

**PROGRAMA ESPECÍFICO PARA
ALUMNADO T.E.A.**

ALUMUNA:

1ºB

PEDAGOGÍA TERAPÉUTICA:

CURSO 15-16

PROGRAMA ESPECÍFICO PARA ALUMNADO T.E.A.

(Basado en Planeta Visual)

COMUNICACIÓN Y LENGUAJE

Esta área se trabajará conjuntamente con al especialista de Audición y Lenguaje

1. COMUNICACIÓN

En estos momentos, emplea conductas instrumentales con personas para pedir (cambiar el mundo físico) pero no para compartir experiencias o cambiar el mundo mental.

OBJETIVOS

- Se desarrollará la capacidad de comentar o predicar propiedades y relaciones de los objetos y las situaciones de la forma más espontánea posible.
- Describiremos acontecimientos cotidianos y extraordinarios.
- Preguntaremos para obtener más información en situaciones de la vida diaria.
- Se narraran historias populares.
- Narraremos vivencias personales presentes y pasadas.
- Daremos información, de referencia o de predicción.

CONTENIDOS

- Enlaces temporales y de acción y fórmulas morfosintácticas.
- Vocabulario genérico: sujetos, verbos, cualidades...
- Hechos, cuentos, incidentes y acontecimientos siguiendo un orden temporal.
- La estructura de una narración: introducción, nudo y desenlace.
- Conoceremos fórmulas de comienzo y fin de textos narrativos literarios.
- El placer por compartir información.

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

- Para estimular la capacidad narrativa se plantea la estrategia de **uso de agendas visuales** para apoyar la estructuración temporal de Noa. Se trata de tableros donde se colocan referencias gráficas o escritas acerca de los acontecimientos diarios o de los que se prevén (excursión, cumpleaños...). Se puede usar este soporte para introducir una rutina diaria de relato.

- Función de referencia. Hay tres etapas en la enseñanza de referentes a un niño: referencia aislada (respuesta a “¿qué es esto?”), discriminación entre referencia y peticiones, y estimulación y fortalecimiento de la referencia emergente o iniciada (“este X”). Las estrategias de enseñanza de la referencia son la selección de objetos, el énfasis en la diversidad, el empleo de ayuda combinada, el empleo de la exageración.
- Ampliar el registro funcional: este aspecto incluye los usos nuevos para palabras que ya forman parte del léxico expresivo del niño pero también la adquisición de nuevas palabras.
- Funciones lingüísticas ligadas a la atención conjunta y la producción de declarativas, usando libros de imágenes o cualquier otro material que interese a Noa, se entrena la tarea de señalar con el dedo. Se acompaña normalmente de dos consignas seguidas, la primera sirve para compartir la atención (“mira el X”), y la segunda sirve para compartir.

2. LENGUAJE EXPRESIVO

En este momento, tiene verbalizaciones que no son propiamente lingüísticas.

OBJETIVOS

- Fomentar una relación vincular positiva en un entorno organizado y predecible.
- Enseñar el primer signo comunicativo simbólico, es decir, la primera palabra con carácter funcional (petición de objeto o acción).
- Asociar la emisión de determinada forma comunicativa (expresión oral de sonidos) con la consecución de metas placenteras.
- Dotar de significado a los episodios de mutismo funcional,(canturreos, jerga...) asociándolos con conductas, objetos o acciones, y aumentar los episodios de juego vocal.

CONTENIDOS

- Expresión a través de símbolos.
- Asociación signo (sea cual sea su naturaleza) - meta.

- Canciones, sonidos, ruidos de animales y del entorno próximo.

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

- Sonidos iniciales del habla: el primer sonido, y el segundo y siguientes.

Empezaremos el entrenamiento con sonidos similares o idénticos a aquellos que Noa ya produce: los sonidos nuevos se construyen mejor partiendo de los antiguos, así que habremos de escuchar los sonidos que emite como parte de su “mutismo funcional. Hemos de asegurarnos de que los sonidos iniciales de la alumna son fácilmente distinguibles unos de otros, ya que esto hará más fácil la tarea de aprendizaje de sonidos nuevos.

