



“Aprendizaje Basado en Juegos para el desarrollo de competencias interpersonales” Manual para profesorado de primaria

GAMES: Juegos para estudiantes con autismo como Metodología eficaz en Educación para el desarrollo de Habilidades Sociales

0

Erasmus+. 2021 - 1 - DK01 - KA220 - SCH - 000034350



Financiado por la Unión Europea. No obstante, las opiniones expresadas son responsabilidad exclusiva de los autores y no reflejan necesariamente las de la Unión Europea o la Agencia Ejecutiva en el ámbito Educativo y Cultural (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser consideradas responsables de las mismas. Proyecto nº 2021 - 1 - DK01 - KA220 - SCH - 000034350





Tabla de contenidos

Introducción.....	2
Parte 1 Contexto teórico.....	3
Parte 2 Directrices.....	9
Parte 3 Juegos en grupo para el aula	15
Habilidades básicas.....	15
Habilidades de interacción.....	32
Habilidades afectivas.....	49
Habilidades cognitivas.....	68
Referencias.....	85





Introducción

El presente manual se crea con respecto a los enfoques de entrenamiento de habilidades sociales (EHS) capaces de desarrollar habilidades cognitivas y sociales en niños y niñas con autismo que asisten a clases ordinarias. Su objetivo principal es la inclusión segura de los niños y niñas con autismo en entornos escolares con el uso de juegos adaptativos que promuevan la conciencia social y la unidad entre los compañeros y compañeras de clase. Los resultados positivos de las actividades lúdicas son aceptados y referencia en todo el mundo, especialmente en las clases más pequeñas de la escuela primaria; por lo tanto, era necesario crear un manual para el profesorado que incluyera juegos que pudieran aplicarse en las clases con fines educativos.

El manual está compuesto por tres partes:

Parte 1 – Contexto teórico

Teoría detrás del Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ), alcance y objetivos

Parte 2 – Directrices

Información sobre cómo dirigir los juegos, normas a seguir, principios éticos

Parte 3 – Juegos en grupo para el aula

Juegos de grupo en el aula correspondientes a las cuatro áreas de las habilidades sociales: Habilidades básicas, Habilidades de Interacción, Habilidades Afectivas y Habilidades Cognitivas.

2

Dentro de cada una de las áreas temáticas encontrará una lista de juegos con la siguiente información:

- Antecedentes - con método y enfoques
- Lista de juegos - con títulos y referencias
- Pautas - con ilustraciones
- Los materiales necesarios
- Resumen del tema - con infografía
- Checklist - que también pueden utilizarse para la autoevaluación y el autocontrol



Parte 1: Contexto teórico

...QUÉ ES EL AUTISMO...

El autismo es un trastorno del neurodesarrollo caracterizado por déficits en las habilidades de comunicación social, relación social y un repertorio restringido de actividades e intereses (Chung et al., 2007). Actualmente se reconoce como un trastorno del "espectro" debido a la amplia variación en el tipo y la gravedad de los síntomas que experimentan los individuos.

Según la última versión del Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales (DSM-5), el Trastorno del Espectro Autista (TEA) es un trastorno del neurodesarrollo que afecta a la forma en que los individuos interactúan con los demás, se comunican, aprenden y se comportan (DSM-5; American Psychiatric Association 2013). Los efectos y la gravedad de los síntomas del TEA varían en cada persona y cambian con el tiempo. Aunque el TEA es un trastorno persistente que dura toda la vida, las personas pueden vivir de forma independiente, cursar estudios superiores y ser socialmente productivas.

Las características del TEA según el DSM-5 (2013) se dividen en dos categorías: déficits en la comunicación social y patrones de comportamiento. La sintomatología del TEA no es única y puede variar en función de factores educativos, culturales y sociales.

De forma más detallada, las habilidades de comunicación social abarcan la interacción social (intercambio recíproco de información, componentes relacionales y aspectos como las relaciones, las amistades, la aceptación, la pertenencia, el aislamiento y la soledad) y la comunicación (un proceso interactivo de intercambio de información a través de múltiples medios como el lenguaje corporal, el habla, las expresiones faciales y los gestos) (O'Keeffe & McNally, 2021). Por otro lado, los problemas de conducta pueden incluir patrones repetitivos de comportamiento, repertorio, intereses o actividades deseables.

Estas características suelen clasificarse en tres niveles en función de la gravedad de la sintomatología o de las habilidades de comunicación. Los individuos en el nivel 3 suelen requerir un apoyo muy sustancial, los del nivel 2 necesitan un apoyo sustancial y los del nivel 1 solo requieren un apoyo mínimo (DSM-5; American Psychiatric Association, 2013).

En cuanto a la terminología, la Condición del Espectro Autista es ampliamente aceptada en los círculos académicos y médicos. Sin embargo, los estudios han demostrado una mayor consideración por el uso de términos diferentes. La investigación de Bury S. M



et.al (2020) sobre la población autista australiana reveló una preferencia significativa por el término "persona autista" por parte de las sociedades autistas. Resultados similares se han encontrado en estudios en el Reino Unido (Kenny et al. 2016), destacando la importancia del uso del lenguaje para minimizar los sesgos en entornos éticos, culturales y educativos. Con respecto a esos hallazgos, en este Manual se utilizarán los términos "personas autistas", "estudiantes autistas" o "niños y niñas autistas" cuando se haga referencia a estas poblaciones.

Las diferencias en las habilidades de comunicación social de los niños y niñas autistas son evidentes desde la primera infancia e incluyen dificultades para iniciar y responder a la atención conjunta, comprender la comunicación no verbal y dificultades en las relaciones con los compañeros y las amistades.

A lo largo de todas las etapas de la vida, los individuos se enfrentan a retos duraderos que se manifiestan en la reciprocidad socioemocional, la comunicación no verbal y el desarrollo y la comprensión de las relaciones. Estas dificultades persisten a lo largo de las distintas fases de la vida, afectando al modo en que los individuos se relacionan con los demás y navegan por las complejidades de las conexiones interpersonales. Además, las dificultades experimentadas en la comunicación pueden ser más evidentes o verse agravadas por el aumento de las exigencias y expectativas sociales, lo que afecta especialmente a las relaciones entre iguales y a la calidad o cantidad de las amistades.

En general, el éxito del alumnado autista en un entorno inclusivo como la escuela puede verse afectado de varias maneras por sus características y preferencias específicas. El alumnado autista puede encontrar dificultades cuando intentan participar activamente en el aula (Keen, 2009), como dificultades para comprender y adaptarse eficazmente al entorno del aula debido a problemas como la clasificación de la información irrelevante (Wainwright-Sharp y Bryson, 1996) o experimentar dificultades para cambiar el foco de atención (Ochs, Kremer-Sadlik, Solomon y Sirota, 2001). Las personas pueden tener dificultades para centrarse en aspectos importantes del entorno de aprendizaje, especialmente cuando estos aspectos no están claramente establecidos (Klin, 2000).

El alumnado autista suele permanecer en las afueras de las aulas. Los retos sociales persisten a lo largo de los años escolares de los niños autistas y se extienden hasta la adolescencia. Los individuos autistas intentan navegar por el complejo mundo social que les rodea, con escasas habilidades para formar y mantener amistades, lo que provoca soledad, acoso y victimización (O'Keeffe & McNally, 2021). Por lo tanto, es necesario desarrollar un Manual que contenga diversas actividades para ayudar al profesorado a superar los retos educativos dentro del aula, al tiempo que se mejora la conciencia y las habilidades sociales entre los y las estudiantes.



...INTERVENCIÓN EN HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS Y NIÑAS AUTISTAS E INTERVENCIONES EN GRUPO...

Existen varios ejemplos de entrenamiento en habilidades sociales que se han utilizado para autistas, como las historias sociales, las estrategias mediadas por iguales, el vídeo-modelado, el entrenamiento cognitivo-conductual, el entrenamiento en respuestas pivotales y la Teoría de la Mente (Wang y Spillane, 2009).

Spillane (2009) señala que el Entrenamiento en Habilidades Sociales (EHS) es una intervención infantil específica ampliamente aceptada para diversas dificultades del desarrollo infantil. Implica la enseñanza de habilidades específicas, como mantener el contacto visual e iniciar una conversación, a través del aprendizaje conductual y social. Los EHS en grupo son especialmente beneficiosos para el alumnado autista, ya que les brindan la oportunidad de practicar de forma natural las habilidades recién aprendidas mientras interactúan con sus compañeros y compañeras (White et al., 2006). Por definición, las intervenciones basadas en grupo en este contexto, implican a más de una persona y a menudo tienen lugar en entornos escolares, donde un niño o niña autista puede ser colocado en un grupo con compañeros y compañeras típicos, solo con otros niños/as autistas o en un grupo mixto (Alalet, 2018).

Existen varios ejemplos de interacciones sociales en grupo para niños y niñas autistas. La intervención escolar más utilizada para esta población específica es el Entrenamiento en Grupos de Habilidades Sociales (EGHS) por sus siglas en inglés), que consiste en que alumnado de edades similares participen en un pequeño grupo con un facilitador adulto formado, cuya responsabilidad es guiar a los participantes para que interactúen. Uno de los métodos utilizados en el EGHS es el juego entre iguales (Silveira-Zaldivara et al., 2021).

Del mismo modo, las intervenciones grupales de habilidades sociales (IGHS) se recomiendan a menudo para niños y niñas autistas, típicamente clasificados dentro de los niveles uno y dos del espectro. Las IGHS varían en términos de contenido, estrategia de enseñanza, modo de entrega e intensidad de la terapia (Wolstencroft et al., 2018). Las IGHS se dirigen a las siguientes áreas de habilidades sociales: comunicación no verbal (contacto visual, expresiones faciales, postura, gestos), comunicación verbal (tono de voz, humor y bromas, lenguaje no literal como metáforas, sarcasmo, figuras retóricas), interacción social (amistad, unirse, mantener / abandonar una interacción social, conversación, empatía), y / o resolución de problemas sociales (conflicto en las relaciones, intimidación / burlas, control de las emociones negativas, buen espíritu deportivo). En las IGHS, algunas intervenciones pueden involucrar a compañeros/as y/o hermanos/as con desarrollo típico en el mismo grupo con niños y niñas autistas (McMahon et al., 2013). Entre varias estrategias de enseñanza en IGHS, las



intervenciones de "actuación" son las que elicitán habilidades sociales a través del juego (Wolstencroft et al., 2018).

...EL JUEGO COMO UNA ESTRATEGIA DE INTERVENCIÓN...

El juego se considera un aspecto importante del desarrollo del niño/a. El juego es fundamental en el desarrollo socioemocional y cognitivo del niño/a, así como en su educación y aprendizaje. Se define como placentero, voluntario, intrínsecamente motivado y flexible con una orientación no literal, mientras que el foco del juego está en el proceso, no en el producto final y requiere un compromiso activo (Kossyvaki & Papoudi, 2016).

El juego ofrece una plataforma naturalista para el desarrollo de la comunicación social y las relaciones sociales en contextos educativos. Es el principal medio de interacción social en la primera infancia. El juego se ha asociado con múltiples aspectos de las interacciones sociales y las habilidades de comunicación, incluyendo la toma de turnos y el compartir, la colaboración, la negociación, la reciprocidad social, el desarrollo de la teoría de la mente, el desarrollo de amistades, la aceptación de los compañeros/as, la atención conjunta, el compromiso conjunto, los gestos y el lenguaje corporal (O'Keeffe & McNally, 2021).

Es importante destacar que los niños y niñas autistas tienden a jugar de forma diferente a sus compañeros/as típicos, ya que pueden tener restricciones en el juego. Más concretamente, los niños/as autistas suelen experimentar dificultades en el juego, desde la infancia, en el juego social interactivo espontáneo y, más adelante, en el juego social o de grupo. Estas dificultades se deben a la naturaleza del autismo, que implica dificultades sustanciales en la interacción social, la comunicación y el pensamiento simbólico. Los niños y niñas autistas suelen mostrar interés por las cualidades sensoriales de los objetos de un juego y su juego puede considerarse estereotipado y/o repetitivo. Los niños/as autistas pueden enfrentarse a retos en varios aspectos del juego, como compartir el juego imaginativo, hacer amigos, mostrar interés por los compañeros y compañeras, participar en el juego entre iguales, el juego simbólico, el juego funcional (por ejemplo, empujar un coche de juguete) y el juego de simulación (por ejemplo, hacer el sonido de las ruedas de un coche). Además, los niños y niñas autistas pueden mostrar diferencias en la calidad y cantidad de su juego en comparación con sus compañeros/as y los niños/as con otras discapacidades del desarrollo. Es poco probable que los niños/as autistas participen en juegos funcionalmente apropiados sin una enseñanza específica y explícita (Kossyvaki y Papoudi, 2016).

A pesar de estas limitaciones lúdicas de los niños y niñas autistas, el juego todavía puede utilizarse como una herramienta eficaz en su educación con la orientación y tutoría



adecuadas, ayudándoles a desarrollar habilidades sociales y fomentando su participación en entornos inclusivos (Kossyvaki & Papoudi, 2016). El juego se ha utilizado como una intervención basada en la práctica para apoyar las habilidades de comunicación social de los niños y niñas autistas (O'Keeffe & McNally, 2021), y ha habido estudios que reconocen el beneficio del juego como una estrategia de intervención para los niños autistas en entornos escolares (Kossyvaki & Papoudi, 2016).

En términos generales, las intervenciones basadas en el juego para niños y niñas autistas se dividen en dos categorías: (1) intervenciones que se centran en mejorar las habilidades sociales de juego, y (2) intervenciones que utilizan métodos lúdicos para apuntar a otros resultados sociales. La asociación entre el juego social y el desarrollo de las habilidades sociales, el desarrollo del lenguaje y las habilidades de comunicación ha sido la base de varias intervenciones terapéuticas para el autismo (Gibson et al., 2021).

Los compañeros y compañeras desempeñan un papel importante en el desarrollo de habilidades sociales y de comunicación en los niños y niñas autistas (Mastrangelo, 2009). Las experiencias de juego entre iguales son significativas para el desarrollo, la socialización y la participación cultural del niño/a (Wolfberg et al., 2015). En el juego entre iguales, los niños y niñas se apoyan mutuamente de formas únicas que los adultos no pueden reproducir. Por ejemplo, los niños y niñas cocrean mundos sociales e imaginarios, compartiendo significados dentro de estos entornos de colaboración. Entre los diversos métodos, el modelo de Grupos de Juego Integrados (IPG, por sus siglas en inglés), que surgió para incluir a los niños/as en experiencias comunes de juego entre iguales, también está reconocido como una de las mejores prácticas establecidas para apoyar a los niños y niñas autistas. Los IPG involucran a niños y niñas autistas (jugadores principiantes) con compañeros de juego más capaces (jugadores expertos), que son compañeros y compañeras típicos o hermanos, en experiencias de juego mutuamente atractivas facilitadas por un adulto cualificado en entornos sociales inclusivos regulares (Wolfberg et al., 2012).

7

...LOS COLEGIOS COMO ENTORNOS NATURALES DE INTERACCIÓN ENTRE IGUALES...

Las escuelas pueden caracterizarse como entornos que fomentan las relaciones y permiten interacciones naturalistas entre iguales para los niños y niñas autistas, en contraste con los entornos clínicos (O'Keeffe y McNally, 2021). Sin embargo, se ha documentado que la mera exposición a compañeros y compñeras y entornos de interacción social puede no ser suficiente para ayudar a desarrollar las habilidades sociales apropiadas para la edad de los niños y niñas autistas (Chung et al., 2007). Sin el apoyo suficiente, los niños/as autistas podrían correr el riesgo de un mayor aislamiento, lo que pone de relieve la necesidad de intervenciones tempranas para apoyar su desarrollo de la comunicación social dentro de los entornos escolares formales (O'Keeffe



& McNally, 2021). Además, como cada vez más niños y niñas autistas pasan tiempo en la educación general, el personal educador debe centrarse en formas de facilitar y mejorar la interacción social entre el alumnado autista y sus compañeros y compañeras típicos (Silveira-Zaldivara et al., 2021).

Las intervenciones mediadas por iguales (IMI) han sido eficaces para mejorar tanto las habilidades sociales como el compromiso académico del alumnado autista en un entorno escolar. Las IMI pueden implementarse en periodos cortos y en grupos pequeños, durante periodos de juego como el recreo, mediante intervenciones en toda la clase o en programas extraescolares (Silveira-Zaldivara et al., 2021).

Es crucial considerar el valor del entrenamiento en habilidades sociales de grupo y el juego entre iguales dentro del entorno escolar naturalista y explorar formas de estimular las interacciones entre iguales en entornos escolares inclusivos.

Aunque se ha investigado ampliamente el valor del juego en la educación ordinaria, parece que se ha descuidado un poco en la práctica escolar. Muchos profesores y profesoras, ya sean de educación ordinaria o especial, tienden a pasar por alto la importancia del juego más allá de los primeros años y su contribución a una enseñanza eficaz para los niños y niñas autistas (Kossyvakı y Papoudi, 2016).

