



Gobierno de la
República Dominicana

EDUCACIÓN

MATERIALES EDUCATIVOS INCLUSIVOS PARA TODOS Y TODAS CON ÉNFASIS EN TRASTORNO DEL ESPECTRO AUTISTA





GOBIERNO DE LA
REPÚBLICA DOMINICANA

EDUCACIÓN

**MATERIALES EDUCATIVOS INCLUSIVOS PARA
TODOS Y TODAS CON ÉNFASIS EN
TRASTORNO DEL ESPECTRO AUTISTA**

LUIS ABINADER
PRESIDENTE DE LA REPÚBLICA

RAQUEL PEÑA
VICEPRESIDENTA DE LA REPÚBLICA

ÁNGEL HERNÁNDEZ
MINISTRO DE EDUCACIÓN

Con el apoyo técnico y financiero de:



para cada infancia

Estimados maestros y maestras:

Nos encontramos en un momento histórico en el cual se hace necesario dar respuesta certera a las diferentes necesidades de la educación, específicamente, garantizar que todos los estudiantes de la República Dominicana reciban una educación de calidad, valorando y respetando sus diferencias individuales.

Estos documentos, ***Materiales Educativos Inclusivos para todos y todas con énfasis en Trastorno del Espectro Autista y Estrategias de Enseñanza Aprendizaje para la Inclusión Educativa de todos y todas con énfasis en Trastorno del Espectro Autista*** les darán la oportunidad de brindar a la población que tiene esta necesidad específica en el marco de un Diseño Universal de Aprendizaje, recursos innovadores, adaptados y diseñados para que su aprendizaje sea de calidad, que genere experiencias que impacten su vida y la de su familia.

Además, presenta actividades diversas e interesantes, fomenta el respeto y cuidado a nivel emocional, reconociendo que el verdadero aprendizaje se desarrolla cuando hay emociones positivas en los estudiantes mientras se preparan para la vida fuera del centro educativo.

Aprendamos juntos, transformemos la educación poniendo como principal tarea el buen aprendizaje de todos los niños, niñas y adolescentes, con el fin de lograr una verdadera inclusión educativa.

Atentamente,



Ángel Hernández
Ministro de Educación

**Materiales Educativos Inclusivos para todos y todas
con énfasis en Trastorno del Espectro Autista**

Coordinación general MINERD:

Lucía Vásquez Espínola, Directora General de Educación Especial.

Revisión técnica MINERD: Alina del Pilar Álvarez Bello, Anastacia Brazobán Soto, Emanuel Fernández Báez y Mariana Margarita Fuertes Amiama, Técnicos Docentes Nacional de la Dirección General de Educación Especial.

Coordinación general UNICEF: Lissette Núñez Valdez, Oficial de Educación.

Equipo UNICEF:

Coordinadora general del equipo de producción: Dra. Nuria Illán Romeu de la Universidad de Murcia.
Autoras: María Dolores Cárcel López (Coordinadora grupo TEA), Antonia del Peral, Ana Belén Rajel, Ana Micol.

Revisión editorial: Yina Guerrero.

Coordinación diseño y diagramación Leux Solutions: Jimmy González.

Corrección de estilo: Clarissa Carmona.

Diseño gráfico: Javier Gómez y Omil González.

Ilustraciones: Omil González.

INTRODUCCIÓN

Cuando se tiene un conocimiento aproximado sobre los estudiantes con autismo, se sabe que sus principales dificultades en los aprendizajes se encuentran asociados a: sus dificultades con el lenguaje (ausencia del mismo o poco funcional en aquellos que lo tienen); sus dificultades con la socialización; sus intereses muy restringidos y repetitivos y su poca flexibilidad cognitiva.

Ante esta situación, el docente tiene un gran reto a la hora de plantear actividades que permitan a los estudiantes mejorar y crecer, tanto psíquica como social y personalmente, para que en un futuro puedan disfrutar de una vida lo más independiente posible y sobre todo feliz.

Este documento de materiales educativos accesibles, se ha estructurado en cuatro grandes bloques. Cada uno de ellos orientado a conseguir objetivos de inclusión en el marco regular de los estudiantes con autismo y ofrece una gran diversidad de actividades que van a ayudar al docente en la superación de ese reto.

Hemos agrupado en los materiales en cuatro grandes bloques:

1 *Materiales para la Sensibilización:* Para trabajar los aspectos de socialización estos materiales permiten facilitar mediante el juego, el cuento y otras muchas actividades más, acercar a los estudiantes neurotípicos a los estudiantes con autismo y viceversa. Es muy importante en cualquier marco inclusivo favorecer de forma transversal la participación de todos los estudiantes con o sin discapacidad. Este Kit ayuda al maestro en esta labor.

2 *Materiales para la estructuración espacio-temporal:* a través de ellos, se pretende dotar al estudiante con TEA de un marco con significado para poder desenvolverse mejor tanto en el colegio a la hora de desplazarse como a la hora de realizar las tareas. Facilitamos al docente diversidad de materiales para ayudar a sus estudiantes con TEA en la comprensión del entorno en general y del aprendizaje en particular.

3

Materiales de comunicación: cuando un estudiante con autismo es capaz, por sí solo, de pedir, de ofrecer...es decir de ejercer de alguna forma su autodeterminación, reduce sus procesos de ansiedad, entiende mejor el entorno y se relaciona mejor con los demás. Este kit de materiales educativos accesibles, está destinado a favorecer y facilitar dicha comunicación.

4

Materiales para trabajar la conducta: sabemos todos que cuando la conducta no está controlada, los alumnos no pueden aprender, es por eso que en el Kit de conducta hemos creído más que necesario ofrecer diversidad de metodologías y estrategias destinadas a reconducir la conducta y en ocasiones a poder actuar a modo preventivo.

Para facilitar la labor al docente, todos los materiales son fácilmente descargables a través de un código QR y así mismo, cada uno de los mismos, se presentan bajo una misma estructura:

1. CONTENIDO. ¿QUÉ ES?



2. FINALIDAD. ¿PARA QUÉ SIRVE?



3. FASES DE EJECUCIÓN. ¿CÓMO HACERLO?



4. FUNCIONALIDAD. ¿CUÁNDO ES ACONSEJABLE HACERLO?



Confiamos en que este kit contribuya a asegurar el máximo desarrollo del potencial de todos los estudiantes, fomentando una cultura basada en la colaboración y el respeto, capaz de construir una escuela libre de barreras físicas, cognitivas, sensoriales y emocionales, en definitiva, una escuela inclusiva.



¿CÓMO ACCEDER A LOS MATERIALES ONLINE?

Si tu móvil es Android, descarga primero en Google Play una versión gratis de escáner para códigos QR. Si es iOS (iPhone), sigue los siguientes pasos:

1



Activa la cámara de tu dispositivo móvil

2



Enfoca el código QR

3



Haz click en el recuadro QR

4

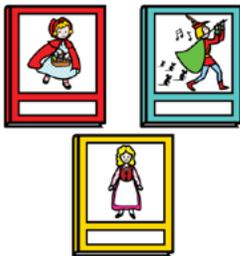


El documento abrirá en tu navegador

1

CUENTO PICTOGRAFIADO

1.1. CONTENIDO. ¿QUÉ ES?



El **cuento con pictogramas** es un recurso didáctico que **relata de forma breve hechos imaginarios con una enseñanza**. Los cuentos se presentan, elaborados simultáneamente con lenguaje escrito y en imágenes para facilitar la comprensión general del mensaje a todos los estudiantes en el aula.

1.2. FINALIDAD. ¿PARA QUÉ SIRVE?



El **objetivo general** del cuento con pictogramas es fomentar la sensibilización de toda la comunidad educativa hacia los estudiantes con trastorno del espectro autista (TEA), lo que puede ayudar a la comprensión de los demás estudiantes. Utilizamos historias que muestran diferentes situaciones cotidianas, que le resultan difíciles de entender a los estudiantes con TEA, para acercarlos a aspectos de la realidad de forma visual y divertida.

Este objetivo general, se materializa en los siguientes **objetivos específicos**:

- Promover el valor de la diferencia y la tolerancia dentro de la escuela.
- Desarrollar la empatía y la sensibilidad a través del rol que desarrollan los personajes que aparecen en las historias.
- Estimular la imaginación.
- Mejorar la memoria.
- Desarrollar el gusto por la lectura.
- Mejorar la competencia lingüística.
- Realizar un material accesible y comprensible para todos los estudiantes.
- Reducir ansiedad en la persona TEA para enfrentarse a situaciones similares en la vida cotidiana.
- Prevenir conductas desadaptadas de los estudiantes, derivadas de la hostilidad que les genera el entorno.
- Dotar de estrategias a los estudiantes y a los estudiantes con los que conviven que les faciliten la adaptación mutua.



1.3. FASES DE EJECUCIÓN. ¿CÓMO HACERLO?



- 1.3.1. **FASE 1:** Para elaborar un cuento con pictogramas, en primer lugar, hay que elegir la temática sobre la que tratará el cuento. Esta temática, puede ser de nueva creación o podemos reproducir una historia tradicional.
- 1.3.2. **FASE 2:** Con la ayuda de la web <https://arasaac.org/pictograms/search> iremos seleccionando los pictogramas que permitan transcribir en imágenes, cada una de las palabras del cuento.
- 1.3.3. **FASE 3:** Si se trata de un cuento tradicional, necesitamos tantas hojas en blanco (tamaño 8.5 x 11 pulgadas), como imágenes tenga el cuento. En cada hoja en blanco (tamaño 8.5 x 11 pulgadas), asociamos frases con pictogramas con imágenes del cuento tradicional. Si se trata de un **cuento inventado** de nueva creación: diseñamos las imágenes y el texto y se asocian a cada imagen creada.
- 1.3.4. **FASE 4:** Una vez finalizado el cuento, lo imprimiremos a color, lo plastificaremos y, por último, lo encuadernaremos.



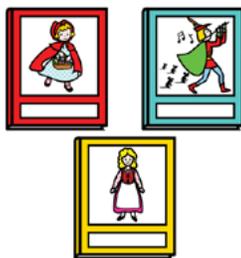
1.4. FUNCIONALIDAD. ¿CUÁNDO ES ACONSEJABLE HACERLO?



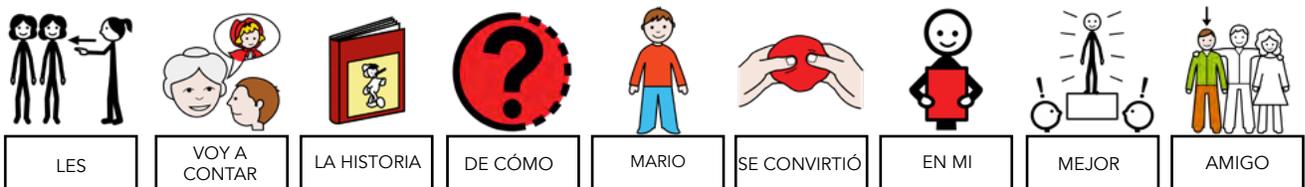
El cuento con pictogramas es una herramienta educativa de carácter transversal que podemos utilizar dentro del marco curricular (asociado a unidades didácticas de lengua, ciencias naturales o ciencias sociales) o bien, de forma puntual como parte de un proyecto de sensibilización en un día señalado como es el “Día Mundial de Concienciación sobre Autismo” que se celebra el 2 de abril de cada año.

CUENTO GRADO 1 ESTUDIANTES CON TEA

MI AMIGO MARIO



“Les voy a contar la historia de cómo mi compañero Mario se convirtió en mi mejor amigo. Mario siempre ha sido un niño muy callado y a mí no me gustaba jugar con él. Se llevaba al colegio bloques de construcción que no le prestaba a ningún niño, a veces se reía o hablaba solo y no le gustaba jugar al fútbol. Un día la profesora me dijo que teníamos que hacer el trabajo de Matemáticas juntos. A Mario se le ocurrió hacer una maqueta del colegio con cuerpos geométricos que resultó ser la ganadora del primer premio. Descubrí que Mario sabía más de Matemáticas que mi profesora y comprendí que no lo conocía de verdad. La mamá de Mario me contó que mi amigo tenía autismo y que por eso era tan especial. Desde ese momento he aprendido que puedo hacer muchas cosas divertidas con Mario y me encanta estar con él”.



