

## **MEMORIA PEDAGÓGICA**

**PROYECTO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA 2001-2002**

**EMOCIÓN EN LAS AULAS: *Materiales de trabajo para la enseñanza de Habilidades Emocionales, de Relación Social y de Juego Simbólico para alumnos/as con Autismo.***

**EQUIPO CEPRI**

## ÍNDICE:

1.DATOS GENERALES .....	3
1.1.-Datos del Centro .....	3
1.2.- Datos de los participantes .....	3
2.DATOS SOBRE EL PROYECTO .....	4
2.1.-Título .....	4
2.2.- Tema .....	4
2.3.- Nivel educativo .....	4
2.4.- Resumen .....	4
3.JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO .....	5
4.OBJETIVOS .....	6
4.1.- Objetivos generales.....	6
4.2.- Objetivos específicos .....	6
5.CONTENIDOS DESARROLLADOS .....	8
5.1.- Unidad didáctica “ Aprendiendo emociones”. .....	8
5.2.- Unidad didáctica “ Aprendiendo a jugar”. .....	9
5.3.- Unidad didáctica “ Aprendiendo a relacionarse”. .....	9
6.METODOLOGÍA .....	10
7.TEMPORALIZACIÓN Y SECUENCIACIÓN .....	11
8.RECURSOS UTILIZADOS Y SU VALORACIÓN .....	12
9.MATERIALES ELABORADOS .....	13
9.1.- Unidad didáctica “Aprendiendo emociones”. .....	13
9.2.- Unidad didáctica “Aprendiendo relaciones”. .....	13
9.3., Unidad didáctica “Aprendiendo a jugar”. .....	14
10.RELACIÓN DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN CON EL PROYECTO EDUCATIVO DEL CENTRO .....	14
11.ACTIVIDADES DE FORMACIÓN REALIZADAS .....	14
12.ORGANIZACIÓN GENERAL DEL CENTRO .....	15
13.EVALUACIÓN .....	16
14.BIBLIOGRAFÍA CONSULTADA .....	17
15.ANEXOS .....	18

15.1.- Inventario de Materiales .....	18
15.2.- Descripción de Materiales .....	20

## MEMORIA PEDAGÓGICA

### PROYECTO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA 2001-2002

#### 1.- DATOS GENERALES

##### 1.1.- Datos del Centro:

Denominación.....Colegio CEPRI .....Cód. 28038604..... CIF.....G/28719847  
 Tipo de Centro :    PUBLICO                PRIVADO-CONCERTADO    X

Dirección.....Avda. de la Victoria, 63 .....

Localidad ...MADRID.....Código Postal .....28023 .....

Teléfono.....913077323/48 ..... Fax ....913728811 .....

**Dirección de correo electrónico [colegiocepri@terra.es](mailto:colegiocepri@terra.es)**

**CAP al que pertenece ....Madrid-Centro**

##### 1.2.- Datos de los participantes:

###### APELLIDOS Y NOMBRE DEL/A COORDINADOR/A

PEREZ SALCEDO, ISABEL

###### EQUIPO DOCENTE DEL PROYECTO

Apellidos	Nombre
CAYON NIETO	PALOMA
DELGADO SCHOLL	ANA
DURALDE RODRIGUEZ	MARTA
FERNANDEZ LOBEJON	EVA
GARCIA DUEÑAS	ANA
GARCIA GONZALEZ	ESTHER
GOMEZ GREGORIO	CRISTINA
GOMEZ CERRADA	SILVANA

GORTAZAR DIAZ	PEDRO
HEVIA BERTRAND	PEDRO
HEVIA FERNANDEZ	JOSE ANGEL
LEON DORREGO	EUGENIA
NOE TARACIDO	Mª TERESA
PEREZ SALCEDO	ISABEL
PINEDA RODRIGUEZ	YOLANDA

## **2.- DATOS SOBRE EL PROYECTO**

### **2.1.- Título:**

*“Emoción en las aulas: Materiales de trabajo para la enseñanza de Habilidades Emocionales, de Relación Social y de Juego Simbólico para alumnos/as con Autismo”.*

### **2.2.- Tema:**

El proyecto ha consistido en la elaboración de materiales didácticos y audiovisuales que nos sirvan de apoyo para trabajar el desarrollo socioemocional en las personas con espectro autista.

Es el Area de habilidades sociales en la que se interviene más directamente con los materiales elaborados, y es una de las que más interés tiene para el desarrollo integral de nuestros alumnos. No obstante las actividades realizadas persiguen objetivos a su vez de las Areas de Identidad y Autonomía personal, Area de conocimiento del medio físico, natural, social y cultural, Area de lenguaje y comunicación y Area de expresión artística.

### **2.3.- Nivel educativo:**

En cuanto al nivel educativo al que va dirigido, nuestra pretensión es ofrecer un material que facilite la programación de todos los alumnos de Educación Especial que atendemos, desde Básica hasta Transición a la Vida Adulta. Partimos de la idea, recogida en nuestro Proyecto Curricular de Centro, de que es más realista, dadas las características de nuestros alumnos, elegir para cada uno de ellos el contenido que convenga, teniendo en cuenta la edad para variar la metodología, los materiales, las actividades,...

### **2.4.- Resumen**

El Centro CEPRI atiende en la actualidad a 41 alumnos con necesidades de apoyo generalizado, que presentan trastornos del espectro autista y retraso mental asociado.

Dentro de las áreas de habilidades adaptativas que se promueven en las programaciones del Centro, una de las que más interés tiene para el desarrollo integral de nuestros alumnos es la de habilidades sociales, puesto que en el autismo se produce una desviación en el

desarrollo de las capacidades de regulación interpersonal, manifestándose graves alteraciones cualitativas en los patrones de interacción social recíproca, en los procesos de regulación socioemocional y en las capacidades de imaginación y simbolización. Y, sin embargo, en éstas áreas es donde los maestros/as cuentan con menos recursos pedagógicos adecuadamente estructurados.

Además se da la circunstancia de que el uso de apoyos visuales es una de las herramientas de trabajo más útiles para nuestros alumnos, siendo las imágenes de televisión y ordenador las que despiertan en ellos el mayor interés.

