Enseñar al alumno a reconocer gestos, señales, imágenes y pictogramas, a través de la enseñanza explicita de la señalización y de los sistemas alternativos de comunicación, que potenciarán el desarrollo de lenguaje oral: Sistema de Comunicación Total de B. Schaeffer y Sistema de Intercambio de Imágenes.

Ver en lenguaje expresivo: pedir objetos o acciones.

SEGUIR ÓRDENES SENCILLAS

COMPRENDER ÓRDENES SENCILLAS: "DAME-TOMA".

A través de este ejercicio pretendemos que el niño aprenda a darnos lo que le pedimos, atendiendo a la orden "dame". Se realizará de la siguiente manera: le enseñamos un objeto que le guste al mismo tiempo que le decimos "dame" (en voz alta y directa), cuando nos de el objeto le ofreceremos una respuesta agradable.

Las primeras veces le ayudaremos a través de moldeamientos, a realizar el movimiento de dejar el objeto en nuestra palma de la mano.

COMPRENDER ÓRDENES "VEN, SIÉNTATE".

Son órdenes unidas a la rutina diaria. A través del moldeamiento, gestos visuales que acompañen a la orden y muchos ensayos durante la rutina, el alumno podrá comprender dichas órdenes.

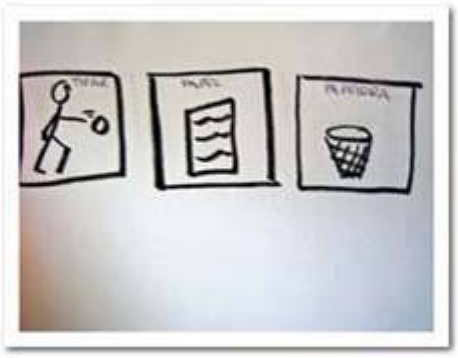
SEGUIR ÓRDENES MÁS COMPLEJAS

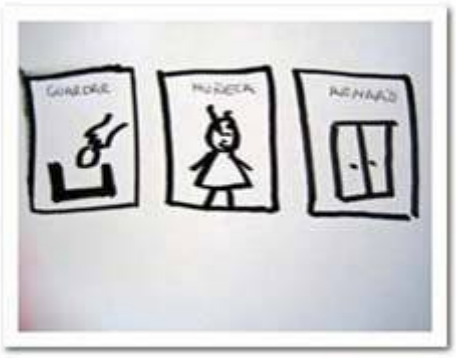
ACTIVIDAD DE ESCUCHAR.

Mostrar al alumno el pictograma de escuchar para que identifique la actividad que realizaremos a continuación.

Esta actividad supone una enseñanza explícita en el seguimiento de órdenes. Darle al alumno órdenes de mayor o menor complejidad, apoyándose, si es necesario en imágenes visuales.

Por ejemplo, dejarle tres objetos sobre la mesa y darle las órdenes de una en una: "tira el papel a la papelera", "guarda la muñeca en la estantería", "pon el libro en la mesa". O incluso, desligando la orden de la acción habitual: "tira la muñeca a la papelera"





SEÑALAR OBJETOS, FIGURAS O DIBUJOS DE UNA LÁMINA CUANDO SE LE NOMBRAN

Moldear al alumno, mientras se le da la orden: "señala X", e ir desvaneciendo las ayudas.

Comenzaremos con objetos, después con imágenes y posteriormente señalar una figura determinada dentro de una lámina.

COMPRENDER FRASES CON ESTRUCTURA SUJETO+VERBO+COMPLEMENTO

Desarrollaremos la comprensión de frases sencillas con la estrutura S+V+C, con el uso de plantillas porta-frases, como apoyo visual.

Ver en lenguaje expresivo: estructura de la frase S+V+ C.

ESCUCHAR CON ATENCIÓN MIENTRAS SE LE RELATA UN CUENTO

Podemos ayudar al niño a mantener la atención sobre un cuento, adaptando los cuentos originales de forma sencilla, y potenciar su comprensión y participación en la lectura de cuentos.