Para realizar el material de este juego se adjuntan las instrucciones asociadas a un código QR con todas las imágenes necesarias para su elaboración:

IMAGEN	CÓDIGO QR	DESCRIPCIÓN
 <p>Mi amigo Mario</p>		<p>Se trata de un cuento en el que la narrativa está apoyada con pictogramas y narra la historia de las dificultades con las que se encuentra un estudiante con TEA en el marco regular y lo fácil que sería todo si se toma en cuenta lo bueno en lugar del déficit.</p>

CUENTO GRADO 2 ESTUDIANTES CON TEA



EN MI UNIVERSO

“En mi universo las palabras se convierten en dibujos. En mi universo todas las cosas que dices se hacen realidad. En mi universo mis emociones y las tuyas se mezclan en un torbellino. En mi universo tengo amigos que me ayudan a estar tranquilo. ¿Quieres formar parte de él tú también?”.

Para realizar el material de este juego se adjuntan las instrucciones asociadas a un código QR con todas las imágenes necesarias para su elaboración:

IMAGEN	CÓDIGO QR	DESCRIPCIÓN
 <p>En mi universo</p>		<p>Se trata de un cuento muy sencillo y emotivo con apoyo visual y auditivo para acercar a los niños/as sin discapacidad a la realidad de los estudiantes con TEA.</p>

2

JUEGOS PICTOGRAFIADOS

2.1. CONTENIDO. ¿QUÉ ES?



Los juegos con pictogramas son una herramienta didáctica basada en la gamificación, mediante la cual los estudiantes aprenden a jugar juntos, a respetar la diversidad y a disfrutar del juego compartido.

2.2. FINALIDAD. ¿PARA QUÉ SIRVE?



El **objetivo general** de los juegos pictografiados es favorecer la inclusión social y el desarrollo socio-afectivo de los estudiantes con TEA.

Este objetivo general, se materializa en los siguientes **objetivos específicos**:

- Mejorar la normalidad de la jornada escolar.
- Promover la inclusión del estudiante en el recreo.
- Aumentar el deseo de socialización y juego en el estudiante.
- Ayudar al estudiante a gestionar bien los tiempos de espera y de participación cuando forma parte del grupo clase.
- Conseguir que el estudiante disfrute de ese tiempo de ocio.
- Potenciar el desarrollo de áreas específicas (habilidades sociales, comunicación, motricidad, funciones ejecutivas, etc.).
- Facilitar el desarrollo de actividades funcionales frente a posibles estereotipias y/o conductas disruptivas.
- Favorecer un clima de entendimiento y respeto acerca de las características personales del estudiante, al resto de los estudiantes con el que comparten jornada.
- Evitar situaciones de acoso escolar.
- Aprovechar las rutinas de aula para integrar normas del juego del estudiante en el marco de la jornada diaria.

2.3. FASES DE EJECUCIÓN. ¿CÓMO HACERLO?



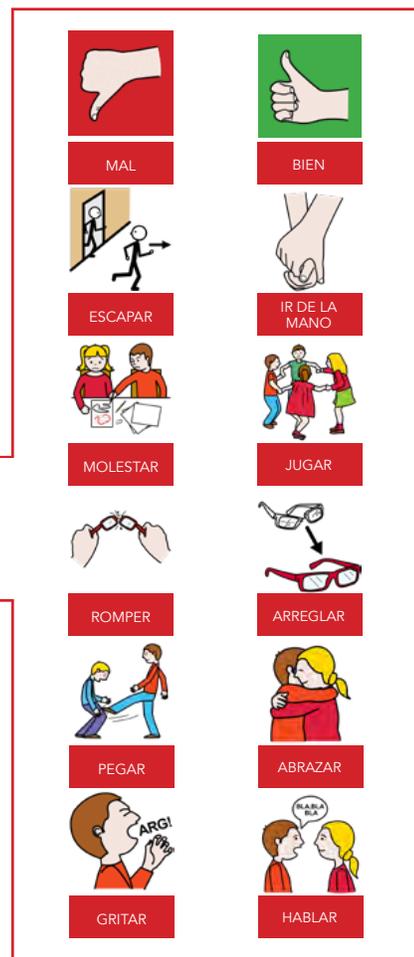
- 2.3.1. **FASE 1:** Antes de iniciar cualquier juego hay que anticipar normas generales de conducta.
- 2.3.2. **FASE 2:** Anticipar la realización del juego en la agenda de aula, así como en el panel de estructuración de la jornada diaria.
- 2.3.3. **FASE 3:** Llegada la hora del recreo, se anticipa al alumnado, las normas del juego siempre con apoyos visuales que permitan una mejor comprensión al estudiante.
- 2.3.4. **FASE 4:** Secuenciamos al estudiante, en qué va a consistir el desarrollo del juego. Esto lo puede hacer tanto el tutor como cualquier otro estudiante de la clase a partir de cuarto de Educación Primaria (tutoría entre iguales), utilizando siempre el apoyo visual.
- 2.3.5. **FASE 5:** El estudiante, sale al patio a jugar con el resto de compañeros con la supervisión del tutor y, en su caso, acompañado por el estudiante del aula que le ha ayudado en la comprensión del desarrollo del juego.

2.4. FUNCIONALIDAD. ¿CUÁNDO ES ACONSEJABLE HACERLO?

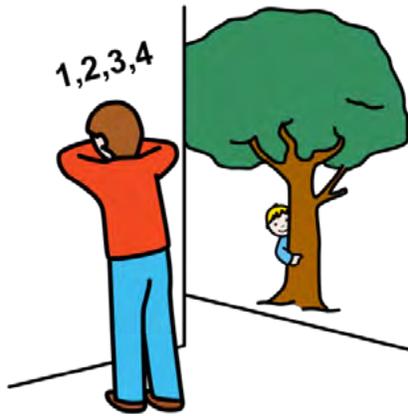


Realizar esta actividad durante los tiempos de patio, y establecer un día o dos a la semana para su realización.

NORMAS GENERALES DE CONDUCTA A ANTICIPAR ANTES DE CADA JUEGO.

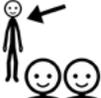
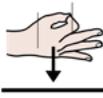
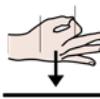
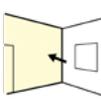


JUEGO PICTOGRAFIADO GRADO 1: EL ESCONDITE



En este juego se elige un estudiante del curso que es el que cuenta con la cara hacia la pared mientras los demás alumnos se esconden. Se elige un lugar del patio considerado casa. Todos los estudiantes se esconden mientras el elegido para contar, cuenta hasta 10. A partir de ahí, el estudiante que deja de contar comienza a buscar al resto de estudiantes de la clase y conforme los va encontrando salen del juego. Si mientras busca a unos, otros consiguen llegar a casa, se salvan y el juego ha terminado. Si ninguno llega a casa mientras el estudiante busca a los demás, se salva. El juego acaba cuando se encuentra a todos los estudiantes escondidos.

Este juego es de grado uno por la complejidad de todas las acciones que se desarrollan al ponerlo en marcha, y los diferentes roles que desempeña cada uno en el juego. Las principales destrezas trabajadas aquí están vinculadas al desarrollo de la psicomotricidad gruesa (dado que tienen que correr más rápido que los otros), así como a las funciones ejecutivas por el trabajo de atención, control del juego, ejecución, capacidad de decisión en el momento adecuado para poder salvarse, intuición para identificar donde se pueden haber escondido los demás, qué lugares pueden haber elegido en función de sus preferencias (teoría de la mente) y sobre todo habilidad para no ser atrapado (memoria de trabajo).

										
			DE CÓMO	MARIO	SE CONVIRTIÓ					
1			a		y					
LES	VOY A CONTAR	LA HISTORIA	DE CÓMO	MARIO	SE CONVIRTIÓ	EN MI	MEJOR	AMIGO	MEJOR	AMIGO
					o					
LES	VOY A CONTAR	LA HISTORIA	DE CÓMO	MARIO	SE CONVIRTIÓ	EN MI				

Para realizar el material de este juego se adjuntan las instrucciones asociadas a un código QR con todas las imágenes necesarias para su elaboración:

IMAGEN	CÓDIGO QR	DESCRIPCIÓN
		<p>NIVEL 1: EL ESCONDITE</p> <p>Se trata de un juego en el que un niño ha de encontrar a los demás que se esconden. Gana el que los encuentra a todos. Pierde si alguno llega a "casa" sin ser encontrado.</p>

JUEGO PICTOGRAFIADO NIVEL 2: POLÍCIAS Y LADRONES



**PATIOS
DINÁMICOS**

Este juego consiste en establecer dos grupos de estudiantes de la misma aula y unos (los policías) tienen que perseguir y encerrar a los otros (los ladrones) en la cárcel (elegir como la cárcel a un árbol del patio, un banco, una pared o un sitio de referencia en el patio). Cuando un policía toca a un ladrón este ha sido capturado y se unirá al grupo de estudiantes en la cárcel. Los ladrones en la cárcel conforme llegan se van agarrando de la mano del compañero. Si algún ladrón no capturado durante el juego, toca algún ladrón en la cárcel, quedan libres todos otra vez. El juego termina cuando los policías "encierran" en la cárcel a todos los ladrones.

En este juego, se trabajan sobre todo funciones ejecutivas (planificación, ejecución y memoria) y simultáneamente, psicomotricidad gruesa. Al ser un juego de rol permite trabajar de manera lúdica aquello que al estudiante con autismo se le dificulta que es ponerse en el lugar de otro. Su principal valor es, que se trata de un juego muy inclusivo dado que permite al estudiante con TEA participar de forma normalizada en el juego con los estudiantes de su aula.

Para realizar el material de este juego se adjuntan las instrucciones asociadas a un código QR con todas las imágenes necesarias para su elaboración:

IMAGEN	CÓDIGO QR	DESCRIPCIÓN
		<p>JUEGO PICTOGRAFIADO POLICÍAS Y LADRONES NIVEL 2</p> <p>Los policías persiguen a los ladrones y se gana cuando todos los ladrones son capturados</p>

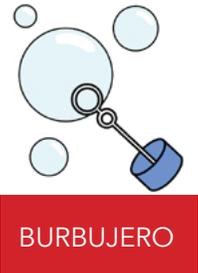
JUEGO PICTOGRAFIADO GRADO 3: EL BURBUJERO



Este juego consiste en que el estudiante con autismo haga burbujas de jabón que persiguen y explotan los demás compañeros, y después, haga burbujas de jabón otro estudiante del aula y le toca a él perseguirlas y explotarlas.

Se trabajan con el estudiante mecanismos sencillos de psicomotricidad fina y simultáneamente atención y coordinación (al tener que perseguir las burbujas y explotarlas). Así mismo, para aquellos estudiantes que tienen dificultades en la producción oral del lenguaje se están trabajando prerrequisitos de articulación. Lo más importante es que se trata de un juego muy inclusivo, dado que, a edades tempranas, todos los estudiantes disfrutan con él, no solo los estudiantes con TEA.

Para realizar el material de este juego se adjuntan las instrucciones asociadas a un código QR con todas las imágenes necesarias para su elaboración:

IMAGEN	CÓDIGO QR	DESCRIPCIÓN
		<p>NIVEL 3: JUEGO PICTOGRAFIADO EL BURBUJERO</p> <p>Hacer, perseguir y explotar burbujas de jabón alternándose el burbujero entre los estudiantes.</p>

3

NOS COMUNICAMOS CON LOS COMPAÑEROS

3.1. CONTENIDO. ¿QUÉ ES?



Actividad grupal de sensibilización sobre el autismo y sus formas de comunicación en la que, a través del juego como recurso didáctico, se fomenta en la comunidad educativa el conocimiento sobre la utilización de Sistemas de Comunicación Aumentativos y Alternativos como formas de comunicación.

3.2. FINALIDAD. ¿PARA QUÉ SIRVE?



El **objetivo general** de esta actividad es lograr en la comunidad educativa un mayor conocimiento sobre autismo y dotar a los estudiantes que conviven con personas con TEA de estrategias de comunicación para relacionarse con ellos de forma funcional.

