

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

**EN EDUCACIÓN INFANTIL**

**17/18**

**CURSO: INFANTIL 3 AÑOS**

**MAESTRA P.T.:** **VICTORIA L. M.**

**PROGRAMA ESPECÍFICO PARA TRABAJAR T.E.A. EN EDUCACIÓN INFANTIL**

1. **DATOS DEL ALUMNO**

Alumno de reciente incorporación, cuyo Dictamen de Escolarización lo sitúa como alumnado con N.E.E., presentando indicadores compatibles con T.E.A. (Trastorno del Espectro Autista).

* ***DESARROLLO SOCIAL***
* **TRASTORNO DE LA RELACIÓN SOCIAL (Nivel 1)**

Presenta aislamiento completo. No muestra apego a personas específicas. No se relaciona con adultos e iguales.

**OBJETIVOS**

• “Comenzar a existir” en la mente del niño y provocar en él motivación de relación o alguna posibilidad de aceptarla.

• Averiguar cómo se siente bien el niño, conocer sus preferencias y sus momentos de mayor receptividad.

• Crear una relación vincular positiva y de interacción recíproca.

• Enseñar que se puede obtener placer de la relación con las personas.

• Compartir estados atencionales.

• Desarrollar la iniciativa social.

**CONTENIDO**

• Interacciones contingentes con objetos.

• Contacto ocular.

• Toma de turnos.

• Comportamiento frente a imitación.

• Relación diádica y triádica.

**ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS Y ACTIVIDADES**

• Estrategias para facilitar la interacción social:

**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 del niño con objetos, movimientos del cuerpo y vocalizaciones.

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

-Fase 3: Tomando turnos. El adulto espera antes de imitar al niño, 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 del niño 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 el niño siga mostrando anticipación y espera de turno a pesar de la naturaleza indirecta de la imitación.

• Juego motor social: son aquellas actividades de movimiento en ausencia de objetos, 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 el niño 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.

• Creación de rutinas sociales: acciones conjuntas predecibles y ritualizadas que se pueden establecer en el curso de la vida cotidiana. Empleo de motivadores que atraigan al niño con autismo para que se produzca una asociación entre relación y placer.

• **Fórmula 3 A**:

-Aceptar que el niño tome la iniciativa: observar los intereses, esperar y ver lo que él va a hacer, escuchar al niño y tratar de entender lo que está queriendo decir.

-Adaptarse para compartir el momento: jugar cara a cara, imitar los movimientos y sonidos que hace el niño, interpretar la situación en palabras que expliquen de manera sencilla lo que está pasando, comentar aspectos de lo que está sucediendo y tomar turnos.

-Agregar lenguaje y nuevas experiencias: usar gestos naturales para clarificar las palabras, denominar las cosas interesantes y las situaciones vividas, imitar lo que hace el niño y agregar una palabra más, resaltar con la entonación y el lenguaje corporal las palabras importantes y buscar diferentes contextos para usar las mismas acciones y palabras.

* **TRASTORNO DE LA REFERENCIA CONJUNTA (NIVEL 1)**

Muestra ausencia completa de acciones conjuntas o interés por las otras personas y sus acciones.

**OBJETIVOS**

• Provocar en el niño motivación de relación o alguna posibilidad de aceptarla.

• Averiguar cómo se siente bien el niño, conocer sus preferencias y sus momentos de mayor receptividad.

• Penetrar en la acción del niño compartiendo actividades y situaciones, desde sus intereses.

• Suscitar situaciones que incorporen acciones interesantes para el niño.

• Desarrollar niveles de intromisión por parte del adulto en la actividad del niño:

• 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.

**CONTENIDOS**

• Motivación de relación.

• Acción y atención conjunta (comunicación social prelingüística que implica el empleo de gestos para compartir el interés)

• Círculos de comunicación.

**ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS Y ACTIVIDADES**

Las mismas que en el apartado anterior

* **TRASTORNO INTERSUBJETIVO Y MENTALISTA (NIVEL 2)**

Presenta respuestas intersubjetivas primarias, pero no vive al otro como sujeto.

* **OBJETIVOS**
* Desarrollar capacidades de intersubjetividad secundaria.
* 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 Y ACTIVIDADES**

. Intentaremos que se comunique espontáneamente sobre una meta que implique atención y participación conjunta. Para ello recurriremos a objetos que no pueda activar por sí mismo o a rutinas sociales.