El Proyecto de Innovación que se ha realizado ha tenido como meta fundamental elaborar materiales didácticos y audiovisuales que nos sirvan de apoyo para poner en práctica los conocimientos teóricos sobre el desarrollo socioemocional en las personas con espectro autista y nos permitan incluir en nuestro quehacer cotidiano las unidades didácticas perfiladas en nuestro último Proyecto de Formación en Centros: “¡Emoción en las aulas! (CPR Madrid Centro, 2001), utilizando para ello las nuevas tecnologías a nuestro alcance.

### **3.- JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO**

El Centro CEPRI atiende en la actualidad a 41 alumnos con necesidades de apoyo generalizado, que presentan trastornos del espectro autista junto con retraso mental y, en ocasiones, deficiencias sensoriales (ceguera o sordera), trastornos neurobiológicos (crisis epilépticas, síndromes concretos) y graves alteraciones en el control de su conducta (presencia de conductas destructivas tales como agresión, autolesiones...).

Todas estas circunstancias tienen el riesgo de limitar sus posibilidades de desarrollo personal y sus oportunidades de participación social. Debido a ello los objetivos principales de las programaciones del Centro son desarrollar al máximo las habilidades adaptativas (siguiendo el modelo de la American Association on Mental Retardation: Comunicación, Habilidades Sociales, Autodirección, Salud y Seguridad, Vida en el hogar, Vida en comunidad, Ocio, Contenidos escolares funcionales, Trabajo y Cuidado personal) y potenciar el aprendizaje desde planteamientos positivos, aprovechando los entornos naturales (polideportivos, escuelas cercanas, recursos de la comunidad, tiendas, transportes,...). Por esa razón hemos venido desarrollando programas tales como PEANA, KIOSKO, HUERTA, ENTORNOS, PACO...

Asímismo, como misión y valor prioritario de CEPRI, según queda recogido en su Proyecto Educativo de Centro, se encuentra la mejora de la calidad de vida de las personas con autismo y/o retraso mental, para lo cual en nuestras programaciones se incluyen técnicas de mejora de las dimensiones de calidad (siguiendo el modelo de Calidad de R. Schalock). Fomentando habilidades emocionales, de relación social y de juego, mejoramos su desarrollo personal, así como sus relaciones interpersonales, su bienestar emocional, su autodeterminación y su participación en la comunidad.

Aunque una de las áreas de habilidades adaptativas que más interés tiene para el desarrollo integral de nuestros alumnos es la de habilidades sociales, los maestros/as cuentan con pocos recursos pedagógicos adecuadamente estructurados para promover esta área.

Este hecho, unido a la probada motivación de nuestros alumnos por las nuevas tecnologías, nos hizo plantearnos, ya el curso pasado, un Proyecto de Formación en nuestro Centro (“¡Emoción en las Aulas!”), mediante el cual asentamos a nivel teórico, a través de revisiones de la literatura especializada y conferencias de expertos, el conocimiento sobre el desarrollo socioemocional y los déficits que las personas con autismo tienen en este aspecto.

También nos iniciamos en el tratamiento de la imagen digital por ordenador. A partir de estos conocimientos teóricos y prácticos, elaboramos una serie de unidades didácticas relacionadas con el área de habilidades sociales, recogidas bajo los títulos: “Aprendiendo Emociones”, “Aprendiendo a Jugar” y “Aprendiendo a Relacionarse”.

Aquel Proyecto de Formación nos permitió consolidar aspectos teóricos y mejorar nuestro proyecto curricular, pero quedó pendiente una parte muy importante del mismo: poner en marcha las unidades didácticas con nuestros alumnos, siendo imprescindible para conseguir esta meta la revisión de los materiales existentes y la elaboración de materiales idóneos para el trabajo de los objetivos recogidos en las unidades. Esta es precisamente la pretensión del presente proyecto de innovación.

## **4.- OBJETIVOS**

### **4.1.-Objetivos generales:**

- Elaborar materiales idóneos para poner en marcha las unidades didácticas “Aprendiendo Emociones”, “Aprendiendo a Jugar”y “Aprendiendo a Relacionarse”.
- Revisar los materiales disponibles en el mercado para seleccionar aquellos que puedan incorporarse a las unidades didácticas del área de habilidades sociales.
- Utilizar las nuevas tecnologías en la práctica educativa.
- Desarrollar las distintas habilidades adaptativas relacionadas con las unidades didácticas del proyecto.
- Generalizar al entorno familiar las habilidades adquiridas mediante el trabajo con los materiales desarrollados con el proyecto.
- Fomentar el trabajo en equipo.

### **4.2.- Objetivos específicos.**

Con respecto a los **profesionales**:

- Elaboración de juegos y juguetes adaptados que sirvan de soporte al entrenamiento de habilidades emocionales, sociales y simbólicas.
- Elaboración de miniaturas que representen objetos y escenarios de las situaciones seleccionadas para formar parte de las unidades didácticas.

- Edición de vídeos en los que se representen escenas relacionadas con emociones, relaciones sociales y situaciones de juego, tanto con actores reales como con muñecos y miniaturas.
- Realización de fotografías y dibujos de personas, objetos y acciones implicadas en las secuencias y situaciones de enseñanza seleccionadas.

Con respecto a los **alumnos**:

- Mejorar la comprensión y la expresión de emociones en uno mismo y en los otros.
- Desarrollar el control en la expresión de sentimientos y emociones.
- Manejar las claves socioemocionales en los ámbitos familiar, escolar y comunitario.
- Adquirir y poner en práctica habilidades de interacción social en los distintos ámbitos de vida.
- Adecuarse con flexibilidad a las exigencias del contexto (anticipar acontecimientos sociales y actuar en consecuencia).
- Aprender las distintas reglas y normas que rigen los intercambios sociales.

Con respecto al **Centro**:

- Potenciar las tareas de colaboración entre los miembros del equipo de profesionales.
- Asegurar el consenso en la toma de decisiones sobre los temas y situaciones que se incluirán en el dossier de materiales.
- Mejorar las pautas de organización y reparto de funciones.
- Optimizar los recursos disponibles: aprovechamiento educativo de nuevas tecnologías (ordenador, cámara digital, tarjeta de vídeo...).
- Consolidar las buenas prácticas educativas referidas a los contenidos sociales del proyecto curricular de Centro.