Involucrar a los niños y niñas autistas en actividades lúdicas, plantea retos adicionales para el profesorado (Kossyvakı y Papoudi, 2016). Por lo tanto, el profesorado puede necesitar orientación, formación y recursos adecuados para implementar estrategias de juego entre iguales en la educación en el aula ordinaria. Este Manual tiene como objetivo proporcionar una guía para que los profesores y profesoras implementen actividades grupales en el aula (juegos grupales en el aula) para niños y niñas autistas, facilitando su desarrollo de habilidades sociales en la educación ordinaria en un entorno de juego mixto con sus compañeros y compañeras.



Parte 2: Directrices

El concepto principal que subyace a la elaboración de este manual es utilizar juegos familiares que suelen practicarse en entornos escolares entre compañeros y adaptarlos para que aporten beneficios adicionales a los niños y niñas autistas. El objetivo es dotar al alumnado autista de diversas habilidades sociales sin comprometer su reputación ni someterlos a la estigmatización entre sus compañeros y compañeras, utilizando tareas divertidas y fáciles. Estos juegos adaptados permiten que todo el alumnado participe sin resaltar sus diferencias, ya que se basan en planteamientos educativos bien establecidos adaptados a los procedimientos inclusivos del aula.

Este Manual se ha diseñado específicamente teniendo en cuenta las características únicas del alumnado autista. Sus principales objetivos son mejorar su capacidad de comunicación y dotarles de estrategias eficaces para afrontar los retos del entorno escolar, ayudándoles en última instancia a alcanzar sus objetivos individuales y a mantener su determinación. Su utilización es esencial, teniendo en cuenta los rasgos distintivos de cada niño y niña y aprovechando la fuerza colectiva del grupo en el entorno escolar. El profesorado tiene libertad para emplear estos juegos de grupo en el aula de la forma que consideren más beneficiosa, teniendo en cuenta la dinámica y los niveles de conocimiento únicos de su alumnado.

Los objetivos principales giran en torno a la mejora de la conciencia social, el desarrollo de las capacidades cognitivas y el fomento de la aceptación entre iguales. En ningún caso debe considerarse una estrategia terapéutica o de intervención para niños y niñas autistas ni una ampliación de las terapias de educación especial. Por el contrario, debe servir como una colección de propuestas de juego, influenciadas por actividades familiares y adaptadas para potenciar las habilidades sociales a través del juego. Su objetivo principal es ayudar al profesorado a promover la unidad dentro del aula mediante el uso de herramientas que repercutan positivamente en el proceso de aprendizaje. En general, los juegos se han diseñado para que tengan el potencial de ayudar al alumnado a desarrollar sus habilidades sociales de forma divertida y motivadora.

En resumen, este Manual es un valioso recurso para cualquier profesor o profesora que busque enriquecer la conciencia social, fomentar la aceptación, promover la unidad y favorecer la interacción social entre el alumnado, utilizando juegos reconocidos mundialmente y adaptados para potenciar estas habilidades. También pretende minimizar los prejuicios y las actitudes negativas hacia los compañeros y compañeras.



Los juegos presentados en este Manual se ajustan a las habilidades sociales identificadas en el curriculum del proyecto, que abarca cuatro áreas distintas:

1. **Habilidades básicas:** Arraigadas en interacciones sociales fundamentales, estas habilidades se basan principalmente en señales no verbales.
2. **Habilidades de interacción:** Esenciales para interactuar verbalmente con los demás, estas destrezas abarcan la capacidad de comunicarse eficazmente mediante el habla.
3. **Habilidades afectivas:** Esta categoría incluye la capacidad de reconocer y comprender las emociones de los demás, lo que facilita las interacciones empáticas y emocionales.
4. **Habilidades cognitivas:** Necesarias para mantener interacciones sociales más difíciles y complejas, estas destrezas implican procesos como la resolución de problemas y el pensamiento crítico.

Los juegos que se ofrecen en este Manual han sido cuidadosamente elaborados para abordar y potenciar estas áreas específicas del desarrollo de las habilidades sociales. Básicamente, el objetivo de los juegos de grupo de este Manual es ayudar a los niños y niñas autistas a adquirir las habilidades sociales en cuestión, practicándolas en entornos similares a la vida real.

Los juegos de este Manual son para niños y niñas autistas de Nivel 1; sin embargo, algunos juegos también son aplicables al Nivel 2. Los juegos desarrollados en este Manual pueden implementarse para alumnado de primer curso de primaria, y el nivel de competencias en función de la edad, el desarrollo de habilidades sociales y otros factores puede ser alterado por el profesor o profesora en función de la dinámica de la clase.

La metodología de cada juego varía, basándose en diversos enfoques educativos aceptados, entre ellos:

- **Ejercicios estratégicos:** Este enfoque está diseñado para ayudar al alumnado a desarrollar habilidades de autocontrol y manejo de la presión de grupo.
- **Entornos naturalistas y relevancia en el mundo real:** Este enfoque permite al alumnado practicar comportamientos asertivos en contextos que pueden encontrar en su vida cotidiana.
- **Enfoques de pensamiento sistémico:** Este enfoque pretende ayudar al alumnado a comprender cómo interactúan y se afectan mutuamente diversos elementos.
- **Interacción entre iguales:** Las intervenciones entre iguales son prácticas basadas en pruebas que enseñan estrategias a los compañeros y compañeras con un desarrollo típico para facilitar las interacciones sociales con los niños y niñas autistas.



- **Debates de instancia:** Este enfoque permite al alumnado captar la dinámica de las interacciones interpersonales y comprender mejor las emociones que surgen cuando no son escuchados por los demás.
- **Juegos de rol:** Los juegos de rol permiten al alumnado explorar distintos papeles y perspectivas, lo que aumenta su flexibilidad cognitiva.
- **Apoyo visual:** Los apoyos visuales, como las pistas visuales, los horarios y las instrucciones visuales, se incorporan para mejorar la comprensión y promover el compromiso independiente.

Tips e instrucciones para el profesorado

En la siguiente sección, ofrecemos consejos e instrucciones para maximizar la eficacia del Manual. Se recomienda encarecidamente estudiar detenidamente estas notas y aplicarlas en el aula, ya que se han elaborado haciendo especial hincapié en las consideraciones éticas.

- Es esencial reconocer que la participación en los juegos debe ser voluntaria, y las instrucciones deben proporcionarse de manera que no se pongan de manifiesto diferencias entre el alumnado. Este principio debe mantenerse en todas las fases de la aplicación del juego, incluso cuando se pida la opinión del alumnado.
- Además, es crucial adherirse a todas las directrices y principios éticos, garantizando el uso adecuado de una terminología respetuosa al hablar de los atributos y puntos fuertes únicos de cada alumno o alumna. El profesorado debe evitar frases y terminología que puedan dañar la reputación del alumnado autista.
- Es muy aconsejable tener en cuenta las dificultades que puede encontrar el alumnado autista al poner en práctica estos juegos. Se espera que se utilicen de forma que no causen daño ni frustración a ningún miembro del aula. El énfasis principal está en fomentar y mejorar las habilidades de comunicación más que en evaluar únicamente las respuestas correctas o incorrectas.
- En caso de dificultades en la aplicación, cuando el profesor/a o el formador/a lo consideren necesario, se recomienda pausar o finalizar los juegos para evitar cualquier resultado perjudicial. Para superar las limitaciones y las dificultades es necesario una formación adecuada y preparar el entorno escolar de manera que despierte y mantenga el interés y el entusiasmo del alumnado.
- Estos juegos sirven de ejemplo para que los profesores puedan basarse en ellos y adaptarlos mejor a sus alumnos y alumnas. Cada juego puede adaptarse a la edad, las capacidades, las preferencias y las necesidades del alumnado, así como a los requisitos de una situación determinada. El profesorado tiene libertad para dirigir el juego de la forma que consideren más útil y, al ser flexibles, pueden



servir de modelo a sus alumnos y alumnas, enseñándoles flexibilidad y tolerancia a los cambios.

- La responsabilidad del profesor/a o animador/a del juego es crear un entorno que facilite el aprendizaje de habilidades sociales en cada alumno o alumna y fomente la participación permitiendo que cada uno se implique en la medida y de la forma que más le convenga. Esto es especialmente beneficioso el alumnado autista, ya que no queremos transmitirles el mensaje de que está mal ser diferente o que deben enmascararse o camuflarse. El objetivo es ayudar al alumnado autista a desenvolverse más fácilmente en su entorno social. Por lo tanto, nos centramos en el aprendizaje de habilidades que permitan al alumnado autista comunicar sus deseos y necesidades de una manera que funcione para ellos, la enseñanza de habilidades de autodefensa, la ampliación de su comprensión del lenguaje, el reconocimiento y la comprensión de sus propias emociones, y el desarrollo de estrategias de autorregulación y habilidades de resolución de problemas. El énfasis de los juegos para todos los alumnos y alumnas se centra en impartir la comprensión de que todos somos únicos, con diversos estilos de comunicación. Es posible mejorar la comunicación cuando aceptamos y nos adaptamos a las necesidades comunicativas individuales de cada uno.
- Es fundamental evitar establecer objetivos para el alumnado autista que fomenten conductas de enmascaramiento y camuflaje. Algunos ejemplos de objetivos perjudiciales para las habilidades sociales pueden ser modificar el tono de voz, forzar el contacto visual, imitar el lenguaje corporal neurotípico, imitar las expresiones faciales neurotípicas, suprimir los estilos de escucha naturales, ajustarse a las normas de juego interactivo, presionar para que los compañeros y compañeras inicien el juego, hacer hincapié en el juego recíproco, exigir una tolerancia excesiva a los cambios y desalentar las interrupciones, entre otros.

12

Como los juegos están pensados para el aprendizaje de habilidades sociales en alumnado autista, conviene seguir unas normas generales que han demostrado su eficacia:

- Tenga en cuenta los puntos fuertes y las dificultades de cada alumno/a para lograr resultados óptimos.
- Establezca normas claras para la escuela y el aula, si es posible junto con sus alumnos y alumnas, y asegúrese de que todos las entienden y las aceptan.
- Sea un modelo para su alumnado y déles un ejemplo positivo con paciencia, un tono de voz tranquilo y pacífico y una actitud amistosa hacia los demás.
- Valore la individualidad de los demás.



- Anime a todo el mundo a participar en el juego tanto como quiera, a parar y abandonar el juego si se siente incómodo: hay que tener en cuenta los sentimientos y sensaciones de todo el mundo.
- Utilice instrucciones explícitas y claras.
- Dígales lo que TIENEN que hacer, en lugar de lo que NO tienen que hacer.
- Utilice apoyos visuales siempre que sea posible. Para el alumnado autista, una imagen vale más que mil palabras o más.
- Tenga en cuenta las necesidades de los sentidos y evite circunstancias que puedan provocar una sobrecarga sensorial, dada la prevalencia de sensibilidades sensoriales entre los autistas.
- Ofrezca oportunidades para practicar y repetir lo que han aprendido, en entornos diferentes si es posible. No dé por sentado que el alumnado autista generalizará.

Por último, algunos principios fundamentales para la aplicación de este manual en un entorno escolar pueden ser:

- Asegurarse de que todos los participantes comprenden claramente las directrices de la tarea.
- Tenga en cuenta las preferencias específicas de cada niño, niña o del grupo, ya que las investigaciones sugieren que esto puede aumentar el interés y la motivación (Koegel et al., 2010).
- Reconoce la importancia de los efectos del juego, proporciona retroalimentación adecuada y ten un conocimiento sólido de cada actividad educativa. Este conocimiento puede activar el aprendizaje previo y ayudar al alumnado a establecer conexiones con los nuevos contenidos del aula (Koegel, Koegel, Frea y Green-Hopkins, 2003; Gately, 2008).
- Es muy aconsejable seguir el horario establecido y las rutinas del aula a la hora de poner en práctica estos juegos. La coherencia proporciona una sensación de seguridad y familiaridad, que puede ser especialmente importante para el alumnado autista, para quienes los cambios inesperados pueden suponer un reto (McIntosh, Herman, Sanford, McGraw y Florence, 2004). Al principio de cada clase, revise el horario diario y avise con antelación de cualquier alteración del horario, incluso si va a haber un profesor sustituto.
- Minimizar los prejuicios ambientales y crear un aula confortable. Muchos alumnos y alumnas autistas tienen problemas sensoriales que pueden afectar a su capacidad de concentración.



- En caso de cualquier malestar durante la aplicación del juego, se recomienda encarecidamente pausar o finalizar las actividades, para evitar cualquier daño emocional o físico al alumnado.
- Por último, en caso de que surjan molestias o dificultades durante la aplicación de estas actividades, se recomienda encarecidamente adaptar los juegos de forma que se fomenten positivamente las dinámicas de grupo e individuales, en lugar de enfatizarlas de forma negativa.



Parte 3: Juegos en grupo para el aula

Habilidades básicas

Antecedentes

El área de enfoque elegida para esta metodología son las habilidades sociales básicas, centrándose específicamente en el contacto visual, el espacio personal, los gestos y la imitación. Estas habilidades básicas desempeñan un papel fundamental a la hora de facilitar las interacciones sociales y establecer conexiones significativas con los demás, especialmente en el caso del alumnado autista [especificar grupo de edad o curso].

Métodos y enfoques

15

Para potenciar las habilidades sociales básicas, los métodos y enfoques utilizados en la presentación de estos juegos se diseñan con elementos cotidianos y familiares que conoce el alumnado, como tarjetas, pistas visuales y auditivas y materiales artesanales (aportación sensorial).

En la elaboración de juegos y actividades eficaces para el desarrollo de las habilidades sociales, empleamos los siguientes métodos y enfoques:

Juegos de rol: Juegos como "Interpretar el lenguaje corporal", "Mírame en el Espejo" y "Teatro de las emociones" permiten al alumnado asumir distintos papeles y perspectivas, mejorando su flexibilidad cognitiva y el reconocimiento de gestos mediante juegos de rol.

Interacción entre iguales: Demostradas a través del juego 'Proyecto de Arte Colaborativo', estas actividades facilitan el desarrollo de habilidades básicas efectivas de los niños y niñas a través de experiencias interactivas con sus compañeros y compañeras, estimulación visual y observación.

Ejercicios estratégicos: Este enfoque se ejemplifica en juegos como "Estatuas", que ayuda al alumnado a desarrollar habilidades de autocontrol y a manejar la presión de los compañeros y compañeras.



Lista de juegos

1. Interpretar Lenguaje Corporal
2. Mírame en el Espejo
3. Proyecto de Arte Colaborativo
4. Teatro de las emociones
5. Estatuas

Juego No: 1

Título: Interpretar Lenguaje Corporal (Juego de Rol)

Objetivo del juego:

Concienciar sobre las expresiones faciales y el papel del lenguaje corporal a la hora de sentir y expresar emociones, fomentando las habilidades afectivas. Este juego está diseñado para alumnado autista de nivel 1 y es inclusivo y apto para niños y niñas de todas las edades.

16

Directrices

Configuración del juego:

1. Prepare preguntas o utilice tarjetas de Empatía basadas en la dinámica y las necesidades de la clase.
2. Crea un escenario de juego de rol en el que el alumnado deba expresar sus sentimientos en respuesta a las demandas de la tarea.

Facilitar el juego:

Informa a los niños y niñas sobre el juego y proporciónales una situación para que la planifiquen y representen mediante mímica, de modo que los niños y niñas comprendan la tarea y la expresión de las emociones.

El profesor/a puede empezar el ejercicio explicando qué es la mímica diciendo: "Hoy vamos a jugar a un juego divertido y emocionante que consiste en utilizar el cuerpo y las expresiones faciales para comunicarnos sin hablar. Se llama "mímica". La mímica es como actuar, pero sin palabras. Usamos el cuerpo y las expresiones faciales para contar una historia o transmitir un mensaje. Es una forma estupenda de expresar emociones e ideas sin decir una sola palabra.

Ejemplo de preguntas a incluir:



- ¿Cómo te sentirías si hoy fuera tu cumpleaños?
- ¿Cómo te sentirías si llegaras tarde al colegio?
- ¿Cómo te sentirías si empezara a nevar?
- ¿Cómo te sentirías si estuvieras escuchando tu música favorita?
- ¿Cómo te sentirías si te regañaran en clase?
- ¿Cómo te sentirías si empezaran las vacaciones de verano?

También puedes utilizar tarjetas de empatía. Cada tarjeta pide al alumno o alumna que imagine cómo se sentirían ellos, lo que les ayuda a estar más en contacto con sus emociones. Si pueden identificar correctamente sus propios sentimientos, estarán mejor preparados para nombrar los sentimientos de los demás en situaciones similares. Las tarjetas pueden incorporarse a una actividad en círculo o utilizarse para enseñar al alumnado a reflexionar más sobre sí mismos y su comportamiento.

Informe:

Facilita un debate en grupo sobre la importancia de comprender los sentimientos de alguien o los tuyos propios. Este paso puede lograrse fácilmente formulando preguntas sencillas a cada niño como:

- ¿Qué parte de la tarea te ha gustado más?
- ¿Harías algo diferente?
- ¿Hubo alguna dificultad al realizar la tarea?

Ilustraciones

Puede utilizar diferentes ilustraciones de tarjetas, como se muestra aquí.

Material

Zona de juegos

Cartas de empatía





Resumen

1. Prepara un espacio cómodo.
2. Prepara un escenario de juego de roles/preguntas o tarjetas de empatía.
3. Presenta el juego al alumnado.
4. Pide al alumnado que actúe sobre diferentes situaciones.