• Reconoceremos las emociones a partir de dibujos esquemáticos. Inicialmente las cuatro emociones básicas, para posteriormente incidir en el procedimiento de “emparejar iguales”.

-Denominaremos expresiva y receptivamente las expresiones faciales “en vivo” y posteriormente en fotografía y pictograma..

-Emparejaremos las expresiones faciales con sus emociones correspondientes.

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

* ***DESARROLLO DE LA COMUNICACIÓN Y EL LENGUAJE* (conjuntamente con la especialista en Audición y Lenguaje)**
* **TRASTORNO DE LAS FUNCIONES COMUNICATIVAS (NIVEL1)**

Presenta ausencia de comunicación (relación intencionada, intencional y significante) y de conductas instrumentales con personas.

**OBJETIVOS**

• Fomentar una relación vincular positiva en un entorno organizado y predecible.

• Estimular la motivación hacia la comunicación (intención comunicativa), potenciando la acción y atención conjuntas.

• Desarrollar conductas preverbales de comunicación orientadas hacia la petición:

-a través de gestos naturales

-a través de la mirada

-a través de la señalización primaria

-a través de un referente

-a través de vocalizaciones ...

• Fomentar una relación positiva en un entorno organizado y predecible.

**CONTENIDOS**

• Acción y atención conjunta (comunicación social prelingüística que implica el empleo de gestos para compartir el interés).

• Contextos significativos para la comunicación.

• Gestos naturales (con función protoimperativa).

• Juegos circulares de interacción.

**ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS YACTIVIDADES**

Valorar las habilidades de comunicación existentes: estos autores señalan que “toda conducta comunica”, a veces un individuo transmite de manera intencional una idea y otras veces es el interlocutor el que interpreta ciertas señales del alumno y actúa “como si” tuvieran una intencionalidad. Proponen un proceso de tres pasos para valorar las habilidades existentes:

-Paso 1: examinar las señales existentes en los horarios establecidos.

-Paso 2: recoger información de otras fuentes.

-Paso 3: responder a preguntas específicas.

• Estrategias para facilitar la interacción social

***Estrategias de 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 del niño con objetos, movimientos del cuerpo y vocalizaciones).

-Fase 2: Facilitando el contacto visual (desplazar la atención del niño del juguete a la cara del adulto).

-Fase 3: Tomando turnos (el adulto espera antes de imitar al niño, en lugar de hacerlo simultáneamente).

-Fase 4: Comportamiento frente a imitación.

-*Estrategias de nivel dos*: habilidades de imitación y comienzo de atención conjunta y comunicación.

-Habilidades de imitación: imitar esquemas familiares, imitar nuevos esquemas.

-Comienzo de comunicación y atención conjunta: comunicándose para alcanzar la meta deseada, compartiendo actividades, usando el contacto visual en la comunicación, atendiendo a las peticiones no verbales de otros y dirigiendo la atención de otros.

-Juegos de estructura circular: consisten en repeticiones de acciones y gestos agradables para el niño, haciendo que la repetición sea contingente a gestos anticipatorios. Existen diferentes tipos:

- Táctiles (centrados en el propio cuerpo del niño): cosquillas, hormiguita, caballito... - Auditivos: entonar canciones, chasquidos y ruidos con la boca...

- Visuales: tapar y destapar nuestra cara con un pañuelo, jugar con papel celofán de diferentes colores delante de los ojos...

- Basados en objetos: columpio, tobogán, pelota Bobbath, radiocaset...

• Uso de motivadores que atraigan al niño con autismo para que se produzca una asociación entre relación y placer: objetos favoritos y/o actividades placenteras.

• **Juego motor social** : son aquellas actividades de movimiento en ausencia de objetos, 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 el niño 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.

• **Transmitir la idea de comunicación** : establecer obstáculos para que el niño tenga la necesidad de recurrir al adulto para conseguir lo que quiere (uso instrumental del adulto). Recompensas contingentes a las conductas instrumentales.

• **Enseñanza de gestos naturales**: llevar las manos del adulto para que este ejecute una acción (abrir un armario, desatar,...); entregar un objeto al adulto para que este ejecute una acción que el alumno no puede hacer (abrir un bote cerrado, activar un juguete...).

