

**PROGRAMA DE TRABAJO  
PARA LAS AULAS DE  
AUTISMO EN EL CEE SANTA  
ISABEL**



**CURSO 24-25**









## 2.- PROGRAMACION PARA LA INTERVENCIÓN EDUCATIVA EN EL ALUMNADO CON TEA.

---

### INTRODUCCIÓN

El concepto de TEA ha incorporado nuevos planteamientos, incluso se argumenta y defiende su derecho a su propia cultura y forma de ser, lo que no implica que no precisen de apoyos específicos. Las personas con TEA viven, como popularmente se dice, en su propio mundo, con sus propias normas, sus propios miedos y placeres y sus propias ocupaciones; poseen un limitado nivel de conciencia, un conocimiento de sí mismo, de los demás y del mundo que los rodea que se caracteriza, por la distorsión y desorganización de su actividad mental; lo que deriva en una escasez de procedimientos básicos de comunicación, y una alteración o ausencia de los mecanismos ordinarios para el establecimiento de lazos sociales: tendencia al aislamiento, falta de comprensión de las emociones de los demás, comportamientos extraños, estereotipias, fijaciones, problemas de conducta, etc. A estos rasgos suele asociarse, frecuentemente, retraso mental y problemas de salud y de hábitos de autoayuda.

Parece aceptado por todos que los procesos de aprendizaje y el desarrollo evolutivo están alterados, que, no retrasados, en las personas con TEA; también sabemos que, dentro del perfil del Espectro Autista, las personas con autismo, son muy diferentes entre sí, encontrando diferentes subtipos y sintomatología. Es por esto, que podemos afirmar, que, si ya es difícil encontrar un ser humano igual a otro, en el caso de personas con TGD, esto es aún más complejo, aunque sí parece que existen algunos hechos comunes constatados en cuanto al aprendizaje para estas poblaciones.



“los niños autistas pueden aprender, pero parece que sólo lo hacen en condiciones de aprendizaje muy cuidadas. No aprenden apenas a menos que se sigan, de forma muy escrupulosa, reglas específicas de enseñanza, identificadas a través de la investigación en el área del aprendizaje. En el tratamiento de las personas autistas, el control adecuado del medio para producir aprendizaje es actualmente el recurso esencial”.

Nuestra propuesta de intervención educativa se hace desde una perspectiva inclusiva, que pretende aumentar la participación de todo el alumnado (también nuestros alumnos con TEA) y la reducción de su exclusión en la cultura, en los currículos y en la vida de la escuela, cambiando prácticas de los centros educativos con procesos de mejora de las escuelas, resaltando la preocupación por superar las barreras para el acceso y la participación del alumnado, percibiendo la diversidad no como un problema a resolver, sino como una riqueza para apoyar el aprendizaje de todos.

En esta intención de dar una respuesta adecuada al continuo de necesidades educativas de los alumnos con TEA en los centros educativos, vamos a revisar algunas de las adaptaciones curriculares más recomendables; en la medida que se tengan en cuenta las necesidades de los alumnos con TEA en la toma de decisiones curriculares (proyecto educativo, proyectos curriculares de etapa y ciclo) o de aula (programación de aula), serán menos necesarios los ajustes individuales para estos alumnos. Siguiendo a Garrido Landívar (1997) hablaremos de tres niveles de adaptación curricular: Adaptaciones Curriculares de centro, de aula e individuales.

## **1. ELABORACIÓN DE ADAPTACIONES CURRICULARES PARA EL ALUMNADO CON TEA**

### **1. Adaptaciones Curriculares de Centro**

#### **1.1. Adaptaciones de acceso en los elementos personales.**

▫Un centro educativo debe atender adecuadamente a todo su alumnado. Para las personas con TEA se realizarán los cambios organizativos que mejoren esa respuesta, a nivel de modalidades y tipos de apoyo, acción tutorial, colaboración con la familia, coordinación de todos los implicados, actitudes y situaciones de interacción, delimitando conjuntamente los diferentes niveles de responsabilidad y campos de actuación.

▫Atender bien a estos alumnos puede requerir de recursos adicionales como personal de apoyo o especialistas (cuidadores, orientador, médico-psiquiatra de los servicios de salud mental, enfermeros y profesionales especializados en el tratamiento de estos alumnos) cuya necesidad debe contemplarse en el PEC. La presencia de otros adultos que apoyen la intervención directa con este alumnado, actuando de mediadores y facilitadores sociales, especialmente en los cursos iniciales, puede mejorar de forma sorprendente su integración y desarrollo.

▫El claustro cuenta con una orientadora con dedicación al alumnado con TEA, que puedan dar pautas claras al equipo docente para la intervención educativa más adecuada y para que procuren adaptar la metodología de trabajo de sus clases, en la medida de lo posible, al estilo de aprendizaje de este alumnado.

Sería aconsejable que se formara a este profesorado previamente a la incorporación de los alumnos.