Checklist

- ¿Has introducido el juego con claridad y has hecho hincapié en los objetivos de aprendizaje?
- ¿Has preparado bien el material?
- ¿Has creado un espacio cómodo?
- ¿Has formulado las preguntas adecuadas?



¿Les diste las tarjetas adecuadas?

¿Proporcionaste apoyo al alumnado que necesitaba ayuda para reconocer las emociones?

¿Proporcionaste al alumnado diferentes situaciones para actuar?

¿Fomentaste la deportividad positiva y las interacciones de apoyo a lo largo del juego?

Juego No: 2

Título: Mírame en el espejo (Juego de Rol)

Objetivo del juego:

El objetivo del juego "Mírame en el espejo" es mejorar la autoconciencia, la empatía y las habilidades de comunicación no verbal de los participantes. Específicamente diseñado para individuos en los niveles 1 y 2 del espectro autista. Este juego inclusivo fomenta habilidades fundamentales como la mímica y los gestos. Es apto para niños y niñas de todas las edades.

Directrices

19

Configuración del juego:

1. Crea un espacio cómodo y abierto para el juego, asegurándose de que los participantes tengan suficiente espacio para moverse libremente.
2. Forma parejas a partir de un grupo de participantes, idealmente de entre 4 y 20 personas.
3. Prepara un surtido de accesorios u objetos sencillos que los participantes puedan utilizar durante el juego, como pañuelos, sombreros o pelotas.

Facilitar el juego:

- Empieza explicando las reglas y los objetivos del juego a los participantes diciendo que este juego no sólo es interesante, sino también muy divertido. Empezaré haciendo una demostración del juego e invito a todos a seguir mis movimientos en grupo. Una vez que hayamos practicado juntos, formaremos parejas y continuaremos el juego en parejas".
- Pide a cada pareja que se coloque frente a frente.
- Indica a una persona de cada pareja que sea el "Líder" y a la otra que sea el "Espejo".



- El "Líder" comienza realizando una serie de movimientos lentos y deliberados. El "Espejo" debe replicar estos movimientos exactamente, como si se estuviera mirando en un espejo. Anima a los participantes a que se fijen en el lenguaje corporal, las expresiones faciales y los gestos de su compañero.
- Aumenta gradualmente la complejidad de los movimientos, incorporando accesorios si dispone de ellos, y anime a los participantes a ser creativos.
- Permite que cada pareja se turne para ser el "Líder" y el "Espejo".
- Observa las interacciones de los participantes, proporcionando retroalimentación y orientación según sea necesario.
- Haz hincapié en la importancia de la comunicación no verbal, centrándose en el lenguaje corporal y las expresiones faciales.

Informe:

Al final del juego, reúna a los participantes en círculo y facilite un debate en grupo. Pida a los participantes que compartan sus experiencias, sus puntos de vista, los retos a los que se han enfrentado, las estrategias utilizadas para la comunicación no verbal y el impacto del reflejo.

Este paso puede lograrse fácilmente formulando preguntas sencillas a cada niño o niña, por ejemplo:

- ¿Qué estrategias empleó para lograr una comunicación no verbal eficaz?
- ¿Te resultaron más útiles unas claves que otras?
- ¿Cómo influyó el aspecto de reflejo en su comprensión de la comunicación?
- ¿Aumentó la empatía o la autoconciencia?

20

Ilustraciones

<https://www.youtube.com/watch?v=pqfRH0Ah9Ik>

Material

Espacio abierto para el movimiento.

Atrezzo (bufandas, gorros, pelotas, etc.)

Resumen

1. Prepara un espacio cómodo y reúne a los participantes por parejas.
2. Explica las reglas y los objetivos del juego.
3. Designa un "Líder" y un "Espejo" en cada pareja.
4. Inicia el juego y aumenta gradualmente la complejidad de los movimientos y fomenta la creatividad.



5. Permite que cada pareja cambie de papel.
6. Observa y da retroalimentación durante el juego.
7. Informe.



(<https://www.asphaltgreen.org/blog/rep-game-mirror-mirror>)

Checklist

- ¿Has colocado las sillas por parejas, una frente a otra?
- ¿Has explicado claramente el objetivo del juego?
- ¿Te has asegurado de que los participantes mantengan el contacto visual durante el juego?
- ¿Ha designado los papeles de "líder" y "espejo" para cada ronda?
- ¿Cambiaste los papeles entre los participantes en cada ronda?
- ¿Animaste a los participantes a reflexionar sobre sus experiencias?
- ¿Facilitaste una sesión informativa sobre la empatía y su aplicación en la vida cotidiana?

Juego No: 3

Título: Proyecto de Arte Colaborativo (Interacción entre iguales)

Objetivo del juego: El objetivo de este juego es fomentar el trabajo en equipo, la creatividad y la cooperación entre los participantes. Al trabajar en colaboración sobre un lienzo u obra de arte compartida, los participantes aprenderán a colaborar, comunicar sus ideas y contribuir a una creación colectiva. Esta actividad está diseñada para mejorar la comunicación no verbal avanzada y las habilidades de interacción, por



lo que es adecuada para alumnos autistas de los niveles 1 y 2, e inclusiva para niños y niñas de todas las edades.

Directrices

Configuración del juego:

1. Prepara el material artístico: Reúna materiales como papel, pinturas, pinceles, rotuladores, lápices de colores o cualquier otro material de arte que desee proporcionar.
2. Crea grupos de 3 a 5 estudiantes, asegurándote de que haya una mezcla equilibrada de capacidades y personalidades dentro de cada grupo para promover una colaboración diversa.
3. Dispon mesas o áreas designadas con materiales artísticos para cada grupo.

Facilitar el juego:

- Explica el Proyecto de Arte Colaborativo, haciendo hincapié en la importancia del trabajo en equipo, de compartir ideas y de respetar las contribuciones de los demás.
- Destaca la importancia de respetar el estilo de dibujo de cada alumno/a y de promover un entorno creativo positivo e integrador en el equipo o en el aula.
- Asigna un tema o asunto para el proyecto artístico. Puede ser la naturaleza, la amistad o un tema relacionado con una asignatura específica que estés impartiendo en clase.
- Fomenta la lluvia de ideas pidiendo a cada grupo que debata y aporte ideas relacionadas con el tema. Fomenta la creatividad y la diversidad de perspectivas.
- Asigna funciones dentro de cada grupo, como un líder/facilitador, un cronometrador y un gestor de materiales. Rota estas funciones en los siguientes proyectos artísticos.
- Deja que cada grupo empiece a trabajar en colaboración en su obra de arte. Anímalos a comunicarse, compartir ideas y colaborar eficazmente.
- Ayúdales y guíales cuando sea necesario, pero permite que el alumnado se apropie del proceso creativo. Ofrece sugerencias y promueve la resolución de problemas cuando surjan dificultades.

22

Informe:

Una vez transcurrido el tiempo asignado, el alumnado coloca las sillas en círculo mirando hacia dentro y comparten su experiencia participando en el juego. El profesor/a puede formular estas preguntas



- ¿Cómo os habéis sentido trabajando en grupo?
- ¿Habéis cometido errores que no se ajustaban a las instrucciones?
- ¿Qué haríais diferente si tuvierais la oportunidad de volver a jugar?

Ilustraciones

<https://www.youtube.com/watch?v=n52qEAxaZ8M>



23

(<https://www.etsy.com/listing/1501082065/summer-collaborative-art-poster-i-end-of>)

(<https://www.teacherspayteachers.com/Product/Summer-Collaborative-Art-Poster-I-End-of-the-Year-Craftivity-I-Bulletin-Board-9616019>)

Material

Papel (varios tamaños y tipos)

Pinturas, pinceles y vasos de agua

Rotuladores, lápices de colores o ceras de colores

Pegamento, tijeras y otros materiales artísticos que se deseen

Caballetes o tableros de dibujo (opcional, para obras más grandes)



Resumen

24

1. Preparar el material y los puestos de trabajo.
2. Asignar los grupos de alumnos y alumnas.
3. Presentar el juego.
4. Hacer una lluvia de ideas sobre el tema del proyecto artístico.
5. Asignar los papeles a cada grupo y deja que cada grupo empiece a trabajar en la obra de arte colaborativa.
6. Reflexionar sobre la experiencia de trabajo en equipo.



Checklist

¿Has proporcionado instrucciones y expectativas claras para el proyecto artístico colaborativo?

¿Asignaste grupos con una mezcla equilibrada de capacidades y personalidades?

¿Has proporcionado material artístico adecuado a cada grupo?

¿Has presentado y debatido el tema con el alumnado?

¿Has ayudado al alumnado intercambiar ideas de forma eficaz?

¿Has rotado el liderazgo y los papeles en los grupos para que la participación sea equitativa?

¿Ofreciste orientación y ayuda al tiempo que permitías que los alumnos se apropiaran del proceso creativo?

Juego No: 4

Título: Teatro de las Emociones (Juego de Rol)

Objetivo del juego:

Para mejorar las interacciones sociales practicando la observación y la imitación.

Este juego está diseñado para fomentar la comunicación no verbal avanzada y las habilidades básicas, y es adecuado para alumnado autista de Nivel 1. Es inclusivo y apropiado para niños y niñas de todas las edades.



Directrices

Configuración del juego:

1. Configura el aula como un espacio cómodo y abierto para el juego y divide al alumnado en dos grupos.
2. Haz hincapié en la importancia de la observación aguda y destaca la importancia de anotar cuidadosamente los movimientos, gestos y acciones del equipo.

Facilitar el juego:

- Presenta el juego a los niños y niñas explicándoles que hoy vamos a hacer teatro emocional y haz una breve descripción de los métodos de comunicación gestual y mímica.
- Explica las distintas emociones a los niños diciendo, por ejemplo: "La alegría es ese sentimiento cálido y feliz que sientes cuando ocurre algo maravilloso, como ganar un partido, recibir un cumplido o pasar tiempo con la gente que quieres".
- Asegúrate de que cada niño y niña entiende perfectamente las instrucciones del juego y cómo expresar emociones específicas.
- Proporciona a cada equipo un escenario con una emoción dominante y pídeles que realicen una jugada basada en ella. El equipo contrario tiene como objetivo encontrar qué emoción se ha descrito.

Los escenarios pueden ser:

• Escenario Feliz:

Cuando se seleccione un equipo para actuar en un "escenario feliz", describa la situación diciendo: "Imagínense un bonito día soleado y están llenos de alegría. Demostrad cómo caminaríais y expresaríais vuestra felicidad".

Anima al grupo a representar el escenario utilizando el lenguaje corporal, las expresiones faciales y los gestos. Recuérdales que sonrían y se muevan de forma animada y alegre.

• Escenario Triste:

Cuando un equipo sea seleccionado para actuar en un "escenario triste", describe la situación diciendo: "Imagina que no estás de acuerdo con un amigo y te sientes muy triste. Muéstranos cómo te comportarías cuando estás triste".

Anima al grupo a representar el escenario transmitiendo tristeza a través del lenguaje corporal y las expresiones faciales. Pueden representar la tristeza caminando despacio, encorvando los hombros y evitando sonreír.



El profesor/a puede adaptar el juego centrándose en emociones y situaciones diferentes.

Informe

Una vez transcurrido el tiempo asignado, el alumnado coloca las sillas en círculo mirando hacia dentro y se sientan para compartir la experiencia de participar en este juego. El profesor/a puede hacer estas preguntas

- ¿Qué harías diferente para volver a jugar?
- ¿Qué has notado en la forma de expresar las distintas emociones?
- ¿Qué emoción os resultó más difícil de expresar?

Ilustraciones





Material

Espacio abierto

Resumen

1. Prepara un espacio cómodo para que los niños y niñas actúen.
2. Divide la clase en dos grupos.
3. Presenta el juego.
4. Proporciona a cada equipo un escenario.
5. Deja que cada equipo represente el escenario utilizando el lenguaje corporal, las expresiones faciales y los gestos.
6. Deja que el otro grupo observe y averigüe la emoción que se describe.
7. Informe.



28



Checklist

- ¿Has emparejado a los alumnos y alumnas adecuadamente, teniendo en cuenta sus capacidades y su nivel de comodidad?
- ¿Has dado instrucciones claras para el juego?
- ¿Fomentaste la observación activa y la imitación precisa durante el juego?
- ¿Supervisaste y apoyaste al alumnado que tenía dificultades para observar o imitar los movimientos de su compañero/a?



¿Hiciste hincapié en la importancia de la observación y la imitación en las interacciones sociales?

¿Creaste un entorno positivo e integrador para que todos los alumnos participaran en el juego?

Juego No: 5

Título: Estatuas (Ejercicios Estratégicos)

Objetivo del juego:

Este juego, que fomenta la concentración, el autocontrol y la expresión creativa entre los participantes, está diseñado para fomentar la comunicación no verbal avanzada y las habilidades básicas. Es adecuado para alumnado autista de los niveles 1 y 2, es inclusivo y apropiado para niños y niñas de todas las edades, no requiere lectura ni habilidades comunicativas complejas.

Directrices

Configuración del juego:

1. Despeja un área de juego designada con espacio suficiente para que los participantes puedan moverse libremente.
2. Elige un tema para el juego (por ejemplo, animales, naturaleza, emociones).
3. Prepara una serie de poses o acciones relacionadas con el tema para que los participantes las imiten.

Facilitar el juego:

- Explica al alumnado el objetivo del juego.
- Comparte el tema elegido y demuestra una pose o acción relacionada con él.
- Indica al alumnado que se distribuya en la zona de juego.
- Pon música o usa un cronómetro para indicar la duración de cada ronda.
- Cuando empiece la música o el cronómetro, los participantes deben moverse y expresarse libremente.
- A intervalos aleatorios, haz una pausa en la música o detén el cronómetro.
- Cuando la música se detenga o el temporizador termine, los participantes deben congelarse en una pose o acción relacionada con el tema.
- Camina alrededor y observa las poses o acciones congeladas de los participantes.
- Vuelve a poner la música o el cronómetro en marcha para continuar el juego, permitiendo a los participantes moverse y expresarse de nuevo.



- Repite varias rondas, incorporando poses o acciones diferentes cada vez.

Informe:

Después del juego, reúne al alumnado en círculo para una sesión informativa. Pídeles que reflexionen sobre su experiencia en el juego y plantéales preguntas como las siguientes:

- ¿Qué harías diferente si volvieras a jugar?
- ¿Cómo te has sentido haciendo el ejercicio sin hablar?
- ¿Qué parte de la tarea te ha gustado más?

Ilustraciones

https://www.youtube.com/watch?v=_7xIZgsN1jk



(www. Centervention.com)

Material

Área de juego designada

Reproductor de música o temporizador para indicar las rondas

Resumen

1. Monta una zona de juegos y la estación de música.
2. Elige un tema y prepara una variedad de poses o acciones relacionadas con el tema para que el alumnado la imite.
3. Distribuye al alumnado en el área de juego y explica el juego.



4. Pon y quita la música a intervalos.



5. Observa si el alumnado se congela en una postura cada vez que se detiene la música.



6. informe

Checklist

¿Has despejado una zona de juego con espacio suficiente para que los participantes se muevan libremente?

¿Has elegido un tema para el juego y preparado una variedad de poses o acciones relacionadas?

¿Has explicado claramente el objetivo y las reglas del juego?

¿Has proporcionado un reproductor de música o un cronómetro para indicar la duración de cada ronda?



¿Has hecho una demostración de una pose o acción relacionada con el tema a modo de ejemplo?

¿Te has asegurado de que los participantes se distribuyan en la zona de juego antes de empezar la partida?

¿Paraste la música o detuviste el cronómetro a intervalos aleatorios para que los participantes se quedaran quietos?

¿Te has paseado y has observado las poses o acciones de congelación de los participantes durante el juego?

¿Facilitaste una sesión informativa para debatir las experiencias de los participantes y la importancia del autocontrol y la expresión creativa?

Habilidades de interacción

Antecedentes

32

Las habilidades de interacción, que abarcan la capacidad de iniciar, mantener y concluir conversaciones, escuchar activamente, responder a preguntas, gestión de las reglas sociales, expresar intereses compartidos y adaptarse a situaciones diversas, desempeñan un papel crucial en la configuración de nuestra vida social.

Estas habilidades son fundamentales para establecer conexiones y amistades significativas. El área de énfasis seleccionada gira en torno al uso de juegos diseñados para fomentar y mejorar las habilidades de interacción. Estos juegos crean un entorno propicio para el aprendizaje, promueven la tolerancia y fomentan la aceptación de la diversidad.

El objetivo principal es abordar y mejorar la competencia social de todos los niños y niñas implicados, centrándose específicamente en mejorar la calidad de vida general del alumnado con espectro autista. Entre las competencias clave que se abordan en este contexto se incluyen:

- Iniciar y responder a interacciones sociales
- Participar en conversaciones, lo que implica ceñirse al tema y respetar los turnos de palabra
- Interpretar las señales no verbales y comprender las normas sociales tácitas



- Adoptar la perspectiva de otra persona
- Aprender a colaborar y trabajar juntos
- Compartir momentos de diversión

Al abordar estas habilidades en el marco de juegos interactivos, pretendemos crear un entorno de aprendizaje positivo y propicio para el desarrollo social de todos los niños y niñas, incluidos los autistas.