La preparación para la imitación verbal. Tiene dos pasos:

- enseñar a producir ruidos o sonidos para aumentar la proporción de vocalizaciones.
- entrenar la creación de ruidos o sonidos para enseñarle a producir sonidos después de que los produzcamos.

3. LENGUAJE RECEPTIVO

Asocia enunciados verbales con conductas propias, con indicios de que los enunciados se asimilen a un código.

OBJETIVOS:

- Ampliar el léxico receptivo: signos de señal y signos de comando.
- Ampliar el léxico receptivo: sustantivos, acciones sencillas.
- Aprender las primeras categorías.
- Aprender a responder a las primeras preguntas sencillas.

CONTENIDOS:

- Signos/pictogramas de las actividades que suceden en las rutinas diarias.
- Categorías sencillas referidas al contexto.

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

-Partiremos siempre del léxico conocido e ir introduciendo por contraste los nuevos elementos, ya que el desarrollo del lenguaje se basa en una progresiva diferenciación de las adquisiciones. La mezcla de ítems fáciles e ítems difíciles se considera un buen

sistema para mantener el interés y la motivación al permitir mayor frecuencia de refuerzos.

-Utilizaremos la comprensión discriminativa, empezando por un sistema de elección entre alternativas, siguiendo un orden de creciente dificultad:

*alternativas entre un ítem nuevo y un ítem conocido

*alternativas entre un ítem nuevo y varios conocidos

*alternativas entre dos ítems nuevos (ya trabajados anteriormente con ítems conocidos)

*alternativas entre varios ítems (ya trabajados anteriormente por parejas)

-Generalizaremos la comprensión en situación: se debe informar al entorno próximo del niño (familia, otros profesores...) de las palabras trabajadas en las sesiones para que se aprovechen las situaciones naturales como contextos de aprendizaje.

-Presentaremos la palabra nueva en distintos contextos lingüísticos, incluso dentro de pequeñas expresiones más complejas pero que los niños podrán entender con ayuda de la situación.

-Seguiremos con la comprensión sin la ayuda contextual, colocando de vez en cuando los ítems trabajados en medio de situaciones aleatorias que no tienen relación directa con el contenido del ítem (cuando el niño está dibujando o jugando con otro material).

-Utilizaremos la mediación gestual: el uso de gestos asociados a palabras facilita el aprendizaje de su comprensión.

-Realizaremos agrupaciones: agruparemos las palabras por familias o clases semánticas.

DESARROLLO SOCIAL

1. RELACIÓN SOCIAL

Presenta dificultades de relación, de entablar un vínculo con adultos y de relacionarse con sus iguales. Sus relaciones son infrecuentes e inducidas, externas con iguales. Las relaciones se establecen más como respuestas que como iniciativa propia.

OBJETIVOS

- Desarrollar la motivación de relación:
- Potenciar situaciones sociales con iguales placenteras.
- Enseñar habilidades sociales básicas:
- Saludar.

- Autopresentarse.
- Pedir favores.
- Emplear fórmulas de cortesía.
- Hacer comentarios positivos de otros.
- Solucionar problemas interpersonales.
- Realizar iniciaciones sociales.
- Crear entornos comprensivos con las necesidades de los niños con TEA.
- Desarrollar habilidades de autoconocimiento.

CONTENIDOS

- Motivación de relación.
- Habilidades básicas de interacción.
- Autoconocimiento.
- Entornos sensibles a la interacción

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

- Utilizaremos cuentos infantiles con contenidos sociales.
- Emplearemos procedimientos de enseñanza explícita de habilidades sociales:
 - Instrucción verbal y modelado.
 - Práctica. Puede practicarse en situaciones “artificiales o en situaciones naturales y normales que ocurren en la vida diaria.
 - Recompensas: se le dice o hace algo agradable al niño
 - Diálogo: consiste en hablar y dialogar sobre la habilidad que se está trabajando.
- Promoveremos un papel activo de los iguales en el proceso de inclusión.

2. REFERENCIA CONJUNTA

Presenta miradas de referencia conjunta en situaciones dirigidas, pero no abiertas.