## 1.2. Adaptaciones de acceso en los elementos materiales.

Para estos alumnos todas y cada una de las dependencias del centro y del entorno natural, que tengan un sentido funcional, van a ser contextos y espacios educativos, por lo que la programación por Espacios Estructurados y Entornos Educativamente Significativos será la respuesta más adecuada.

## **2. Adaptaciones Curriculares de Aula**

### 2.1. Adaptaciones de acceso en los elementos personales.

En la intervención educativa con este tipo de alumnado es aconsejable la existencia de diversos profesionales (maestras especialistas de Pedagogía

Terapéutica, maestras especialistas de Audición y Lenguaje, fisioterapeutas, educadores, auxiliares educativos...), entre los que debe existir una gran coordinación. Es importante también informar y colaborar con las familias.

## 2.2. Adaptaciones de acceso en los elementos materiales:

### **1. Método TEACCH (abreviación en inglés de Tratamiento y Educación de Niños con Autismo y Problemas de Comunicación Relacionados)**

El fin principal de este programa es la atención integral de la persona con TEA y su familia, para que pueda vivir y trabajar más efectivamente en la casa, en la escuela y en la comunidad, reduciendo y mejorando los comportamientos autistas. La aplicación de esta metodología en la escuela se centra en desarrollar el trabajo autónomo.

Los principios en los que se fundamenta, según Schopler (2001) son:

- Adaptación óptima.
- Colaboración entre padres y profesionales.
- Intervención eficaz.
- Énfasis en la teoría cognitiva y conductual.
- Asesoramiento y diagnóstico temprano.
- Enseñanza estructurada con medios audiovisuales.
- Entrenamiento multidisciplinario en el modelo generalista.

Los elementos importantes del programa son los siguientes:

**1. Enseñanza estructurada.** En contextos así organizados el alumno entiende mejor situaciones y expectativas, dándole sentido a la actividad que desarrolla. Con ello facilitamos el aprendizaje ya que estamos utilizando la modalidad visual, que es la que mejor entienden, les estamos ayudando a entender las situaciones que van a

ocurrir, estamos fomentando la comprensión del alumno y, por tanto, estamos posibilitando la reducción de los problemas de conducta y enfrentamientos personales.

Se utilizan los siguientes niveles de estructura:

- Estructura física: contextos con significado.
- Horarios individuales.
- Sistemas de trabajo (desarrollo de trabajo independiente, de izquierda a derecha, de arriba abajo, emparejando colores, utilizando letras y números).
- Rutinas y estrategias.
- Ayudas visuales.

2. Actividades secuenciadas visualmente: organización visual. El alumno sabe exactamente qué ha de hacer, cuánto ha de hacer, sabe cuando ha terminado y sabe también que pasará después.

3. Enseñanza 1 a 1. Los nuevos aprendizajes se han de realizar de forma individual, utilizando diferentes estrategias y posiciones.

4. Comunicación expresiva. Se pretende el desarrollo de las habilidades comunicativas y que éstas sean utilizadas de manera espontánea por la persona con TEA. Es importante registrar y evaluar cómo se comunica, con quién lo hace, dónde y por qué, con ello elaboraremos una programación individual y ajustada a sus necesidades.

5. El Juego. El niño debe aprender de manera intencional a jugar, para TEACCH “el trabajo es un juego, jugar es un trabajo”. Los niveles de desarrollo del juego son: conducta sensoriomotriz repetitiva, conducta sensoriomotriz exploradora, juegos de causa-efecto, rutinas simples (secuencias funcionales), y juego simbólico.

6. Problemas conductuales. Interpretación comunicativa para evitar los problemas de comportamiento. Modelo del Iceberg, la conducta observable es sólo una parte pequeña de todo el problema.

### 2.3. Adaptaciones de acceso en la comunicación.

Hacen referencia especialmente a la Comunicación Aumentativa y al uso de Sistemas Alternativos, Aumentativos y Complementarios de Comunicación dentro de la filosofía de la Comunicación Total, PECS, signos, señalar, etc. teniendo en cuenta que el uso de un SAC no excluye a los demás, y que lo importante es crear contextos comunicativos, que favorezcan las interacciones sociales y comunicativas, y que para ello pueden usarse recursos muy variados. Por supuesto que es muy importante extender el conocimiento de los vehículos de comunicación utilizados a todas las personas que se relacionan con el alumnado.

#### **PECS (Picture Exchange Children System).**

El sistema de comunicación por intercambio de imágenes (PECS) fue desarrollado para ayudar a niños pequeños con autismo y otros trastornos del desarrollo, pero puede utilizarse con todas las personas con problemas de comunicación y lenguaje, para adquirir rápidamente destrezas de comunicación funcional (Bondy y Frost, 1994). Se enseña al usuario a aproximarse al interlocutor y entregarle una tarjeta (fotografía, dibujo, pictograma) del objeto deseado a cambio de dicho objeto. Para implementar PECS debemos identificar los intereses y refuerzos, que pueden motivar a la persona a comunicarse, como alimentos, bebidas, juguetes, libros, etc., que sean muy deseados.