Objetivos específicos de la actividad:

- Fomentar la inclusión de los estudiantes con autismo.
- Trabajar la sensibilización de los estudiantes hacia la discapacidad potenciando la igualdad, el respeto y la tolerancia.
- Fomentar la creatividad de los estudiantes sin discapacidad.
- Potenciar estrategias de planificación.
- Fomentar el gusto por el trabajo cooperativo, propiciando así un mayor sentimiento de pertenencia al centro educativo.
- Facilitar al estudiante la intención comunicativa espontánea.
- Mejorar el conocimiento de los estudiantes neurotípicos en el aula de los estudiantes con los que conviven.
- Favorecer las relaciones dentro del aula, mejorando la reducción de conductas desadaptadas en el contexto escolar del estudiante.



3.3. FASE DE EJECUCIÓN. ¿CÓMO HACERLO?



- 3.3.1. **FASE 1:** Para elaborar la pictografía de la actividad, se comienza seleccionando los pictogramas o frases con las que nos podemos comunicar con los estudiantes, como, por ejemplo: "Hola, adiós, ¿puedo ir al baño?", "¿quieres jugar?", etc.
- 3.3.2. **FASE 2:** Con la ayuda de la web <https://arasaac.org/> seleccionamos los pictogramas y posteriormente se imprimen y se plastifican.
- 3.3.3. **FASE 3:** Se reparte el material elaborado entre los estudiantes del aula y realizamos diferentes representaciones a través de la técnica de juego de roles. Como alternativa pueden ser los propios estudiantes los que dibujen y coloren los pictogramas de comunicación.



3.4. FUNCIONALIDAD. ¿CUÁNDO ES ACONSEJABLE HACERLO?



Esta actividad, puede realizarse como eje transversal dentro de cualquier momento de la jornada escolar, aprovechando las rutinas de aula, o bien en alguna celebración puntual como por ejemplo en el "Día Mundial de Concienciación del Autismo".



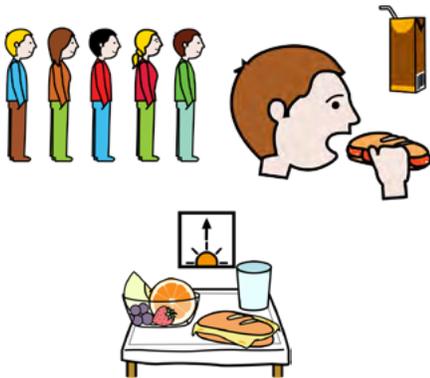
Para realizar el material de este juego se adjuntan las instrucciones asociadas a un código QR con todas las imágenes necesarias para su elaboración:

IMAGEN	CÓDIGO QR	DESCRIPCIÓN
		<p>NOS COMUNICAMOS</p> <p>Se trata de una serie de frases que forman parte de la rutina diaria del aula y que facilitan la interacción espontánea en clase del estudiante con TEA con los demás.</p>

4

RUTINAS DIARIAS

4.1. CONTENIDO. ¿QUÉ ES?



Las rutinas diarias son actividades y acciones que se realizan de forma continua en el tiempo y que proporcionan un marco de seguridad para los estudiantes con TEA, generando de esta forma hábitos conductuales adecuados. El presente material se compone de **secuencias pictografiadas de rutinas diarias sobre tres momentos importantes** que se llevan a cabo en el contexto escolar que son: **la fila, la merienda y el almuerzo**.

4.2. FINALIDAD. ¿PARA QUÉ SIRVE?



El **objetivo general** de la utilización de rutinas diarias en el marco de la escuela inclusiva, es crear unos hábitos de conducta generales para todos los estudiantes que, a su vez, genere estabilidad y comprensión de los tiempos y actividades diarias que se realizan en el centro educativo para los estudiantes con TEA.

Como **objetivos específicos** en el uso de rutinas generales de centro establecemos los siguientes:

- Fomentar la inclusión de los estudiantes con autismo.
- Trabajar la sensibilización de los estudiantes hacia la discapacidad potenciando la igualdad, el respeto y la tolerancia.
- Mejorar en los estudiantes con TEA la regulación conductual.
- Generar hábitos de cumplimientos de normas grupales.
- Anticipar momentos estratégicos de la jornada escolar.
- Proporcionar un marco temporal comprensible para los estudiantes con TEA.
- Disminuir la ansiedad en los estudiantes con TEA gracias a la anticipación visual.



4.3. FASES DE EJECUCIÓN. ¿CÓMO HACERLO?



- 4.3.1. **FASE 1:** Procedemos a pictografiar tres de las principales rutinas escolares que serán las siguientes: **fila, almuerzo y comedor.**
- 4.3.2. **FASE 2:** Con la ayuda de la web <https://arasaac.org/> seleccionamos los pictogramas y creamos las secuencias. Imprimimos las rutinas y las plastificamos.
- 4.3.3. **FASE 3:** Colocamos los guiones de las rutinas en aquellos lugares en los que se llevan a cabo dichas acciones (entrada, clase, patio, comedor).

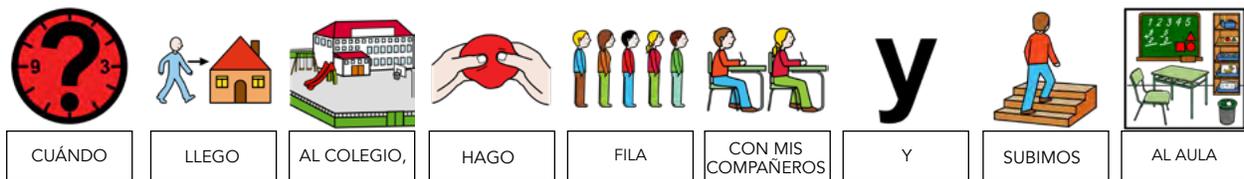


4.4. FUNCIONALIDAD. ¿CUÁNDO ES ACONSEJABLE HACERLO?



La señalización de las rutinas escolares debe ser estable en el tiempo y estar presente todo el curso escolar en el centro educativo en los lugares seleccionados.

RUTINA FILA



Para realizar el material de este juego se adjuntan las instrucciones asociadas a un código QR con todas las imágenes necesarias para su elaboración:

IMAGEN	CÓDIGO QR	DESCRIPCIÓN
		<p>Se trata de historias sociales (fila, merienda y almuerzo) que escenifican rutinas cotidianas de funcionamiento de centro y que ayudan al estudiante con TEA a comprender su entorno social.</p>

5

TALLER DE LA FELICIDAD

5.1. CONTENIDO. ¿QUÉ ES?



El **Taller de la Felicidad** es una **dinámica de grupo** capaz de promover la **cohesión entre los diferentes estudiantes del aula**. Esta actividad permite trabajar de forma colectiva las emociones e incluir al estudiante con TEA en todo el proceso de desarrollo por medio del uso de apoyos visuales.

5.2. FINALIDAD. ¿PARA QUÉ SIRVE?



El **objetivo general** de la dinámica del Taller de la Felicidad, es el de favorecer la inclusión del estudiante TEA en el aula.

Como **objetivos específicos** del taller, planteamos los siguientes:

- Desarrollar la capacidad de expresar emociones propias.
- Desarrollar la habilidad para generar emociones positivas.
- Desarrollar la capacidad de disminuir la intensidad de las emociones negativas.
- Desarrollar la creatividad en los estudiantes neurotípicos.
- Fomentar el trabajo cooperativo.
- Potenciar el sentido de pertenencia del estudiante con TEA hacia su grupo clase.
- Trabajar la sensibilización de los estudiantes hacia la discapacidad potenciando la igualdad, el respeto y la tolerancia.
- Mejorar el conocimiento de los estudiantes neurotípicos en el aula de los estudiantes con TEA con los que conviven.



5.3. FASES DE EJECUCIÓN. ¿CÓMO HACERLO?



- 5.3.1. **FASE 1:** En primer lugar, conversamos con los estudiantes sobre las situaciones que les producen alegría, felicidad y bienestar. Es importante descubrir qué vivencias les generan alegría y tratar de conseguir, en la medida de lo posible, ponerles en esa situación real (deporte, salir a la cancha y jugar, un muñeco, música, bañarse en el mar, etc.).

5.3.2. **FASE 2:** En segundo lugar, les decimos que hagan un dibujo de ellos mismos haciendo aquello que les hace sentir bien. Al estudiante con TEA se le facilitarán instrucciones visuales. Para ello usaremos la web <https://arasaac.org/pictograms/search>, seleccionamos los pictogramas y creamos las instrucciones de la tarea.



5.3.3. **FASE 3:** Con todas las creaciones de los estudiantes, compondremos un PANEL DE LA FELICIDAD para exponerlo en el aula.

5.3.4. **FASE 4:** Al finalizar haremos un resumen de la actividad en grupo en donde plantearemos cuestiones como:

- ¿Qué hemos hecho?
- ¿Qué nos ha gustado más?
- ¿Ha sido fácil expresar esa emoción?
- ¿Nos sentimos felices y contentos en este momento?

5.4. FUNCIONALIDAD. ¿CUÁNDO ES ACONSEJABLE HACERLO?



Esta actividad, puede realizarse como eje transversal dentro de cualquier momento de la jornada escolar o bien en alguna celebración puntual. A modo de ejemplo, mostramos algunas de las frases pictografiadas de la actividad.

INSTRUCCIONES VISUALES ESTUDIANTE TEA



TALLER DE LA FELICIDAD



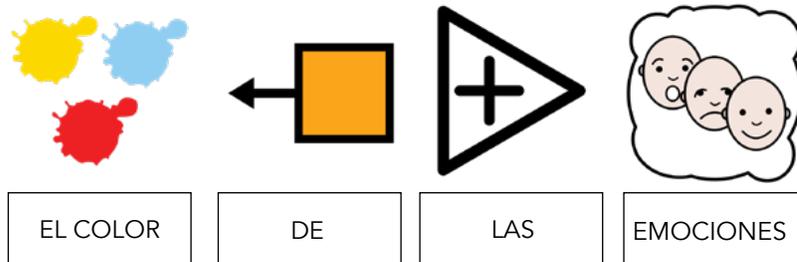
Para realizar el material de este juego se adjuntan las instrucciones asociadas a un código QR con todas las imágenes necesarias para su elaboración:

IMAGEN	CÓDIGO QR	DESCRIPCIÓN
		<p>Se trata de una dinámica grupal con instrucciones visuales de la actividad mediante pictografía, en la que se trabaja la inclusión de los alumnos a través del arte.</p>

6

TALLER EL COLOR DE LAS EMOCIONES

6.1. CONTENIDO. ¿QUÉ ES?



El Taller “El color de las emociones” es una actividad didáctica grupal en la que el arte se convierte en el vehículo para el desarrollo emocional a través de la capacidad de visualización, creación de imágenes y símbolos.

6.2. FINALIDAD. ¿PARA QUÉ SIRVE?



El **objetivo general** del Taller “El color de las emociones”, es fomentar la sensibilización de la comunidad educativa hacia las personas con autismo, a través del arte, así como fomentar la inclusión educativa de las personas con TEA.

Como **objetivos específicos** del taller, planteamos los siguientes:

- Desarrollar la capacidad de expresar emociones.
- Desarrollar la habilidad de automotivarse.
- Desarrollar la creatividad en los estudiantes neurotípicos.
- Fomentar el trabajo cooperativo.
- Trabajar la sensibilización de los estudiantes hacia la discapacidad potenciando la igualdad, el respeto y la tolerancia.
- Generar un sentido de pertenencia al grupo.
- Mejorar la inclusión educativa de los estudiantes con TEA en el contexto educativo.



6.3. FASES DE EJECUCIÓN. ¿CÓMO HACERLO?



- 6.3.1.. **FASE 1:** Para comenzar haremos una puesta en común de todas las emociones que conocen los estudiantes, y les iremos asignando uno o varios colores a cada una.
- 6.3.2. **FASE 2:** Pediremos a los estudiantes que pinten el lienzo o cartulina con colores que representen emociones negativas. Una vez seco les instaremos a que piensen en emociones positivas que contrarresten las negativas. Con los colores de esas emociones les diremos que dibujen sobre lo que ya han pintado. Dejaremos espacio a la imaginación para que elijan cómo quieren hacerlo.
- Al estudiante con TEA se le facilitarán instrucciones visuales. Para ello usaremos la web <https://arasaac.org/pictograms/search> seleccionamos los pictogramas y creamos las instrucciones de la tarea.
- 6.3.3. **FASE 3:** Para finalizar se realizará una exposición de los cuadros en una pared del centro educativo.