OBJETIVOS

- Aumentar la complejidad, recuencia y probabilidad de gestos y miradas de referencia conjunta:
- Seguir la dirección de los gestos de señalar de otras personas.

- Mirar lo mismo que estámirando otra persona.
- Desarrollar la mirada referencial.
- Enseñar a interpretar conductas de comunicación no verbal:
- Enseñar al niño de forma explícita los principios básicos inherentes al uso de los comportamientos no verbales.
- Ayudar a dirigir su atención hacia las claves sociales relevantes, enseñándole a interpretar el significado de los comportamientos no verbales expresados por las otras personas.

CONTENIDOS

- Mirada referencial.
- Conductas no verbales de comunicación.

ESTRATEGIA METODOLÓGICAS

Uso e interpretación de conductas no verbales:

-Emplearemos historias sociales: cuento corto ajustado a un formato y directrices específicos utilizado para describir a una persona, destreza, evento, concepto o situación social. Habilidades a trabajar con este procedimiento:

- Mirar a la persona con la que se está conversando.
- Mantener una postura corporal propicia a la comunicación.
- Asentir con la cabeza.
- Sonreír.

-Intentaremos, poco a poco, poner en práctica juegos de escenificación y las técnicas de role play para la práctica repetida de estas habilidades, ya que permiten corregir los comportamientos inadecuados y reforzar las conductas usadas correctamente.

- Usaremos el vídeo para analizar de forma repetitiva y estructurada una amplia gama de comportamientos no verbales.

- Emplearemos refuerzos diferenciales para la acción de llamar la atención: cuando Noa intente dirigirse mí sin llamar previamente mi atención, haré como si no me diera cuenta y después prestaré atención a sus esfuerzos, fingiendo sorpresa y haciendo comentarios sobre la necesidad de llamar previamente la atención.

- Tendremos en cuenta una enseñanza explícita de la referencia conjunta: comenzaremos por hacer observar en qué dirección mira la persona, o lo que hace, y realizaremos un comentario sobre ello para mostrar que se está participando.

3. TRASTORNO INTERSUBJETIVO Y MENTALISTA

Presenta respuestas intersubjetivas primarias, pero ningún indicio de que vive al otro como "sujeto".

OBJETIVOS

- Crear estructura contingente y recíproca de las acciones que se desarrollan en la interacción.
- Incorporar a las relaciones objetos, definiendo estructuras de relación acerca de los referentes compartidos.
- Etiquetar expresiones emocionales en situaciones estructuradas.

CONTENIDOS

- Referencia subjetiva conjunta.
- Acción y atención conjunta (comunicación social prelingüística que implica el empleo de gestos para compartir el interés).
- Círculos de comunicación.
 - Expresiones faciales básicas

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

- **COMIENZO DE COMUNICACIÓN Y ATENCIÓN CONJUNTA.**

-Fase 1: Comunicándose para alcanzar la meta deseada.

Se le motiva a comunicarse con el adulto para conseguir un deseo. Para ello es necesario crear un entorno propicio para la comunicación (p.ej. colocando objetos dentro de recipientes, en estanterías...). Se espera a que el niño realice cualquier señal comunicativa (uso instrumental, mirada,...) para dar la respuesta.

-Fase 2: Compartiendo actividades.

Se pretende que el niño se comunique espontáneamente con el adulto sobre una meta que implique atención y participación conjunta. Para ello se puede recurrir a objetos que el niño no pueda activar por sí mismo o a rutinas sociales.

-Fase 3: Utilizando el contacto visual en el contexto de la comunicación.

Se enseña que sus propios gestos no verbales (p.ej.contactos visuales) son importantes para comunicarse con otras personas. El adulto realiza una pausa antes de acceder a las solicitudes del niño, para incitar ese contacto ocular.

-Fase 4: Atendiendo a las peticiones no verbales de otros y dirigiendo la atención de otros.

El propósito de esta fase es que empiece a tener en cuenta signos de comunicación no verbal. Una vez que el niño comienza de forma sistemática a acompañar las peticiones con miradas a la cara del adulto, éste produce un signo no verbal exagerado para indicar si va a realizar o no la actividad. De vez en cuando, se puede fingir no prestar atención al niño para motivarle a que dirija nuestra atención hacia la actividad deseada.