Podemos asegurar que los objetivos tanto generales como específicos se han conseguido prácticamente en su totalidad. Pero somos conscientes de que los materiales elaborados son sólo una muestra o un modelo de posteriores materiales que, a partir de ahora y en base al proyecto de formación realizado el curso pasado y a los recursos materiales que estamos utilizando con el presente Proyecto de Innovación

(cámara de video digital, tarjeta de video, grabadora de CD-Roms, etc...), seguiremos elaborando.

Esto es así básicamente porque una parte importante del proyecto consiste en la utilización de los materiales visuales elaborados (videos y fotos de situaciones reales, videos con actores y miniaturas y videos con marionetas y muñecos) a través del ordenador, ya que es un recurso de gran valor atencional y motivacional para nuestros alumnos.

El hecho de que no hayamos podido contar con esos recursos hasta la primera semana de Junio de 2002, ya que la notificación de que nos había sido concedida fue a finales de Mayo, no nos ha permitido incorporar estos materiales en la práctica educativa, como estaba previsto a partir de Marzo, por lo que queda pendiente para el curso que viene.

Sin embargo el resto de los materiales que se habían realizado sí se han incorporado en la práctica educativa para desarrollar las habilidades emocionales, de relación social y juego simbólico.

## **5.- CONTENIDOS DESARROLLADOS**

### **5.1.-Con respecto a la unidad didáctica “Aprendiendo emociones”**

Conceptuales:

- Las emociones básicas: alegría, tristeza, ira, miedo, sorpresa, asco.
- Relación entre situaciones, deseos, creencias... y emociones.
- La actuación ante distintas expresiones emocionales y otros desencadenantes de emociones.

Procedimentales:

- Reconocimiento y expresión de emociones básicas.
- Identificación de desencadenantes y consecuencias de diferentes emociones.
- Emisión de respuestas acordes con las situaciones emocionales.

Actitudinales:

- Interés por atender a los sentimientos y emociones que expresan los demás
- Valoración de la necesidad de compartir los propios sentimientos y estados emocionales



- Aceptación de las demostraciones afectivas de personas cercanas.

### 5.2.-Con respecto a la unidad didáctica “Aprendiendo a jugar”

Conceptuales:

- Los objetos, las sustituciones de objetos y la ficción de los mismos.
- La simulación de las propiedades de los objetos y de las consecuencias de las acciones.
- Los distintos roles adoptados en el juego.

Procedimentales:

- Representación simbólica de escenas con muñecos y miniaturas.
- Comprensión de las situaciones simuladas.
- Utilización de los apoyos gráficos y audiovisuales para sustentar la ficción.
- Exploración de juguetes y miniaturas de juego.

Actitudinales:

- Disfrutar del juego.
- Mostrar una tendencia hacia la ocupación del tiempo libre con actividades lúdicas de carácter simbólico.
- Desear e interesarse por participar en situaciones de juego compartido.

### 5.3.-Con respecto a la unidad didáctica “Aprendiendo a relacionarse”

Conceptuales:

- Habilidades básicas de interacción social: compartir, esperar turno, sonreír, colaborar, ofrecer ayuda...
- Las rutinas sociales: saludos, despedidas, fórmulas de cortesía...
- Situaciones sociales.
- Las normas de relación y convivencia.

- Las reglas implicadas en juegos de grupo.

Procedimentales:

- Empleo de estrategias para iniciar y mantener intercambios sociales.
- Adopción de comportamientos adecuados a las distintas situaciones sociales.
- Seguimiento de normas sociales acordes a la edad y contextos sociales diversos.
- Predicción de acontecimientos sociales.
- Reconocimiento y adopción de las reglas de juegos grupales.

Actitudinales:

- Interés por la interacción con otros.
- Aceptación de las normas establecidas socialmente en general y de las reglas de juegos de grupo en particular.
- Respeto hacia personas y espacios en los que se desenvuelve la interacción con otros.

## **6.- METODOLOGÍA**

La metodología ha sido activa y participativa, basada en el trabajo en equipo y ha consistido, en una primera fase en:

1. Elección de situaciones, temas y actividades de las unidades didácticas
2. Revisión de materiales disponibles en el mercado
  - Recopilación de catálogos de juguetes, cuentos y materiales didácticos
  - Visionado de vídeos infantiles
  - Selección del material revisado
3. Elaboración de los materiales referidos a las situaciones, temas y actividades elegidos para conformar las unidades didácticas.

Posteriormente, y en una segunda fase a partir de Marzo, hemos ido incorporando los materiales elaborados para desarrollar las habilidades emocionales, de relación social y de juego simbólico al trabajo realizado con los alumnos.

Para el trabajo directo con los alumnos, la metodología ha estado basada en:

- ✓ la estructuración espaciotemporal,
- ✓ la presentación de claves que ofrezcan información por adelantado de lo que va a ocurrir,
- ✓ la proporción de ayudas físicas, verbales y/o gestuales que requieran los alumnos para conseguir un aprendizaje sin error,
- ✓ la sistematización de los pasos de enseñanza y el desvanecimiento gradual de las ayudas otorgadas,
- ✓ la funcionalidad de los aprendizajes,
- ✓ la elección de actividades y objetivos de enseñanza que partan del nivel en que cada alumno se encuentre, asegurando que los aprendizajes sean significativos,
- ✓ la participación de compañeros como mediadores del aprendizaje,
- ✓ el énfasis en la generalización y el uso espontáneo de lo aprendido,
- ✓ la inclusión de los objetivos de enseñanza en entornos naturales educativamente significativos,
- ✓ la enseñanza de habilidades alternativas,
- ✓ las técnicas de tratamiento positivo y análisis contextualizado.

## **7.- TEMPORALIZACIÓN Y SECUENCIACIÓN**

El Proyecto se ha realizado durante el curso 2001-2002, con arreglo al siguiente calendario:

**Diciembre:** Elección de situaciones, temas y actividades de las unidades didácticas.

**Enero-Febrero:** Revisión de materiales disponibles en el mercado.

**Febrero-Abril:** Elaboración de los materiales referidos a las situaciones, temas y actividades elegidos para conformar las unidades didácticas.