• **Guiones sociales de acción** : se trata de grabar mensajes de acción en un comunicador sencillo de una casilla (por ejemplo, “hazme cosquillas”, “dame vueltas”...).

• **Enseñar la conducta de “señalar”**. Consta de varias fases:

-Tocar señalando:

\*Señalando a distancia.

\*Señalar para escoger.

\*Señalar y hacer uso de la mirada.

\*Señalar y usar sonidos o palabras.

• Entrenamiento de uso funcional:

- Vigilar

– Esperar

– Reaccionar: transformar actividades casuales en signos, lo cual se consigue reaccionando a estas actividades como si fueran comunicativas antes de que realmente lo sean. Esta estrategia puede usarse en situaciones poco estructuradas, y no requiere nada especial por parte del adulto o del niño.

-Reaccionar a la conducta habitual: -Cadena de construir-interrumpir:

-Reaccionar a las muestras de expectativa creadas por la presencia de una señalización: -Cumplimiento de deseos relativos a objetos y actividades

* **TRASTORNO DEL LENGUAJE EXPRESIVO (NIVEL 1)**

Presenta un mutismo total o funcional. Puede haber 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 Y ACTIVIDADES**

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

Empezaremos el entrenamiento con sonidos similares o idénticos a aquellos que la alumna 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.

* **TRASTORNO DEL LENGUAJE RECEPTIVO (NIVEL2 )**

Presenta asociación de 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 de la persona con autismo.

* **ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS Y ACTIVIDADES**
* Para el aprendizaje del vocabulario receptivo:

- 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.

- Utilizaremos la comprensión discriminativa.

- Generalizaremos la comprensión en situación: informaremos 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.

• Daremos instrucciones especiales para la comprensión.

• Utilizaremos signos para la comprensión.

• Para el aprendizaje de conceptos:

-los introduciremos cuando han aprendido otras categorías relacionales más simples (verbos, colores)

-no trabajaremos más de un concepto espacial o de tamaño simultáneamente.

- Trabajaremos cada concepto con una diversidad de formatos de tarea que proporcionen ejemplos múltiples.

- Utilizaremos como criterio de aprendizaje el empleo adecuado de un concepto en un contexto previamente no enseñado.

- Definiremos varios tipos de actividades para la enseñanza de los Trastorno del lenguaje receptivo de los conceptos: juegos con objetos, series de imágenes, vídeos, juegos educativos de ordenador…

• Seguiremos una secuencia de trabajo para la comprensión de preguntas con pronombres interrogativos: -¿Qué es esto? ¿Qué hace? ¿Quién es? ¿Quién + Vb. + Obj.? -¿Con qué? y el resto de preguntas -¿Dónde?

• La práctica habitual para la mejora de la comprensión verbal viene determinada por un entrenamiento formal sistemático, con soporte visual gráfico (y/o escrito, si es posible) para generalizar más tarde su comprensión y uso en actividades funcionales y por fin en situaciones abiertas de la vida cotidiana. Los procedimientos para este tipo de intervenciones serán fundamentalmente dos: el modelado y la imitación. El modelado consiste en la asociación por parte del niño de un término a un referente, dentro de una situación de elección múltiple. La inducción es dar la primera sílaba de la respuesta, para evitar las ecolalias en preguntas de sí/no o de elección múltiple. Los contenidos son:

-Preguntas de sí/no

-Preguntas de alternativas

-Preguntas básicas.

* ***ANTICIPACIÓN Y FLEXIBILIZACIÓN***
* **TRASTORNO DE LA ANTICIPACIÓN (NIVEL 1)**

Muestra adherencia inflexible a estímulos que se repiten de forma idéntica. Resistencia intensa a cambios. Falta de conductas anticipatorias.

**OBJETIVOS**

• Delimitar espacial y temporalmente de manera muy nítida las experiencias.

• Establecer una programación diaria muy definida, poco variable y bien delimitada respecto a lugares y tiempos.

• Crear conductas anticipatorias simples dentro de una rutina.

• Fomentar la comprensión del entorno

**CONTENIDOS**

• Estructura física.

• Estructura temporal.

• Rutinas.

• Contingencias ante claves y situaciones.

**ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS Y ACTIVIDADES**

• Estrategias estructura espacial :

-***ESTRUCTURA FÍSICA***: se refiere a la manera de organizar las diferentes zonas de la sala, para que el niño con TEA entienda dónde se realizan las distintas actividades y dónde están los objetos. Aspectos a tener en cuenta:

-Establecer límites físicos y visuales claros (fronteras físicas).

-Minimizar distracciones visuales y auditivas -Colocar el mobiliario en función de la actividad.

-Dar información visual de la función de la habitación o de los espacios dentro de la misma.

• Estructuración por rincones:

-Rincón de la información: zona con pocos estímulos y con un soporte donde poner las claves para el alumno, teniendo en cuenta que esté situado dentro del campo visual del mismo.

-Rincón de trabajo individual, con una silla y un pupitre particulares situados cerca y frente a la pizarra y al mobiliario donde están guardados y señalizados los diferentes materiales necesarios para la realización de dicha actividad (cajones, material escolar). --Rincón de actividades en grupo con mesa redonda donde puedan trabajar un número reducido de niños, alejados del rincón del trabajo.

-Rincón del juego, con una alfombra donde se puedan sentar y jugar cómodamente, y que disponga cerca la información correspondiente a las opciones de juego y sus materiales correspondientes.

-También es posible que se necesite crear un lugar neutro, es decir, un rincón sin estímulos visuales ni auditivos.

-Rincón de autonomía.

• Uso de claves ambientales claras antes de las rutinas más importantes del niño: son sistemas auditivos o visuales muy simples que anticipan al niño dónde van a estar y qué van a hacer. En este nivel suele recomendarse el uso del objeto real, parte del objeto o fotografía inmediatamente de manera contingente a la realización de la actividad.

• Creación de rutinas sociales: acciones conjuntas predecibles y ritualizadas que se pueden establecer en el curso de la vida cotidiana.

**TRASTORNO DE LA FLEXIBILIDAD (NIVEL 2 )**

Presenta rituales complejos. Apego excesivo a objetos.

* **OBJETIVOS**

• Reducir progresivamente las rutinas.

• Demarcar los límites a partir de los cuales las rutinas y pautas de resistencia a los cambios interfieren en el desarrollo de la persona.

• Establecer una variación programada en las rutinas.

• Crear un entorno significativo y rico en experiencias.

• Ofrecer alternativas funcionales de actividad.

• Desarrollar competencias de comunicación.

• Incrementar la motivación por realizar conductas con meta.

• Construir conductas positivas y funcionales.

• Emplear procedimientos conductuales.

* **CONTENIDOS**

• Entorno habilitado.

• Habilidades comunicativas.

• Competencias personales nuevas.

* **ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS Y ACTIVIDADES**

-Estableceremos de forma gradual y lenta, variaciones en las rutinas en situaciones de bienestar emocional: p.ej. limitar objetos, espacios y tiempos.

-Ofreceremos alternativas siempre y cuando se pueda: enriquecimiento de la experiencia real.

-Estableceremos límites visuales claros y comprensibles para el niño (cuándo, dónde, cómo y con quién).

-Le mostraremos secuencia de pasos a seguir en una situación determinada.

-Le mostraremos aserciones sencillas que especifican de forma explícita los comportamientos que son considerados convencionalmente apropiados y las conductas percibidas como inapropiadas con relación a una situación social en particular.

-Si hiciese falta dispondremos de señales acústicas (alarmas) o visuales (relojes).

• Seguiremos un apoyo conductual positivo:

-Describir: obtendremos información sobre el contexto social y la naturaleza específica del problema, así como la reacción social que suscita en el entorno.

-Categorizaremos: agrupar la información recogida en la etapa anterior de acuerdo con las diferentes funciones que parece perseguir la conducta.

-Verificar: comprobar que una conducta problemática sirve a un propósito concreto. Trastorno de la flexibilidad

-Es global e incluye intervenciones múltiples.

-Respeta los valores de la persona, respeta su dignidad y sus preferencias, y trata de mejorar su estilo de vida.

-Mide el éxito de los programas por el incremento en la frecuencia de la conducta alternativa, el descenso de frecuencia de la conducta problemática y por mejoras en la calidad de vida de la persona. Fases del proceso de apoyo conductual positivo: -Identificación y clasificación.

-Principios y valores.

-Evaluación funcional.

-Elaboración del plan de apoyo conductual.