- **COMPRENSIÓN EMOCIONAL:**

-Nivel 1: Reconocimiento de las expresiones faciales a partir de fotografías.

-Nivel 2: Reconocimiento de las emociones a partir de dibujos esquemáticos.

-Denominación expresiva y receptiva de expresiones faciales “en vivo” y posteriormente en fotografía y pictograma: procedimiento de enseñanza condicionamiento operante e incorporación de estímulos discriminativos de forma progresiva hasta llegar a la discriminación de varias emociones de forma aleatoria.

-Emparejamiento de expresiones faciales con sus emociones correspondientes.

-Identificación de las causas de los sentimientos, explicitando el contexto emocional en el que se desarrolla la acción.

-Llamar la atención del niño sobre su estado afectivo, y darle la posibilidad de constatar por sí mismo las manifestaciones de sus emociones en el momento mismo en que tienen lugar, dándole un espejo o realizando fotos digitales que se pueden ver en el momento.

ANTICIPACIÓN Y FLEXIBILIDAD

1. ANTICIPACIÓN

Tiene incorporadas estructuras temporales amplias . Puede haber reacción catastrófica ante cambios no previstos.

OBJETIVOS

Incorporar estrategias activas de decisión sobre acontecimientos futuros y acciones alternativas:

- Proporcionar opciones entre actividades diversas posibles.
- Transferir el control de la agenda.
- Programar cambios imprevistos.
- Ofrecer estructuras para comprender y aceptar los cambios.

CONTENIDOS

- Control personal.
- Elecciones.
- Relajación.

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

- **Estrategia para reforzar la habilidad de organizarse: agenda de planificación.**

Es un simple registro escrito de la secuencia de actividades y tareas a realizar durante el día. Se debe reforzar el uso independiente de la agenda para fomentar la responsabilidad personal y aumentar la capacidad de organización conductual. El empleo de este apoyo proporciona sentimientos de seguridad y predictibilidad.

- **Empleo programas ideados para enseñar a elegir y comunicar las peticiones.**

- ✓ Variables que intervienen en la enseñanza de la elección, según la forma de elegir:

-Elegir una opción entre dos posibles: A o B

-Elegir dos opciones: A y B

-No elegir ninguna opción: ni A ni B

-Escoger una tercera opción: ni A ni B sino C

- ✓ Tipo de opción:

-Elegir entre actividades.

-Elegir dentro de una actividad: realizar la actividad o no, con quién, cómo, cuándo, dónde y materiales.

-Tipo de pregunta de elección: abierta o cerrada.

-Tipo de presentación de lo elegido: pequeñas porciones o cambio de turnos.

-Número de estímulos para elegir.

-Valor reforzante de los elementos entre los que se elige: refuerzo inmediato y refuerzo diferido.

-Contexto de elección: situaciones abiertas o dentro de una rutina.

-Complejidad simbólica en la representación de las opciones.

- **Incorporación en los horarios tiempos dedicados a la elección entre diversas actividades** y creación de paneles de elección para elegir dentro de una misma actividad.

- **Creación de claves visuales temporales que favorezcan la autodirectividad y el autoregistro.**

- **Estrategias para abordar cambios imprevistos:**

- Desensibilización sistemática para afrontar cambios imprevistos:

- Establecer una jerarquía de sucesos inesperados.

- Proporcionar situaciones que la relajen y produzcan en ella estados de bienestar y tranquilidad.

- Presentar en esas situaciones los estímulos de forma muy gradual, desde los menos hasta los más inesperados y potencialmente ansiógenos.

- Introducir el cambio en la agenda.

- Realizar una explicación aparte.

- Ofrecer una alternativa.

- Ejercicios de relajación.

2. FLEXIBILIDAD

Predominan las estereotipias motoras simples.

OBJETIVOS

- Crear un entorno significativo y rico en experiencias:
- Desarrollar competencias de comprensión del entorno.
- Desarrollar competencias de comunicación.
- Aumentar la atención en el medio.
- Construir conductas positivas y funcionales:
- Ofrecer alternativas funcionales de actividad.
- Incrementar la motivación por realizar conductas con meta.