Ver en lenguaje expresivo: cuentos adaptados.

2.4. SOCIALIZACIÓN

2.4.1. ADAPTACIÓN AL CONTEXTO

ANTICIPAR Y PREDECIR SITUACIONES

AGENDA DE ACTIVIDADES.

Adecuadas al nivel de desarrollo del alumno, mediante objetos, fotografías, pictogramas o palabras.

Ir a área cognitiva: relación con el medio (agendas visuales).

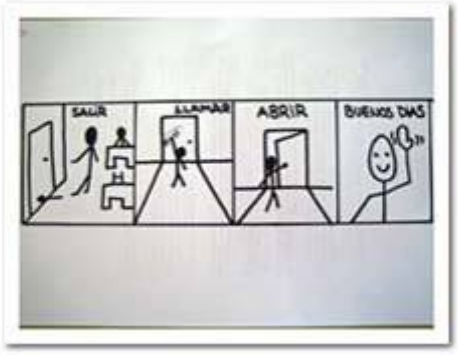
HISTORIAS SOCIALES.

Dibujos esquemáticos en el que se le muestra al niño de forma visual lo que va a ocurrir, y poder controlar su conducta .

RESOLUCIÓN DE TAREAS

SECUENCIAS VISUALES.

Constituyen apoyos visuales para el alumno en la resolución de tareas.



HISTORIAS SOCIALES.

Constituyen apoyos visuales, para comprender situaciones y las expresiones emocionales de los otros, y ofrecerle posibilidades de comportamientos ante dicha situación.

2.4.2. INTERACCIÓN

GIRARSE CUANDO SE LE LLAMA POR EL NOMBRE

TOCARLE Y MOSTRARLE UN OBJETO DE SU AGRADO.

A través de un objeto del agrado del niño, potenciaremos la actitud de girarse cuando oiga su nombre. Llamaremos la atención del niño tocándole el hombro, al mismo tiempo que lo llamamos por su nombre. Inmediatamente nos mire, le mostramos un objeto que le guste mucho. Poco a poco se retirará el objeto hasta que el alumno sea capaz de girarse cuando se le llame. A medida que se gire con más frecuencia, se le aumentará progresivamente la distancia al llamarlo.

MANTENER CONTACTO OCULAR

Realizar una actividad de su agrado, mientras mantiene el contacto ocular con el adulto. Cesar la actividad cuando retire la mirada. (Por ejemplo, si le gustan las canciones, cantarle mientras te mira. Hacer una pausa si retira la mirada, hasta que vuelva a mirar)

BUSCAR AL ADULTO

MOLDEAMIENTO.

Moldear al alumno para que llame la atención del adulto, tocándole. Ir desvaneciendo poco a poco las ayudas.

EXPLORAR EL ENTORNO

MARCACIONES Y ESPACIOS ESTRUCTURADOS.

Facilitar al alumno la exploración activa del entorno, con espacios bien estructurados y organizados.

IDENTIFICAR A LOS COMPAÑEROS POR EL NOMBRE

PASAR LISTA.

Colocarán en el lugar correspondiente la foto o el nombre escrito de los compañeros (en la casa o en el cole). Esta actividad se realizará como rutina al entrar al aula.

ASOCIAR FOTO CON EL NOMBRE.

JUEGO DE LAS PINZAS.

Colocar sobre cada letra, la pinza que lleva rotulada la misma, y construir el nombre de cada uno de los compañeros del aula.

SALUDAR Y DESPEDIRSE

MOLDEAMIENTO.

Mover la mano para decir hola y adiós.

RUTINA DE BUENOS DÍAS.

Durante el momento de las rutinas, al pasar lista, darnos los buenos días a cada uno de los alumnos, mediante signo o palabra.

CANCIÓN DE BUENOS DÍAS.

Escuchar una canción de buenos días como apoyo auditivo.

CANCIÓN DE ADIÓS.

Utilizar una canción de Adiós como apoyo auditivo.

SEGUIR CANCIONES

APOYOS GESTUALES.