6.4. FUNCIONALIDAD. ¿CUÁNDO ES ACONSEJABLE HACERLO?

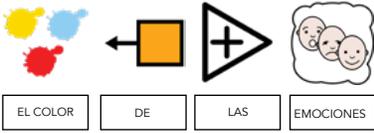
Esta actividad, puede realizarse como eje transversal dentro de cualquier momento de la jornada escolar o bien en alguna celebración puntual.

INSTRUCCIONES VISUALES ESTUDIANTE TEA

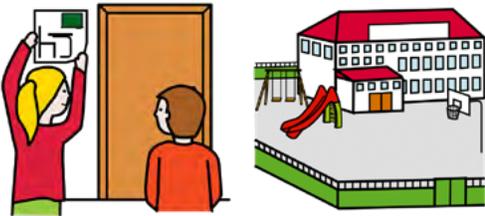
The visual instructions are organized into three rows, each representing a step:

- Row 1:**
 - Pictogram: Three colored dots (yellow, blue, red).
 - Text box: EL COLOR
 - Pictogram: An orange square with a left-pointing arrow.
 - Text box: DE
 - Pictogram: A triangle with a plus sign inside.
 - Text box: LAS
 - Pictogram: Three faces in a cloud.
 - Text box: EMOCIONES
- Row 2:**
 - Large number: 1
 - Pictogram: A person with a thought bubble.
 - Text box: 1
 - Text box: PIENSO
 - Pictogram: A grid of red dots.
 - Text box: EN TODAS
 - Pictogram: A triangle with a plus sign inside.
 - Text box: LAS
 - Pictogram: Three faces in a cloud.
 - Text box: EMOCIONES
 - Pictogram: A green triangle with a black dot inside.
 - Text box: QUE
 - Pictogram: A person pointing to a board.
 - Text box: CONOZCO
- Row 3:**
 - Large number: 2
 - Pictogram: A person handing a red ball to another person.
 - Text box: 2
 - Text box: ASIGNO
 - Large number: 2
 - Pictogram: Three colored dots (yellow, blue, red).
 - Text box: 2
 - Text box: COLORES
 - Text: a
 - Text box: A
 - Large number: 2
 - Pictogram: Three faces in a cloud.
 - Text box: MI
 - Text box: EMOCIONES
 - Pictogram: A plus sign and a minus sign.
 - Text box: NEGATIVAS

Para realizar el material de este juego se adjuntan las instrucciones asociadas a un código QR con todas las imágenes necesarias para su elaboración:

IMAGEN	CÓDIGO QR	DESCRIPCIÓN
 <p>EL COLOR DE LAS EMOCIONES</p>		<p>Se trata de una dinámica grupal con instrucciones visuales de la actividad mediante pictografía, en la que se trabaja la inclusión de los alumnos a través del arte.</p>

1.1. CONTENIDO. ¿QUÉ ES?



Se trata de **pictogramas para señalar los espacios del centro educativo**, de forma que el estudiante con TEA sea capaz de identificar el uso y la actividad que se lleva a cabo en cada espacio.

1.2. FINALIDAD. ¿PARA QUÉ SIRVE?



“La necesidad de proporcionar a los niños con autismo ambientes estructurados, predictibles y contextos directivos de aprendizaje está ampliamente justificada en la investigación sobre la enseñanza a niños con autismo y tanto más cuanto más grave es el autismo o más severo el retraso que se acompaña”. (Rivière, 1984)

El **objetivo principal** del uso de la pictografía para señalar el centro educativo es dotar de significado las diferentes dependencias del mismo.

Las personas con TEA necesitan la ayuda de claves visuales para comprender el entorno y estas claves deben ser concretas, simples y estables en el tiempo. **Los objetivos específicos** de la señalización del centro con pictografía son:

- Ayudar al estudiante con TEA a adquirir un grado de autonomía mayor.
- Disminuir la dependencia del adulto.
- Crear un entorno comprensible y anticipable.
- Incrementar el bienestar emocional del estudiante.
- Disminuir la ansiedad del estudiante ante entornos poco comprensibles.
- Anticipar qué tipo de actividad se realiza en cada dependencia.
- Mejorar la inclusión educativa de los estudiantes con TEA.
- Facilitar la relación de todos los estudiantes en el aula.



1.3. FASES DE EJECUCIÓN. ¿CÓMO HACERLO?



- 1.3.1. **FASE 1:** Realizar un listado de las dependencias que posee el centro educativo.
- 1.3.2. **FASE 2:** Con la ayuda de la web <https://arasaac.org/pictograms/search>, iremos pictografiando cada una de las dependencias del listado.
- 1.3.3. **FASE 3:** Imprimiremos a color los pictogramas, los plastificaremos y por último los colocaremos con cinta adhesiva en las dependencias seleccionadas.



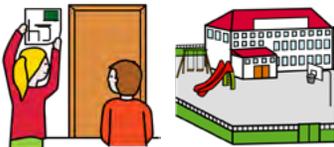
1.4. FUNCIONALIDAD. ¿CUÁNDO ES ACONSEJABLE HACERLO?



La señalización con pictogramas debe ser estable en el tiempo y estar presente todo el curso escolar en cada una de las dependencias del centro educativo.



Para poder desarrollar esta estructuración espacio-temporal adaptada a las necesidades individuales de cada centro facilitamos el código QR del material.

IMAGEN	CÓDIGO QR	DESCRIPCIÓN
		<p>Este material se compone de la pictografía de las distintas dependencias existentes en un centro educativo.</p>

2

PANEL DE ESTRUCTURACIÓN DE AULA

2.1. CONTENIDO. ¿QUÉ ES?



La Agenda de Aula es un recurso educativo de estructuración espacio temporal, que a través de pictogramas de ARASAAC, nos permite secuenciar las actividades a realizar en la jornada educativa.

2.2. FINALIDAD. ¿PARA QUÉ SIRVE?



El **objetivo general** es facilitar al niño con TEA la comprensión del horario del aula a través de apoyo visual ofreciéndole una herramienta que le ponga un principio y un fin a las actividades a desarrollar durante la jornada, así como un principio y un fin, a su estancia en la escuela.

Este objetivo general se materializa en los siguientes **objetivos específicos**:

- Anticipar con claves visuales y auditivas la materia a impartir.
- Identificar los espacios y personas con las que va a realizar dicha actividad.
- Reducir los niveles de ansiedad al saber qué actividad y materia tiene que trabajar a continuación.
- Adquirir e interiorizar las rutinas de la jornada escolar.
- Trabajar contenidos espaciotemporales como los días de la semana, meses del año y estaciones.
- Trabajar nociones matemáticas mediante aprendizajes funcionales, numeración, asociar número con cantidad; por ejemplo, contando los estudiantes que han venido a clase hoy.
- Contribuir al desarrollo de la competencia comunicativo lingüística, a través de la canción del saludo o recitar poesías, o saludar a los compañeros de aula.

2.3. FASES DE EJECUCIÓN. ¿CÓMO HACERLO?



- 2.3.1. **FASE 1:** La Agenda de aula es un panel que se coloca en un lugar visible, y se trabaja todos los días al iniciar la jornada educativa.
- 2.3.2. **FASE 2:** Los estudiantes se colocan sentados frente al panel de la Agenda.
- 2.3.3. **FASE 3:** Primero trabajamos los conceptos temporales como el día de la semana (tren de la semana), mes del año y día del mes en el que nos encontramos.
- 2.3.4. **FASE 4:** A continuación, saludamos y contamos a los compañeros que han asistido a clase.
- 2.3.5. **FASE 5:** Secuenciamos las actividades que se van a realizar según el horario del día de la semana en el que nos encontremos.

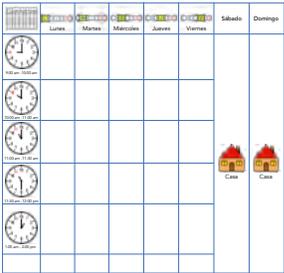
2.4. FUNCIONALIDAD. ¿CUÁNDO ES ACONSEJABLE HACERLO?



Es aconsejable realizarlo todos los días en el mismo horario, al entrar al aula por la mañana, ya que es una actividad importantísima para el niño con TEA. La agenda le permite estructurar y organizar de forma predecible sus rutinas, aportándole seguridad, y reduciendo los niveles de ansiedad que estos presentan. Es una actividad muy completa, que nos permite trabajar contenidos curriculares de las áreas instrumentales Lengua y Matemáticas, al igual que favorece el desarrollo comunicativo y la interacción social.

PANEL DE ESTRUCTURACIÓN DE AULA NIVEL 1

	 Lunes	 Martes	 Miércoles	 Jueves	 Viernes	Sábado	Domingo
 9:00 am - 10:00 am							
 10:00 am - 11:00 am							
 11:00 am - 11:30 am							
 11:30 am - 12:00 pm						Casa	Casa
 1:00 pm - 2:00 pm							

IMAGEN	CÓDIGO QR	DESCRIPCIÓN
		<p>PANEL Y PICTOGRAMAS PARA ELABORAR EL PANEL DE ESTRUCTURACIÓN NIVEL 1</p>

PANEL DE AULA NIVELES 2 Y 3

<p>¿QUIÉN HA VENIDO?</p> 	<p>¿CUANTOS NIÑOS HAN VENIDO HOY?</p> 	<p>¿CÓMO ESTOY?</p> 	<p>¿QUIÉN COME EN EL COMEDOR?</p> 						
									<p>¿QUÉ COMEMOS HOY?</p>
<p>FECHA</p> 	<p>¿EN QUÉ ESTACIÓN ESTAMOS?</p> 	<p>¿QUÉ TIEMPO HACE HOY?</p> 	<p>¿QUÉ COMEMOS HOY?</p>						

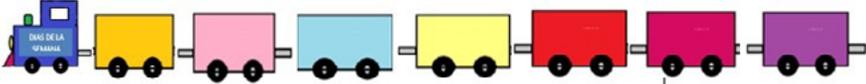
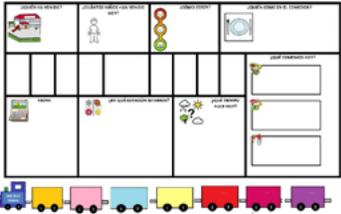


IMAGEN	CÓDIGO QR	DESCRIPCIÓN
		<p>PANEL Y PICTOGRAMAS PARA ELABORAR EL PANEL DE ESTRUCTURACIÓN GRADOS 2 Y 3.</p>

3

CARPETAS TEACCH LÓGICO MATEMÁTICAS Y COMUNICATIVO LINGÜÍSTICAS

3.1. CONTENIDO. ¿QUÉ ES?



Las carpetas TEACCH son un recurso educativo para trabajar contenidos curriculares de las áreas comunicativo lingüístico y lógico matemática.

3.2. FINALIDAD. ¿PARA QUÉ SIRVE?



El **objetivo general** es favorecer la adquisición de aprendizajes de las áreas de Lengua y Matemáticas, con apoyo visual y estructuración de las actividades a realizar, a través de un material manipulativo muy motivador para los estudiantes con TEA.

Este objetivo general, se materializa en los siguientes **objetivos específicos**:

- Favorecer el trabajo autónomo.
- Aprender nociones lógico matemáticas trabajando con material manipulativo.
- Aprender contenidos comunicativo lingüísticos practicando con apoyo visual.
- Adquirir el hábito de trabajo en mesa.
- Mejorar funciones ejecutivas como la atención y concentración en la tarea a realizar.
- Adaptar las actividades curriculares al nivel de competencia curricular de cada estudiante con TEA.

3.3. FASES DE EJECUCIÓN. ¿CÓMO HACERLO?



- 3.3.1. **FASE 1:** Anticipamos al estudiante que vamos a trabajar en el rincón TEACCH señalándole el pictograma que lo identifica.
- 3.3.2. **FASE 2:** Colocamos las carpetas a realizar en la bandeja situada al lado izquierdo de la mesa.
- 3.3.3. **FASE 3:** Primero las que trabajan conceptos lógico matemáticos y después las de conceptos lingüísticos.
- 3.3.4. **FASE 4:** Una vez realizado el trabajo se coloca la carpeta en el lado derecho y con esto concluye la actividad.



Es aconsejable realizarlo todos los días en el mismo horario, después de la agenda de aula y antes del recreo, es un buen momento porque pasamos de una actividad interactiva a una actividad más estructurada para realizar un trabajo autónomo.