CONTENIDOS

- Entorno habilitado.
- Acción y atención conjunta.
- Habilidades comunicativas básicas.
- Competencias nuevas.

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

-Generalización: promover el tránsito de las situaciones controladas a situaciones naturales.

-Mantenimiento: enseñar habilidades funcionales y emplear el refuerzo intermitente.

-NIVEL 1: ATENCIÓN A PERSONAS, COMPORTAMIENTO SOCIAL Y RESPETO DEL TURNO.

-Fase 1: Darse cuenta de las relaciones entre las propias acciones y las de los otros. El adulto realiza imitaciones exactas y contingentes a las acciones de Noa con objetos, movimientos del cuerpo y vocalizaciones.

-Fase 2: Facilitando el contacto visual. Desplazar la atención de Noa del juguete a la cara del adulto. Al mismo tiempo que se imita la acción de ella, la cara del adulto debe estar exactamente detrás del juguete. Es importante sonreír y expresar agrado cuando mire.

-Fase 3: Tomando turnos. El adulto espera antes de imitarla, en lugar de hacerlo simultáneamente. Esto lleva de forma natural a anticipar la acción del adulto y crea un tipo de interacción de ida y vuelta.

-Fase 4: Comportamiento frente a imitación. El adulto imita las acciones de ella con un objeto similar, pero no idéntico, centrándose más en la intensidad y el ritmo que en la imitación directa, o bien modifica la acción. El objetivo es que siga mostrando anticipación y espera de turno a pesar de la naturaleza indirecta de la imitación.

-NIVEL 2: COMIENZO DE COMUNICACIÓN Y ATENCIÓN CONJUNTA.

-Fase 1: Comunicándose para alcanzar la meta deseada. Se le motiva a comunicarse con el adulto para conseguir un deseo. Para ello es necesario crear un entorno propicio para la comunicación. Se espera a que el niño realice cualquier señal comunicativa (uso instrumental, mirada,...) para dar la respuesta.

-Fase 2: Compartiendo actividades. Se pretende que Noa se comunique espontáneamente con el adulto sobre una meta que implique atención y participación conjunta. Para ello se puede recurrir a objetos que no pueda activar por sí mismo o a rutinas sociales.

-Fase 3: Utilizando el contacto visual en el contexto de la comunicación. Se le enseña que sus propios gestos no verbales (p.ej. contactos visuales) son importantes para comunicarse con otras personas. El adulto realiza una pausa antes de acceder a las solicitudes del niño, para incitar ese contacto ocular.

-Fase 4: Atendiendo a las peticiones no verbales de otros y dirigiendo la atención de otros. El propósito de esta fase es que empiece a tener en cuenta signos de comunicación no verbal. Una vez que comienza de forma sistemática a acompañar las peticiones con miradas a la cara del adulto, éste produce un signo no verbal exagerado para indicar si va a realizar o no la actividad. De vez en cuando, se fingirá no prestar atención al niño para motivarle a que dirija nuestra atención hacia la actividad deseada.

3. SENTIDO DE ACTIVIDAD

Actividades autónomas de ciclo largo, que no se viven como parte de proyectos coherentes, y cuya motivación es externa.

OBJETIVOS

Desarrollar pautas autodirectivas:

- Identificar conductas que se quieren favorecer.

- Identificar reforzadores.
- Elaborar procedimientos de autoregistro.
- Enseñar a usar los registros.
- Retirar progresivamente la ayuda externa.
- Enseñar habilidades pivote.

CONTENIDOS

- Autodirectividad.
- Sistemas de refuerzo.
- Habilidades pivote.

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

Los sistemas de refuerzo: economía de fichas:

Para utilizar correctamente el sistema de fichas, previamente y de modo conjunto, fijará claramente el valor de las fichas que se otorguen y las conductas que van a ser premiadas.

Una vez puesto en funcionamiento el sistema inicialmente se debe reforzar con fichas cada vez que ocurre la conducta deseada para motivar al alumno y lograr implementarla. Cuando la conducta ya está adquirida y mantenida, se deberá reforzar de un modo intermitente.