Imitar acciones simples en las canciones.

CANCIONERO.

Utilizar apoyos visuales para las canciones.

2.4.3. AUTODETERMINACIÓN

PEDIR AYUDA SIN ANGUSTIARSE

APRENDIZAJE DEL SIGNO DE AYUDA.

Es importante enseñar al niño autista a pedir ayuda, de manera que pueda resolver situaciones o tareas que le angustian.

La forma de petición de la ayuda, presentará diferentes formas según las capacidades comunicativas del niño:

- Mirada.
- Intercambios de tarjetas.
- Signos (Comunicación Total de Schaeffer).
- Lenguaje oral

Ir al apartado de comunicación: lenguaje expresivo.

PEDIR "AYUDA" MEDIANTE LENGUAJE ORAL.

Ya sea el método de intercambio de tarjetas, como el método de Comunicación Total, el que utiliza el niño para comunicarse, el adulto debe repetir de forma oral aquello que el alumno pide, "A-YU-DA.

Si el niño es capaz de emitir sonidos, le pediremos que realice en un principio, el último sonido de la palabra, mientras realiza el signo. Por ejemplo, el adulto dice "A-YU." y el niño ha de completar la palabra "DA", o al menos decir "a".

Progresivamente le vamos pidiendo la emisión de más vocablos, para realizar sus peticiones, y si es capaz, de decir él la palabra mientras realiza el signo.

APRENDER A ESCOGER

PANEL DE ESCOGER.

Muchos de los niños con autismo, no saben realizar elecciones. Ante la pregunta ¿qué quieres, ordenador o cuentos?, suelen tender a repetir la última opción. Por ello utilizaremos este panel como apoyo visual.

El panel está marcado con el signo de interrogación. El alumno debe escoger una de las opciones que se le presentan.

En un principio le mostraremos una opción que le guste, y otra que no, ofreciéndole aquello que él escoge (de manera que asocie que aquello que escoja, es lo que se le va a proporcionar)

Las opciones de elección podrán presentarse (según el nivel del alumno), con objetos reales, fotografías pictogramas o palabra escrita. Comenzaremos con opciones que se refieran a objetos concretos. Posteriormente, podremos presentarle opciones que se refieran a actividades.

PANEL DE JUEGO.

Ofrecerle diferentes opciones de juego y darle la posibilidad de elegir la actividad a realizar.

RECONOCER SENTIMIENTOS PROPIOS Y AJENOS

PANEL DE LAS EMOCIONES.

Mediante este panel, ayudamos al alumno a identificar las emociones que siente.

Ej: si está contento, recalcaremos: "Álvaro está CONTENTO, porque nos vamos de excursión". O si está triste, "Álvaro esta TRISTE, porque se ha hecho daño"

HISTORIAS SOCIALES.

Para ayudarle a comprender la expresión de emociones de los demás, y comprender la relación causa-efecto entre las acciones.

EMPAREJAR FOTOS CON PICTOGRAMAS.

UTILIZAR CORRECTAMENTE SI/NO

TARJETAS VISUALES.

Apoyo que le permite al niño discriminar y utilizar correctamente el si/no.

2.4.4. JUEGO

JUGAR CON DIFERENTES OBJETOS

Ampliar el ámbito de intereses del niño, evitando acciones repetitivas y juegos obsesivos. Enseñarle a jugar con diferentes objetos y ofrecerle diversas opciones de ocupar su tiempo de ocio.

JUEGO SIMBÓLICO

Jugar con diferentes objetos y relacionarlos con su uso funcional: jugar con los coches-garaje, muñecas, comiditas...Supone fomentar un nivel mayor de abstracción, capacidad de imaginación...

En esta foto, se muestra como se trabaja el juego simbólico. El niño le da de comer al caballo, y luego come él.

JUEGOS CIRCULARES E INTERACTIVOS

Ha de fomentarse la capacidad de mantenerse en juegos interactivos y participar en ellos.