-Ejecución del plan de apoyo.

-Seguimiento del plan de apoyo.

• Procedimientos conductuales:

-Refuerzo diferencial de conductas alternativas o incompatibles: reforzamiento sistemático de un repertorio de comportamientos apropiados, bien alternativos o bien incompatibles. Es necesario, en un primer momento, realizar un proceso de selección de comportamientos alternativos, y en segundo lugar, llevar a cabo una planificación de un sistema de refuerzos adecuado para el niño.

-Sistemas de refuerzo: control sistemático de objetos o actividades estrechamente relacionadas con los intereses del niños.

-Coste de respuesta: implica la pérdida de una actividad placentera.

-Control de las condiciones estimulares que evocan patrones rutinarios.

* **TRASTORNO DEL SENTIDO DE LA ACTIVIDAD (NIVEL 2)**

Sólo realiza actividades funcionales breves con consignas externas.

* **OBJETIVOS**

• Desarrollar programas de acción autónoma

• Establecer secuencias de actividades.

• Enseñar al niño a seleccionar las tareas por orden y a realizarlas de forma independiente.

• Desarrollar sistemas de trabajo.

• Estructurar visualmente cada tarea.

* **CONTENIDOS**

• Secuencia temporalmente planificada.

• Sistemas de trabajo.

* **ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS Y ACTIVIDADES**

• Creación de claves visuales :

-Son organizadores del sentido de la acción. Representan y describen cada una de las actividades y acontecimientos que ocurren en el día, o en un periodo del mismo, detallándolo lo más posible.

-Representan la realidad, sitúan a las personas en el espacio y el tiempo y anticipan lo que va a ocurrir.

-Proporcionan indicadores o pautas de acción y de deber.

• Enseñanza estructurada:

AGENDAS: Son sistemas visuales que organizan el mundo de las personas con autismo explicándoles: dónde van a estar, para qué y en qué orden; y cómo moverse por los espacios que hemos creado. Aspectos a considerar:

-Las agendas son individuales, tienen que estar ajustadas al nivel de abstracción de cada persona y adecuar la longitud a la comprensión.

-Comenzar con horarios muy cortos 1 ó 2 imágenes e ir aumentando longitud.

-Marcar visualmente el tiempo de transición: después de finalizar la actividad hay un refuerzo o se redirige al niño a la agenda.

-Maximizar la práctica.

-Organizar la agenda de izquierda a derecha y de arriba abajo.

SISTEMAS DE TRABAJO: Informan sobre:

-Cuál es el trabajo que tiene que hacer.

-Qué cantidad de trabajo se le pide que haga.

-Cómo pueden saber el progreso y cuándo han terminado.

-Qué ocurrirá cuando hayan acabado la actividad. Se deben representan visualmente según el nivel comprensivo de cada alumno.

TIPOS DE SISTEMAS:

-Escritas.

-Bandejas de izquierda a derecha, con recipiente de “acabado”.

-Tareas de emparejamiento y clasificación, secuencia de enseñanza.

-El siguiente paso sería clasificar objetos diferentes dentro de recipientes transparentes. -Clasificar atendiendo a características concretas de los objetos (color y forma).

-Puzzles y encajables.

-Emparejar objeto con imagen.

-Emparejar imagen-imagen.

ESTRUCTURA E INFORMACIÓN VISUAL DE CADA TAREA: Cada tarea debe estar estructurada atendiendo a los siguientes criterios:

-Claridad visual: aclarar los componentes importantes de una tarea (codificar con color, subrayar, agrandar, etiquetar...)

-Organización visual: distribución y estabilidad de los materiales que usan los alumnos para realizar las tareas (p.ej. limitar el espacio y el movimiento, facilitar recipientes).

-Instrucciones visuales: información sobre qué se requiere para finalizar la tarea (p.ej. plantillas de dibujos de izquierda a derecha, lista desde arriba hasta abajo, diccionario de dibujos o muestra de productos).

* ***SIMBOLIZACIÓN***
* **TRASTORNO DE LA FICCIÓN (NIVEL 1)**

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 actividadindividual 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 autoestimulatoria 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 autoestimulatorias 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…

-Estimulo 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…

-Estimulo 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…

* **TRASTORNO DE LA IMITACIÓN (NIVEL 1)**

Presenta ausencia completa de conductas de imitación

**OBJETIVOS**

• Crear una relación vincular positiva y de interacción recíproca.