- Procedimiento para enseñar conductas pivotales :

Una conducta pivote es una conducta que parece ser central en amplias áreas del funcionamiento, por lo que efectos positivos en éstas, deberían tener efectos extendidos en otros ámbitos del desarrollo. Algunas conductas pivote son: la motivación y la respuesta a múltiples estímulos.

La situación de aprendizaje debe tendrá una estructura muy básica y simple:

-El adulto presenta a Noa una instrucción, pregunta, o le da oportunidad de participar de forma espontánea.

-Responde.

-El adulto proporciona algunas consecuencias dependiendo de la respuesta de éste.

La pregunta, instrucción u oportunidad para responder debe ser:

-Clara, sin interrupciones, apropiada a la tarea y captando la atención de ella.

-Entremezclada con tareas de mantenimiento.

-Ser escogida por el niño.

-Incluir componentes múltiples.

Los reforzadores deberían ser:

-Contingentes a la conducta.

-Administrados ante cualquier intento de respuesta.

-Relacionado con la conducta deseada.

SIMBOLIZACIÓN

1. FICCIÓN

Presenta ausencia completa de juego funcional o simbólico o de otras competencias de ficción.

OBJETIVOS

- Aumentar la calidad de vida al poder participar en actividades de ocio placenteras.
- Compartir espacios y tiempos de juego estableciendo una relación vincular positiva entre el adulto y el niño.
- Aumentar el placer funcional por el juego.
- Manejar recursos y materiales diversos y atractivos que susciten en ella la exploración y la relación con los mismos.
- Iniciar actividades lúdicas de juego funcional
- Adquirir las formas más sencillas de simulación.
- Aprender distintos tipos de juegos autónomos con los que puedan disfrutar en el colegio, en su casa y en el entorno.

CONTENIDOS

- Relación vincular positiva.
- Juegos circulares de interacción.
- Juego motor.
- Juego funcional.

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

- Ideas generales sobre cómo comenzar a establecer un juego positivo:

FASE 1: Conocer las actividades que realiza espontáneamente y el tiempo que les dedica.

-Rellenar registro mediante la observación sobre: todos los juegos que parecen interesarle especificando el tiempo que les dedica, si es una actividad compartida o individual y si requiere de objetos; los momentos en los que realiza cada juego.

-Conseguir penetrar en sus juegos y compartir el placer lúdico, convertirnos en su compañero de juego.

Algunas técnicas para la interacción:

- Dejar que lleve el liderazgo.
- Obstáculo lúdico: colocarnos entre ella y el objeto que esté tocando o la acción que el niño esté intentando hacer. De este modo nos convertiremos en otro objeto lúdico en su mundo.
- Conocer su perfil sensorial y motor : detectar la sensación que más le relaja, la que más le estresa y la que no acaba de apreciar. Ver cómo responde a los diferentes tipos de tacto, de sonidos y de volúmenes. Observar como procesan las sensaciones, cuál es su percepción visual, sus competencias motoras, la respuesta ante el movimiento, las actividades que le estimulan ...
- Partir de sus habilidades existentes y trabajar poco a poco desde esa base.
- Utilización de juegos circulares, juegos físicos y motores

-Conseguir una coordinación estrecha entre el ambiente que va encontrar al intentar jugar y el modo de organizar las sesiones.

FASE 2: Organizar el juego en sesiones diarias:

-Aprovechar las oportunidades espontáneas para favorecer el juego.

-Establecer momentos de juego estables y diarios que pueda anticipar.

-Señalizar estos momentos de juego dentro de la agenda y enmarcarlos después de una actividad que tenga un fin claro y antes de una actividad individual de menor exigencia para ella.

-Plantear actividades de ciclo corto.

-Crear rutinas de juego para animar la interacción.

-Escoger el mejor entorno para jugar y tener preparado en él todos los objetos necesarios y eliminar aquellos estímulos distractores.

-Organizar los juegos en la sesión: Inicialmente es mejor plantear sesiones caracterizadas por una única actividad, de forma progresiva iremos aumentando más actividades y más tiempo de juego.