Métodos y enfoque:

Los métodos y enfoques utilizados en la presentación de estos juegos están diseñados para potenciar la capacidad de interacción. Para ello se aprovechan elementos cotidianos y familiares que resuenan en el alumnado, como tarjetas, pistas visuales y auditivas, así como materiales artesanales.

Para desarrollar las capacidades de interacción dentro de este paquete, empleamos varios enfoques:

- Interacción entre iguales: Este método se demuestra a través de juegos como "Teléfono escacharrado", "Dibujemos juntos una pizza" y "Un lugar secreto". Estas actividades facilitan a los niños el desarrollo de habilidades comunicativas eficaces a través de experiencias interactivas con sus compañeros.
- Debates de instancia: Este enfoque se ejemplifica en el juego "Un buen y un mal oyente". Este juego permite al alumnado captar la dinámica de las interacciones interpersonales y comprender las emociones que surgen cuando no son escuchados por los demás.
- Pensamiento sistémico: El juego del "Castillo" se ajusta al enfoque del pensamiento sistémico. Ayuda al alumnado a comprender cómo los distintos componentes interactúan y se influyen mutuamente en un contexto más amplio.

33

Lista de juegos

1. Teléfono escacharrado
2. Dibujemos juntos una pizza
3. Un lugar secreto
4. Un buen y un mal oyente
5. Castillo



Juego No: 1

Title: Teléfono escacharrado (Interacción entre iguales)

Objetivo del juego:

Aumentar la capacidad de comunicación y de escucha, y mejorar la cooperación mediante la toma de turnos, el seguimiento de las reglas y la observación de las normas de comunicación. Involucre al alumnado en un debate para identificar errores en la narración de la historia.

Este juego es adecuado para alumnado autista de nivel 1 ó 2, y se centra en habilidades avanzadas de comunicación, colaboración y seguimiento de normas. Se puede adaptar a niños y niñas de todas las edades, ajustando el contenido y la duración de la historia en función de la dinámica del grupo y de la edad.

Directrices

Configuración del juego:

1. Dispon un espacio cómodo y reúne a todo el alumnado en el aula.
2. Prepara un cuento apropiado para el alumnado.
3. Explica el juego al alumnado.

34

Facilitar el juego:

- El profesor/a selecciona a un alumno/a para empezar, que se queda solo en la clase mientras los demás salen.
- El alumnado sortea números (o los sacan de un sombrero) para determinar el orden de reentrada.
- El profesor/a lee la historia, preferiblemente una no conocida, al primer alumno/a (puede encontrar algunos ejemplos en la sección de materiales) y le pide que la memorice.
- Este alumno/a vuelve a contar la historia al alumno/a con el número 2.
- El proceso continúa hasta que el último alumno/a escucha la historia.
- El profesor/a observa y guía al alumnado, fomentando un ambiente de apoyo.
- En una sesión informativa, el profesor/a lee la historia original a todos los alumnos.
- El alumnado compara la historia final con la original.
- El profesor/a facilita un debate en grupo, haciendo hincapié en el objetivo del juego de reconocer y comprender las interpretaciones erróneas de la comunicación. Explique que el ruido y las interferencias involuntarias pueden



afectar a la comunicación: lo que se dice puede diferir de lo que se oye, incluso escuchando atentamente.

Nota: Puede ajustar la longitud y el contenido de la historia en función de la edad y la dinámica de la clase.

Informe

El profesor/a puede preguntar al alumnado:

- ¿Cómo te sentiste al colaborar todos juntos?
- ¿Qué harías diferente si volvieras a jugar?
- ¿Qué resultados crees que te han aportado los juegos?

Ilustraciones

Muestra visual, que representa la historia elegida

Comida en familia



(gettyimages)

Material

Ejemplos de historias:

La llave encantada:

En un bosque mágico, había un jardín escondido con una llave especial. Esta llave podía abrir la puerta a un mundo de sorpresas. El sabio búho Oliver custodiaba la llave.

Un día, una ardilla curiosa llamada Sam encontró la llave. Para demostrar su valía, tuvo que resolver acertijos planteados por Oliver. Por el camino, se hizo amiga de una mariposa llamada Bella, que le ayudó a navegar por el jardín.

Gracias al trabajo en equipo, Sam abrió la puerta y descubrió un jardín de maravillas. La llave, antes oculta, invitaba ahora a otras criaturas a descubrir su magia.



La historia de Brad Braidhair:

Dieciocho personas están sentadas en la sala de espera del Centro de Salud de Copacabana. El mayor número de personas está sentado frente a la puerta que dice: Dr. Brad Braidhair, médico, Enfermera: Mary Smith".

Las personas sentadas en la sala de espera son: un general vestido de paisano, un hombre con zapatos negros, una mujer con un niño pequeño de tres años, una mujer con rulos en la cabeza, varias chicas y chicos jóvenes y un hombre con la nariz grande. De repente, se oye un ruido agudo de pasos rápidos en el pasillo y una guapa mujer de cuarenta años entra en la sala de espera, seguida de un hombre regordete pero ceñudo. La mujer se sorbe los mocos. Entran en la consulta del médico sin llamar. Desde fuera se oye el ruido de los coches y el viento. Es otoño. El general de paisano acaba de toser con fuerza cuando uno de los jóvenes de la sala de espera cree oír un ruido extraño. Una mujer pelirroja de cuarenta años sale corriendo de la consulta del médico. El Dr. Braidhair empieza a correr tras ella agarrándose la cabeza. Un niño de tres años se echa a llorar.

Comida familiar:

La madre de John prepara una comida familiar. El tío Mark, su mujer Camilla y sus hijos Ethan, Simon y Jane vienen de visita. Ethan tiene muchos coches de juguete y su favorito es el camión de los helados. A Simon le gusta jugar al fútbol y nunca va a ningún sitio sin su balón. A Jane le encanta cantar y disfruta actuando ante el público. El tío Mark tiene una gran furgoneta plateada y negra. A John le gusta jugar con sus primos y siempre juegan a juegos como "Simón dice", "Escóndete", "Freeze Dance", "Tres en raya" y "Jump-Rope".

La madre de John decidió preparar para los niños pato relleno de naranja y avellanas, pasta con salmón ahumado, judías verdes al ajillo y pizza de pollo a la parmesana. De postre, decide hacer una tarta de manzana. Pero descubre que le faltan los ingredientes necesarios. Le pide al padre de John que vaya a la tienda a comprar judías verdes, ajo, huevos, leche, azúcar y nata montada. Pero no hay manzanas en la tienda, así que papá compra arándanos en su lugar. La tarta resulta deliciosa para todos menos para Simón, a quien no le gustan los arándanos.

Resumen:

1. Dispon un espacio cómodo y prepare la historia.
2. Elige a un alumno/a y cuéntale la historia.
4. Deja que el alumnado se cuente la historia uno a uno.
5. Reune al alumnado y lee la historia original.



6. Discutir la comunicación y las malas interpretaciones comparando la historia final con la historia original.

7. Informe.



Checklist

- ¿Has elegido la historia adecuada para el alumnado?
- ¿Has preparado el aula y los materiales?
- ¿Has explicado claramente las reglas y los objetivos del juego?
- ¿Garantizaste un ambiente de apoyo y sin prejuicios durante el juego?
- ¿Has animado a los participantes a reflexionar sobre sus experiencias?
- ¿Facilitaste una sesión informativa para reconocer y comprender cómo funciona la comunicación y su aplicación en la vida cotidiana?

Juego No: 2

Título: Dibujemos juntos una pizza (Interacción entre iguales)

Objetivo del juego:

El objetivo de este juego es fomentar la cooperación, la comprensión mutua y la tolerancia entre el alumnado. Pretende enseñar al alumnado el valor de aportar sus perspectivas únicas y su conjunto de valores a las interacciones colaborativas. Diseñado específicamente para alumnado autista de nivel 1 o 2 de 6 y 7 años, el juego se centra en potenciar las habilidades de comunicación, colaboración e interacción.



Directrices

Configuración del juego:

1. Crea un espacio en el aula y dispon los pupitres de modo que cada alumno/a disponga de un lugar designado para sentarse.
2. Forma grupos de participantes, idealmente de 4 a 20 personas.
3. Prepara papeles A3 con una plantilla de pizza sin ingredientes encima para cada grupo o pareja de alumnos/as. Además, proporciona lápices de colores y un conjunto de "Reglas para dibujar una pizza con un compañero/a o compañeros" escritas. Si quieres implicar aún más a los alumnos en el proceso, también puedes pedirles que dibujen la plantilla de pizza y creen en colaboración las "reglas de la pizza".
4. Divide a los participantes en parejas o pequeños grupos de tres o cuatro, asegurándote de que cada grupo dispone de un espacio tranquilo para dibujar juntos

Facilitar el juego:

- Comienza explicando a cada grupo o pareja que tienen una plantilla de pizza sin ingredientes y las "Reglas para dibujar una pizza con un compañero o compañeros" escritas. Su tarea consiste en diseñar y dibujar en colaboración la pizza, incluyendo la salsa y los ingredientes, y darle un nombre.
- Haz una introducción clara antes de distribuir los materiales de dibujo, asegurándote de que todos los alumnos y alumnas entienden las instrucciones.
- Lee en voz alta las "Normas para dibujar una pizza con un compañero o compañeros" y entrega una copia de las normas a cada equipo.
- Realice un breve juego de rol de demostración haciendo hincapié en el uso de palabras y preguntas de apoyo.
- Delimita claramente las palabras y afirmaciones rígidas prohibidas, fomentando frases como "¿Estás de acuerdo?" o "¿Qué te parece?", al tiempo que desalientas las críticas o las aportaciones despectivas.
- Haz hincapié en la importancia de trabajar juntos, planificar y debatir las ideas antes de dibujar. Disuade a los participantes de dividir la pizza en "mi parte y tu parte".
- Tras completar la tarea, permite que los equipos presenten sus dibujos a los demás y animarlos a compartir impresiones sobre su trabajo en colaboración.

38

Informe:

Al final del juego, entabla un debate con los participantes sobre los retos a los que se han enfrentado:



1. Pregunta a los participantes sobre las dificultades que encontraron durante el juego.
2. Pregunta sobre los aspectos que más les gustaron.
3. Anima a los participantes a reflexionar sobre si cambiarían algo en futuras actividades de colaboración.

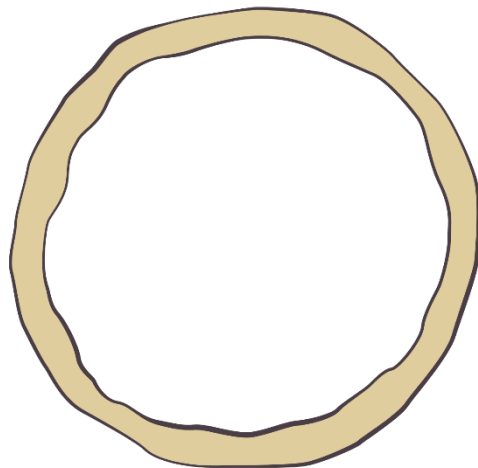
Ilustraciones



(dreamstime.com)

Material

Dibujar una pizza juntos



Nombre del chef:



Nombre del chef:

“Normas para Dibujemos una pizza juntos”



Nadie está a cargo.

Se trabaja en equipo

Hablar y planear antes de empezar a dibujar

Tenéis que estar de acuerdo con la salsa e ingredientes de la pizza

Usa palabras como estas para hablar y planear:

¿Qué piensas?

¿Cuáles son tus ideas?



Papeles A3 con la imagen de una pizza sin ingredientes en la parte superior para cada grupo o pareja de alumnos/as

Lápices de colores

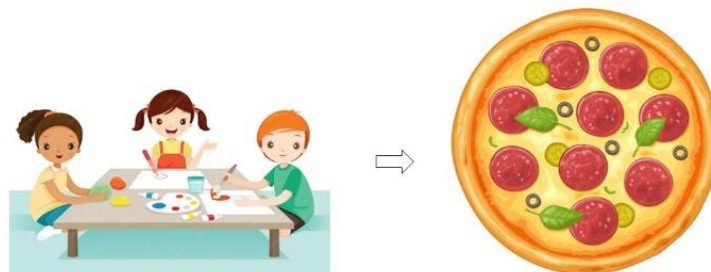
"Reglas para dibujar una pizza juntos" escritas:

- Nadie está a cargo. Se trabaja en equipo
- Hablar y planear antes de empezar a dibujar
- Tenéis que estar de acuerdo con la salsa e ingredientes de la pizza
- Usa palabras como estas para hablar y planear:
 - ¿Qué piensas?
 - ¿Cuáles son tus ideas?
 - ¿Qué te parece...?
 - ¿Cómo sería si...?
 - ¿Estás de acuerdo?
 - No estoy de acuerdo. ¿Y si probamos...?

Resumen

1. Preparar los materiales de dibujo, los puestos de trabajo y las normas.
2. Agrupa al alumnado y explica el juego.
3. Permite que cada grupo dibuje conjuntamente.

40



4. Informe.

Checklist

¿Has preparado el aula y los materiales?

¿Has explicado claramente el objetivo del juego?

¿Has dividido a los participantes en parejas o pequeños grupos?

¿Te aseguraste de que los participantes dibujaran juntos en paz sin ser interrumpidos?



¿Has animado a los participantes a utilizar y practicar palabras y preguntas de apoyo?

¿Ha animado a los participantes a reflexionar sobre sus experiencias?

¿Facilitaste una sesión informativa sobre su contribución durante el trabajo y sobre su trabajo en equipo?

Juego No: 3

Título: Un lugar secreto (interacción entre iguales)

Objetivo del juego:

Potenciar la cooperación y el entendimiento mutuo entre el alumnado. Aprender a cooperar observando y escuchando lo que los demás nos dicen de forma no verbal: con los movimientos, la postura corporal y la mirada. Aprender a transmitir un mensaje y tus deseos a los demás sin utilizar palabras. A ser más paciente (esperar su turno o dar prioridad a los demás).

Este juego es adecuado para alumnado autista de nivel 1, ya que se centra en habilidades más avanzadas de conversación, empatía y percepción. Es preferible para niños y niñas de 6 y 7 años, ya que no requiere ninguna habilidad de lectura o escritura.

41

Directrices

Configuración del juego:

1. Forma grupos de 4-5 alumnos/as, indicándoles que se den la mano con una mano extendida en el centro del círculo y los puños abiertos mirando al suelo.
2. El profesor/a puede hacer una demostración con la ayuda de uno o dos alumnos/as.
3. Una vez formados los grupos, proceda con las instrucciones.

Facilitar el juego:

- El profesor/a explica la tarea: "Tenéis 30 segundos para imaginar un lugar secreto de la sala al que os gustaría llevar a los miembros de su pequeño grupo. No compartáis verbalmente el lugar que habéis imaginado".
- Transcurridos los 30 segundos, el profesor/a da instrucciones: "Tenéis 5 minutos para realizar el ejercicio y llevar al grupo a vuestro lugar secreto. Durante este periodo, no se permite hablar y las manos deben permanecer juntas. Evita comportamientos bruscos como tirar o empujar a los demás".
- Después de 5 minutos, los participantes se sientan en círculo y comparten sus experiencias y observaciones durante el juego y el trabajo en grupo.



- El profesor/a fomenta el intercambio mutuo de experiencias mediante preguntas de repaso.

Informe:

- "¿Cómo te sentiste haciendo el ejercicio sin hablar?"
- "¿De qué manera transmitiste tu idea a los demás?"
- "¿Hay algún grupo que no haya visitado todos los 'lugares secretos' que los miembros del grupo imaginaron? ¿Puedes explicar por qué?"
- "¿Cómo puedes relacionar este ejercicio con tu comportamiento en la vida cotidiana?"

Ilustraciones



Material

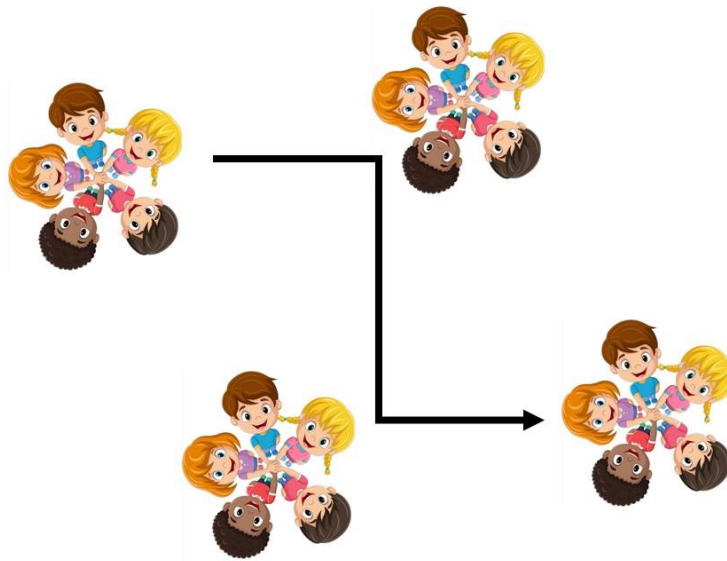
Una sala en la que los participantes puedan moverse libremente.

Resumen

1. Prepara un espacio amplio y forma los grupos de alumnos y alumnas.
2. Explica el juego y deja que el alumnado juegue moviéndose en círculos por el aula.