• Favorecer el interés por las acciones del adulto.

• Desarrollar la imitación al adulto

• Facilitar la realización de imitaciones motoras simples.

• Fomentar las pautas recíprocas en los procesos de imitación.

* **CONTENIDOS**

• Contacto ocular

• Atención

• Interacción

• Toma de turnos

• Imitación de gestos sencillos

• Juegos lúdicos

* **ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS Y ACTIVIDADES**

Estrategias para facilitar y fomentar la imitación:

• Fase 1: Se imitan de forma exagerada, exacta y simultánea las acciones del niño, favoreciendo el aumento de su interés por las acciones del adulto.

• Fase 2: Para aquellos niños que no logran un aumento muy significativo de la atención de las acciones del adulto habrá que realizar operaciones para resaltar más la cara (exagerar más las expresiones, eliminar todo tipo de estímulo físico cerca de la cara como pendientes, maquillaje, pelo suelto…)

• Fase 3: Incorporar estructura de turnos y anticipación al juego imitativo: Ahora el adulto espera antes de imitar al niño, en vez de imitarle simultáneamente y produce de forma natural interacciones recíprocas y turnos.

• Fase 4: El adulto imita al niño en la estructura pero no en los componentes exactos de éstas: “el propósito de esta fase es que el niño continúe mostrando conductas de anticipación y toma de turnos, a pesar de la naturaleza indirecta de la imitación”.

• Trabajar la imitación partiendo de la contraimitación de acciones que por sí mismas son un refuerzo para el niño, es decir, nosotros imitamos las conductas o sonidos del niño, después introducimos alguna de las conductas o sonidos del niño realizada por nosotros con objeto de que él la imite y si esto no sucede damos modelado o volvemos a imitar las acciones del niño y lo intentamos otro día.

• Programas de imitación: imitación motora gruesa 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 el niño precise (físico total o parcial).

-Reducir progresivamente los apoyos.

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

• Utilización de técnicas conductuales dentro de contextos naturales previamente planeados y sistematizados:

-Moldeamiento físico: moldearemos al niño para que realice la actividad de imitación; podemos partir de un moldeamiento total cogiendo su mano y haciéndole recorrer la acción de principio a fin. Después, según vayamos observando que aumenta su habilidad, iremos retirando la ayuda poco a poco, empezando por el último paso para pasar al anterior y así sucesivamente (encadenamiento hacia atrás). Cuando se le pida al alumno que imite e inicie la imitación sin ayuda desde el principio, lo habrá conseguido. Se puede realizar el encadenamiento hacia delante; en este modelo se le moldea el paso de inicio.

• Imitación de actos sencillos usando objetos: la imitación con objetos sencillos implica actos para los cuales el objeto ha sido propuesto. Se deben emplear elementos que tengan cualidades que atraigan la atención del niño.

• Establecer turnos de imitación acción: seleccionar un gesto para el saludo o despedida y establecer turnos para realizar la imitación. (mover la mano, echar un beso, acariciar la mano), el niño debe responder con el gesto después de que lo haya hecho el adulto.

**3. RECURSOS**

* Materiales de elaboración propia.
* Juegos variados
* Actividades on line
* Cuadernos

1. **ESPACIO-TIEMPO**

La realización de este programa tendrá lugar en el Aula de Pedagogía Terapéutica, 1 sesión a la semana y otra sesión dentro de su aula. Se llevará a cabo durante el presente curso 17/18 y al final del mismo se analizarán los resultados.

**5. EVALUACIÓN**

**A. PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN**

Los procedimientos de evaluación hacen referencia al método que se utiliza para la obtención de la información; el instrumento se refiere al recurso específico que se emplea. Para la presente Programa se van a utilizar los siguientes **instrumentos de evaluación en función del procedimiento empleado:**

* Observación sistemática:
* Registro de observación por tablas.
* Registro de observación de las actividades realizadas en clase.
* Registro anecdótico.
* Exploración a través de preguntas que le formulo durante la clase.
* Diario de aula
* Análisis de las producciones
* Cuaderno de clase
* Textos escritos y procedimientos orales, musicales, plásticos y motrices.
* Resolución de ejercicios.
* Trabajos y desempeños
* Portafolio
* De intercambios orales

- Se elaborará un informe anual de carácter fundamentalmente descriptivo (no valoraciones meramente cuantitativas).