Iniciar con sesiones de juegos motores o circulares.

Cuándo ya demande estas actividades introduciremos juegos con objetos, empezando por los objetos con los que ya disfrute.

Una vez que ya hayamos incorporado nuevos juegos comenzaremos a organizarlos de la manera más adecuada, creando una estructura que permita la anticipación. Para esto también pueden ser útiles las señales acústicas para ayudar a comprender la estructura de la sesión (canciones, retahílas, frases características).

-Utilizar actividades que coordinen habilidades visuales con habilidades motrices.

-Una vez que ya exista un abanico de actividades debemos dar la oportunidad de elegir entre objetos diferentes y posteriormente entre opciones dentro de la misma categoría de juguete.

- Respetar la secuencia evolutiva en el desarrollo del juego:

-JUEGOS CIRCULARES DE INTERACCIÓN: son juegos repetitivos y contingentes que ayudan a establecer las bases de la comunicación.

-JUEGOS CON CONTACTO FÍSICO: cosquillas, volteretas...

-JUEGO MOTOR: actividades de movimiento, en las que inicialmente el peso de la interacción recae sobre el adulto. Para favorecer las competencias de interacción es conveniente realizar varios ensayos para que aprenda la secuencia del juego. Cuando esto haya sucedido se debe demorar la continuación de la actividad, realizando la “espera estructurada”, a la espera de que el pequeño realice una conducta comunicativa (mirarnos, moverse, vocalizar...) ante la cual se termina la secuencia. Los juegos motores pueden hacerse progresivamente más complejos hasta introducir algunas reglas.

-JUEGOS DE IMITACIÓN- CONTRAIMITACIÓN

-JUEGO FUNCIONAL - JUEGOS CON JUGUETES:

- Juego con juguetes que facilitan la interacción social
- Juegos de causa-efecto : estos juguetes crean un efecto observable cuando lo utiliza en una acción específica. Esa acción puede ser muy simple, como agitar un sonajero, o puede ser más complicada como darle cuerda a un juguete que tiene movimiento. Los juguetes serán más motivadores si consiguen que la acción de éstos responda a los intereses.
- Juego con juguetes que no tienen una utilidad clara: partir de juguetes que le resulten interesantes y utilizar señales visuales facilitará la comprensión de la utilidad del juguete.
- Enseñar el uso de objetos cotidianos dentro de su contexto habitual y dentro de las rutinas diarias para posteriormente enseñarle a usar funcionalmente esos mismos objetos fuera de su contexto habitual.

-JUEGO DE MESA INDIVIDUALES: discriminar, clasificar, emparejar atendiendo a criterios de forma, color, tamaño. Juegos de tipo de encajables, lotos...

-JUEGOS DE CONCESIONES MUTUAS: los juegos de toma y dame en los cuales se perfeccionan las habilidades de dar y recibir objetos y se desarrollan habilidades interactivas, para más adelante ampliar el círculo con otros niños.

- Observación de la conducta autoestimuladora para clasificar los tipos de estímulos sensoriales que busca y realizar una selección inicial de juguetes que sirvan para reducir esas conductas. Se han desarrollado las siguientes categorías:

-Estímulo visual: cuando las conductas autoestimuladoras del niño consisten en mirar fijamente a las luces, se fija en estímulos rotatorios, se mira las manos, agita los dedos delante de los ojos... se pueden utilizar juguetes como linternas, luces giratorias, ruedas, juguetes a los que se les da cuerda, pelotas que se balanceen...

-Estímulo auditivo: vocaliza, tararea, chasquea la lengua, golpea muebles... podemos utilizar juguetes que hagan ruido como pianos, música, instrumentos musicales, pitos, timbres, cajas de música, secadores...

-Estímulo táctil: se acaricia el cuerpo, se pellizca, se mete los dedos en la boca... podemos usar objetos que rocen el cuerpo como pinturas corporales, marionetas, plastilina, mantas, esponjas...

-Estímulo vestibular: se balancea, bota, da giros... intentar elegir juguetes que reproduzcan ese movimiento como el balancín, una mecedora, sillas giratorias, columpios, túneles para rodar...