**Marzo-Mayo:** Incorporación de los materiales elaborados para desarrollar habilidades emocionales, de relación social y de juego simbólico al trabajo realizado en diferentes entornos con los alumnos.

**Junio:** Al tener notificación de que nos habían concedido la ayuda solicitada para el Proyecto de Innovación solicitado, y que esto nos permitía adquirir una video cámara digital, una tarjeta de video y una regrabadora, nos decidimos a hacer los montajes gráficos con el soporte del ordenador, ya que éste recurso es el más útil con nuestros alumnos.

## **8.- RECURSOS UTILIZADOS Y SU VALORACIÓN**

Hemos contado con:

### Recursos formativos:

Revisión de literatura sobre los temas de las tres unidades didácticas\*

Sesiones de formación dirigidas por expertos\*

- ambos conseguidos a través del Curso de Formación en Centros ¡Emoción en las Aulas! (CPR Madrid Centro, 2001).

### Recursos humanos:

profesores, logopedas, psicólogos, auxiliares, voluntarios, familias y alumnos.

### Recursos materiales:

1 cámara de fotos digital

1 cámara de vídeo

1 monitor de TV

1 vídeo

1 ordenador

1 impresora en color

1 scáner (cedido por CAP Madrid Centro para la elaboración de éste Proyecto)

1 plastificadora

1 cámara de video digital (desde el día 31 de Mayo de 2002)

1 tarjeta de video (desde el 5 de Junio de 2002)

1 regrabadora (desde el 6 de Junio de 2002)

Material fungible (carretes, disquetes, cintas de video,...)

Material para elaborar miniaturas y juegos (plastilina, moldes, velcro,...)

Miniaturas, marionetas, juguetes,...

Cuentos, programas educativos,...

La valoración de los recursos tanto humanos como materiales y formativos es muy positiva, ya que nos ha permitido realizar lo proyectado.

Como para abordar el montaje informático, necesitábamos un ordenador potente, que no podíamos adquirir con la subvención solicitada, nos lo ha cedido para éste fin la Asociación CEPRI.

No obstante como los ficheros de video donde se almacenan las imágenes digitalizadas son de gran tamaño, siendo generalmente imposible grabarlos en disquetes normales de 1,5 MB de capacidad para poderlos emplear en diferentes ordenadores, se hizo necesario disponer de una grabadora de CD que permitiera grabar los archivos en formato CD, que dispone de una mayor capacidad (720 MB). Esta regrabadora sí que se ha adquirido con la subvención.

## 9.- MATERIALES ELABORADOS

### 9.1.-Unidad didáctica “Aprendiendo emociones”

- **Juegos adaptados:** rompecabezas con piezas que incluyan cortes de caras (zona de los ojos, nariz y boca) con distintas expresiones faciales, dado grande con velcro al que se pueden pegar distintas fotos o dibujos de expresiones faciales, gestos y situaciones desencadenantes de emociones, máscaras que tengan las cejas, ojos y boca pegados con velcro (que al intercambiarse reflejen diversas expresiones faciales)
- **Fotografías y dibujos:** de personas relevantes para los alumnos y de ellos mismos manifestando distintos estados emocionales, de caras esquemáticas, de situaciones festivas del centro (cumpleaños, juegos, fiestas, regalos...), de los distintos pasos de secuencias con contenido emocional.... Estas fotografías servirán de apoyo para la comprensión de situaciones, para realizar los juegos adaptados, para confeccionar álbumes autobiográficos y/o temáticos.
- **Vídeos:** de contenidos detallados en el punto anterior

### 9.2.-Unidad didáctica “Aprendiendo relaciones”

- **Juegos adaptados:** Oca adaptada con pruebas que impliquen hacer recados, saludos y otras acciones y gestos sociales, Cartas de familias, Dominó cuyas caras contienen antecedentes y consecuentes de eventos sociales, gestos o acciones y los contextos apropiados a aquellos... y adaptaciones de juegos de reglas convencionales.
- **Caretas, disfraces y escenarios “teatrales”:** para apoyar el rol playing de situaciones de interacción social
- **Fotografías y dibujos:** de los diferentes pasos que componen situaciones de tipo social, de personas realizando acciones y gestos sociales y convencionales...

- **Vídeos:** representados por actores reales (profesores, alumnos...) en distintas situaciones de interacción

### **9.3.-Unidad didáctica “Aprendiendo a jugar”**

Se elaborarán materiales que sirvan de apoyo para el desarrollo de habilidades de juego propiamente dichas y, a su vez, materiales de juego que sirvan de apoyo a las otras dos unidades didácticas, es decir, que faciliten y promuevan el desarrollo y la práctica de habilidades emocionales y de relación social.

- **Miniaturas:** que representen los objetos y escenarios de las situaciones seleccionadas para ser simuladas (actividades cotidianas que los alumnos realizan en el colegio y en otros entornos comunitarios)
- **Vídeos, fotografías y dibujos:** en los que se presentan las situaciones del punto anterior representadas con actores reales y con muñecos y miniaturas
- **Miniaturas** que sirvan para representar situaciones emocionales y situaciones de interacción social
- **Vídeos** que en los que aparezcan marionetas y muñecos representando las situaciones del apartado anterior
- **Fotografías y dibujos** que sirvan como apoyos gráficos de las situaciones emocionales y sociales representadas y grabadas en vídeo

## **10.- RELACIÓN DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN CON EL PROYECTO**

### **EDUCATIVO Y CON EL PROYECTO DEL CENTRO**

Entre los objetivos de recursos humanos que recoge el Proyecto Educativo de CEPRI se encuentran el fomento de la participación activa de todos los miembros de la comunidad educativa, la contribución de todos los profesionales a un proyecto común compartiendo las decisiones de tipo pedagógico y la implicación cotidiana y directa de las familias en los procesos educativos. Como objetivos pedagógicos plantea, entre otros, mejorar la respuesta educativa hacia los alumnos/as con Trastornos del Espectro Autista y fomentar, en y a través de los profesionales, el estudio, análisis y desarrollo de métodos, ideas, proyectos y programas que favorezcan la calidad educativa del alumnado y su desarrollo integral. Como se desprende de los apartados anteriores, el planteamiento general del Proyecto de Innovación que presentamos está en consonancia con esos objetivos.