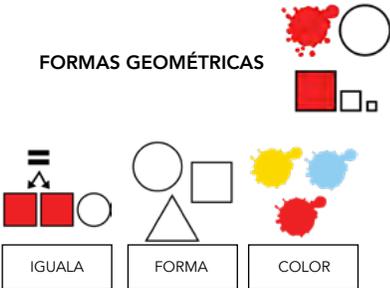
CARPETA TEACCH LÓGICO MATEMÁTICO NIVEL 3

Esta carpeta permite trabajar contenidos curriculares del área de matemáticas de forma manipulativa teniendo que identificar figuras geométricas y colores básicos (azul, amarillo y rojo).

Se trabajan con el estudiante con TEA mecanismos sencillos para identificar y nombrar figuras geométricas, realizar igualación de figuras y reconocimiento de colores. Está dirigida a un nivel de competencia curricular de Educación Inicial

Trabajamos también funciones ejecutivas básicas, atención, discriminación visual y concentración.

Para realizar el material de este juego se adjuntan las instrucciones asociadas a un código QR con todas las imágenes necesarias para su elaboración:

IMAGEN	CÓDIGO QR	DESCRIPCIÓN
<p>FORMAS GEOMÉTRICAS</p> 		<p>CARPETA LÓGICO MATEMÁTICA NIVEL3: Identificar e igualar figuras geométricas.</p>

CARPETA LÓGICO MATEMÁTICA NIVEL 2

Esta carpeta permite trabajar contenidos curriculares del área de matemáticas de forma manipulativa teniendo que identificar los números y series.

Se trabaja con el estudiante la identificación, discriminación visual y nombre de los números. Trabajamos también funciones ejecutivas básicas, atención, discriminación visual, y concentración.

Para realizar el material de este juego se adjuntan las instrucciones asociadas a un código QR con todas las imágenes necesarias para su elaboración

IMAGEN	CÓDIGO QR	DESCRIPCIÓN
		<p>CARPETA LÓGICO MATEMÁTICA NIVEL 2:</p> <p>Identificar, nombrar y secuenciar números.</p>

CARPETA LÓGICO MATEMÁTICA GRADO 1

Esta carpeta nos permite trabajar con el estudiante con TEA conceptos como el reconocimiento de los números, asociar número a cantidad, y realizar operaciones matemáticas propias de la etapa de primaria. En este caso la resta sin descomponer.

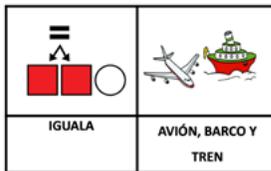
Trabajamos con el estudiante mecanismos sencillos lógico matemáticos, realizando restas de forma manipulativa y con objetos cercanos a su realidad, para que los aprendizajes tengan un carácter funcional y experiencial.

Para realizar el material de esta carpeta se adjuntan las instrucciones asociadas a un código QR con todas las imágenes adecuadas para su elaboración:

IMAGEN	CÓDIGO QR	DESCRIPCIÓN
		<p>CARPETA LÓGICO MATEMÁTICA NIVEL 1:</p> <p>Realiza las siguientes restas.</p>

CARPETA TEACCH COMUNICATIVO LINGÜÍSTICA NIVEL 3

IGUALA AVIÓN, BARCO Y TREN



Esta carpeta permite trabajar contenidos curriculares del área de lengua fomentando el desarrollo de la competencia lingüística en los estudiantes con TEA. Las actividades se realizan de forma manipulativa trabajando vocabulario de los medios de transporte con la palabra en mayúscula, siguiendo el método de lectoescritura perceptivo global.

Se trabaja con los estudiantes mecanismos sencillos de identificar, igualar y nombrar el vocabulario de los medios de transporte.

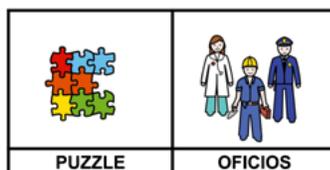
A través de esta actividad, se refuerzan también funciones ejecutivas básicas, como la atención y discriminación visual.

Para realizar el material de este juego se adjuntan las instrucciones asociadas a un código QR con todas las imágenes precisas para su elaboración:

IMAGEN	CÓDIGO QR	DESCRIPCIÓN
<p>IGUALA AVIÓN, BARCO Y TREN</p>		<p>CARPETA COMUNICATIVO LINGÜÍSTICA NIVEL 3: Asociar imagen/imagen</p>

CARPETA TEACCH COMUNICATIVO LINGÜÍSTICA NIVEL 2

ROMPECABEZA OFICIOS



Esta carpeta permite trabajar contenidos curriculares del área de Lengua fomentando el desarrollo de la competencia lingüística en los estudiantes con TEA. Las actividades se realizan de forma manipulativa trabajando vocabulario de los oficios con la palabra en mayúscula, y con mayor nivel de complejidad porque incorporamos la realización de un rompecabezas de dos oficios, para que el estudiante discrimine visualmente y distinga entre ellos.

Se trabaja con el alumnado mecanismos sencillos de identificar, igualar y nombrar el vocabulario de los oficios. La actividad está dirigida a un nivel de competencia curricular de Educación Inicial.

Para realizar el material de este juego se adjuntan las instrucciones asociadas a un código QR con todas las imágenes adecuadas para su elaboración:

IMAGEN	CÓDIGO QR	DESCRIPCIÓN
<p style="text-align: center;">ROMPECABEZA OFICIOS</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">  PUZZLE </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">  OFICIOS </div> </div>		<p>CARPETA COMUNICATIVO LINGÜÍSTICA NIVEL 2:</p> <p>Realiza un rompecabezas de dos oficios.</p>

CARPETA TEACCH COMUNICATIVO LINGÜÍSTICA NIVEL 1

**CONOZCO MI CUERPO
"APARATO CIRCULATORIO"**



¿QUÉ ORDEN SIGUE LA SANGRE EN MI CUERPO?



Esta carpeta permite trabajar contenidos curriculares del área de lengua fomentando el desarrollo de la competencia lingüística en los estudiantes con TEA. Las actividades se realizan de forma manipulativa trabajando vocabulario de las partes del cuerpo, y dentro de este se integra la función que cada órgano desempeña en los aparatos que lo conforman.

Se trabaja con el alumnado mecanismos sencillos de identificar, igualar, nombrar y ordenar el vocabulario de las partes, órganos y aparatos del cuerpo. Está dirigida a un nivel de competencia curricular de Educación Primaria.

Para realizar el material de este juego se adjuntan las instrucciones asociadas a un código QR con todas las imágenes precisas para su elaboración:

IMAGEN	CÓDIGO QR	DESCRIPCIÓN								
<p style="text-align: center;">CONOZCO MI CUERPO "APARATO CIRCULATORIO"</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">  </div> </div> <div style="margin-top: 10px;"> <p>¿QUÉ ORDEN SIGUE LA SANGRE EN MI CUERPO?</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>1º PRIMERO CORAZÓN</td> <td>2º SEGUNDO ARTERIAS</td> <td>3º TERCERO VENAS</td> <td>4º CUARTO CORAZÓN</td> </tr> </table> </div>					1º PRIMERO CORAZÓN	2º SEGUNDO ARTERIAS	3º TERCERO VENAS	4º CUARTO CORAZÓN		<p>CARPETA COMUNICATIVO LINGÜÍSTICA NIVEL 1:</p> <p>Nombra parte del cuerpo y función que desempeña.</p>
										
1º PRIMERO CORAZÓN	2º SEGUNDO ARTERIAS	3º TERCERO VENAS	4º CUARTO CORAZÓN							

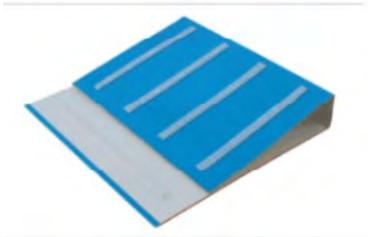
C

KIT DE MATERIALES PARA FACILITAR LA COMUNICACIÓN DE LOS ESTUDIANTES CON TEA EN EL MARCO DE UNA ESCUELA INCLUSIVA

1

CARPETA DE COMUNICACIÓN PECS

1.1. CONTENIDO. ¿QUÉ ES?



El PECS (Picture Exchange Communication System) es un Sistema Aumentativo de Comunicación cuya metodología se basa en el intercambio de imágenes, especialmente diseñado para facilitar el desarrollo del lenguaje oral el estudiante con TEA.

1.2. FINALIDAD. ¿PARA QUÉ SIRVE?



El **objetivo general** es dotar de un código comunicativo útil el estudiante con TEA, partiendo de la utilización de los pictogramas de ARASAAC.

Como **objetivos específicos** planteamos los siguientes:

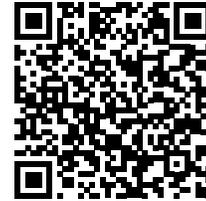
- Favorecer el desarrollo del lenguaje oral en el estudiante.
- Dotar el estudiante con TEA de una herramienta de comunicación útil.
- Aumentar la participación social del estudiante, a través del uso de pictogramas universales.
- Aumentar la participación del estudiante en las actividades comunitarias, a nivel educativo, familiar y social.
- Favorecer el acceso a la comunicación a los estudiantes gravemente afectados, haciendo uso del PECS como un Sistema Alternativo de comunicación.



1.3. FASES DE EJECUCIÓN. ¿CÓMO HACERLO?



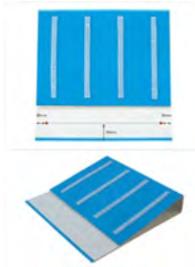
- 1.3.1. **FASE 1:** Adquirir la carpeta PECS en <http://pecs-spain.com/producto/libro-de-comunicacion/tab-description>.
- 1.3.2. **FASE 2:** Imprimir los pictogramas de ARASAAC que hacen referencia a verbos cercanos a las posibilidades de acción o necesidades básicas. Ponerles velcro por detrás.
- 1.3.3. **FASE 3:** Imprimir los pictogramas de ARASAAC que hacen mención a sustantivos relacionados con alimentos u objetos cercanos el estudiante con TEA y a sus preferencias. Ponerles velcro por detrás.



1.4. FUNCIONALIDAD. ¿CUÁNDO ES ACONSEJABLE HACERLO?



La implementación del PECS se llevará a cabo de forma individualizada, durante 10 o 15 minutos al día, o en los momentos en los que al estudiante con TEA le surja la necesidad de comunicarse. Es aconsejable, cuando ya maneja un número de sustantivos y de verbos adecuado a sus necesidades, que utilice la carpeta en las rutinas del centro educativo (fila, comedor, almuerzo, aula de estimulación multisensorial, etc.).

IMAGEN	CÓDIGO QR	DESCRIPCIÓN
	 	Se trata de una serie de pictogramas de vocabulario de sustantivos y verbos para configurar la carpeta PECS.

2

HISTORIAS SOCIALES PARA ANTICIPAR CELEBRACIONES

2.1. CONTENIDO. ¿QUÉ ES?



Una historia social es un guion, en forma de narración breve y con apoyo visual, elaborado a partir de una situación social. Las historias sociales fueron creadas por primera vez por Carol Grey (1991), basándose en la teoría de la mente. Según Carol Grey, las historias sociales son una herramienta de aprendizaje social que apoya el intercambio seguro y significativo de información entre padres, profesionales y estudiantes con autismo de todas las edades.

2.2. FINALIDAD. ¿PARA QUÉ SIRVE?



Los estudiantes con TEA presentan alteraciones en la pragmática del lenguaje, es decir, en el uso social del mismo. El **objetivo principal** de la historia social es ayudar a estos estudiantes con TEA a entender las reglas sociales implícitas en las relaciones personales con iguales y adultos, proporcionando información clara sobre situaciones sociales.

El empleo de historias sociales para anticipar momentos culturales señalados presenta los siguientes **objetivos específicos**:

- Anticipar al estudiante con TEA celebraciones y eventos culturales, tanto en el contexto escolar como en el socio-familiar.
- Ofrecer información concisa del evento (lugar, fecha, vestimentas, etc.).
- Ayudar al estudiante con TEA a regular su conducta, brindando como alternativa, un modelo conductual adecuado para cada celebración.
- Mejorar la comprensión de las normas implícitas asociadas a cada celebración o evento cultural.
- Disminuir la ansiedad del estudiante con TEA ante eventos que cambian la rutina habitual de la dinámica educativa.
- Mejorar las habilidades sociales del estudiante con TEA en un marco menos estructurado que el centro educativo.
- Mejorar la inclusión educativa del estudiante con TEA.
- Ayudar al estudiante con TEA a participar de la celebración.
- Convertir en significativos los aprendizajes escolares al poder trasladarlos a otros contextos.