**B. INDICADORES DE EVALUACIÓN**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **DESARROLLO SOCIAL** | **SI** | **EN PROCESO** | **NO** |
| **RELACIÓN SOCIAL** |  |  |  |
| Aparece la motivación de relación o alguna posibilidad de aceptarla.  Enseñar que se puede obtener placer de la relación con las personas. |  |  |  |
| Hay una relación vincular positiva y de interacción recíproca. |  |  |  |
| Comienza a entender que se puede obtener placer de la relación con las personas |  |  |  |
| Comparte estados atencionales. |  |  |  |
| Desarrolla la iniciativa social. |  |  |  |
| REFERENCIA CONJUNTA |  |  |  |
| Se percibe alguna motivación de relación o alguna posibilidad de aceptarla. |  |  |  |
| Posibilidad de intromisión en la actividad del niño. |  |  |  |
| Participa en las acciones que se desarrollan en la interacción. |  |  |  |
| Incorpora a las relaciones objetos, definiendo estructuras de relación acerca de los referentes compartidos. |  |  |  |
| INTERSUBJETIVIDAD Y MENTALISMO |  |  |  |
| Desarrolla capacidades de intersubjetividad secundaria. |  |  |  |
| Crea estructura contingente y recíproca de las acciones que se desarrollan en la interacción |  |  |  |
| Incorpora a las relaciones objetos, definiendo estructuras de relación acerca de los referentes compartidos. |  |  |  |
| Etiqueta expresiones emocionales en situaciones estructuradas. |  |  |  |
| COMUNICACIÓN Y LENGUAJE |  |  |  |
| FUNCIONES COMUNICATIVAS |  |  |  |
| Utiliza gestos naturales de petición. |  |  |  |
| Desarrolla conductas preverbales con la mirada. |  |  |  |
| Desarrolla peticiones con vocalización. |  |  |  |
| LENGUAJE EXPRESIVO |  |  |  |
| Utiliza lapalabra con carácter funcional (petición de objeto o acción). |  |  |  |
| Asocia la emisión de determinada forma comunicativa (expresión oral de sonidos) con la consecución de metas placenteras. |  |  |  |
| Dota de significado los episodios de mutismo funcional,(canturreos, jerga...) asociándolos con conductas, objetos o acciones, y aumentar los episodios de juego vocal. |  |  |  |
| LENGUAJE RECEPTIVO |  |  |  |
| Amplia el léxico receptivo: signos de señal y signos de comando. |  |  |  |
| Amplia el léxico receptivo: sustantivos, acciones sencillas. |  |  |  |
| Aprende las primeras categorías. |  |  |  |
| Aprender a responder a las primeras preguntas sencillas. |  |  |  |
| ANTICIPACIÓN Y FLEXIBILIZACIÓN |  |  |  |
| ANTICIPACIÓN |  |  |  |
| Mejora cuando se le anticipa dentro de una rutina. |  |  |  |
| Comprende así mejor el entorno. |  |  |  |
| FLEXIBILIDAD |  |  |  |
| Hay indicios de aceptación de pequeños cambios en las rutinas. |  |  |  |
| SENTIDO DE LA ACTIVIDAD |  |  |  |
| Realiza tareas por orden y las realiza de forma independiente. |  |  |  |
| Le ayuda la visualización de cada tarea. |  |  |  |
| SIMBOLIZACIÓN |  |  |  |
| FICCIÓN |  |  |  |
| Aumenta la calidad de vida al poder participar en actividades de ocio placenteras. • Iniciar actividades lúdicas de juego funcional. |  |  |  |
| Comparte espacios y tiempos de juego estableciendo una relación vincular positiva entre el adulto y el niño. |  |  |  |
| Maneja recursos y materiales diversos y atractivos que le suscitan la exploración y la relación con los mismos. |  |  |  |
| Aprende distintos tipos de juegos autónomos con los que puede disfrutar en el colegio, en su casa y en el entorno. |  |  |  |
| IMITACIÓN |  |  |  |
| Desarrolla la imitación al adulto |  |  |  |

Vélez Málaga, Octubre 2017

Firmado:

Victoria Eugenia López Madroñero

Maestra de P.T.