El Proyecto de Formación que precedió e inspiró al de Innovación que ahora nos ocupa permitió mejorar los contenidos relativos a aspectos sociales, emocionales y de juego de nuestro Proyecto Curricular. Precisamente el propósito del Proyecto de Innovación que hemos realizado aporta herramientas de trabajo que ayudan a desarrollar el Proyecto Curricular de CEPRI.

## **11.- ACTIVIDADES DE FORMACIÓN REALIZADAS**

Han sido ya realizadas el curso pasado dentro del Proyecto de Formación en Centros “Emoción en las Aulas” (CPR Madrid Centro).

## **12.- ORGANIZACIÓN GENERAL DEL CENTRO**

Se han destinado una serie de horas dentro y fuera del horario escolar para acometer las actividades programadas, siguiendo el siguiente plan de organización:

Fuera del horario escolar:

1. Reuniones de trabajo
  - Generales (unificación de criterios y reflexión)
  - Específicas (elaboración de materiales por parte de cada uno de los subgrupos encargados de una de las tres unidades didácticas)
2. Reuniones del Claustro, en las que siempre se incluyen puntos relacionados con la formación e investigación y se ofrece información general a todos los profesionales de atención directa.
3. Reuniones de la Escuela de Familias
  - sesiones destinadas a la reflexión sobre las emociones, las relaciones y el juego
  - taller de elaboración de materiales (los padres del grupo de Escuela de Familias colaborarán en la confección de juguetes y juegos adaptados)

Dentro del horario escolar:

1. Reuniones de los profesionales en las horas complementarias
  - De nivel (coordinación de los grupos pertenecientes a un nivel; detección de necesidades de los alumnos del nivel; diseño de actividades y materiales y comprobación de su idoneidad)
  - Generales (información sobre la marcha de los distintos niveles)
2. Trabajo directo del Equipo de Orientación en las aulas
  - Empleo de los materiales pertenecientes a las unidades didácticas, evaluación de su idoneidad, seguimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje
  - Grabaciones de actividades cotidianas realizadas en entornos naturales incluidos en la programación, realización de fotografías sobre pasos de las secuencias trabajadas...

### 13.- EVALUACIÓN

A lo largo del desarrollo del Proyecto se ha llevado a cabo una evaluación continua del proceso y de los resultados que se iban logrando, así como de las dificultades encontradas, y se han ido introduciendo los cambios oportunos.

Asímismo los resultados alcanzados por cada alumno, se van a ver plasmados en los informes de fin de curso.

La valoración final del Proyecto en sí mismo y de los materiales elaborados según los indicadores previstos es la siguiente:

- Asistencia a las sesiones de trabajo:

Trece de los quince integrantes del grupo han superado el 80% de asistencia. Las otras dos personas no han podido hacer compatibles en algunas ocasiones sus horarios con las reuniones propuestas, pero han colaborado en la elaboración de materiales (Actillas del Seminario del CAP Madrid Centro)

- Evaluación del proceso de elaboración de los materiales por el grupo general y de el trabajo en equipo de los subgrupos, mediante reflexión conjunta:

El nivel de satisfacción del grupo es en general alto visto el proceso global. Fue necesario modificar el modelo planteado de reuniones porque vimos más eficaz reunirnos semanalmente todos, aunque luego la mayoría de las veces trabajábamos por subgrupos. El tipo de material realizado, ha hecho necesario trabajar también fuera de las sesiones previstas.

El incluir en la última semana, previa a la entrega de ésta memoria, la elaboración de los CD que permitan trabajar mediante el ordenador las secuencias de juego, relaciones sociales y emociones, ha supuesto, para algunos integrantes del grupo, un esfuerzo extra, que todos agradecemos pero que no está incluida en la valoración previa del grupo.

- Evaluación de la adecuación de los materiales diseñados:

Los materiales son muy motivantes para los alumnos, siendo un gran apoyo para la comprensión de las situaciones tratadas.

El material elaborado para usar con el ordenador, como es lógico, no se ha podido valorar por no haberlo podido hacer hasta el mes de Junio. Lo valoraremos a lo largo del primer trimestre del curso 2002-2003.

- Valoración final subjetiva individual de la aplicabilidad del proyecto:



La puntuación media ha sido de 9,5 en una escala tipo Likert de 1 a 10.

- Valoración por expertos independientes:

Dado que la parte más novedosa del Proyecto no ha sido posible ponerla en práctica todavía con nuestros alumnos, hemos pospuesto la valoración del mismo por parte de los expertos hasta finales del primer trimestre del curso 2002-2003.

#### **14.- BIBLIOGRAFÍA CONSULTADA**

- Dunn, J. Los comienzos de la comprensión social. Editorial Nueva Visión. Buenos Aires 1993.
- Gómez, J.C. Los inicios de la Comunicación .Editorial C.I.D.E. 1999.
- Haracopos, D". Autism and play". Edición Jessica Kingsley Publisher. London and Philadelphia 1998.
- Harris, P. Los niños y las emociones. Alianza Editorial.1992
- Hobson, R.P. (1993). El autismo y el desarrollo de la mente. Alianza Editorial.
- Sigman, M. Niños y niñas autistas. Ediciones Morata 2000.
- Russel, J. (1999). El autismo como trastorno de la Función Ejecutiva. Editorial Panamericana.