2.3. FASES DE EJECUCIÓN. ¿CÓMO HACERLO?



- 2.3.1.. **FASE 1:** Elegir la celebración o evento sobre la que se realizará la historia social.
- 2.3.2. **FASE 2:** Determinar, en función de las características del estudiante con TEA, la cantidad de información que se va a plasmar en la historia social.
- 2.3.3. **FASE 3:** con ayuda de la web <http://old.arasaac.org/herramientas.php> elaborar la historia social. En el proceso se deben tener en cuenta las siguientes recomendaciones:
- La historia social debe estar escrita en primera persona y desde el punto de vista del estudiante al que va dirigida.
 - Debemos graduar la cantidad de información de la historia social en función del grado de comprensión social del destinatario.
 - Incluir en la historia social texto escrito con apoyo visual.
- 2.3.4. **FASE 4:** Una vez elaborada la historia social, la imprimiremos a color y la plastificaremos.
- 2.3.5. **FASE 5:** Leeremos junto al estudiante con TEA la historia social, previamente a la celebración del evento, y comprobaremos que la ha comprendido.

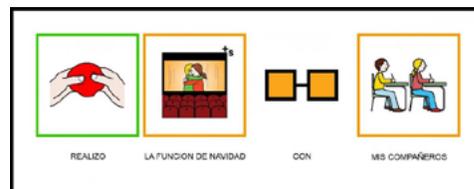


2.4. FUNCIONALIDAD. ¿CUÁNDO ES ACONSEJABLE HACERLO?



Utilizaremos las historias sociales para anticipar eventos, cada vez que se celebren fiestas o actividades culturales que rompan las rutinas diarias a las que el estudiante con TEA está acostumbrado en el ámbito escolar. A modo de ejemplo, incluimos algunas historias sociales:

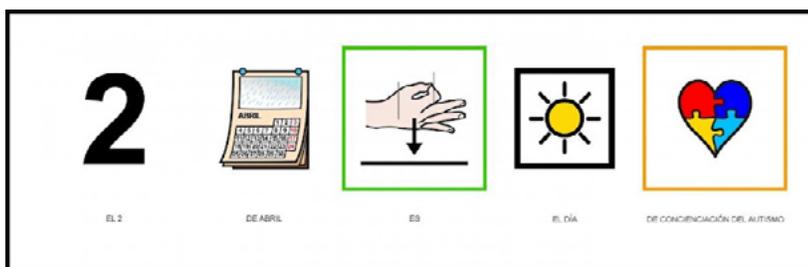
HISTORIA SOCIAL NAVIDAD



HISTORIA SOCIAL DÍA DE LA PAZ



HISTORIA SOCIAL DÍA DE CONCIENCIACIÓN DEL AUTISMO



HISTORIA SOCIAL DÍA DEL LIBRO

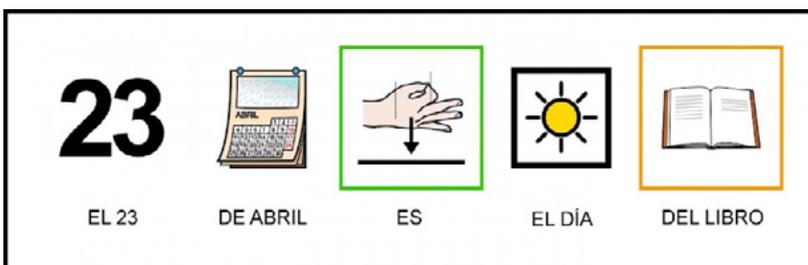
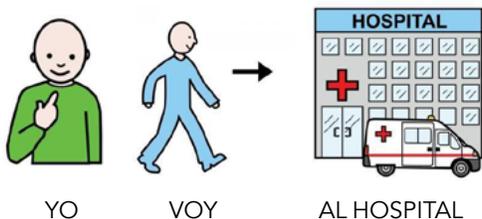


IMAGEN	CÓDIGO QR	DESCRIPCIÓN
		<p>Se trata de tres historias sociales que anticipan a los estudiantes con TEA los aspectos más significativos que van a suceder en las celebraciones escolares de la Navidad, el día de la paz y el día de concienciación del autismo.</p>

3

HISTORIAS SOCIALES PARA TRABAJAR EL DOLOR

3.1. CONTENIDO. ¿QUÉ ES?



Las historias sociales son una herramienta educativa que nos permite trabajar mediante el lenguaje escrito y el apoyo visual, la anticipación y desensibilización ante determinadas situaciones nuevas que pueden ser estresantes para al estudiante con TEA, por ejemplo, acudir al médico.

3.2. FINALIDAD. ¿PARA QUÉ SIRVE?



El **objetivo general** es anticipar y reducir la ansiedad que genera al estudiante con TEA la visita médica de cualquier especialista, por suponer una alteración o cambio en su rutina habitual.

Este objetivo general, se materializa en los siguientes **objetivos específicos**:

- Anticipar y visualizar el entorno médico donde se va a producir la visita.
- Reducir el estrés que le provoca cambiar la rutina diaria para acudir a la visita médica.
- Minimizar la probabilidad de presentar conductas desadaptadas durante la visita médica, ya que le anticipamos la secuencia de actuaciones que se le van a realizar.
- Desensibilizar el miedo a situaciones nuevas relacionadas con el ámbito clínico médico.
- Reducir la ansiedad que les provoca un entorno hostil.

3.3. FASES DE EJECUCIÓN: ¿CÓMO HACERLO?

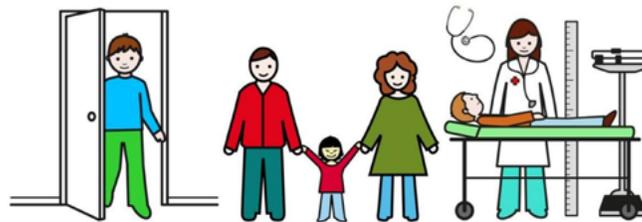


- 3.3.1. **FASE 1:** Mantenemos una comunicación fluida con la familia que nos comunica las fechas de las visitas médicas.
- 3.3.2. **FASE 2:** Elaboramos una historia social acorde a la especialidad del médico a visitar.
- 3.3.3. **FASE 3:** Trabajamos con el estudiante con TEA y le anticipamos la visita médica en el colegio.
- 3.3.4. **FASE 4:** Trasladamos la historia social a la familia para que el día de la visita se lo anticipen ellos en casa, en el coche, o mientras esperan en la sala de espera a ser atendidos

3.4. FUNCIONALIDAD. ¿CUÁNDO ES ACONSEJABLE HACERLO?



Es aconsejable mantener una comunicación fluida con la familia, para trabajar sistemáticamente la anticipación de las visitas médicas, dentista, pediatra, extracciones, intervenciones, priorizar emergencias etc. De esta forma, familiarizaremos al estudiante con las dependencias, vestuario, y actuaciones médicas a las que se va a enfrentar a lo largo de su vida, adaptándolas a sus características e integrándolas en sus rutinas de actuación.



ENTRO PAPÁ Y MAMÁ CHEQUEO MÉDICO

Para poder desarrollar historias sociales relacionadas con el dolor y todo lo que implica disponemos de los siguiente códigos QR:

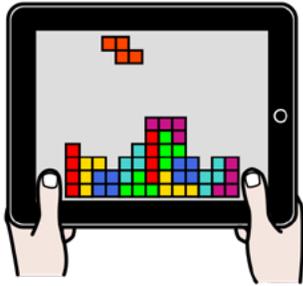
HISTORIA SOCIAL DÍA DE CONCIENCIACIÓN DEL AUTISMO

IMAGEN	CÓDIGO QR	DESCRIPCIÓN
		<p>Historia social voy al quirófano. Anticipamos que se va a realizar una visita médica con intervención quirúrgica.</p>
		<p>Historia social voy a urgencias pediátricas, anticipamos al niño con TEA lo que se va a encontrar el niño cuando llegue a un hospital a urgencias.</p>

4

APLICACIONES

4.1. CONTENIDO. ¿QUÉ ES?



Las aplicaciones para trabajar comunicación en estudiantes con TEA, nos permiten fomentar el desarrollo del lenguaje oral, mejorando sus posibilidades comunicativo-lingüísticas a través de una metodología motivadora, que permite acceder desde diferentes dispositivos, favoreciendo el trabajo interdisciplinar y colaborativo de todo el profesorado.

4.2. FINALIDAD. ¿PARA QUÉ SIRVE?



El **objetivo general** es favorecer el desarrollo y adquisición de competencias comunicativas a través de diferentes dispositivos con apoyo visual muy motivador para los estudiantes con TEA.

Este objetivo general, se materializa en los siguientes **objetivos específicos**:

- Favorecer el desarrollo de las funciones de petición.
- Adquirir una herramienta útil de comunicación con su entorno.
- Aprender contenidos comunicativo-lingüísticos practicando con apoyo visual.
- Favorecer la generalización de la comunicación a otros contextos, como la familia y el entorno social.
- Mejorar funciones ejecutivas como la atención, memoria y concentración.

4.3. FASES DE EJECUCIÓN. ¿CÓMO HACERLO?



- 4.3.1. **FASE 1:** Descargar la aplicación en el dispositivo a utilizar (Celular, Tablet o Ipad).
- 4.3.2. **FASE 2:** Manejar la aplicación para ver el procedimiento a la hora de incorporar el vocabulario a trabajar.
- 4.3.3. **FASE 3:** Empezaremos siempre por vocabulario relacionado con sus necesidades básicas o centros de interés.
- 4.3.4. **FASE 4:** Una vez incorporado el vocabulario se lo mostraremos al estudiante con TEA e iniciaremos el entrenamiento en su uso.

4.4. FUNCIONALIDAD. ¿CUÁNDO ES ACONSEJABLE HACERLO?



Es aconsejable utilizar para niños con TEA con intención comunicativa. Les permite utilizarlo como un comunicador gratuito de voz, seleccionando pictogramas sin límite de capacidad. La selección del vocabulario puede responder a un sistema de comunicación por intercambio de imágenes. Es una herramienta muy útil de apoyo a la comunicación para los estudiantes con TEA.

IMAGEN	CÓDIGO QR	DESCRIPCIÓN
		<p>APP LETME TALK: Comunicador gratuito que da voz, permitiendo seleccionar pictogramas de ARASAAC.</p>
		<p>APP PICAA 2: Sistema diseñado para la creación de actividades de aprendizaje y de comunicación.</p>
		<p>APP PEC: Es una aplicación de Android gratuita diseñada para favorecer el intercambio comunicativo de imágenes.</p>
	<p>Android</p>  <p>IOS</p> 	<p>APP JOSE APRENDE. Es una aplicación gratuita diseñada para comunicar necesidades básicas de higiene, autonomía, alimentación para niños con TEA.</p>

5

CUADERNO DE COMUNICACIÓN CON LA FAMILIA

5.1. CONTENIDO. ¿QUÉ ES?



El **cuaderno de comunicación** con la familia es una herramienta que emplea el uso del lenguaje escrito y/o con imágenes como apoyo, para que el estudiante con TEA pueda expresar sentimientos y dar a conocer hechos personales.

5.2. FINALIDAD. ¿PARA QUÉ SIRVEN?



El **objetivo principal** del cuaderno de comunicación es fomentar el intercambio comunicativo entre el estudiante con TEA y el profesorado.

Este objetivo general, se materializa en los siguientes **objetivos específicos**:

- Mejorar la expresión oral y escrita del estudiante con TEA.
- Fomentar la memoria vivencial de hechos vitales.
- Mejorar la estructuración temporal de hechos vivenciales.
- Aumentar el número de interacciones comunicativas.
- Potenciar la funcionalidad del lenguaje.
- Recopilar información sobre los hechos relevantes que hayan ocurrido tanto en el contexto escolar como en el ámbito socio-familiar del niño.
- Fomentar la expresión y regulación emocional.
- Mejorar habilidades conversacionales y comunicativas.
- Aumentar el vocabulario.
- Mejorar la estructuración gramatical.