3. Debate sobre la comunicación no verbal.



Checklist

- ¿Has dividido a los participantes en equipos de 3-5 miembros?
- ¿Consiguieron todos los grupos conectarse a mano en el centro del círculo?
- ¿Hiciste una introducción clara antes de empezar con el juego?
- ¿Has aclarado qué tipo de comportamientos no están permitidos?
- ¿Has formulado preguntas para animar al alumnado a dar su opinión sobre el juego?

Juego No: 4

Título: Un buen y un mal oyente (Debates de instancia)

Objetivo del juego:

Enseñar al alumnado a comunicarse adecuadamente, a escuchar/responder preguntas y a respetar turnos. Fomentar la comunicación eficaz entre el alumnado. Tomar conciencia de los sentimientos cuando alguien no te escucha.



Este juego está diseñado para fomentar habilidades avanzadas de comunicación e interacción y es adecuado para alumnado autista de nivel 1, ya que requiere habilidades de comunicación más complejas, como la empatía. Es inclusivo y apropiado para niños y niñas de todas las edades.

Directrices

Configuración del juego:

1. Esta actividad es una forma divertida de que el alumnado aprenda cómo puede dividirse la comunicación en términos de escuchar y no escuchar. También proporciona a los estudiantes la oportunidad de discutir la comunicación verbal y no verbal.
2. Dispon el aula como un espacio cómodo y abierto para el juego y divida al alumnado en dos columnas (A y B).
3. Cada uno debe tener un compañero/a con el que hablar

Facilitar el juego:

- El juego está diseñado para demostrar diferentes aspectos de la comunicación a través de varias situaciones imaginarias.
- El profesor/a empieza explicando la terminología clave relacionada con el debate y la comunicación sana. Puede incluir términos como escucha activa, interrupción, empatía y comunicación eficaz.
- El alumnado se divide en dos columnas, A y B. Cada alumno/a de la columna A se empareja con un alumno/a de la columna B.
- Asignación de situaciones imaginarias: El profesor/a asigna una situación imaginada a cada pareja.
- Hay cuatro situaciones en total:
 - *Situación 1 - Ignorar:* En esta situación, el alumno/a de la columna A habla sobre "Mi mañana de hoy", y el alumno/a de la columna B intencionadamente no le escucha y le ignora. Tras una breve discusión, cambian los papeles.
 - *Situación 2 - Hablar simultáneamente:* Los dos alumnos/as de la columna A y de la columna B hablan al mismo tiempo sobre "Cómo he pasado (el fin de semana pasado, el Año Nuevo, las vacaciones)". Después, cambian los papeles.
 - *Situación 3 - Interrupción constante:* El alumno/a de la columna A habla sobre "Mi película favorita" y el alumno/a de la columna B le interrumpe intencionadamente cada pocos segundos. Después, cambian los papeles.



- *Situación 4 - Escucha activa:* El alumno/a de la columna A habla sobre "¿Qué quiero para mí este año?" mientras el alumno/a de la columna B escucha atentamente sin interrumpir. Después, cambian los papeles.
- El alumnado participa en estas situaciones imaginarias durante unos minutos, siguiendo las instrucciones de cada escenario. Esto les permite experimentar y observar diferentes dinámicas de comunicación.
- Al cabo de unos minutos, el profesor/a da la señal de alto y los alumnos vuelven al gran círculo para una sesión informativa.

Informe:

El profesor/a debe reunir a los participantes en círculo para una sesión informativa.

Pide a los participantes que reflexionen sobre su experiencia en el juego.

Pregunta cómo se puede dividir la comunicación en términos de escuchar y no escuchar (para lograr una respuesta sobre lo que es una buena y una mala comunicación).

Preguntar al alumnado cómo se comportaron y qué hicieron cuando el otro alumno/a les ignoró o interrumpió (conectar con la comunicación verbal y no verbal).

Animar al alumnado a expresar sus sentimientos cuando alguien no escucha lo que dicen.

Animar al alumnado a que haga tantas observaciones como sea posible sobre lo que pertenece a la comunicación verbal y no verbal, buena o mala (por ejemplo, miré el reloj, giré la cabeza, me rasqué, la diferencia entre no escuchar, ignorar e interrumpir), etc.

Facilite un debate en grupo sobre la importancia de la escucha eficaz y activa.

45

Ilustraciones



(vectorstock.com)

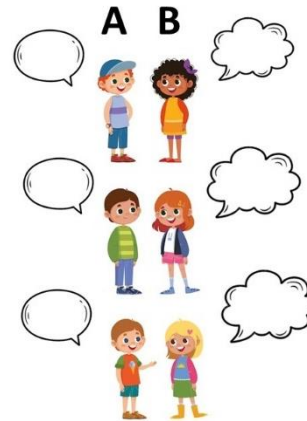
Material

Un papel A4 con letras mayúsculas A y B.



Resumen

1. Dispon un espacio amplio y divida al alumnado en dos columnas (A y B), de forma que los alumnos/as de cada columna se emparejen entre sí.
2. Presenta el juego al alumnado.
3. Entrega a cada pareja un escenario.
4. Permite que el alumnado se comunice entre sí en función del escenario que tengan y que después cambien los papeles.
5. Reune al alumnado para informar.



Checklist

- ¿Has preparado el aula y los materiales?
- ¿Has explicado claramente el objetivo y las reglas del juego?
- ¿Has dividido al alumnado en columnas A y B y explicado a los alumnos/as de la columna A que hablen brevemente con su pareja de la columna B sobre la situación imaginaria asignada?
- ¿Te has asegurado de que el alumnado se intercambia los papeles?
- ¿Has preparado cuatro situaciones imaginarias para que el alumnado practique y represente sus papeles?
- ¿Te aseguraste de que todos practicaran las situaciones imaginarias asignadas?
- ¿Has organizado una sesión informativa para debatir el juego?



Juego No: 5

Título: Castillo (Pensamiento sistémico)

Objetivo del juego:

Fomentar la cooperación trabajando o jugando con compañeros y compañeras o en grupo, participando, turnándose, siguiendo las normas y compartiendo (intereses u objetos). Experimentar la importancia de la comunicación no verbal.

Este juego está diseñado para fomentar habilidades avanzadas de comunicación e interacción no verbal y es adecuado para alumnado autista de nivel 1 ó 2. Es inclusivo y apropiado para niños de todas las edades.

Directrices

Facilitar el juego:

1. Esta actividad es una forma divertida de que el alumnado aprenda a cooperar y a trabajar en pequeños grupos. También proporciona a los estudiantes la oportunidad de comunicarse de forma no verbal y darse cuenta de la importancia de la comunicación e interacción no verbal.
2. Organiza los pupitres en varias zonas en función del número de alumnos/as y divídelos en pequeños grupos (3-5).
3. Prepara los materiales y explica las reglas del juego.

47

Facilitar el juego:

- El profesor/a debe dividir al alumnado en pequeños grupos en función del número de alumnos/as y decidir la duración del juego.
- Entregue a cada grupo cinco hojas de papel B1 de diferentes colores, pegamento, lápices, tijeras, cinta adhesiva y reglas.
- Después de repartir los materiales necesarios, el profesor/a debe indicar al alumnado que su tarea consiste en hacer un castillo tridimensional (3D) de papel que pueda sostenerse por sí mismo.
- La instrucción más importante es que, desde el momento en que les dé la señal para empezar, deben realizar toda la tarea en completo silencio, y sólo pueden comunicarse de forma no verbal. Para los niños y niñas más pequeños, la tarea puede consistir en construir el castillo con bloques.
- Si lo considera necesario, el profesor/a puede mostrarles un vídeo como ejemplo de comunicación no verbal.
- Cuando el alumnado empiece el juego, es muy aconsejable que el profesor/a se pasee y observe de cerca a los grupos de alumnos/as. Presta atención a su



comunicación no verbal, su cooperación y sus estrategias de resolución de problemas mientras trabajan en la construcción de sus castillos o estructuras en 3D.

- Al cabo de unos minutos, el profesor/a da la señal de alto y el alumnado vuelve al gran círculo para una sesión informativa.

informe:

El profesor/a debe reunir a los participantes en círculo para una sesión informativa.

Pide a los participantes que reflexionen sobre su experiencia en el juego.

Discute cómo se sintieron al hacer este ejercicio sin hablar entre ellos, y si quedaron satisfechos con un castillo construido.

Explore si ven a sus compañeros de grupo como adversarios e investigue cómo establecen un entendimiento mutuo a través de la comunicación no verbal.

Discute cómo los participantes encontraron puntos en común en el lenguaje no verbal y lograron cooperar en la construcción del castillo.

Anima a los participantes a compartir sus estrategias para mantener la concentración y demostrar creatividad y cooperación.

Facilita un debate en grupo sobre la importancia de la comunicación no verbal.

48

Ilustraciones

https://www.youtube.com/watch?v=hNleqD_RZOM-

Material

Papel de diferentes colores, pegamento, pinturas, tijeras, reglas, cinta adhesiva.

Resumen

1. Preparar los puestos de trabajo, los materiales y los grupos de alumnos y alumnas.
2. Explicar el juego al alumnado.
3. Dejar que cada grupo haga su castillo.
3. Caminar alrededor y observar al alumnado.
4. Debatir sobre la comunicación no verbal.



(dreamstime.com)

(<https://www.itsalwaysautumn.com/how-to-make-a-paper-or-cardboard-castle.html>)

Checklist

¿Has preparado el aula y los materiales?

¿Has explicado claramente el objetivo y las reglas del juego?

¿Has dividido al alumnado en pequeños grupos?

¿Demostraste un ejemplo o acción relacionada con la tarea a modo de ejemplo?

¿Te has paseado y has observado a los participantes cuidando de que nadie utilice la comunicación verbal durante el juego?

¿Facilitaste una sesión informativa para debatir las experiencias de los participantes y la importancia de la comunicación no verbal?



Habilidades afectivas

Antecedentes

Las habilidades afectivas son cruciales para fomentar la conciencia personal e interpersonal. Estas habilidades abarcan la capacidad de reconocer y admitir los sentimientos de los demás, demostrar empatía, interpretar el lenguaje corporal y las expresiones faciales y evaluar la fiabilidad.

Habilidades que aborda esta sección:

- Identificar los propios sentimientos
- Reconocer los sentimientos de los demás
- Descodificar el lenguaje corporal y las expresiones faciales
- Mostrar interés por los demás, demostrar empatía y comportamientos prosociales, y respetarse a uno mismo y a los demás
- Aceptar las diferencias individuales y de grupo (tolerancia y diversidad)
- Mantenerse en la tarea y practicar la paciencia
- Demostrar reacciones emocionales adecuadas a la situación, expresando pensamientos y sentimientos verbal y no verbalmente
- Flexibilidad y capacidad de adaptación
- Gestión del estrés: desarrollar la resistencia al estrés y controlar la impulsividad
- Manejar la presión o las burlas de los compañeros

50

Métodos y enfoques:

Los métodos y enfoques empleados en la presentación de estos juegos están diseñados para potenciar las habilidades afectivas mediante el uso de elementos cotidianos y familiares que resuenan en los alumnos, como tarjetas, pistas visuales o auditivas y dibujos.

Para desarrollar las capacidades cognitivas dentro de este paquete, se utilizan varios enfoques:

- Juegos de rol: Juegos como "Emoción musical", "Bingo de las emociones" y "Aceptar las diferencias individuales y de grupo" incorporan elementos de juego de rol para estimular la participación y el interés de los jugadores. Los juegos de rol son un método eficaz para fomentar la creatividad, la empatía y la capacidad



de resolver problemas, ya que obligan a los jugadores a pensar y reaccionar como si fueran los personajes que representan.

- Apoyo visual: En juegos como "Empatía", las señales visuales aumentan el interés y el procesamiento de la información. Los apoyos visuales, incluidas las pistas visuales, los horarios y las instrucciones, se integran para mejorar la comprensión y promover la participación independiente.
- Entornos naturalistas y relevancia en el mundo real: El juego "Identificar los propios sentimientos" emplea escenarios que reflejan situaciones de la vida real. Este enfoque permite al alumnado practicar comportamientos asertivos en contextos que pueden encontrar en su vida cotidiana.

Lista de juegos

1. Identificar los propios sentimientos
2. Empatía
3. Aceptar las diferencias individuales y de grupo
4. Emociones musicales
5. Bingo de las emociones

Juego No: 1

Título: Identificar los propios sentimientos (Entornos del mundo real)

Objetivo del juego:

Definir los sentimientos que una persona puede experimentar en diferentes momentos y aumentar el reconocimiento de los mismos.

Vincule esta actividad a situaciones que hayan ocurrido durante la semana en clase, que hayan sido anotadas por el profesorado o por el propio alumnado y que luego comenten de la misma forma que propones.

Este juego está diseñado para fomentar la comunicación verbal avanzada y las habilidades afectivas y es adecuado para alumnado autista de nivel 1 o 2. Es inclusivo y apropiado para niños y niñas de todas las edades.



Directrices

Configuración del juego:

1. Distribuye al alumnado las cartas con caras, los lápices de colores y el monstruo de colores.
2. Aclara que el juego consiste en dibujar emociones individualmente.
3. Para los que no puedan o no quieran dibujar, puedes utilizar el monstruo de colores, pidiendo a los alumnos que elijan un color que represente sus sentimientos.

Facilitar el juego:

- El profesor/a debe proporcionar al alumando el material necesario sobre sus dinámicas o preferencias.
- Inicia un debate sobre la importancia de comprender las emociones para mejorar las interacciones interpersonales.
- Utiliza ayudas visuales como expresiones faciales, imágenes o diagramas para ilustrar eficazmente las distintas emociones.
- Formula preguntas relativas a la instrucción o plantee consideraciones sobre la expresión de los sentimientos.
- El profesor/a debe fijar de antemano el tiempo previsto para el ejercicio.
- Cuando el alumnado haya terminado de dibujar o de elegir el monstruo de colores, el profesor/a puede pedir a cada alumno/a que presente su dibujo o sus tarjetas y los exponga a la clase.
- Tras las presentaciones, el alumnado puede intentar identificar las emociones en los dibujos.
- El alumnado se turna para demostrar los sentimientos mediante expresiones corporales y faciales, mientras los demás adivinan.

52

Informe:

Complementa el juego: crea unos dados con las expresiones faciales dibujadas en la ficha y utilízalo como recurso para que expresen cómo se sienten durante las clases.

Ilustraciones

Proporciona al alumnado una carta con la cara para que dibujen las emociones o el monstruo de color.

Una vez terminado, puedes crear unos dados con los dibujos o el monstruo de color.



Material

Tarjeta

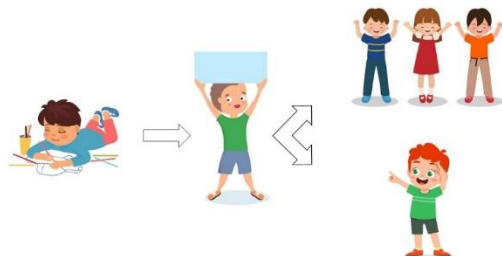
Bolígrafos o rotuladores

Monstruos de colores



Resumen

1. Preparar y distribuir los materiales para cada alumno/a.
2. Explicar el juego.
3. Que cada alumno/a dibuje las emociones.
4. Deja que el alumnado identifique los sentimientos dibujados por los demás, o que actúe utilizando sus expresiones corporales y faciales mientras los demás adivinan.
5. Informa con un juego de dados.



Checklist

- ¿Has presentado el juego con claridad y has insistido en los objetivos de aprendizaje?
- ¿Has preparado un espacio cómodo?
- ¿Has preparado bien el material?
- ¿Distes alternativas al alumnado en caso de que no supiera dibujar?
- ¿Proporcionaste apoyo al alumnado que necesitaba ayuda para reconocer emociones?
- ¿Fomentaste la deportividad positiva y las interacciones de apoyo a lo largo del juego?
- ¿Facilitaste una sesión informativa para reflexionar sobre las emociones y fomentar la puesta en común?
- ¿Reforzaste el aprendizaje resumiendo los conceptos clave y proporcionando comentarios positivos?

Juego No: 2

54

Title: Empatía (Apoyos visuales)

Objetivo del juego:

El objetivo de esta actividad es ayudar a los niños y niñas a identificar y comprender los sentimientos de los demás, fomentando la empatía. Este juego, centrado en el desarrollo de habilidades afectivas, está adaptado para alumnos autistas de nivel 1 y es inclusivo y apto para niños y niñas de todas las edades.

Directrices

Configuración del juego:

Se trata de un juego basado en dos materiales que depende de la estimulación visual con el uso de vídeos cortos o fichas.

Facilitar el juego:

- El profesor/a debe explicar a los niños y niñas que van a participar en un juego centrado en las emociones y la empatía e informarles al respecto explicándoles lo que significa "ponerse en el lugar de otra persona".
- A continuación, con el uso de materiales visuales (vídeo y tarjetas), animará al alumnado a seguir debatiendo sobre lo que han visto.



- El profesor/a puede hacerles preguntas para animarles a expresar sus impresiones y pensamientos.
- A continuación, con el uso de materiales visuales (vídeo y tarjetas), animará al alumnado a seguir debatiendo sobre lo que han visto.
- El profesor/a puede hacerles preguntas para animarlos a expresar sus impresiones y pensamientos.