Utilizando el moldeamiento y la ayuda total (en la fase 1 y en la fase 2 se necesitan dos personas para ponerlo en marcha), vamos enseñándole que nos debe dar la imagen para conseguir el objeto deseado. Debemos presentarle una imagen cada vez, y después de estar algún tiempo usando varias imágenes, una a una, podemos empezar a poner en el tablero de petición dos imágenes, después tres, , siguiendo las siguientes fases de entrenamiento:

1. Intercambio físico
2. Aumento de la espontaneidad
3. Discriminación de la imagen
4. Estructura de la frase
5. Respondiendo a “¿qué deseas?”
6. Respuesta y comentarios espontáneos
7. Conceptos adicionales

Algunos aspectos que son necesarios tener en cuenta son:

- Debemos conocer el nivel de abstracción de nuestro alumno, es decir, evaluar el sistema de símbolos (dibujos lineales, fotografías personales, fotografías comerciales...) para escoger el más adecuado.
- Las fotografías deben estar a disposición en todo momento del alumno. Es conveniente tener una zona de petición en la sala y en los diferentes entornos donde se desenvuelve para facilitar de ese modo el aprendizaje incidental.

#### 2.4. Adaptaciones en el qué enseñar.

##### Objetivos generales:

- Potenciar los máximos niveles de **autonomía e independencia personal**, logrando un desarrollo ajustado al entorno.
- Desarrollar las competencias básicas de **autocontrol** de la propia conducta.
- Desarrollar habilidades de **interacción social**, potenciar la **atención conjunta** y la comprensión de claves socio-emocionales.
- Fomentar la capacidad de desenvolverse en el **medio social**.
- Desarrollar **estrategias de comunicación** funcionales, espontáneas y generalizadas, a través de signos, pictogramas, acciones básicas y otros sistemas de comunicación.

- Fomentar la **intención comunicativa**, y la reciprocidad de comunicación.
- Desarrollo del **área académico-funcional**, conceptos básicos y procesos cognitivos como atención, abstracción, memoria...

Estos objetivos generales, deben adaptarse a las características del entorno y del niño con el que trabajamos, traducándose en objetivos operativos.

### Objetivos específicos:

Para delimitar los objetivos y contenidos de las personas con TEA, y siendo conscientes de que dentro de este continuo que es el Espectro Autista nos encontramos con un conjunto muy heterogéneo de individualidades, cuyos niveles evolutivos, necesidades educativas y terapéuticas y perspectivas vitales son muy diferentes; seguiremos las dimensiones del Espectro Autista que propone Ángel Rivière (1998, páginas 61 a 149):

a) Trastornos cualitativos de la relación social. Obtener placer de la relación con las personas evitando su cerrada soledad (juegos circulares interactivos, refuerzo de la mirada espontánea, capacidad de responder a órdenes sencillas, creación de hábitos sistemáticos de relación, etc.); desarrollar la motivación de relación, incrementar las oportunidades de interacción con iguales y desarrollar habilidades sociales básicas; expresar corporalmente sentimientos y emociones y habilidades sociales más complejas.

b) Trastornos de las capacidades de referencia conjunta (acción, atención y preocupación conjuntas). Compartir situaciones y acciones significativas que impliquen un comienzo de acción y atención conjunta a través de estructuras de imitación y contraimitación; favorecer el contacto ocular espontáneo o el desarrollo sistemático de contacto ocular ante órdenes en contextos de interacción lúdica o funcional, y formando parte de los conjuntos de acciones de juego, tarea y actividad conjunta que se producen en esas situaciones; desarrollar intereses, motivaciones y conocimientos respecto de temas de preocupación común a través de conversaciones con los adultos y/o iguales que lo rodean, empleando documentales y materiales informativos.

c) Trastornos de las capacidades intersubjetivas y mentalistas. Encontrar placer en relaciones de contacto físico y ocular, suscitar relaciones lúdicas mediante “juegos circulares de interacción”, etc; desarrollar la vivencia de compartir emociones mediante situaciones estructuradas de tareas de reconocimiento de expresiones emocionales (etiquetar fotos reales de distintas expresiones emocionales, etc.); practicar destrezas como predecir la conducta más probable de las personas en situaciones de relación, decir explícitamente “cómo se sienten” en función de las situaciones; desarrollar la capacidad de compartir o inferir estados mentales a otros (tareas de terminar historietas o cuentos, detectar emociones y tener en cuenta las emociones en otros para interactuar adecuadamente).

d) Trastornos de las funciones comunicativas. Desarrollar habilidades básicas de relación intencionada y atención conjunta, que implican la función de petición a través de presentar obstáculos para que el niño logre por sí mismo objetos deseables, de forma que tenga la necesidad de recurrir al adulto para conseguir lo que quiere, “utilizar a la persona para obtener un deseo (Klinger y Dawson, 1992); realizar significantes -signos o palabras- para lograr los deseos y que no baste con llevarnos hasta lo que quieren; comunicar con función declarativa a través de utilizar todos los procedimientos que estimulan la acción conjunta sobre objetos y la atención conjunta a situaciones, acciones y cosas en situaciones muy lúdicas y cargadas de afectividad; describir acontecimientos, láminas y situaciones, narrar a través de pictogramas y agendas, preguntar para obtener información, etc.