#### Artículos

- Baron-Cohen y otros: ¿Podemos enseñar a comprender emociones, creencias o ficciones a los niños autistas?. En” El tratamiento del Autismo: Nuevas perspectivas”. A. Riviere y J. Martos( comp.) Edición Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales.1998
- Delgado, A. y otros Equipo Cepri:” Enseñando habilidades cognitivo-sociales y socio emocionales en el aula”. Congreso Nacional de AETAPI. Salamanca 1990.
- Equipo CEPRI: Memoria del Proyecto de Formación en centros del curso 2000/01: ¡Emoción en las aulas! Unidades didáctica
- Gómez, J. C., Sarriá. E., Tamarit, J., Brioso, A. y León, E. (1995). Los inicios de la comunicación: estudio comparado de niños y primates no humanos e implicaciones para el autismo. Servicio de Publicaciones del MEC.
- Hobson, P. “ Autismo infantil precoz: la importancia del compromiso afectivo.” En “El niño pequeño con Autismo”. Rivière, A. y Martos, J.( comp..)Edita APNA 2000
- Howlin, P., Baron-Cohen y otros :” Teaching children wiht autism to Mind-read.” Edición John Wiley & Sons.1996.

- Iglesias, I. y otros:” Expresión facial y reconocimiento de emociones en lactantes”En Infancia y aprendizaje,1989.
- León, E., Gómez, J.C., Equipo PAUTA (2000). De la teoría de la mente a la práctica en personas con autismo: un balance de avances recientes. X Congreso Nacional de AETAPI. Pontevedra 23-25 de noviembre.

## **15.-ANEXOS**

### **15.1.-INVENTARIO DE MATERIALES**

#### **1. JUEGOS ADAPTADOS**

##### **1.1. Juegos de ficción**

1.1.1 piscina en tres dimensiones

1.1.2 piscina en dos dimensiones

\*El resto de miniaturas no se entregan (sólo aparecen en foto dentro de la carpeta del inventario) porque están disponibles en el mercado.

##### **1.2. Relaciones sociales**

1.2.1 oca de mesa

1.2.2 oca de suelo

1.2.3 cartas de familia

1.2.4 caretas

##### **1.3. Emociones**

1.3.1 puzzle

1.3.2 dominó

1.3.3 cubo

1.3.4 caras del cubo

1.3.5 caras potato

#### **2. FOTOS E IMÁGENES**

##### **2.1 Juego de ficción**

2.1.1 fotos de objetos y escenarios reales

2.1.2 fotos de juegos adaptados

2.1.3 dibujos de secuencias de video

##### **2.2 Relaciones**

2.2.1 fotos de juegos adaptados

##### **2.3 Emociones**

2.3.1 fotos de objetos reales

2.3.2 fotos de juegos adaptados

2.3.3 dibujos de caras esquemáticas.

#### 2.3.4 fotos de emociones

- 2.3.4.1 alegría
- 2.3.4.1 enfado
- 2.3.4.1 tristeza
- 2.3.4.1 susto
- 2.3.4.1 asco

#### 2.3.5 fotos de actividades festivas

- Las fotografías de los pasos de las secuencias grabadas en vídeo están recogidas en el CD-ROM (tendrían que imprimirse para ser usadas como herramienta de intervención).

### 3.VIDEOS (VER CD-ROM)

## 15.2.- DESCRIPCIÓN DE MATERIALES

### VÍDEOS

#### *Material:*

1. Grabaciones en vídeo de secuencias realizadas por personajes reales en entornos reales (futbol: jugar a tirar penaltis, jugarse quién comienza a “cara o cruz”, sacar tarjeta roja por cometer una infracción), emocionales (situaciones que provocan las emociones de alegría, tristeza, sorpresa y enfado) y de la vida diaria (piscina: ducharse y nadar, cocina: hacer perritos calientes).
2. Grabaciones en vídeo de secuencias realizadas por muñecos y miniaturas simulando las mismas actividades que aparecen en los vídeos reales (futbol: jugar a tirar penaltis, jugarse quién comienza a “cara o cruz”, sacar tarjeta roja por cometer una infracción), emocionales (situaciones que provocan las emociones de alegría, tristeza, sorpresa y enfado) y de la vida diaria (piscina: ducharse y nadar, cocina: hacer perritos calientes).

#### *Aplicación:*

##### **Los vídeos sirven como herramienta de trabajo para**

1. Simular las secuencias con muñecos y miniaturas. Ver las secuencias en vídeo (a través de la TV y el ordenador) sirve de guión-modelo de lo que hay que representar; las escenas reales sirven de apoyo para comprender la secuencia que hay que fingir y las escenas de miniaturas son un modelo de cómo jugar.
2. Analizar y reflexionar sobre las secuencias (buscar el inicio, nudo y desenlace de las historias, predecir resultados, captar relaciones...). La posibilidad de parar la imagen, retroceder a un punto, volver a ver un paso, etc... permite al alumno captar y procesar señales que en la situación social natural (en vivo) pueden escapárseles, dada su complejidad, sutileza y rapidez de desvanecimiento.
3. Poner en práctica habilidades comunicativas (hablar de las escenas, identificar las imágenes y sus componentes, responder a preguntas, utilizar marcadores temporales...)
4. Hacer asociaciones entre las imágenes del vídeo y las fotografías (impresas) de los pasos relevantes de las secuencias.

### FOTOS (y dibujos)

#### *Material:*

1. Fotografías (o dibujos) de los pasos relevantes de cada secuencia real grabada en vídeo. \*El CD contiene las fotografías que han de imprimirse para llevar a cabo la intervención.
2. Fotografías de los objetos, personas y escenarios reales.

## ***Aplicación:***

### **Las fotos sirven**

1. de apoyo gráfico para sustentar la sustitución o la ficción de objetos y situaciones. La presentación de la fotografía de una salchicha de verdad junto a la salchicha en miniatura (juguete) facilita la comprensión y aceptación de la sustitución, colocar una cara recortada de una fotografía sobre la cara de un muñeco sirve de apoyo para simular que ese muñeco “hace como si” fuera la persona de la fotografía...
2. para ordenarlas formando una historia significativa
3. para emparejarlas con las imágenes de vídeo “congeladas en pausa” mientras se visionan en el monitor...

## **JUEGOS ADAPTADOS**

### **JUEGOS DE RELACIONES SOCIALES**

#### **1.- JUEGO DE LA OCA**

Aprovechando la flexibilidad que permite el formato de este juego tradicional, hemos diseñado un circuito de pruebas encaminadas a favorecer situaciones que implican una relación social. Estas situaciones las hemos clasificado de acuerdo a seis categorías, representadas en cada una de las caras del dado a través del cual organizaremos el juego.