Algunos ejemplos podrían ser:

- ¿Te han gustado las historias y cuál crees que es su mensaje?
- ¿Harías algo diferente si estuvieras en esas situaciones?
- ¿Creías que las acciones de nuestros héroes eran correctas?

Informe:

Una vez finalizado el juego, invita al alumnado a debatir sobre las distintas situaciones cotidianas a las que se enfrentan.

Presenta otros escenarios y pide al alumnado que especulen sobre cómo podrían sentirse los demás en esas situaciones. Esta sesión informativa amplía la exploración de la empatía más allá del juego inicial, fomentando la comprensión y la reflexión continuas.

Ilustraciones

Videos y tarjetas para interpretar otros sentimientos.

Material



(<https://coloringhome.com/coloring-page/1995752>)

(<https://coloringhome.com/coloring-page/1936314>)



(<https://www.bestcoloringpagesforkids.com/kindness-coloring-pages.html>)

<p>Juan pega a menudo a Oliver. ¿Cómo crees que se siente Oliver?</p>	<p>Marcos hizo una fiesta pero no asistió nadie. ¿Cómo crees que se siente Marcos?</p>
	
<p>¿Te ha ocurrido alguna vez algo parecido?</p>	<p>¿Puedes enfatizar con Marcos?</p>
<p>Julieta obtuvo el primer puesto en la competición de atletismo. ¿Cómo crees que se siente Julieta? ¿Te ha pasado algo parecido?</p>	<p>María ha discutido con su mejor amiga. ¿Cómo crees que se siente María? ¿Puedes enfatizar con María?</p>
	
<p>¿Cómo crees que se siente Julieta? ¿Te ha pasado algo parecido?</p>	<p>¿Cómo crees que se siente María? ¿Puedes enfatizar con María?</p>

Cortometrajes de animación y TV u ordenador para verlo:

<https://www.youtube.com/watch?v=27sho6s2eK8>



<https://www.youtube.com/watch?v=8yICTKBm538>



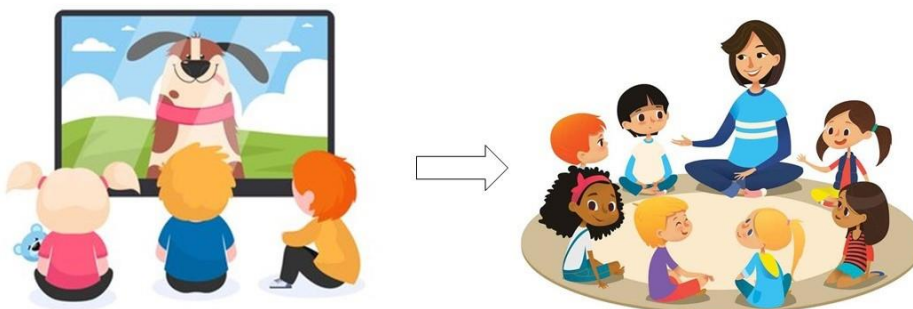


https://www.youtube.com/watch?v=iMZO_zshz1Q



Resumen

1. Prepara el vídeo o las tarjetas.
2. Reune al alumnado y explícales el juego.
3. Haz una demostración de los vídeos o tarjetas al alumnado
4. Pide al alumado que describa lo que han visto en términos de emociones, sentimientos, pensamientos e impresiones.
4. Informe.





Checklist

¿Has presentado el juego con claridad y has insistido en los objetivos de aprendizaje?

¿Preparaste un espacio cómodo?

¿Proporcionaste apoyo al alumnado que necesitaba ayuda para reconocer las emociones?

¿Fomentaste la deportividad positiva y las interacciones de apoyo a lo largo del juego?

¿Facilitaste una sesión informativa para reflexionar sobre las emociones y fomentar el intercambio?

¿Reforzaste el aprendizaje resumiendo los conceptos clave y proporcionando comentarios positivos?

Juego No: 3

Título: Aceptar las diferencias individuales y de grupo (Juego de rol)

Objetivo del juego:

El objetivo de este juego de rol es ayudar a los niños y niñas a comprender los mensajes que transmite su cuerpo y a reconocer los signos no verbales que expresan los sentimientos de los demás. Esta actividad está diseñada para desarrollar habilidades efectivas y es adecuada para alumnado autista de Nivel 1, garantizando la inclusión de niños de todas las edades sin requerir ninguna habilidad de escritura o lectura.

59

Directrices

Configuración del juego:

Disponga el aula como un escenario acogedor y espacioso para el juego, garantizando la participación activa de cada alumno mientras el resto de la clase observa atentamente sus respuestas.

Facilitar el juego:

- Inicia la exploración de las emociones haciendo que el alumnado elija una emoción de una lista proporcionada (Feliz, Confuso, Decepcionado, Enfadado, Conmocionado, Asustado, Sorprendido, Orgulloso) o a través de tarjetas de emociones.
- Guía al alumnado para que responda a las preguntas sobre la emoción elegida explorando aspectos como las expresiones faciales, el tono de voz, el volumen



de la voz, la postura y los gestos. El profesor/a puede transmitir eficazmente esta emoción mediante una demostración personal o pidiendo a los alumnos que la representen.

- Se anima a todo el alumnado a participar, y a los demás a observar.
- Después de esta fase, proponga actividades adicionales en las que el alumnado represente situaciones mediante mímica, ya sea proporcionada por el profesor/a o sugerida por los compañeros/as.
- Ejemplo: Representación de la recepción de un regalo en una fiesta de cumpleaños, con comentarios de los demás sobre la actuación y el lenguaje corporal.
- Concluya el juego con un debate en círculo en el que el alumnado comparta sus pensamientos sobre su participación, reflexionando sobre sus experiencias y observaciones.

Informe:

Mejore el proceso de información planteando preguntas a los niños y niñas:

- ¿Qué parte de la tarea te ha gustado más?
- ¿Hay algo que harías de otra manera?
- ¿Cómo crees que se sintió nuestro amigo mientras realizaba los escenarios?

Este debate reflexivo fomenta la autoconciencia y la empatía, reforzando los objetivos de aprendizaje del juego.

60

Ilustraciones

A continuación, encontrarás tarjetas con algunos de los sentimientos que los niños y niñas pueden representar.

Material

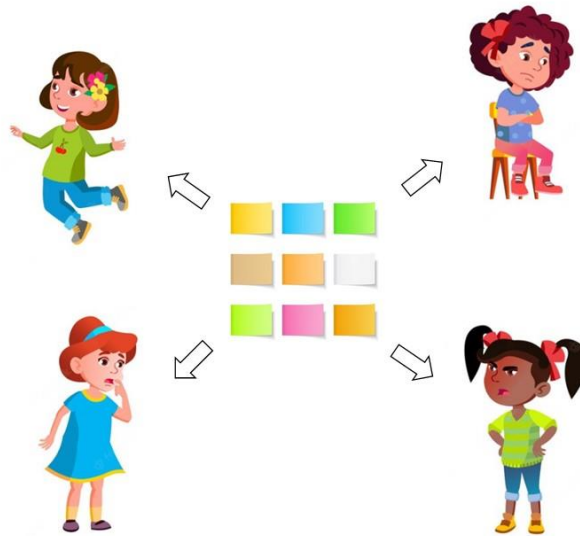
Área de juego destinada al efecto, tarjetas



(<https://www.himama.com/learning/child-activities/activity/feelings-chart-for-calming-corner>)

Resumen

1. Preparar el área de juego, las tarjetas de emociones/lista de emociones y las preguntas para guiar al alumnado en la discusión de las emociones a través de posturas, tonos de voz, expresiones faciales, etc.
2. Explicar el juego al alumnado.
3. Dejar que el alumnado elija una tarjeta de emoción, discuta sobre la emoción y la represente.
4. Informe.



Checklist

¿Has presentado el juego con claridad y has insistido en los objetivos de aprendizaje?

¿Preparaste un espacio cómodo?

¿Proporcionaste apoyo al alumnado que necesitaba ayuda para reconocer las emociones?

¿Proporcionaste al alumnado diferentes situaciones para representar?

¿Diste al alumnado tiempo suficiente para pensar en las situaciones que debían representar?

¿Fomentaste la deportividad positiva y las interacciones de apoyo a lo largo del juego?

¿Facilitó una sesión informativa para reflexionar sobre las emociones y fomentar la puesta en común?

¿Reforzaste el aprendizaje resumiendo los conceptos clave y proporcionando comentarios positivos?



Juego No: 4

Título: Emociones musicales (Juego de rol)

Objetivo del juego:

El objetivo de este juego auditivo de rol es aprender que la comunicación también puede lograrse a través de medios no verbales como las expresiones faciales, el lenguaje corporal e incluso la danza. Este enfoque global ayuda a las personas a comprender y transmitir emociones de forma eficaz, al tiempo que mejora su capacidad para interpretar las emociones de los demás a través de señales no verbales.

Este juego está diseñado para fomentar las habilidades afectivas y es adecuado para alumnado autista de nivel 1. Es inclusivo y apropiado para niños y niñas de todas las edades, ya que no requiere ninguna habilidad de escritura o lectura.

Directrices

Configuración del juego:

1. Prepara un aula acogedora y espaciosa, que permita un amplio espacio de movimiento.
2. Asegura la participación activa de cada alumno/a con espacio suficiente para moverse.
3. Reune el material musical necesario.

63

Facilitar el juego:

- Demuestra diferentes aspectos de la comunicación corporal, centrándote en el movimiento y las expresiones faciales.
- Introduce la terminología pertinente y proporciona ejemplos de expresiones corporales y faciales a los alumnos.
- Indica al alumnado que la música puede evocar diversas emociones, citando ejemplos como la música clásica para la paz y la calma y el heavy metal para la ira.
- Anima al alumnado a expresar estas emociones bailando o moviéndose por la clase.
- Concluye el juego con un debate en círculo en el que el alumnado pueda compartir sus experiencias.



Informe:

Pregunte al alumnado qué siente con los distintos tipos de música. Explique que con la música se pueden sentir distintas emociones dependiendo de la letra, el ritmo...

Fomente el debate sobre las distintas emociones preguntando al alumnado:

- ¿Qué te hace sentir feliz/triste/enojado/preocupado?
- ¿Cómo te comportas cuando te sientes así?
- ¿Qué entiendes por los movimientos de los demás?

Nota para el profesor/a:

- Refuerza la idea de que no pasa nada por no sentirse bien y que experimentar una serie de emociones es parte normal de la vida.
- El objetivo de las preguntas es que el alumnado comprenda mejor sus emociones y cómo las expresan los demás, fomentando el autoconocimiento y la empatía.

Ilustraciones



64

(www.alamy.com)

Material

Área para bailar

Música

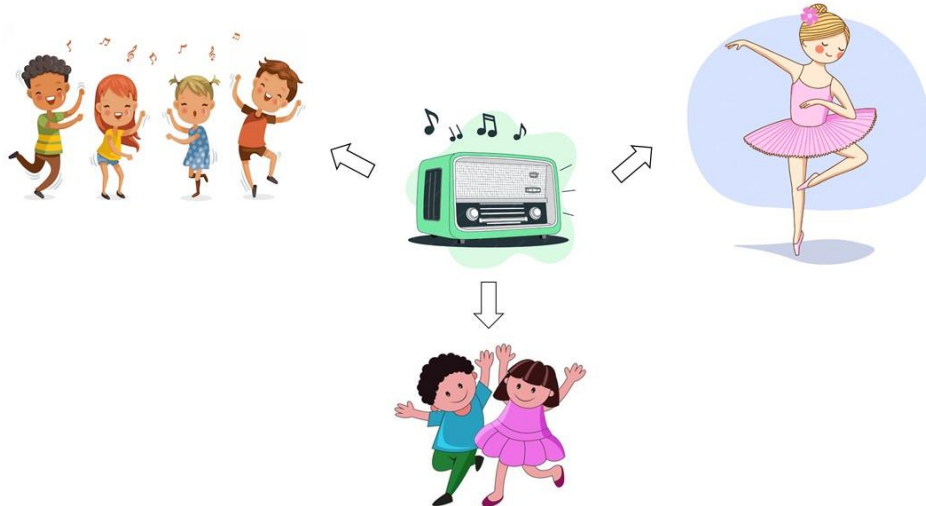
Resumen

1. Prepara un espacio cómodo y una estación de música.
2. Explica el juego al alumnado.
3. Pon diferentes tipos de música.
4. Deja que el alumnado baile mientras demuestra emociones a través de movimientos según el tipo o tono de la música.



5. Mantén un debate en círculo.

6. Informe.



Checklist

¿Has presentado el juego con claridad y has insistido en los objetivos de aprendizaje?

¿Has preparado un espacio cómodo?

¿Pusiste distintos tipos de música?

¿Proporcionaste apoyo al alumnado que necesitaba ayuda para reconocer las emociones?

¿Has fomentado la deportividad positiva y las interacciones de apoyo a lo largo del juego?

¿Has explicado lo que la música puede hacer sentir?



Juego No: 5

Título: Bingo de las emociones (Juego de rol)

Objetivo del juego:

El objetivo de este juego es mejorar la conciencia emocional, el reconocimiento y la comunicación entre los participantes. Al participar en escenarios y conversaciones compartidas, los participantes desarrollan su capacidad para reconocer, comprender y expresar emociones. El juego fomenta la empatía, el autoconocimiento y las conexiones significativas, por lo que es adecuado para alumnado autista de nivel 1, con especial atención a las habilidades de comunicación, colaboración e interacción, y es preferible para niños y niñas de edades más tempranas, en torno a los 6 y 7 años.

Directrices

Configuración del juego:

1. Crear cartones de bingo con una parrilla de emociones, gestos y acciones de imitación, personalizados en función de las necesidades y capacidades del alumnado.
2. Proporcionar marcadores o fichas para que el alumnado cubra las casillas de sus cartones de bingo.

66

Facilitar el juego:

- Explica las reglas y los objetivos, haciendo hincapié en que el juego pretende reconocer diferentes emociones, gestos y acciones e informe al alumnado en consecuencia si es necesario.
- Distribuye cartones de bingo y rotuladores/fichas a cada alumno/a.
- Comienza el juego diciendo en voz alta una tarjeta o describiendo verbalmente una, y pide al alumnado que cubra la casilla correspondiente en sus cartones de bingo. Anima al alumnado a expresar la emoción, realizar el gesto o imitar la acción, según proceda.
- Continúa jugando, diciendo diferentes cartones hasta que un participante consiga un patrón ganador, como una línea recta.
- Después del juego, entable un debate con el alumnado sobre las emociones, los gestos y las acciones encontrados durante el juego.
- Facilita un debate en grupo sobre la importancia de comprender los sentimientos propios o ajenos, utilizando preguntas sencillas para suscitar reflexiones individuales.



Informe:

Fomente la reflexión con preguntas como:

- ¿Qué parte de la tarea te ha gustado más?
- ¿Hubo dificultades para realizar la tarea?
- ¿Has observado algún gesto por primera vez?

El objetivo de estas preguntas es suscitar reflexiones sobre el juego y su impacto en la conciencia emocional y la comunicación.

Ilustraciones

<https://wyqualitycounts.org/project/emotions-bingo/>

Material

Cartones de bingo con emociones, gestos y acciones de imitación (personalizados para el alumnado)

Marcadores o fichas (por ejemplo, pequeños objetos como botones o monedas)





Resumen

1. Preparar los cartones y materiales del bingo.
2. Distribuir a cada alumno/a.
3. Comenzar el juego llamando una tarjeta o describiendo verbalmente una.
4. Deja que el alumnado cubra la casilla correspondiente en sus cartones de bingo.
5. Continúa jugando, diciendo en voz alta diferentes cartones hasta que un participante consiga un patrón ganador, como una línea recta.
6. Debate y recapitulación.



Checklist

- ¿Preparaste cartones de bingo personalizados con las emociones, los gestos y las acciones de imitación adecuadas?
- ¿Proporcionaste marcadores o fichas para que el alumnado cubriera las casillas?
- ¿Has presentado el juego con claridad y ha insistido en los objetivos de aprendizaje?
- ¿Nombraste a las cartas adecuadamente, utilizando descripciones verbales o indicaciones?
- ¿Proporcionaste apoyo al alumnado que necesitaba ayuda para reconocer emociones, realizar gestos o participar en actividades de imitación?
- ¿Fomentaste la deportividad positiva y las interacciones de apoyo a lo largo del juego?
- ¿Facilitaste una sesión informativa para reflexionar sobre las emociones, los gestos y las acciones, y fomentó la puesta en común?
- ¿Reforzaste el aprendizaje resumiendo los conceptos clave y proporcionando comentarios positivos?



Habilidades cognitivas

Antecedentes

El área elegida se centra en juegos que desarrollan y fomentan las habilidades socio-cognitivas, promoviendo el aprendizaje en un entorno natural y relajado junto a compañeros y compañeras que pueden servir de modelo u ofrecer ayuda. El objetivo es fomentar la tolerancia y la aceptación de la diversidad entre todos los niños.

Al abordar estas habilidades, pretendemos mejorar la competencia social de todos los niños y niñas incluidos y la calidad de vida general del alumnado autista.