e) Trastornos cualitativos del lenguaje expresivo. Enseñar Sistemas Alternativos de Comunicación para facilitar peticiones y comunicaciones funcionales y espontáneas de petición; desarrollo de léxico y construcción espontánea de oraciones no ecológicas, imitando oraciones en situaciones naturales donde resulta necesario pedir o es apropiado hacer declaraciones sobre hechos reales; desarrollarla capacidad de entablar conversaciones (procedimientos de iniciación de interacciones lingüísticas que promueven procesos de autoaprendizaje, a través de preguntas como ¿qué es esto?, ¿dónde está esto?, ¿de quién es esto?, ¿qué hapasado?, realizadas en contextos naturales; enseñar a iniciar conversaciones, pedir

aclaraciones cuando no comprenden algo, realizar conversaciones en situaciones simuladas, explicar metáforas o ironías, etc. (Attwood, 1998).

f) Trastornos cualitativos del lenguaje receptivo. Comprender órdenes sencillas mediante la emisión de frases cortas con apoyo gestual y refuerzo inmediato aprovechando rutinas y contextos ya conocidos; desarrollar la comprensión de palabras y oraciones mediante la discriminación receptiva de objetos reales (señalar, elegir, dar...), y la discriminación de imágenes en función de preguntas como ¿qué hace?, ¿quién hace?, ¿dónde está?, etc.; sintetizar narraciones y descripciones, seleccionar entre varias la que mejor corresponde a una escena o a una lámina, ver vídeos, descripciones breves y representaciones para desarrollar la capacidad de comprender conversaciones, historias y explicaciones; desarrollar la capacidad de lenguaje figurativo, donde se incluyen las dobles intenciones, metáforas, chistes, etc., a través de actividades reales y literarias.

g) Trastornos de las competencias de anticipación. Necesitan un ambiente muy estructurado, poco variable y con las actividades bien delimitadas en horario y lugares, con claves claras, auditivas y/o visuales, que permitan anticipar los distintos episodios de la rutina de la persona con resistencia intensa a los cambios y estímulos nuevos; utilizar las agendas visuales o el empleo de carteles y fotografías con las actividades habituales; incorporar estrategias activas de decisión sobre acontecimientos futuros y acciones alternativas (proporcionar opciones y la posibilidad de que se construyan sus propias agendas); regular el propio ambiente mediante la programación de cambios imprevistos asociándolos con situaciones de bienestar emocional y relajación.

h) Trastornos de la flexibilidad mental y comportamental. Proporcionar alternativas funcionales de actividad, desarrollar sus competencias e instrumentos de comunicación e incrementar su motivación por realizar conductas funcionales; negociar las rutinas y reducción progresiva de las mismas, de modo que no interfieran tanto en sus actividades; desarrollar intereses más funcionales y flexibles mediante la enseñanza de estrategias alternativas para la solución de problemas, conversaciones estructuradas en el grupo clase, etc.

i) Trastornos del sentido de la actividad propia. Atención muy individualizada con interacciones muy directivas y lúdicas, donde progresivamente se introduce una estructura operante clara, que haga posible su atención y respuesta a consignas de acción funcional; desarrollar programas de acción autónoma a través de secuencias de actividades aprendidas donde se irán desvaneciendo progresivamente las ayudas; desarrollar pautas autodirectivas como identificar las conductas más importantes que se quieren favorecer o disminuir, identificar reforzadores funcionales para ellas, desarrollar procedimientos de registro y autorregistro; establecer metas y objetivos personales razonables y valiosos para ellos, enseñarlos a valorar sus puntos fuertes en habilidades y conocimientos y diseñar sus metas realistas en relación a ellos (Attwood, 2002).

j) Trastornos de la imaginación y de las capacidades de ficción. Desarrollar el juego funcional con objetos a través de interacciones afectivas de disfrute con adultos significativos; flexibilizar y hacer más espontáneos los juegos funcionales a través de situaciones motivadoras de interacción; enseñar a sustituir objetos y definir propiedades simuladas, ejercitando la capacidad de diferenciar entre lo real y lo simulado; desarrollar capacidades de ficción mediante la presentación de nuevos temas de juego, la realización de juegos sociodramáticos y representaciones.

k) Trastornos de la imitación. Imitación por parte del adulto de las conductas del niño, para conseguir que el niño imite al adulto (Klinger y Dawson, 1992); desarrollar la imitación a iguales, usando las situaciones cotidianas de grupo para hacer frente a las situaciones sociales; desarrollar la imitación interiorizada a través de la presentación de modelos concretos y bien definidos de cómo hay que comportarse en diferentes contextos de relación social.