5.3. FASES DE EJECUCIÓN. ¿CÓMO HACERLO?



- 5.3.1. **FASE 1:** Para elaborar el cuaderno, seleccionaremos las preguntas que vamos a incluir en el mismo, en función de los intereses y capacidades lingüísticas del estudiante con TEA al que vaya dirigido.
- 5.3.2. **FASE 2:** Elaborar en un documento Word el cuaderno personalizado, utilizando la web <https://arasaac.org/> para las imágenes.
- 5.3.3. **FASE 3:** Imprimir a color el cuaderno y encuadernarlo.



5.4. FUNCIONALIDAD. ¿CUÁNDO ES ACONSEJABLE HACERLO?



El cuaderno de comunicación se utilizará de forma sistemática al menos una vez a la semana.



EDAD



MI



GUSTA



NO ME GUSTA

Para realizar esta actividad encontramos todo el material en el siguiente código QR:

IMAGEN	CÓDIGO QR	DESCRIPCIÓN
		<p>Se trata de un cuaderno personal de comunicación que ayuda al estudiante con TEA a comunicar de forma funcional hechos personales y vivencias.</p>



NORMAS DE AULA

1.1. CONTENIDO. ¿QUÉ ES?



Las normas de aula son una herramienta de regulación conductual que nos permiten, con apoyo visual, trabajar las normas de clase e identificar que conductas son o no adecuadas en el aula.

1.2. FINALIDAD. ¿PARA QUÉ SIRVE?



El **objetivo general** es favorecer la autorregulación conductual de los estudiantes con TEA.

Este objetivo general, se materializa en los siguientes **objetivos específicos**:

- Favorecer la comprensión de las normas de aula con apoyo visual.
- Adquirir estrategias de autorregulación conductual, al tenerlas en un lugar visible.
- Aprender a comportarse en el aula.
- Favorecer la generalización de las conductas adaptadas a otros espacios del centro.
- Mejorar funciones ejecutivas como la atención, memoria y concentración y discriminación visual, etc.

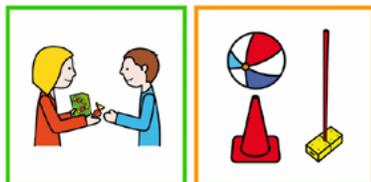
1.3. FASE DE EJECUCIÓN. ¿CÓMO HACERLO?



- 1.3.1. **FASE 1:** Descargar de ARASAAC los pictogramas de conductas positivas y negativas.
- 1.3.2. **FASE 2:** Utilizar una cartulina verde y otra roja de 16.54 X 23.39 pulgadas.
- 1.3.3. **FASE 3:** Plastificar las cartulinas y ponerles velcro.
- 1.3.4. **FASE 4:** Colocarlas en el aula en un lugar visible.



Es aconsejable utilizarlo en el aula al iniciar la jornada escolar y cada vez que aparezca una conducta desadaptada en la misma. Historias sociales para fomentar conductas positivas en el aula:



COMPARTIR MATERIALES

Para acceder al material les facilitamos el código QR desde el que se pueden descargar todas las imágenes necesarias.

IMAGEN	CÓDIGO QR	DESCRIPCIÓN
 <p>NORMAS DE AULA</p>		<p>Normas generales de aula pictografiadas.</p>
		<p>Panel de las normas de Aula montado con las cartulinas verde y roja, y clasificadas en conductas positivas y conductas negativas.</p>

2

CUADERNO DE CONDUCTAS

2.1 CONTENIDO. ¿QUÉ ES?



Es un cuaderno para trabajar autorregulación conductual de forma individualizada con el estudiante con TEA.

2.2. FINALIDAD. ¿PARA QUÉ SIRVE?



El **objetivo general** es favorecer la adquisición de conductas adaptadas en el estudiante con TEA que le permitan participar activamente en las dinámicas de aula, y llevar una vida lo más normalizada posible.

Este objetivo general, se materializa en los siguientes **objetivos específicos**:

- Consolidar la comprensión de las normas de aula con apoyo visual.
- Concretar, a nivel individual, estrategias de autorregulación conductual, al tenerlas en un lugar visible, y poder hacer uso de ellas de forma individualizada.
- Aprender a comportarse en el aula, y generalizar las conductas desadaptadas a otros contextos y espacios del centro escolar.
- Favorecer la generalización de las conductas adaptadas a otros entornos de su vida, familia, asociaciones, etc.

2.3. FASE DE EJECUCIÓN. ¿CÓMO HACERLO?

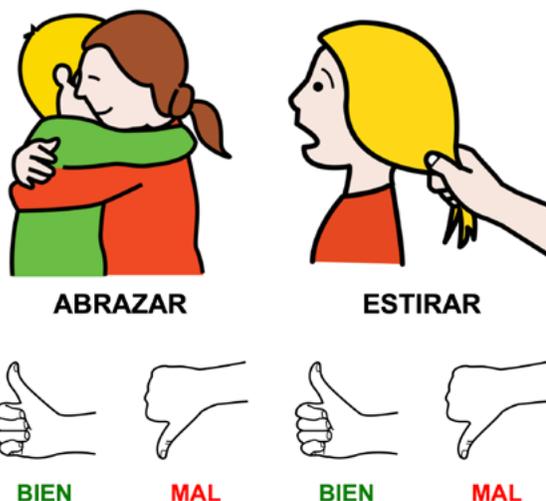


- 2.3.1. **FASE 1:** Descargar las páginas del cuaderno incluidas en el código QR e imprimirlas.
- 2.3.2. **FASE 2:** Plastificarlas, para después encuadernarlas.
- 2.3.3. **FASE 3:** Utilizar un marcador para realizar las actividades sobre el cuaderno, y poder borrarlo cuando sea necesario.

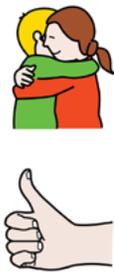
2.4. FUNCIONALIDAD. ¿CUÁNDO ES ACONSEJABLE HACERLO?



Es aconsejable utilizarlo todos los días, al finalizar la mañana, durante unos minutos, ya que es una actividad visual de refuerzo conductual que le permite afianzar conductas adaptadas.



Para poder desarrollar el cuaderno para trabajar la conducta, se dispone de la información en el siguiente código QR

IMAGEN	CÓDIGO QR	DESCRIPCIÓN
		Cuaderno para afianzar conductas adaptadas de manera individualizada.

3

RECONOZCO MIS EMOCIONES

3.1. CONTENIDO. ¿QUÉ ES?



“Reconozco mis emociones” es una **actividad didáctica de carácter individual** que incluye fichas de trabajo para el estudiante. La acción de fomentar en los estudiantes la toma de conciencia de las emociones propias y enseñarles a gestionarlas, supone un “proceso educativo, continuo y permanente, que pretende potenciar el desarrollo de las competencias emocionales como elemento esencial del desarrollo integral de la persona, con objeto de capacitarle para la vida” (Bisquerra, 2003, p.27). Es importante pues, integrar los contenidos de la educación emocional de forma transversal a lo largo de las diversas materias académicas y durante todos los niveles educativos. Las personas con TEA presentan déficits en la percepción de las emociones, este aspecto dificulta la adaptación al medio y, en consecuencia, genera alteraciones conductuales en los individuos.

3.2. FINALIDAD. ¿PARA QUÉ SIRVE?



El **objetivo principal** de la actividad “reconozco mis emociones”, es fomentar en la persona con TEA el reconocimiento e identificación de las propias emociones, para conseguir una mayor capacidad de autoregulación emocional y, en consecuencia, una mejora de la autoregulación conductual.

Como objetivos específicos de la actividad **exponemos los siguientes:**

- Desarrollar la habilidad para regular las propias emociones.
- Desarrollar la capacidad de autoregulación conductual.
- Desarrollar el autocontrol.
- Mejorar la inclusión educativa del estudiante.
- Aumentar el vocabulario relacionado con las emociones.
- Mejorar la capacidad de atención selectiva y sostenida.

3.3. FASE DE EJECUCIÓN. ¿CÓMO HACERLO?



- 3.3.1. **FASE 1:** En primer lugar, le explicamos al estudiante cada una de las emociones que posteriormente trabajará en la ficha de la actividad (alegría, tristeza, enfado, asco, miedo, sorpresa). Para ello, asociaremos las emociones a una situación relacionada con la misma, apoyándonos con las imágenes de la ficha no.1 que se encuentra en el código QR.
- 3.3.2. **FASE 2:** En segundo lugar, el estudiante realizará la actividad de la ficha de trabajo no.2. Su tarea consiste en asociar, uniendo con flechas, imágenes en pictografía que correspondan a la misma emoción de imágenes reales.

3.4. FUNCIONALIDAD. ¿CUÁNDO ES ACONSEJABLE HACERLO?



Esta actividad se puede realizar como eje transversal en cualquier momento de la jornada educativa.

IMAGEN	CÓDIGO QR	DESCRIPCIÓN
		Se trata de una actividad a través de la cual el estudiante con TEA trabaja el reconocimiento de estados emocionales propios.

4

RECONOZCO LAS EMOCIONES EN MIS COMPAÑEROS

4.1. CONTENIDO. ¿QUÉ ES?



La actividad “reconozco las emociones en mis compañeros” es una **herramienta didáctica de carácter grupal**, a través de la cual fomentaremos en los estudiantes con TEA el reconocimiento de emociones ajenas. Identificar sentimientos a través de las expresiones faciales de los demás, ayuda a la persona con TEA a comprender la relación de afectividad existente entre las personas dentro de las situaciones sociales en las que se encuentra inmerso y, en consecuencia, mejora la conducta adaptativa del individuo.

4.2. FINALIDAD. ¿PARA QUÉ SIRVE?



El **objetivo principal** de es reconocer e identificar las emociones en los demás la actividad “reconozco las emociones en mis compañeros”.

El objetivo principal se desglosa en los siguientes **objetivos específicos**:

- Reconocer e identificar las propias emociones.
- Reconocer e identificar las emociones de los demás.
- Desarrollar la habilidad para regular las propias emociones.
- Desarrollar la capacidad de expresar emociones propias y ajenas.
- Desarrollar la capacidad de imitación.
- Aumentar el vocabulario relacionado con las emociones.
- Desarrollar la empatía.
- Fomentar la inclusión educativa del estudiante.
- Mejorar el conocimiento del estudiante hacia los compañeros del aula.

4.3. FASE DE EJECUCIÓN. ¿CÓMO HACERLO?



- 4.3.1. **FASE 1:** En primer lugar, trabajaremos con el estudiante cada una de las emociones incluidas en la actividad (alegría, sorpresa, miedo, enfado, asco y tristeza) realizando un recordatorio de las emociones de la dinámica con el apoyo visual de las tarjetas incluidas en la misma.
- 4.3.2. **FASE 2:** Posteriormente, se realizará un debate grupal con la imagen inicial de la ficha de las emociones para averiguar qué emociones reconocen los estudiantes y qué saben de ellas, intentando que participen todos.
- 4.3.3. **FASE 3:** Daremos a cada estudiante una tarjeta con una emoción. Otro compañero o compañera de clase tendrá la misma emoción (por cada 30 estudiantes habrá 5 tarjetas con la misma emoción). Los estudiantes tendrán que expresar la emoción que les ha tocado mediante gestos, y después encontrar al compañero o compañera que tenga la misma emoción. Cuando se encuentren, se pondrán en pareja y expresarán la emoción juntos.
El estudiante con TEA contará con la ayuda del docente como guía, el cual, mediante la técnica conductual de modelado, realizará el gesto de la emoción correspondiente e instará al estudiante a que lo repita.
- 4.3.4. **FASE 4:** Para finalizar, los estudiantes se sentarán en círculo y comentarán cómo se han sentido haciendo el ejercicio. *¿Les ha gustado? ¿Ha sido fácil?* Les haremos preguntas de este tipo, o cualquier otra pregunta.

4.4. FUNCIONALIDAD. ¿CUÁNDO ES ACONSEJABLE HACERLO?



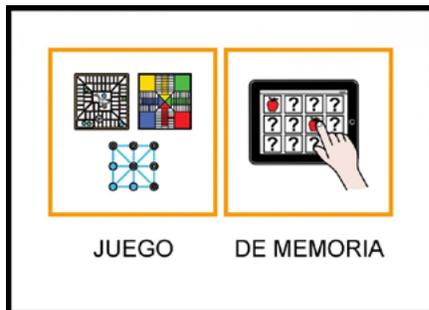
Esta actividad se puede realizar como eje transversal en cualquier momento de la jornada.