Las habilidades que abordamos en esta sección:

- Autovigilancia y autoconciencia
- Percepción social y toma de perspectiva
- Comprensión de la perspectiva ajena
- Capacidad de analizar información y soluciones alternativas
- Capacidad para tomar decisiones
- Capacidad para resolver problemas
- Comprender las normas de la comunidad, seguir las reglas
- Atención conjunta
- Autodefensa
- Límites

69

Métodos y enfoques:

Los métodos y enfoques empleados en la presentación de estos juegos están diseñados para potenciar las capacidades cognitivas. Esto se consigue utilizando elementos cotidianos y familiares, como tarjetas, pistas visuales y dibujos que resuenen en el alumnado.

Para desarrollar las capacidades cognitivas dentro de este paquete, empleamos varios enfoques:

Ejercicios estratégicos: Este enfoque se ejemplifica en juegos como "Autocontrol y presión de grupo". Estos juegos ayudan al alumnado a desarrollar habilidades de autocontrol y a manejar la presión de grupo.



Escenarios naturalistas y relevancia en el mundo real: En juegos como "Yo-Mensaje y Comportamiento Asertivo", hemos creado escenarios que imitan situaciones de la vida real. Esto ayuda al alumnado a practicar comportamientos asertivos en contextos que pueden encontrar en su vida cotidiana.

Enfoques de pensamiento sistémico: Juegos como "Juegos en perspectiva" y "Cómo encajamos juntos" están diseñados para fomentar el pensamiento sistémico. Estos juegos ayudan al alumnado a comprender cómo varios elementos interactúan y se afectan mutuamente.

Al utilizar estos enfoques e incorporarlos a elementos cotidianos, pretendemos ofrecer al alumnado una forma atractiva y eficaz de desarrollar sus capacidades cognitivas.

Lista de juegos

1. Autocontrol y presión de grupo
2. Yo-Mensaje
3. Perspectivas
4. Cómo encajamos juntos - puzzle
5. Resolución de conflictos

Juego No: 1

Título: Autocontrol y presión de grupo (Ejercicios estratégicos)

Objetivo del juego:

Desarrollar el autocontrol, el control de los impulsos y la atención durante el juego. Aumentar la conciencia de los demás y aprender a cooperar con los compañeros y compañeras en la consecución de objetivos. Este juego es adecuado para alumnado autista de nivel 1, centrándose en habilidades avanzadas de comunicación, planificación y organización, idealmente para niños de 6 y 7 años.



Directrices

Configuración del juego:

1. Prepara dos o tres globos de diferentes colores.
2. Informe al alumnado de que su tarea consiste en evitar que los globos se caigan trabajando por parejas, cogidos de la mano y moviéndose juntos por la habitación. Ponga música alegre si lo desea.
3. Asegurate de que la zona de juego está libre de obstáculos.
4. Divide al alumnado en parejas al azar y da a cada pareja una instrucción verbal o escrita. Las instrucciones deben presentarse en silencio para mantener el elemento sorpresa.

Algunos ejemplos de instrucciones podrían ser:

- Golpea los globos sólo con las manos.
- Da patadas a los globos sólo con los pies.
- Golpear el globo azul con las manos y el rojo con los pies.
- Obstruir a otros grupos.

Las instrucciones pueden ser idénticas para las distintas parejas, y el profesor/a puede introducir reglas o globos adicionales en función del número de participantes.

Facilitar el juego:

- Distribuye los globos al alumnado.
- Haz hincapié en que no están permitidos los comportamientos groseros.
- Selecciona aleatoriamente al alumnado para que forme equipos utilizando herramientas de lotería.
- Permite preguntas sobre las instrucciones.
- Especifica a los niños y niñas que la colaboración es clave para el éxito del juego.
- Inicia el juego y vigile los comportamientos no deseados.
- Retira un globo del juego si toca el suelo.
- Termina el juego cuando todos los globos toquen el suelo o cuando expire el tiempo acordado.

Informe:

Una vez transcurrido el tiempo asignado, el alumnado coloca las sillas en círculo mirando hacia dentro y comparten sus experiencias. El profesor/a puede facilitar una sesión informativa formulando preguntas como las siguientes:

- ¿Cómo os sentisteis trabajando en pareja?
- ¿Cómo os sentisteis cuando visteis a otras parejas haciendo movimientos "prohibidos"?



- ¿Qué haríais diferente para volver a jugar?

Ilustraciones



(<https://darcymillerdesigns.com/from-the-studio/camp-darcy-balloon-crafts-and-games/>)

Material

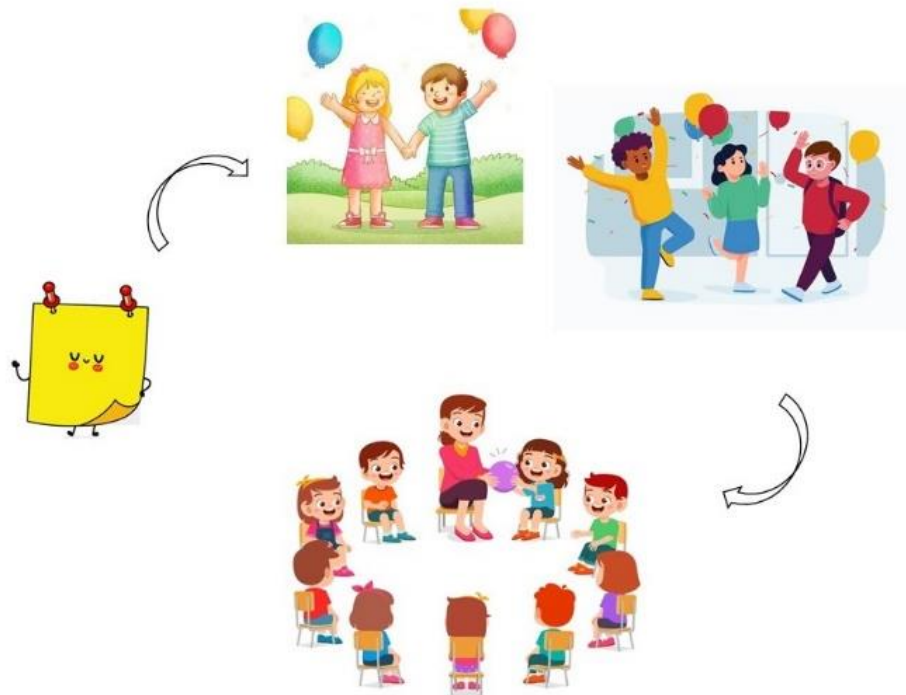
Prepara dos o tres (o más) globos de distintos colores.

Prepara las tiras de papel con las instrucciones del juego para cada pareja.

Despeja la sala para que los jugadores puedan moverse libremente.

Resumen

1. Prepara un espacio amplio (y, si lo desea, una estación de música), prepara globos e instrucciones en hojas de papel y coloca al alumnado por parejas.
2. Explica el juego al alumnado y da a cada pareja una instrucción para leer.
3. Empiza el juego y termine cuando todos los globos toquen el suelo o cuando expire el tiempo acordado.
4. Informe.



Checklist

- ¿Has preparado suficientes globos de distintos colores?
- ¿Has dividido al alumnado en parejas?
- ¿Cada pareja recibió y leyó en silencio las instrucciones?
- ¿Has explicado claramente el objetivo y las reglas del juego?
- ¿Has acordado con el alumnado la duración del juego?

Juego No: 2

Title: Yo-Mensaje y comportamiento asertivo (Entornos reales)

Objetivo del juego:

Concienciar sobre las diferentes perspectivas y aprender diversos estilos de comunicación. Capacitar al alumnado para utilizar la comunicación asertiva, como los Yo-Mensaje, practicando la autodefensa. Utilizar Yo-Mensajes fomenta la comunicación asertiva, ayudando al alumnado a expresar sus sentimientos durante conflictos o situaciones difíciles.



Este juego es adecuado para alumnado autista de nivel 1 y se centra en habilidades avanzadas de conversación y emocionales. Es preferible para niños y niñas de 7 y 8 años debido a la incorporación de habilidades de escritura y lectura.

Directrices

Configuración del juego:

1. Dispon las sillas en círculo para que el alumnado se siente, mirando hacia dentro.
2. Prepara hojas de papel con la fórmula del MENSAJES YO y trozos de papel, cada uno de los cuales contendrá una frase (agresiva o pasiva) para cada alumno/a.
3. Explica brevemente y muestra la diferencia entre los MENSAJES YO y TÚ, entregando al alumnado una hoja con la fórmula del Yo- Mensaje y un ejemplo.
 - Los MENSAJES YO expresan sentimientos personales hacia una acción, por ejemplo: "Me molesta que cojas mis lápices de colores sin preguntar".
 - Los MENSAJES TÚ echan la culpa, critican o juzgan a la otra persona, por ejemplo: "Cogiste mi lápiz sin preguntar".
4. Distribuye hojas de papel con tres frases cada una que contengan MENSAJES TÚ. Los alumnos deben transformar cada frase en un MENSAJE YO.

Facilitar el juego:

- Explica al alumnado que el juego se centra en las emociones y los estilos de comunicación, ofreciendo ejemplos de comportamiento ASERTIVO, AGRESIVO Y PASIVO.
- Reitera la diferencia entre los MENSAJES YO y TÚ, haciendo hincapié en que los MENSAJES YO expresan sentimientos personales mientras que los MENSAJES TÚ critican a los demás sin expresar emociones personales.
- Discutir los distintos estilos de comunicación con el alumnado, invitándoles a hacer preguntas y consideraciones.
- Entrega a cada alumno o alumna una hoja con la fórmula del MENSAJE YO y un ejemplo.
- Distribuye papelitos con tres frases y pide al alumnado que transforme los MENSAJES TÚ en MENSAJES YO.
- Deja tiempo suficiente para que lo hagan.
- Pide al alumnado que lea en voz alta la frase original del MENSAJE TÚ y el MENSAJE YO transformado al alumno de al lado en el sentido de las agujas del reloj.
- Una vez terminadas, anima al alumnado a comparar las respuestas, discutir las diferencias y reflexionar sobre sus sentimientos al escuchar las frases originales y las transformadas.



Informe:

El profesor/a y el alumnado también pueden hacer una lluvia de ideas sobre los beneficios que les aporta la comunicación asertiva y escribir sus respuestas en un folio grande o en un cartel mural.

Ilustraciones



(freepik.com)

Material

- Yo-mensaje
- SIENTO
- CUANDO TÚ
- PORQUE
- Y YO QUIERO

Sillas dispuestas en círculo.

Papelitos con la fórmula Yo-mensaje para cada alumno/a.

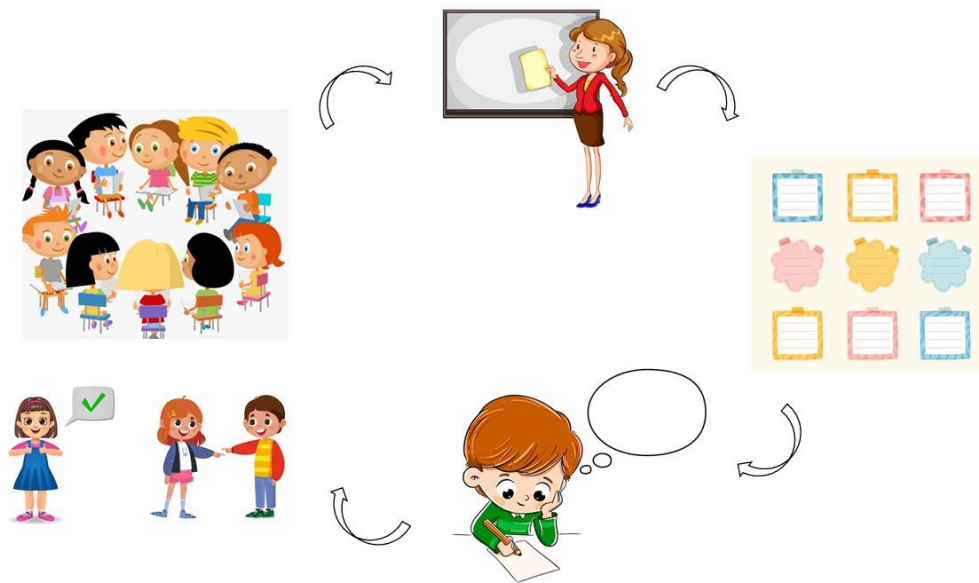
Papeles con una frase (agresiva o pasiva) para cada alumno/a.

Resumen

1. Prepara las hojas de papel con la fórmula de Yo-Mensaje
2. Reune al alumnado en círculo y explicarles el juego.
3. Distribuye el material y deja que el alumnado complete sus tareas.
4. Deja que el alumnado lea en voz alta sus respuestas en el sentido de las agujas del reloj.



5. Debate.



Checklist

- ¿Has colocado las sillas en círculo, mirando hacia dentro?
- ¿Has preparado papelitos con la fórmula del Yo-mensaje para cada alumno/a?
- ¿Has preparado papelitos con una frase (agresiva o pasiva) para cada alumno/a?
- ¿Has explicado claramente el objetivo y las reglas del juego?
- ¿Te has asegurado de que los participantes se turnen en el sentido de las agujas del reloj?
- ¿Has facilitado una sesión informativa para debatir las diferencias e ideas mutuas sobre los mensajes?
- ¿Has animado al alumnado a que compare sus respuestas, reflexionen sobre sí mismos y discutan sus diferencias e ideas sobre los mensajes?
- ¿Has animado al alumnado a hacer una lluvia de ideas sobre las ventajas de la comunicación asertiva y a escribir sus respuestas en un folio grande?



Juego No: 3

Título: Perspectivas (Pensamiento sistémico)

Objetivo del juego:

Aprender cómo las diferentes perspectivas pueden influir en nuestra percepción y en nuestra forma de pensar y sentir, y fomentar la tolerancia y la aceptación de los demás.

Este juego es adecuado para alumnado autista de nivel 1, ya que se centra en habilidades comunicativas, de copia y emocionales más avanzadas. Es preferible para niños y niñas de 6 y 7 años, ya que no requiere ninguna habilidad de lectura o escritura.

Directrices

Configuración del juego:

1. Divida a los participantes en grupos iguales de 3-5 miembros.
2. Indica a cada grupo que elija a un representante.
3. Prepara una imagen de una estructura creada por Arie Berkulin en 1977 llamada Swing (Materiales).
4. Explica las reglas del juego, destacando que el objetivo es observar la imagen y, a continuación, transmitir la información necesaria al equipo.

77

Facilitar el juego:

- Explica al alumnado que va a jugar al juego de observación y comunicación.
- Llama uno por uno a los representantes de cada grupo y muestrales una imagen de la estructura creada por Arie Berkulin en 1977 llamada Swing.
- Muestra a cada participante una imagen diferente de la estructura (si hay más de 4 grupos, dos o más representantes verán la misma imagen).
- Una vez que todos los participantes hayan visto las imágenes, permíteles que vuelvan a su grupo y describan lo que han visto a los demás miembros.
- Pide a otro miembro del equipo que haga un dibujo basado en la descripción.
- Durante las instrucciones, asegúrate de que la persona que ha hecho el dibujo está de espaldas al grupo y no puede ver lo que están haciendo.
- Vigila que los procedimientos se desarrollen sin problemas y que todos los miembros cooperen respetando las normas.
- Una vez terminados los dibujos, pide a los grupos que muestren lo que han dibujado y comprueba con la persona que vio el dibujo la exactitud de los dibujos, mientras el resto del grupo adivina de qué se trata.
- Al final de los procedimientos de dibujo y evaluación, haz que los grupos comparen sus dibujos.



- Revele que todos los grupos vieron e hicieron dibujos del mismo objeto -la construcción Swing- y explique que la forma de la construcción depende de la ubicación del observador.
- Muestra al alumnado un vídeo que demuestre los cambios en la estructura dependiendo de la perspectiva: <https://pixabay.com/videos/swing-ari-berkulin-eindhoven-steel-11369/>

Informe:

Por último, el profesor/a puede animar a los participantes a compartir situaciones de su vida en las que se haya podido producir una falta de comunicación debido a una diferencia de percepción.

Ilustraciones

<https://pixabay.com/videos/swing-ari-berkulin-eindhoven-steel-11369/>



Material

Cuatro imágenes diferentes de la estructura llamada SWING, creada por Arie Berkulin en 1977.

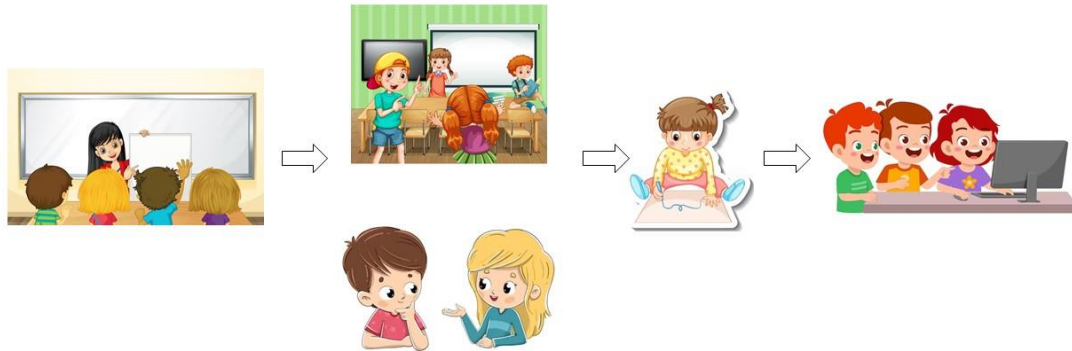
78

Una hoja de papel vacía para cada grupo.