## 2.5. Adaptaciones en el cómo enseñar:

### 2.5.1 Principios metodológicos.

Además de la estructuración ambiental conviene utilizar el aprendizaje sin error; su uso consiste en no atender a los errores y procurar que la posibilidad de los mismos sea mínima, adaptar los objetivos al nivel evolutivo del niño-a, asegurar la

adquisición previa de los objetivos de conducta que se pretenden enseñar, descomponer al máximo los objetivos educativos, controlar la presentación clara de los estímulos discriminativos y neutralizar los irrelevantes, evitar factores de distracción y ambigüedad en la situación educativa, mantener motivada a la persona mediante el uso de reforzadores suficientemente poderosos y reconocerle los logros adquiridos.

▫Otra técnica metodológica fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje a seguir, es el Encadenamiento hacia atrás, que consiste en descomponer la secuencia de un determinado aprendizaje en objetivos de conducta muy delimitados, proporcionar total ayuda para la realización de la conducta completa, e ir desvaneciendo las ayudas desde el final hacia delante, de modo que la persona realizará la conducta con cada vez menos ayuda; lo último que realizará por sí sola, será el primer paso de la secuencia.

▫Utilizar en ocasiones el entrenamiento o la enseñanza incidental, es decir, cuando los episodios de enseñanza son iniciados por la persona en lugar y contenido; se trata de aprovechar los imprevistos de lo cotidiano como objeto de aprendizaje. El adulto ha de estar alerta a estas iniciativas adaptándose a las nuevas circunstancias, reforzando de forma natural las respuestas adecuadas.

▫Es fundamental responder consistentemente ante conductas comunicativas verbales o gestuales (miradas, coger al adulto de la mano, acercarse a un objeto y mirarlo) y aunque estas conductas no sean intencionales, debemos hacerlas funcionales dándoles ese sentido.

▫Para favorecer la ocurrencia de la función comunicativa de petición es necesario manipular algunos aspectos o situaciones que eliciten con mayor probabilidad estas conductas: colocar los objetos que le gusten fuera de su alcance y esperar a que realice algún acercamiento o tipo de petición, preguntarle, acercarle el objeto y cuando extienda el brazo, dárselo y reforzarle el intento.

▫Dada su capacidad para lo visual, utilizar apoyos como: dibujos, fotografías, pictogramas, tarjetas, televisión, vídeo, ordenador, etc. Estar atentos a su fascinación por los detalles.

▫Evitar hacer preguntas indefinidas, evitar modismos, dobles significados, sarcasmos, bromas. Ser “concretos” en todas las interacciones, ser “claros”. ¿Qué queremos? ¿Qué esperamos de él?

▫En el tratamiento de las conductas problemáticas (rabieta, conductas autolesivas y heteroagresivas, etc.) se actuará siguiendo las tesis de la Intervención Comunicativa y el Apoyo Conductual Positivo. Así en el caso de conducta autolesivas y heteroagresivas hemos de actuar impidiendo su refuerzo, interviniendo con conductas alternativas y/o incompatibles. Es importante que observemos los estímulos que preceden a las autolesiones y las consecuencias que se obtienen tras su realización. Técnicas como evitar los estímulos desencadenantes, la extinción, el “tiempo - fuera” han de ser tenidas en cuenta; realizar el análisis funcional de la conducta y pensar que el 90% de estas conductas tienen una intención comunicativa (petición, escape y llamada de atención), y que si logramos detectarla tendremos que enseñarles a lograrlas con habilidades más sociales y comunicativas.

▫Las técnicas basadas en el Condicionamiento Clásico y Operante no son las únicas, ni las “mejores” vías para el tratamiento de las conductas problemáticas. Otras técnicas que pueden utilizarse en el tratamiento de estas alteraciones, al margen de la modificación de conducta, son las de corte cognitivo; como las técnicas de Autocontrol y Autoinstrucciones, donde se enseñan al niño competencias básicas para controlar o regular su propio comportamiento, de manera que las acciones del alumno o alumna ajustadas al contexto se llevan a cabo a través de mediadores manejados y controlados por ellos. Así, por ejemplo, con aquellos alumnos que hablan, usaremos técnicas de Autoevaluación y Autorrefuerzo donde se le enseña en primer lugar, a hablarse a sí mismo, para continuar con verbalizaciones sobre la conducta - problema, su objetivo y los errores que comete, del tipo “lo estoy haciendo bien” y “vaya, aquí me he equivocado”, “qué valiente soy”, etc. Con alumnos de menor capacidad cognitiva, programas con sesiones de dos o más tareas

bien definidas para que ellos las vayan realizando con cierta autonomía y según preferencias (Programa de trabajo con Bandejas); pretenderemos así, que el niño sea protagonista de su propia actividad y trabajo, para que posteriormente pase a controlar su conducta. Todo esto implica una consideración del Autocontrol como una competencia que se construye progresivamente en el desarrollo, por tanto, una competencia con diferentes niveles de adquisición, y no como el resultado de unas capacidades cognitivas previas. Así es posible hablar de la enseñanza de autocontrol en niños que, tienen grave retraso mental y ausencia de lenguaje. Estas estrategias y otras para desarrollar la capacidad de elección mejorarán asimismo el concepto de autoestima del alumnado.