Cada categoría, a su vez, incluye una serie de pruebas, de la siguiente forma:

<b>Categorías</b>	<b>Pruebas</b>	<b>nº de casilla</b>
1. Saludos	1.a Dar un beso	2
	1.b Dar un abrazo	8
	1.c Dar la mano	14
2. Resolución de problemas	2.a Coger algo fuera del alcance	10
	2.b Abrir una caja con un instrumento adecuado	4
	2.c Transportar una caja pesada	16
3. Juego	3.a Lanzar pelota con la mano	5
	3.b Lanzar pelota con el pie	11
	3.c Ayudar a patinar	17
4. Ayuda	4.a Peinar a alguien	3
	4.b Atar los zapatos a alguien	9
	4.c Abrochar atrás	15
5. Sorpresa	5.a Todo el grupo hace cosquillas a alguien	6
	5.b Buscar a alguien debajo de una manta	12
	5.c Mojar a alguien	18

6. Buscar	6.a Buscar alimentos u objetos motivantes	1
	6.b “ “	7
	6.c “ “	13

## **Materiales**

- \*Un tablero para jugar en mesa
- \*Un tablero para jugar en el suelo
- \*Un dado
- \*Fichas personalizadas con la foto de cada participante
- \*Objetos para la realización de las diferentes pruebas: fotos de los participantes, fotos de alimentos, etiquetas plastificadas para usar como claves visuales, un peine, una caja con llave, una pelota, un palo, un palo blando, una manta, una caja pesada, patines, difusores y otros recipientes que contengan agua..

## **Forma de juego**

Nº de participantes, a partir de 3 personas. Para el juego en mesa no se recomienda más de 6 jugadores.

Los jugadores estarán sentados alrededor del tablero. El primero tirará el dado. La cara del dado indicará directamente la casilla que a la que debe acudir. (También se podrá jugar con un dado con numeración para alumnos que tengan el nivel adecuado). El alumno deberá resolver la prueba que marca la casilla. A continuación tirará el dado el siguiente alumno.

Este juego está pensado para adaptarse a las características y limitaciones de los distintos jugadores, tanto en la dificultad de las pruebas como en las ayudas que reciba.

## **2.- JUEGO DE CARETAS PARA APOYAR EL ROL PLAYING DE INTERACCIÓN SOCIAL**

A través de este juego, pretendemos que nuestros alumnos y alumnas adquieran las habilidades básicas de interacción social. Utilizando distintas caretas se presentarán situaciones de relación social, como compartir, esperar turnos, colaborar, hacer recados, jugar, ayudar...

Ayudaremos al alumno/a a interpretar y recibir diferentes sentimientos de los otros, con ayuda de los diferentes soportes visuales (caretas), así como responder a ellos de forma adecuada.

El adulto o el alumno se pondrán una careta y propondremos diferentes situaciones en las que le ofreceremos un modelo de interacción social, de forma ajustada a los diferentes contextos en que se presenten.

Ejemplifiquemos el juego utilizando la situación de “saludo”. Podemos realizar la actividad con los alumnos/as sentados en semicírculo y uno de ellos se pondrá una careta. Irá hacia otro compañero y le hará un saludo con gesto (signo, apretón de manos, beso...) y palabra si es posible.

Dependiendo del nivel del alumno/a, se le pedirá también que nombre o signe a la persona que figure en la careta, incluyendo alguna frase interesándose en el estado del otro.

Trabajaremos saludos por turnos o de dos en dos, exagerando los soportes gestuales que acompañan al acto de saludos: sonrisa, mirada, abrazo, apretón de manos...

Si nos encontramos con careta de una persona conocida (un compañero de clase), fomentaremos los distintos tipos de saludo adecuados para esa situación (darse la mano, darse un beso, chocar las palmas de las manos, saludo gestual).

Ante caretas de personas desconocidas, estableceremos modelos de saludo más formal (hola, buenos días, dar la mano...)

Este juego permite muchas variedades, tales como reconocimiento de familiares, personas con las que nos relacionamos habitualmente en los entornos comunitarios (conductor del autobús, el panadero...).

El material que hemos elaborado consta de diferentes caretas que representan a diferentes personajes:

- Compañeros de aula y de nivel.
- Compañeros del colegio.
- Profesionales del centro.
- Personas del entorno comunitario con las que se relacionen habitualmente.
- Familiares.
- También tienen cabida caretas de animales, personajes de ficción... para realizar representaciones más elaboradas.

### **3.- CARTAS DE FAMILIAS “APRENDIENDO A RELACIONARSE”**

Uno de los juegos de mesa más habituales entre la población infantil son las cartas de familias. Con el formato y la motivación de un juego de adultos (naipes), los niños/as realizan una actividad compartida, que además de ejercitar la atención/concentración, la búsqueda de estrategias para obtener el éxito, la competitividad..., desarrolla el aprendizaje de las distintas reglas y normas que rigen dichas actividades de grupo, tanto generales (compartir, colaborar, esperar turnos...) como específicas de un juego de mesa.

En el caso de nuestros alumnos, aparte de necesitar más que otros niños/as que les ayudemos a reconocer y aplicar las reglas y normas que rigen los intercambios sociales, el contenido de este juego tiene un importante valor añadido, ya que las cartas además de plantear una situación lúdica, de juego compartido, van a incidir en el reconocimiento, la discriminación, y catalogación de situaciones sociales propiamente dichas.

Para ello hemos utilizado un material gráfico (fotografías y pictogramas) conocido y utilizado por ellos; incluso las fotografías seleccionadas no han sido realizadas, mayoritariamente, para la ocasión, sino que ya las conocían y representan situaciones relevantes para ellos.

Las categorías (o familias) - saludos, ayudas, juegos y fiestas-, se han elegido atendiendo a que fuesen de fácil discriminación, y que pudieran estar incluidas, cada una, dentro de una clave-pictograma reconocida y usada habitualmente por ellos/as. Junto con la clave-pictograma que unifica todas las cartas de la misma familia, se ha ideado un soporte de color, que le sirve también de asociación/discriminación de las cartas que componen una familia y las diferencian de las demás familias.