Un dispositivo (tableta, portátil o teléfono móvil) conectado a Internet en el que se pueda ver el vídeo del enlace.

Resumen

1. Prepara el material, divide al alumnado en grupos y presenta el juego.
2. Llama a un representante de cada grupo (uno tras otro) y muéstrale a cada uno de ellos una imagen diferente de una estructura creada por Arie Berkulin en 1977 llamada Swing.
3. Que los representantes vuelvan a su grupo, describan lo que vieron y un miembro de cada grupo haga un dibujo basado en la descripción.
4. Deja que todos los grupos discutan y comparen lo que vieron y sus dibujos.
5. Revela el dibujo original que ha mostrado.
6. Informe.



Checklist

- ¿Has dividido a los participantes en grupos iguales de 3-5 miembros?
- ¿Has elegido cada grupo a un representante de entre ellos?
- ¿Preparaste las imágenes de la estructura Swing de Arie Berkulin y se las mostraste a los representantes de los grupos?
- ¿Has dado instrucciones claras sobre el dibujo en grupo?
- ¿Compararon todos los grupos sus dibujos?
- ¿Has mostrado al alumnado el vídeo de la estructura Swing?
- ¿Has animado al alumnado a relacionar y comparar esta situación con otras de su vida en las que hayan experimentado diferencias de percepción entre personas conocidas?



Juego No: 4

Título: Como Encajamos Juntos (Pensamiento sistémico)

Objetivo del juego:

Esta actividad pretende fomentar la cohesión y la conciencia entre los niños y niñas mediante un ejercicio de dibujo en grupo. El objetivo es ayudar a los niños/as a comprender cómo "encajan" colectivamente como grupo o clase, a pesar de sus diferencias individuales.

Este juego es adecuado para alumnado autista de nivel 1 ó 2, ya que se centra en el desarrollo de puentes de comunicación entre sus compañeros. Es preferible para niños y niñas de entre 6 y 7 años, ya que no requiere lectura ni habilidades comunicativas complejas.

Directrices

Configuración del juego:

1. Prepara una hoja de puzzle grande cortada en piezas de puzzle pequeñas y vacías.
2. Designa una zona para que el alumnado dibuje individualmente y otra para montar las piezas del puzzle (en el suelo o en los pupitres).

80

Facilitar el juego:

- Presenta la actividad, haciendo hincapié en sus objetivos. El profesor/a puede empezar diciendo: "Como miembros de un grupo, es importante entender cómo encajamos todos juntos. Trabajar bien juntos significa reconocer tanto nuestras semejanzas como nuestras diferencias".
- Distribuye una pieza de puzzle vacía a cada alumno/a.
- A continuación, el profesor/a debe informar a los alumnos de las instrucciones necesarias diciendo La tarea consiste en escribir un nombre en la propia pieza del puzzle y decorarla a su elección, con lápices de colores, dibujos o ilustraciones.
- El tiempo asignado para esta fase puede variar (5-15 minutos) en función de la edad del alumnado o de la evaluación del profesor/a.
- Una vez decoradas cada una de las piezas del puzzle, la tarea consiste en que el alumnado, en colaboración, conecte todas las piezas para formar un todo.
- Durante esta fase, el alumnado trabaja junto hasta que la última pieza del puzzle se convierte en parte integrante de la imagen completa.



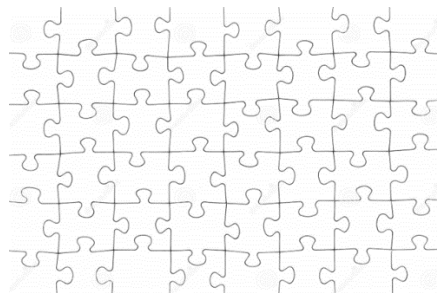
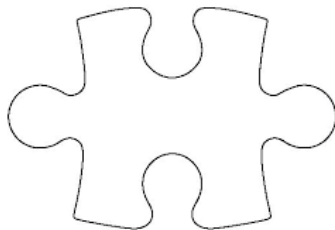
Informe:

Al final, el alumando se sienta en círculo y comparte sus reflexiones sobre su participación, así como sobre el trabajo que han creado.

Ilustraciones:



Material



Una hoja grande de puzzle se corta en trozos pequeños (puzzle vacíos), un trozo para cada alumno/a.

Un lugar para que cada alumno/a dibuje.

Pinturas, ceras, lápices, pegatinas...

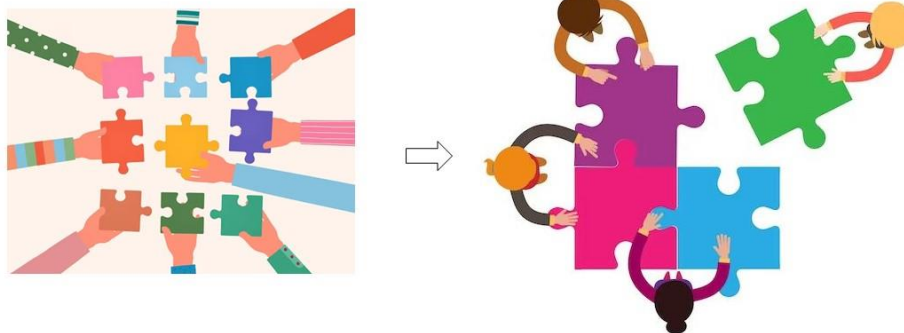
Un lugar donde el alumnado pueda armar todas las piezas del puzzle.

Sillas dispuestas en círculo.



Resumen

1. Prepara una zona espaciosa, piezas de un puzzle y otros materiales.
2. Explica el juego al alumnado.
3. Entrega a cada alumno/a una pieza del puzzle.
4. Permite que los niños y niñas decoren su propia pieza y que todos los niños y niñas combinen las piezas para formar un todo.
5. Informe.



Checklist

- ¿Preparaste una pieza vacía del puzzle para cada alumno/a?
- ¿Has proporcionado suficientes ceras, pinturas, lápices o pegatinas al alumnado?
- ¿Has hecho una introducción clara antes de empezar con el juego?
- ¿Has decorado cada alumno/a su propia pieza del puzzle?
- ¿Has aclarado qué tipo de comportamientos no están permitidos?
- ¿Conseguiste que todos los alumnos y alumnas encajar su parte del puzzle en el conjunto?
- ¿Has formulado preguntas para animar al alumnado a dar su opinión sobre cada parte de la actividad?



Juego No: 5

Título: Resolución de conflictos (Juegos de rol/debates de instancia)

Objetivo del juego:

El objetivo de esta actividad es cultivar la capacidad de toma de decisiones, la habilidad para resolver problemas y el pensamiento analítico. Además, pretende fomentar la concienciación, la tolerancia y la cooperación entre el alumnado.

Este juego es adecuado para alumnado autista de nivel 1, ya que se centra en desarrollar la comunicación y los puentes de cooperación entre sus compañeros. Es preferible para niños y niñas de entre 6 y 7 años, ya que no requiere ninguna habilidad de escritura o lectura.

Directrices

Configuración del juego:

1. Prepara una variedad de objetos que el alumnado pueda "llevarse".
2. Crea un escenario de juego de rol en el que el alumnado deba resolver un problema o tomar decisiones. Por ejemplo, imagine que se encuentra varado en una isla desierta y pida al alumnado que decida qué objetos llevarse y cómo van a sobrevivir.
3. El profesor/a puede presentar escenarios con múltiples soluciones y los alumnos y alumnas, trabajando en grupos, elegir la mejor opción o idear una nueva si consideran que las soluciones proporcionadas son inadecuadas.
4. Asegurate de que el número de objetos sea impar, de modo que el grupo que elija primero reciba un objeto menos que el otro grupo.
5. Los grupos deciden colectivamente si quieren elegir primero. Si ambos grupos prefieren el mismo orden, un juego de dados puede determinar el orden, ganando el número más alto.

83

Facilitar el juego:

- Antes de las instrucciones, el profesor/a debe explicar al alumnado que se trata de un juego en dos grupos y que depende de las decisiones del grupo.
- Divide al alumnado en dos grupos, haciendo hincapié en el trabajo en equipo y en la toma de decisiones conjunta dentro de cada grupo.
- Explica que se ofrecen diversos artículos para una isla desierta imaginaria, haciendo hincapié en la importancia de respetar las ideas y opiniones de los



demás sin críticas ni groserías. Aclare cualquier duda sobre las instrucciones del juego.

- Los grupos eligen por turnos el objeto que consideran más importante para sobrevivir en la isla desierta.
- El juego continúa hasta que todos los objetos se distribuyen entre los grupos.
- Durante el juego, anime al alumnado a debatir sobre los objetos ofrecidos y su posible uso en la isla desierta.
- Después de repartir todos los objetos, pide a cada grupo que aporte ideas adicionales para sobrevivir en una isla desierta.

Informe:

Al final, el alumnado se sienta en círculo y comparte sus reflexiones sobre su participación en un proceso de grupo. El alumnado puede compartir sus pensamientos sobre el juego y reflexionar sobre su participación, así como sobre su satisfacción con las decisiones del grupo. El profesor/a puede formular preguntas para animar al alumnado a expresar sus impresiones y pensamientos.

- ¿Fue fácil tomar decisiones en grupo?
- ¿Qué parte de la tarea te ha gustado más?
- ¿Harías algo diferente?

Ilustraciones



(vectorstock.com)

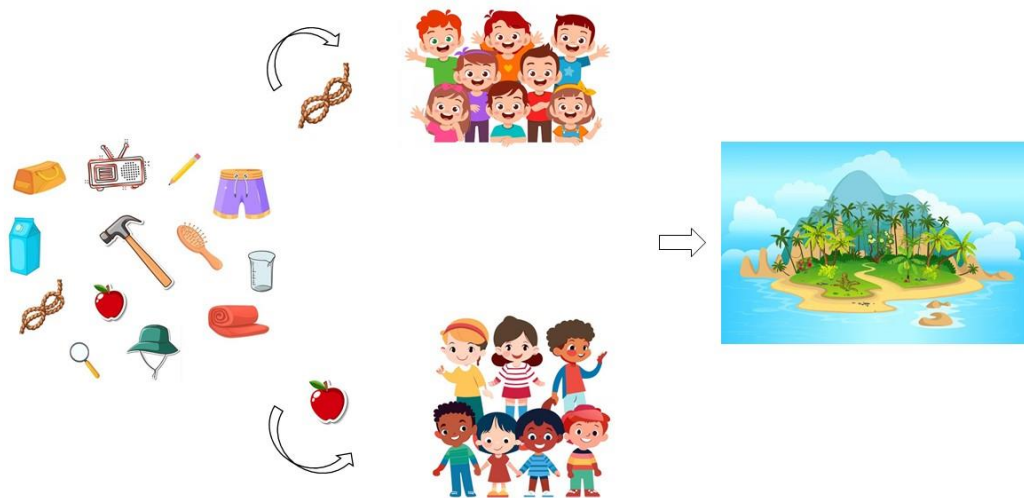
Material

Una serie de objetos de uso cotidiano (por ejemplo, cerillas, cuchillo de plástico, cuerda, jabón, papel, escoba, cuchara, bolsa, cepillo de dientes, botella de plástico, reloj, lámpara, cuenco, sal, manta...).



Resumen

1. Prepara un escenario y, en consecuencia, los elementos que el alumnado pueda "llevarse", y divida la clase en dos grupos.
2. Explica el juego al alumnado.
3. Deja que cada grupo elija un objeto cada vez, por turnos, hasta que se hayan distribuido todos los objetos.
4. Permite que los grupos discutan sus elecciones durante el juego.
5. Lluvia de ideas e informe.



Checklist

- ¿Has preparado diferentes objetos de uso cotidiano que el alumnado pueda "llevarse"?
- ¿Has preparado un juego de rol con un problema para que el alumnado lo resuelva?
- ¿Has dividido al alumnado en dos grupos?
- ¿Has hecho una introducción clara antes de empezar el juego?
- ¿Has aclarado qué tipo de comportamientos no están permitidos?
- ¿Has animado a todos los alumnos y alumnas a participar en el proceso de toma de decisiones?
- ¿Has formulado preguntas para animar al alumnado a dar su opinión sobre la actividad?



Referencias

Asociación Americana de Psiquiatría. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders (DSM-5®)*. Philadelphia: American Psychiatric Publishing.

Alalet, R. (2018). A Limited Review of Social Skills Training for Children with ASD. *International Journal of Autism & Related Disabilities, 2*.

Bury, S. M., Hedley, D., Uljarević, M., & Gal, E. (2020). The autism advantage at work: A critical and systematic review of current evidence. *Research in Developmental Disabilities, 105*, 103750.

Chung, K., Reavis, S., Mosconi, M. W., Drewry, J., Matthews, T., & Tassé, M. J. (2007). Peer-mediated social skills training program for young children with high-functioning autism. *Research in Developmental Disabilities, 28*(4), 423–436.

Gately, S. E. (2008). Facilitating reading comprehension for students on the autism spectrum. *Teaching Exceptional Children, 40*(3), 40-45.

Gibson, J. L., Pritchard, E., & De Lemos, C. (2021). Play-based interventions to support social and communication development in autistic children aged 2–8 years: A scoping review. *Autism & Developmental Language Impairments, 6*, 239694152110158.

Keen, D. (2009). Engagement in children with autism in learning. *Australian Journal of Special Education, 33*(2), 130-140.

Kenny, L., Hattersley, C., Molins, B., Buckley, C., Povey, C., & Pellicano, E. (2016). Which terms should be used to describe autism? Perspectives from the UK autism community. *Autism, 20*(4), 442-462.

Klin, A. (2000). Attributing social meaning to ambiguous visual stimuli in higher functioning autism and Asperger syndrome: The social attribution task. *Journal of Child Psychology, Psychiatry and Allied Disciplines, 33*, 763–769.

Koegel, L., Koegel, R. L., Frea, W., & Green-Hopkins, I. (2003). Priming as a method of coordinating educational services for students with autism. *Language, Speech, and Hearing Services in Schools, 34*(3), 228-235.

Koegel, L. K., Singh, A. K., & Koegel, R. L. (2010). Improving motivation for academics in children with autism. *Journal of autism and developmental disorders, 40*, 1057-1066.



- Kossyvakı, L., & Papoudi, D. (2016). A Review of Play Interventions for Children with Autism at School. *International Journal of Disability Development and Education*, 63(1), 45–63.
- Mastrangelo, S. (2009). Harnessing the Power of Play. *Teaching Exceptional Children*, 42(1), 34–44.
- McIntosh, K., Herman, K., Sanford, A., McGraw, K., & Florence, K. (2004). Transitions: Techniques for promoting success between lessons. *Teaching Exceptional Children*, 37(1), 32-38.
- McMahon, C. M., Lerner, M. D., & Britton, N. (2013). Group-based social skills interventions for adolescents with higher-functioning autism spectrum disorder: a review and looking to the future.
- Ochs, E., Kremer-Sadlik, T., Solomon, O., & Sirota, K. G. (2001). Inclusion as social practice: Views of children with autism. *Social Development*, 10(3), 399-419.
- O’Keeffe, C., & McNally, S. (2021). A Systematic Review of Play-Based Interventions Targeting the Social Communication Skills of Children with Autism Spectrum Disorder in Educational Contexts. *Review Journal of Autism and Developmental Disorders*, 10(1), 51–81.
- Silveira-Zaldivara, T., Özerk, G., & Özerk, K. (2021). Developing Social Skills and Social Competence in Children with Autism. *International Electronic Journal of Elementary Education*, 13(3), 341–363.
- Vivanti, G. (2020). Ask the editor: What is the most appropriate way to talk about individuals with a diagnosis of autism? *Journal of Autism and Developmental Disorders*, 50, 691–669.
- Wainwright-Sharp, J. A., & Bryson, S. E. (1996). Visual–spatial orienting in autism. *Journal of Autism and Developmental Disorders*, 26, 423–438.
- Wang, P., & Spillane, A. (2009). Evidence-Based Social Skills Interventions for Children with Autism: A Meta-analysis. *Education and Training in Developmental Disabilities*, 44(3), 318–342.
- White, S. W., Keonig, K., & Scahill, L. (2006). Social Skills Development in Children with Autism Spectrum Disorders: A Review of the Intervention Research. *Journal of Autism and Developmental Disorders*, 37(10), 1858–1868.
- Wolfberg, P., DeWitt, M., Young, G. S., & Nguyen, T. N. (2015). Integrated Play Groups: Promoting Symbolic Play and Social Engagement with Typical Peers in Children with ASD Across Settings. *Journal of Autism and Developmental Disorders*, 45(3), 830–845.



Wolfberg, P., Jia, W., & DeWitt, M. (2012). Including Children with Autism in Social and Imaginary Play with Typical Peers: Integrated Play Groups Model. *American Journal of Play*, 5(1), 55–80.

Wolstencroft, J., Robinson, L., Srinivasan, R., Kerry, E., Mandy, W., & Skuse, D. (2018). A Systematic Review of Group Social Skills Interventions, and Meta-analysis of Outcomes, for Children with High Functioning ASD. *Journal of Autism and Developmental Disorders*, 48(7), 2293–2307.