### 2.5.2 Materiales:

Con respecto a los materiales podemos señalar que son interesantes todos aquellos juguetes y objetos que estimulen la percepción y las sensaciones, del tipo de los materiales usados en la Estimulación Basal: Baños (esponja, jabón, sales, toalla, secador, cremas...), duchas y baños secos (arroz, guisantes, bolas, arena...), cepillado (guantes de masaje), móviles, con cordones y tiras, suspendidos que rozan al niño o niña y se mueven al menor contacto; también son interesantes todo tipo de vibradores. La Estimulación Multisensorial, en todas sus vertientes, proporciona abundantes materiales adecuados para la intervención; la estimulación de la boca a través de contactos, objetos fríos y calientes, cepillado de dientes, esponjitas y juguetes para mordisquear; la estimulación del olfato con botellitas para oler y “perfumamientos”; la estimulación del gusto con sabores diferentes; la estimulación acústica desde el propio latido del corazón, audición lateral, instrumentos de actividad propia, instrumentos y juguetes musicales, experiencias reales (lavadora, radio...), hasta el habla; la estimulación táctil-háptica, a través de diferentes tactos, texturas, temperaturas, presión, movimientos, y prensión; y por último la estimulación visual, con juegos de luces en la oscuridad, linternas, lámparas, diapositivas proyectadas en la pared, objetos brillantes, caleidoscopios, prismáticos y lentes, juguetes luminosos, etc.

Otra gama de materiales lo proporcionan para los más pequeños, los juguetes de Primera Infancia (los centros de actividades, gimnasios de primer año, cubos, apilables, juguetes de arrastre, y tentetiesos), de manipulación (señor patata, peluches...), juguetes de mecanismo o resorte, juguetes de ensartado fijo y móvil, de encajar, de hacer torres y construcciones, puzzles, y todo tipo de juguetes y juegos simbólicos: muñecas, miniaturas, mascotas, teléfono, coches, lavadero, peluquería, lavadora, plancha, casas, alimentos y supermercados, carritos, juegos de platos y café, médicos; en este sentido, merece especial mención los disfraces, las casas grandes de tela y tiendas de campaña, los muñecos de guiñol y la dramatización.

Asimismo, las tecnologías de la información y la comunicación nos proporcionan un caudal de recursos y materiales impresionante, todo tipo de dispositivos informáticos (ordenadores, agendas personales, pizarras digitales interactivas), programas infantiles, pueden ser muy útiles si se utilizan de forma adecuada; es impresionante ver como problemas de relación social muy severos se flexibilizan ante una pantalla con dibujos y personajes animados, además de las posibilidades que dan para trabajar habilidades sociales; cualquier necesidad específica del alumnado autista encontrará en las TIC un soporte facilitador de desarrollo y aprendizaje.

Otros materiales, más específicos, que se encuentran en comercios especializados son los encajes, los dominós y los juegos de colores; los lotos de objetos, contrastes, relaciones, posiciones y acción - reacción, los juegos de abecedarios y numeración, los juegos de secuencias básicas, las barajas y lotos de fotografías: alimentos, expresiones faciales, orientación espacial e izquierda y derecha, autodictados con fotografías y autodictados de nombres-cosas, adjetivos- cualidades, y verbos- acciones, juegos de monedas y billetes, formación de frases, calendarios escolares con los días del mes, semanas, meses, las estaciones, temperatura, actividades y el tiempo; las pizarras magnéticas borrables (El Cuerpo Humano), y los franelogramas y murales.

Además de estos materiales, las agendas diarias y personales, los calendarios mensuales, el tablón del desayuno y el del menú, tabloncillos de secuencias de actividades, pictogramas, libros de lectura personalizados (pictogramas, imágenes y palabras), mural del tiempo, tarjetas de objetos por centros de interés, tarjetas de acciones, libros de alimentos, comidas y recetas, dibujos con las secuencias de las actividades, láminas de lectura de pictogramas e imágenes de izquierda a derecha y de arriba abajo, y murales de imágenes; son todos ellos fundamentales en la intervención educativa con este alumnado. Afortunadamente, las TIC nos facilitan la elaboración de estos materiales de forma que ya no es pretexto la dificultad para su realización ni el coste económico; hoy día es fácil encontrar recursos gratuitos en Internet para elaborar cualquiera de estos recursos. De cualquier forma, es necesario destacar que los elementos materiales más importantes en el aula que atiende al alumnado autista serán la cámara digital de fotos, plastificadora y el velcro (para poder etiquetar y señalarlo todo).

Es importante estimular la exploración de objetos o actividades funcionales muy simples con las manos, empleando reforzadores potentes de música y juego: juguetes, juegos interactivos (p.e. “los lobitos”, “las palmitas”, “currín-currín”...) y canciones. En fases evolutivas iniciales se trabajarán esquemas simples tales como introducir objetos en recipientes y sacarlos de ellos, responder a modelos de gesto- verbalización de “toma” y “dame”, encajar aros grandes en ejes, hacer sonar campanillas, sonajeros, tamborcitos y objetos que produzcan sonidos. Deben estimularse y reforzarse especialmente las pautas que impliquen control óculo-manual y prensión sostenida de objetos.