**MATERIALES:** \* 24 cartas divididas en cuatro familias:

6 cartas de color marrón, familia: Saludos.

6 cartas de color rojo, familia: Fiestas

6 cartas de color naranja, familia: Juegos

6 cartas de color verde, familia: Ayudas

\*4 cartulinas con los colores y los pictogramas que representan cada familia.

**FORMA DE JUEGO:** Los alumnos/as, se sentarán en círculo alrededor de una mesa. Se jugará por turno y se esperará sentado y atento al juego de los demás.

*Niveles de Juego:*

Nivel 1: Para este nivel de juego, se repartirá una carta a cada alumno. En el centro, colocaremos las cuatro cartulinas de colores, y cada uno irá asociando su carta con aquella cartulina que represente a la familia a la que pertenece su carta. Al asociar y colocar la carta el alumno signará, verbalizará o señalará la clave de la familia, que se repite en todas las cartas, y en la medida de lo posible realizará con o sin ayuda declarativos o escenificaciones relacionadas con la escena representada..

Este nivel lo podremos complicar repartiendo más de una carta por turno.

Nivel 2: Este sería el juego de familias propiamente dicho. Se repartirían todas las cartas. (Se pueden mantener las cartulinas en el centro de la mesa, como apoyo). Los jugadores deberán pedir a sus compañeros cartas de la familia que ellos quieran completar (con signos, verbalizaciones o señalando la cartulina correspondiente), y seguirán pidiendo a uno u otro compañero hasta que fallen, momento en el cual continuará el compañero que no tenía la carta que él pedía, es decir, el que le ha hecho perder. Gana el que reúne más familias. Al igual que en el otro nivel, se realizarán declarativos y/o escenificaciones relacionadas con la escena representada.

## **JUEGOS DE EMOCIONES**

### **1.- POTATO**

**Material:**

- Potato de velcro
- Ojos y bocas de papel plastificado con las expresiones emocionales (alegría, enfado, tristeza y sorpresa)



***Forma de Juego:***

- A partir de una fotografía, se reconstruye la emoción que corresponda en el potato colocando los distintos componentes (ojos y boca) de la imagen presentada.
- Descubrir las expresiones posibles e imposibles.
- Componer la expresión correspondiente a partir de la instrucción verbal.
- Reproducir las expresiones verbales y/o los gestos correspondientes a las expresiones faciales del potato...

**2.- CUBO**

***Material:***

- Cubo de 11,5 x 11,5 con velcro en cada cara.
- Fotografías y caras esquemáticas con las distintas expresiones emocionales.

***Forma de Juego:***

- Por turnos ir tirando el dado y cada uno pone la expresión (gestos, sonidos,...) que ha salido en el dado.
- Por turnos ir tirando el dado e identificar la fotografía que se corresponda.
- Por turnos ir tirando el dado y asociar la fotografía a la cara esquemática que corresponda.

**3.- ROMPECABEZAS**

***Material:***

- Fotografías que representan las distintas emociones plastificadas y recortadas en dos partes (ojos y nariz-boca)

***Forma de Juego:***

- Combinar las distintas piezas para crear las diferentes expresiones emocionales.
- A partir de un modelo (fotografía, dibujo esquemático, muñeco...) reconstruir con las piezas la expresión emocional que aparece en el mismo.

#### **4.- TARJETAS GRÁFICAS**

*Material:*

- Fotografías de personas reales representando distintas expresiones faciales (alegría, enfado, tristeza, sorpresa y asco)
- Dibujos esquemáticos representando distintas expresiones faciales (alegría, tristeza, enfado y sorpresa)
- Fotografías de situaciones festivas vividas en el centro (cumpleaños, carnaval, excursiones, actividades deportivas,...)
- Fotografías de acciones ligadas a emociones concretas.

*Forma de Juego:*

- Realizar asociaciones: foto-foto, foto-dibujo, dibujo-dibujo, ...
- Presentar la imagen de una de las emociones básicas y de una imagen neutra (cara sin expresión de la misma persona) y pedir que seleccione la que representa la emoción concreta. Con ayuda de foto modelo o con consigna verbal.
- Hacer un loto con las tarjetas que representan las expresiones faciales.
- Clasificar las tarjetas según representen una emoción agradable o desagradable.
- Asociar las fotografías de las acciones y/o situaciones a las tarjetas que representan la expresión emocional correspondiente.

#### **5.- DOMINÓ**

Basándonos en el juego del dominó, hemos diseñado unas fichas en las que se representan escenas sencillas: juego compartido, hacerse una herida, objeto que se rompe, compartir una fruta..., y por otra parte, representaciones esquemáticas de expresiones emocionales asociadas a estas escenas. \*Estas fichas son un ejemplo, pero pueden utilizarse imágenes diferentes a las de esta versión de dominó concreta: cualquiera de las fotos de los pasos de las secuencias sociales, los dibujos esquemáticos de expresiones faciales, etc...

*Materiales:*

21 fichas dobles plastificadas

*Forma de juego:*

Nivel 1. Utilizar las fichas para realizar un loto. A cada alumno se le reparte una sola ficha, que deberá asociar con la que hemos colocado sobre la mesa (aprendizaje sin error). Este nivel se puede complicar poniendo más fichas sobre la mesa y repartiendo más fichas a cada alumno.

Nivel 2. Esta se correspondería con la forma de juego del dominó. Se repartirán todas las fichas entre los alumnos y por turno las irán colocando sobre la mesa, asociando las escenas con las expresiones correspondientes, o asociando también las caras que representen la misma emoción, o las escenas iguales, o las escenas que representen la misma carga emocional...

## **JUEGOS DE FICCIÓN**

La mayoría de los objetos y escenarios en miniatura que forman parte del material de juego de ficción han sido recopilados del mercado (tiendas de juguetes). Solo ha sido necesario confeccionar la piscina (en sus dos versiones: tres y dos dimensiones) y el material de apoyo a las sustituciones: fotos y dibujos, y material “fungible” empleado para sustentar las ficciones (p. ej.: bolitas de plastilina como comida, trocitos de papel como líquido de un vaso, tubo de cartulina roja como botella de ketchup, cajita con lazo como regalo...).