Con estos juegos se trabajará la petición, la toma de turnos, el respeto de las reglas, y establecer las bases de la comunicación.

Son juegos como el corro de la patata, la pelota, el tren, las cosquillas...

DESARROLLAR ESQUEMAS DE DAME - TOMA DURANTE EL JUEGO

REALIZAR JUEGOS SENCILLOS CON LA ORDEN DAME-TOMA.

En esta fotografía, se realiza un juego con coches en el que el adulto le ofrece los juguetes al niño recalcando la orden "toma".Posteriormente, el adulto incita al niño a volverle a pasar los juguetes, marcándole la orden "dame".

TOMA DE TURNOS EN JUEGOS SENCILLOS

Es importante desde un primer momento establecer toma de turnos en juegos sencillos.

En esta fotografía, se trabaja la toma de turnos mediante el juego con una rampa y un coche. La rampa se girará hacia el adulto o hacia el niño marcando los turnos de tiro.

JUEGOS ADAPTADOS

JUEGO ADAPTADO DE LA OCA.

Con este juego se prepara al alumno para los juegos de mesa. Se trabaja la toma de turnos, y el proceso de avanzar casilla a casilla hasta llegar a una meta.

Cada alumno tiene una tira de su color, marcada con su foto. El adulto tira el dado, con las fotos de los participantes (pegadas con velcro, lo que permitirá cambiar las fotos al cambiar de jugadores). El dado marcará el turno (es decir si sale la foto de Álvaro le toca a Álvaro), y el jugador avanzará las casillas de una en una.

LA ESCALERA.

Para alumnos con mayor nivel, que realizan una lectura del dado y lo asocian con el avance de las casillas.

DOMINÓ.

Jugar al dominó con dibujos, con número, o con las fotos de los compañeros y profesores del aula.

CONOCER DIVERSAS ACTIVIDADES PARA OCUPAR SU TIEMPO DE OCIO

Ampliar intereses para evitar que pase mucho tiempo implicado en actividades solitarias.

PANEL DE ELECCIÓN DE JUEGO.

Colocar en el rincón del juego, un panel con las diferentes posibilidades de juego, mostrándole al alumno las diversas opciones y potenciando su petición. (El panel es una alfombrilla, que con la parte rugosa del velcro, permite la adhesión de las tarjetas)

Adecuándose a las necesidades del niño, podremos utilizar objetos reales (fotografía 1), fotografías o pictogramas (fotografía 2). O incluso palabra escrita.

El panel debe estar debidamente marcado con un dibujo o pictograma, o incluso, como en el caso de la primera fotografía, por un objeto (aquí se ha utilizado un cascabel, puesto que al alumno se le marca el tiempo de jugar haciéndolo sonar).

2.5. MOTRICIDAD

2.5.1. MOTRICIDAD FINA

METER- SACAR

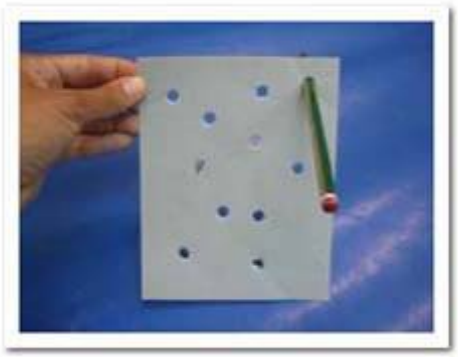
COLOCAR DENTRO.

Esta actividad permite a los alumnos con bajo nivel tener muy clara la tarea a realizar, puesto que una vez coloque todas las bobinas la tarea habrá finalizado; al mismo tiempo les permite realizar tres acciones a la vez: despegar del velcro, abrir la tapa y meter dentro.

SACAR Y METER DENTRO.

El alumno deberá sacar de la ranura cada ficha redonda y meterla dentro de la botella; ésta actividad tiene la mismas características que la anterior, puesto que deja muy claro cuando se termina la tarea.

COLAR EL LÁPIZ POR EL AGUJERO.



COLOCAR LÁPIZ POR AGUJEROS A DISTINTA ALTURA.