Deben realizarse diariamente juegos circulares de interacción centrados en el cuerpo y que desarrollen motivaciones de relación, anticipaciones e inicios de peticiones: cosquillas, caricias, sonidos con el cuerpo o soplarle en la cara.

Juegos de simulación e imitación, utilizando también a otros alumnos como modelos.

### 2.5.3. Organización espacial

Procurarles ambientes muy estructurados, predecibles y fijos, evitando los contextos poco definidos y caóticos, para facilitar sus posibilidades de anticipación. Un ambiente estructurado es aquél donde el niño sabe y conoce las pautas básicas de comportamiento, tiene seguridad de lo que se espera de él, el adulto dirige y organiza las diferentes situaciones, con rutinas y así predecible.

Dentro de la organización espacial del aula distinguiremos:

- **Zonas específicas de información**

- Zona de petición: panel con fotografías para que comunique aquello que necesitan o quieren.

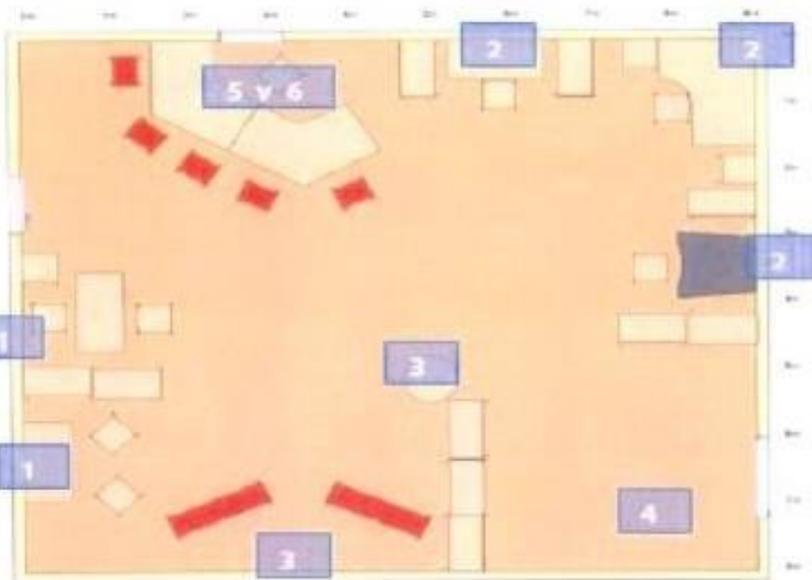
Agendas de trabajo: zona con las agendas visuales de los alumnos marcadas en diferentes colores y adaptadas al nivel de abstracción de cada uno, y otras informaciones, como el día de la semana, la actividad principal y el calendario.

- **Rincones del aula**

La clase se organiza en diferentes rincones, señalizados de forma visual con colores, pictogramas, fotografías o palabra escrita, en los que se realizan diversas actividades.

La distribución del aula podría tener diversos rincones:

- Rincón de las rutinas (3)
- Rincón de la informática. (1)
- Rincón de relajación y juego (4)
- Rincón de trabajo grupal en mesa (5,6)
- Rincón de trabajo individual en mesa (2)



#### 2.5.4 Agrupamientos:

Para fomentar las interacciones sociales y el aprendizaje se han de cuidar los agrupamientos y se han de programar entornos cooperativos con actividades colectivas que favorezcan actitudes de respeto, colaboración, participación y tolerancia. Los grupos funcionarán mejor cuanto menor sea su tamaño para ello se intentará que algunos alumnos salgan fuera de aula para tratamientos específicos de AL, fisio, TICs, de manera que permanezcan pocos en el aula de referencia. Aprendizaje cooperativo y enseñanza tutorada para la intervención diádica son recursos muy adecuados para organizar las dinámicas de las aulas, además de técnicas como el aprendizaje sin error, el encadenamiento hacia atrás, la enseñanza incidental, las técnicas de incitación y modelado, la espera estructurada, la

interrupción de respuesta y el uso de recursos de varias modalidades de percepción, especialmente los visuales.

El tema de las ayudas adecuadas es clave para favorecer la motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las personas con TEA. Además de partir siempre de lo conocido y del nivel alcanzado hay que secuenciar debidamente las actividades y reforzar sólo los intentos y los logros, evitando que se produzcan errores. En principio las ayudas pueden ser físicas (moldeamiento, encadenamiento hacia atrás, ayuda total), visuales (modelado, carteles, pictogramas, palabras, secuencias, referencias de color), verbales (instrucciones más sencillas, explicaciones, ánimos y refuerzo, instigación) y personales (maestras de PT, maestras de AL, educadoras, ATEs...).

#### 1.5.5 Actividades

Las rutinas tienen una estructura de desarrollo que se compone de actividades formadas por acciones secuenciadas, aspecto a tener muy en cuenta en la intervención con los alumnos con TEA.

El alumno debe comprender lo que tiene que hacer, cómo lo debe realizar, cuánto tiempo invertirá en la tarea y para qué lo hace, con el claro objetivo de aumentar su nivel de comprensión, de autonomía, de interés y de ejecución de las actividades.