IMAGEN	CÓDIGO QR	DESCRIPCIÓN
		Se trata de una actividad didáctica de carácter grupal mediante la cual el estudiante con TEA desarrolla la capacidad de identificación de emociones en rostros de personas de su entorno más cercano.

5

FUNCIONES EJECUTIVAS: "JUEGO DE MEMORIA DE LAS EMOCIONES"

5.1. CONTENIDO. ¿QUÉ ES?



El juego "Memoria de las emociones" es una herramienta didáctica que utiliza la gamificación para crear una experiencia de aprendizaje significativa y motivadora. A través del juego potenciamos procesos cognitivos básicos tales como la memoria y la atención. Estos procesos forman parte de las funciones ejecutivas, las cuales representan el nivel supraindicado de funcionamiento cognitivo. Implican, siguiendo a Lezak (1995), las capacidades mentales

necesarias para la formulación de objetivos y la planificación de estrategias idóneas para alcanzarlos, optimizando el rendimiento. Las personas con autismo presentan déficits en el funcionamiento ejecutivo asociados a la capacidad atencional en todas sus vertientes (atención sostenida, focalizada y dividida) y a la capacidad de memoria de trabajo, la cual hace referencia a la habilidad de manipular información diversa mentalmente.

5.2. FINALIDAD. ¿PARA QUÉ SIRVE?



El **objetivo principal** del juego "Memoria de las emociones" es mejorar las funciones ejecutivas en los estudiantes con TEA, relacionadas con el nivel atencional en sus distintas vertientes: atención focalizada, sostenida y dividida, así como mejorar la cantidad y eficacia de la memoria de trabajo.

Este objetivo se desglosa en los siguientes **objetivos específicos**:

- Aumentar la capacidad de memoria.
- Mejorar las estrategias de planificación: establecer objetivos, trazar planes para lograrlos, y supervisar su propio plan para realizar correcciones en el proceso.
- Mejorar la flexibilidad cognitiva.
- Favorecer la capacidad de fluidez verbal.
- Mejorar las habilidades sociales.
- Favorecer el desarrollo de una autoestima adecuada.
- Fomentar la autoconfianza y la seguridad.
- Aprender a cumplir las reglas de un juego.
- Fomentar el trabajo en equipo.
- Mejorar la inclusión educativa del estudiante con TEA.



5.3. FASE DE EJECUCIÓN. ¿CÓMO HACERLO?



- 5.3.1. **FASE 1:** Es un juego que permite jugar en solitario o en grupo, de 2 a 6 personas. El objetivo es lograr memorizar la ubicación de las diferentes cartas y conseguir el mayor número de parejas. La partida terminará cuando estén todas las parejas encontradas. El jugador que más cartas haya conseguido ganará la partida.
- 5.3.2. **FASE 2:** Para comenzar la partida, se mezclan las cartas y se colocan boca abajo.
- 5.3.3. **FASE 3:** El primer jugador dará la vuelta a dos cartas, si son iguales se las lleva, si no lo son las vuelve a colocar en el mismo lugar boca abajo.
- 5.3.4. **FASE 4:** Todos los jugadores siguen el mismo procedimiento respetando el orden de turnos hasta que todas las parejas sean encontradas.
- 5.3.5. **FASE 5:** El estudiante con TEA dispondrá de las instrucciones del juego pictografiadas como apoyo visual que le facilitará la comprensión del mismo. Para elaborarlas nos apoyaremos en la web <http://old.arasaac.org/herramientas.php>. Una vez realizadas, las imprimiremos y plastificaremos.



INSTRUCCIONES VISUALES PARA EL ESTUDIANTE CON TEA



5.4. FUNCIONALIDAD. ¿CUÁNDO ES ACONSEJABLE HACERLO?



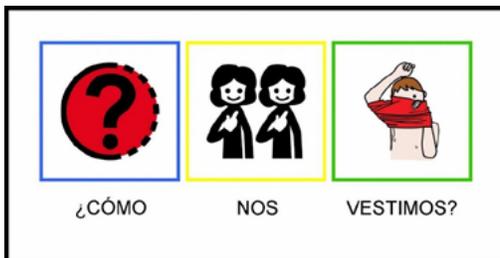
Se puede integrar de forma transversal en el desarrollo de contenidos curriculares, cuando así se estime oportuno, con la finalidad de fortalecer el desarrollo de la atención y memoria en los aprendizajes.

IMAGEN	CÓDIGO QR	DESCRIPCIÓN
		<p>Se trata de un juego que puede usarse de forma individual o colectiva y permite a los estudiantes con TEA mejorar las funciones ejecutivas relacionadas con la atención y la memoria de trabajo.</p>

6

HISTORIAS SOCIALES PARA TRABAJAR AUTONOMÍA PERSONAL Y HABILIDADES SOCIALES

6.1. CONTENIDO. ¿QUÉ ES?



Una historia social, es un guion en forma de narración breve con apoyo visual, elaborado a partir de una situación social. Las historias sociales fueron creadas por primera vez por Carol Grey (1991), basándose en la teoría de la mente. Según Carol Grey, las historias sociales son una herramienta de aprendizaje social que apoya el intercambio, seguro y significativo, de información entre padres, profesionales y personas con autismo de todas las edades.

6.2. FINALIDAD. ¿PARA QUÉ SIRVE?



Los estudiantes con TEA presentan alteraciones en la pragmática del lenguaje, es decir, en el uso social del mismo. El **objetivo principal** de la historia social es ayudar a los estudiantes con TEA a entender las reglas sociales implícitas en las relaciones humanas, proporcionando información clara sobre situaciones sociales.

El aprendizaje de habilidades de conductas de autocuidado y de habilidades sociales básicas es relevante para que los estudiantes con TEA sean capaces de desenvolverse con autonomía en su entorno más próximo. Estos estudiantes son pensadores visuales, por lo que el empleo de historias sociales con apoyos visuales facilita el aprendizaje de dichas habilidades.

Planteamos los siguientes **objetivos específicos** en la utilización de las historias sociales para el desarrollo de la autonomía personal y las habilidades sociales básicas:

- Mejorar habilidades sociales básicas relacionadas con la comunicación.
- Ofrecer modelos de conductas sociales adecuados.
- Mejorar las habilidades básicas de autocuidado.
- Conocer y utilizar los servicios que la sociedad ofrece de manera autónoma y responsable.
- Conocer y comprender aspectos básicos del contexto socio-cultural del entorno.
- Desarrollar conductas funcionales y evitar conductas disruptivas.
- Disminuir la ansiedad ante situaciones sociales.
- Fomentar las habilidades que posibiliten realizar actividades de la vida diaria.



- 6.3.1. **FASE 1:** Elegir la habilidad sobre la que se realizará la historia social.
- 6.3.2. **FASE 2:** Determinar en función de las características del estudiante con TEA la cantidad de información que se va a plasmar en la historia social.
- 6.3.3. **FASE 3:** Con ayuda de la web <http://old.arasaac.org/herramientas.php>, elaborar la historia social. En el proceso de elaboración se tienen que tener en cuenta las siguientes recomendaciones:
- La historia social debe estar escrita en primera persona y desde el punto de vista del estudiante al que va dirigida.
 - Debemos graduar la cantidad de información de la historia social en función del grado de comprensión social del destinatario.
 - Incluir en la historia social texto escrito con apoyo visual.
- 6.3.4. **FASE 4:** Una vez elaborada la historia social, la imprimiremos a color y la plastificaremos.
- 6.3.5. **FASE 5:** Leeremos junto al estudiante con TEA la historia social. Para entrenar al estudiante en el desempeño de la habilidad plasmada en la historia social, utilizaremos tres técnicas de modificación de conducta, el modelado, el moldeado y el encadenamiento hacia atrás, usaremos una u otra en función de las características de cada niño y del aprendizaje que se quiera realizar. A continuación, explicamos brevemente en qué consisten cada una de ellas:



Encadenamiento hacia atrás: Esta técnica consiste en realizar una tarea con el estudiante en la que se le ofrece toda la ayuda necesaria para que finalice la tarea con éxito. Debemos segmentar la actividad en pequeños y sencillos pasos para su realización. En los últimos pasos, y de manera progresiva, se le va retirando la ayuda desde el último paso al primero.

Por ejemplo, si queremos enseñar al niño a lavarse las manos, dividimos la tarea en varios pasos: abrimos la llave nos echamos agua en las manos, nos echamos jabón en las manos, frotamos las manos, nos enjuagamos con agua, cerramos la llave y nos secamos las manos. A continuación, proporcionamos toda la ayuda para que el niño realice la tarea con éxito: cogemos sus manos con las nuestras y moldeamos su realización. Cuando el niño coja práctica, empezaremos a retirar nuestra ayuda en el último paso para que él sea capaz de terminar la tarea de forma exitosa. Posteriormente y de forma paulatina, iremos retirando nuestra ayuda en los pasos sucesivos para que finalmente solo con ayudarle a abrir la llave él sea capaz de realizar sólo todo el proceso.

Modelado o aprendizaje por imitación: es una forma de aprendizaje que se basa en la imitación de la conducta de otra persona. Es decir, la enseñanza que transmitimos a los estudiantes cuando realizamos ciertos comportamientos que posteriormente pueden ser imitados por él.

Moldeado: cuando el estudiante no sea capaz de realizar la tarea a través de la imitación pasaremos a emplear la técnica del moldeamiento que consiste en definir una habilidad objetivo que queremos que aprendan, dividirla en diferentes fases e ir reforzando las aproximaciones correctas del estudiante.

6.4. FUNCIONALIDAD. ¿CUÁNDO ES ACONSEJABLE HACERLO?



Utilizaremos las historias sociales para anticipar el trabajo de habilidades de autonomía personal y de habilidades sociales básicas como vestido, lavarnos las manos e ir al supermercado.



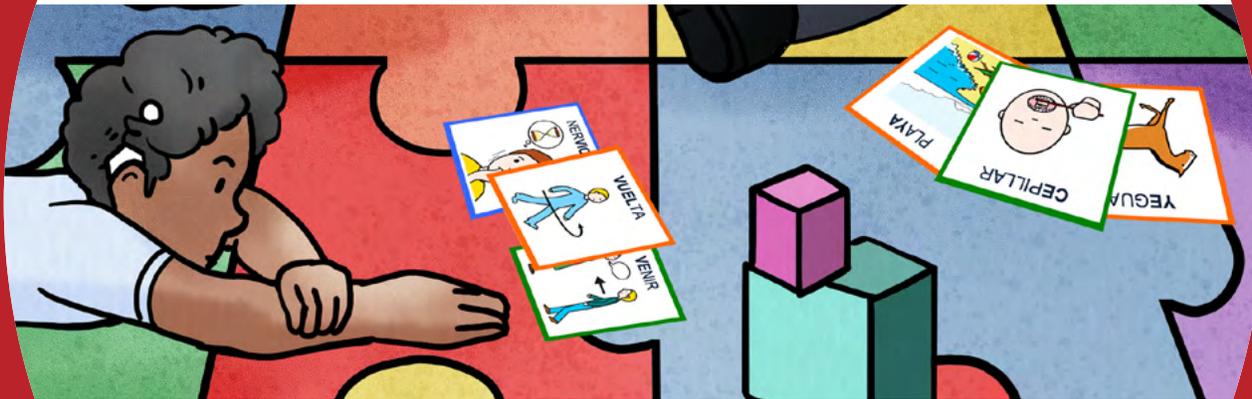
Para poder acceder al material y desarrollar la actividad les facilitamos el siguiente código QR.

IMAGEN	CÓDIGO QR	DESCRIPCIÓN
		<p>Se trata de tres historias sociales para trabajar con los estudiantes con TEA la autonomía social y las habilidades sociales (¿cómo lavarnos las manos?, ¿cómo vestimos?, ¿cómo ir al supermercado?).</p>



GOBIERNO DE LA
REPÚBLICA DOMINICANA

EDUCACIÓN



**MATERIALES EDUCATIVOS INCLUSIVOS
PARA TODOS Y TODAS CON ÉNFASIS EN
TRASTORNO DEL ESPECTRO AUTISTA**