- Empleo de cuentos, ordenador y música:

-Estrategias en el momento de compartir la lectura de un cuento:

1. Observar qué hace el niño con un libro.
2. Esperar a que el niño termine de mirar las páginas, cuando se sepa un cuento esperar y permitir que lo cuente o darle las herramientas necesarias para que lo haga.
3. Escuchar los sonidos y palabras que el niño comience a hacer.
4. Seguir la iniciativa del niño no importa hablar solamente de los dibujos, no importa cambiar las palabras, ni importa leer la última página primero...
5. Buscar una posición cómoda para poder estar cara a cara.
6. Establecer turnos entre el adulto y el niño.
7. Imitar e interpretar los sonidos y los movimientos del niño.

8. Agregar lenguaje y nuevas experiencias durante la lectura

-Ordenador: le enseñaremos la estructura de los diferentes software, o tableros de elección, navegadores, aplicaciones flash...

-Música: observar cuál es su música preferida y adaptar el acceso si fuera necesario a la radio o al ordenador con objeto de que de forma autónoma sea capaz de escoger la canción que desea escuchar cambiando de canción, parando la música cuándo ya se ha cansado de escucharla, elegir el disco... Y progresivamente ir haciendo más complejo este proceso.

También usaremos las canciones como medio para el desarrollo de habilidades comunicativas, para favorecer la petición y la elección, enseñar conceptos, desarrollar pautas de acción conjunta, de imitación, desarrollar conductas anticipatorias...

2. IMITACIÓN

Realiza imitaciones motoras simples, evocadas. No espontáneas.

OBJETIVOS

Generalizar respuestas imitativas a contextos más naturales.

- Fomentar la imitación de acciones significativas.
- Promover pautas de imitación espontánea.
- Desarrollar pautas sociales y comunicativas.
- Desarrollar la imitación a iguales para afrontar situaciones sociales.

CONTENIDOS

- Imitación espontánea.
- Imitación gestos y expresiones fáciles.
- Imitación social

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

- Estrategias para facilitar y fomentar la imitación partiendo de la imitación de las conductas por parte del adulto :
- Se empiezan a utilizar estrategias para favorecer que imite espontáneamente estrategias del adulto que están en su propio repertorio conductual, y esquemas nuevos.

- Técnicas útiles para enseñar a imitar :

- Aprendizaje sin error: se trata de la enseñanza explícita de los pasos que componen un aprendizaje. Requiere la realización de una secuencia de acciones, evitando que se equivoque o ignorando el error si lo comete, ya que esto le frustraría y desmotivaría. Le reforzaremos por las aproximaciones al aprendizaje. Para evitar que se produzca el error, las actividades estarán adaptadas al nivel de desarrollo de Noa y se le enseñará de forma individualizada en espacios que favorezcan la atención y manteniendo su motivación.

- Ensayos de ejecución de la actividad: se debe realizar un número importante de ensayos de ejecución de la actividad. Es importante la reiteración del aprendizaje en condiciones específicas; repetir el esquema para adquirir el objetivo.

- Modelado: recrear las escenas que el alumno no sabe realizar (saludar al entrar en clase, iniciar una interacción,...). Se puede realizar un rollplaying de la escena o escenas que queremos que el alumno procese e incorpore en su mente. Como siempre habrá que observar si presenta el aprendizaje de esa conducta en otros momentos, para poder considerar que está realmente adquirido.

- Empleo de refuerzos poderosos: las actividades que se planteen para que imite deben ser atractivas y motivadoras. Cuando el realice una imitación o una aproximación a la misma es importante proporcionar el refuerzo de manera contingente.

- Programas de imitación: imitación de gestos y expresiones faciales a través del aprendizaje operante, recompensando de forma contingente las conductas de imitación en situaciones interactivas muy estructuradas. Los pasos esenciales para enseñar a imitar patrones motores son:

- Asegurar la atención del niño.

- Presentar el estímulo verbal (“haz esto”) y gestual.

- Proporcionar el apoyo que e precise (físico total o parcial).

Trastorno de la imitación

- Reducir progresivamente los apoyos.

- Introducir una nueva acción motora muy discriminable respecto a la anterior.