El alumno debe pasar el lápiz por los agujeros abiertos, cada vez que lo meta por un agujero el adulto destapará un nuevo agujero de mayor altura. Se puede trabajar de igual forma pero con bolas.

COLGAR TUERCAS.

El alumno debe colocar las turcas en las líneas salientes colocadas a diversas alturas. Éste ejercicio potencia la hipotonía muscular.

COLOCAR ROTANDO.

El alumno debe colocar cada pieza dentro de las ranuras situadas en diferentes posiciones.

SACAR Y METER EN LA RANURA.

El alumno debe sacar las piezas de una parte y meterlas en la ranura que está situada en la otra parte.

ENSARTAR

ENSARTABLES.

El alumno debe realizar la secuencia marcada ensartando las bolas.

ENCAJABLES.

Le permite al alumno encajar las piezas del juego.

ENROSCAR

ENROSCAR.

Se trabaja la motricidad enroscando las tuercas.

COLOREAR

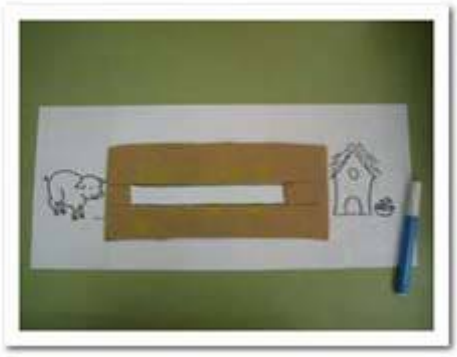
COLOREAR SIN SALIRSE DEL CONTORNO.

Estas plantillas le permitirán al alumno colorear dentro de espacios redondos o rectos sin salirse.

SEGUIR RECORRIDOS

SEGUIR RECORRIDOS.

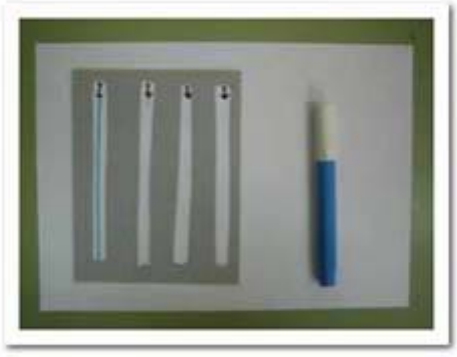
Mediante la plantilla el alumno será capaz de visualizar el recorrido a seguir por la figura.



TRAZAR LÍNEAS

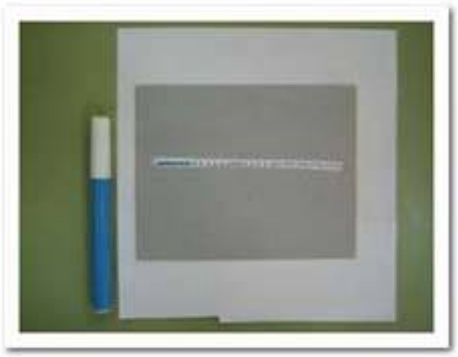
LÍNEAS HORIZONTALES Y VERTICALES.

La plantilla ayuda al alumno a trazar líneas de una parte a otra del folio sin salirse del camino; al mismo tiempo le ayuda a practicar la grafomotricidad.



UNIR PUNTOS CON UNA LÍNEA.

Permite al alumno visualizar la línea de puntos y al mismo tiempo visualiza la línea a trazar.



SEGUIR LÍNEAS DE PUNTOS.

DIBUJAR FIGURAS

COPIAR FIGURAS.

Mediante objetos reales le ayudamos al alumno a aprender a realizar las siluetas y al mismo tiempo a interiorizar la forma de los mismos, viendo reflejado el resultado a través de dibujos.

RECORTAR

RECORTAR.

Gracias a las líneas dibujadas en el papel el alumno y al dibujo esquemático de las tijeras, el alumno tiene muy claro la tarea a realizar, además de la direccionalidad a seguir y el camino a seguir para cortar.