Las actividades que se programen tienen que cumplir las siguientes características:

1. Las actividades precisan de un proceso de análisis por parte del adulto, dónde se establecerá:
  - Denominación de la actividad: Rutina, asignatura o sesión de trabajo.
  - Profesional con quién se realiza: adulto que la lleva a cabo.
  - Descripción del lugar dónde se realiza; diseño del espacio delimitado por muebles.
  - Que se pretende que haga el alumno: Los objetivos de la actividad.

- Actividades o habilidades a desarrollar, contenidos dentro de la rutina o sesión: Contenidos sociales (sentarse en grupo), de comunicación (seguimiento de consignas y peticiones) y académicos (trabajo de mesa).
  - Cómo se hace la actividad y cómo pedimos que la realice el alumno: Secuencia de pasos y descripción detallada de cómo la va a realizar el alumno.
2. Las actividades tendrán una estructura, una secuencia de ejecución. La actividad se tiene que poder descomponer en pequeños pasos, secuenciando los aprendizajes de forma ordenada.
  3. Deben provocar, en la medida de lo posible, motivación en el alumno. Se tendrán presentes las actividades que más interesan al alumno para utilizarlas como reforzadores.
  4. Serán, siempre que se pueda funcionales. Tratar en la medida de lo posible que el alumno compruebe el resultado de sus acciones.
  5. Ajustadas a las características y el desarrollo del alumno.
  6. Perseguirán mejorar la atención del alumno. Actividades que les pueden interesar serían las de asociar, guardar, encajar y clasificar. Actividades de ejes fijos, con sonidos, luces, música, comida, de ordenador, motrices o de pintar con tempera. Se debe ajustar los tiempos de atención del alumno a la estructura de la actividad para ir aumentando la permanencia progresivamente. Las debe realizar junto al adulto.
  7. Utilizar las estrategias y recursos adecuados para la ejecución de las tareas. Enseñar conceptos claros mediante instrucciones verbales, moldeamiento y paneles con claves visuales que indiquen los pasos, elaborando el material apropiado para ello.

## **2. COLABORACIÓN CON LA FAMILIA**

El autismo es algo más que una entidad objeto de estudio e investigación, es ante todo, una condición que afecta al día a día de las personas con TEA y sus

familias; aunque ya hemos hablado anteriormente de la importancia de esta colaboración, es incuestionable el papel relevante, único e insustituible, que tienen las familias en la educación de sus hijos.

Especialmente en el caso de nuestro alumnado con TEA, la colaboración y participación de los familiares en los programas educativos favorece el desarrollo del alumno, la generalización y reforzamiento de aprendizajes a otros contextos diferentes del escolar y, además, facilita que estos aprendizajes sean más estables y duraderos en el tiempo.

La vida de una persona con TEA es mucho más larga que los años de escolaridad obligatoria, y sus necesidades educativas se extienden más allá del ámbito escolar. Además, los profesionales cambian, y son los padres los que permanecen durante más tiempo junto a ellos. Si partíamos de que uno de nuestros fines educativos era mejorar la calidad de vida de las personas con TEA y sus familias, no podremos intervenir de espaldas a ellos y deberemos conocer y considerar sus expectativas y necesidades personales específicas.

Colaborar con las familias implica su consideración en la organización y gestión de los centros a través de los diferentes estamentos de participación, la difusión y concienciación social de las necesidades y servicios de las personas con TEA, la defensa de los derechos e intereses de los alumnos, objetivos educativos consensuados entre profesionales y padres para asegurar su validez, a través de una cultura de colaboración, en la que haya una relación igualitaria, basada en el reconocimiento, el respeto y la confianza.

Actuaciones que fomentan esta colaboración pueden ser: mantener reuniones periódicas con ellos, llevar el diario o agenda que va y viene de casa a la escuela con información preferentemente positiva, informar de los aprendizajes que se están trabajando sobre todo al inicio de los mismos, solicitar su ayuda según disponibilidad y aptitudes, en salidas extraescolares, talleres creativos (pintura, teatro, música, guiñol...), talleres de orientación laboral, fiestas y celebraciones, y en general cualquier actividad educativa dentro o fuera del recinto escolar. En esta línea de trabajo, una propuesta novedosa, pero muy interesante, es la puesta en

funcionamiento de los Grupos Abiertos (Comunidades de Aprendizaje), donde varios adultos (profesores, otros profesionales de los centros, padres, hermanos, voluntarios) comparten el aula con los alumnos de un grupo, lo que se ha demostrado que además de posibilitar la atención individualizada, mejora la convivencia y reduce los problemas de comportamiento; no se trata de que los padres estén siempre dentro del aula y sustituyan a los profesionales, sino que la presencia de más de un adulto proporciona ventajas incuestionables.

Igualmente, desde el centro debemos favorecer la creación y el funcionamiento de espacios de formación e intercambio de experiencias y Escuela de Padres, fomentar el asociacionismo, la reivindicación y el establecimiento y uso de redes de apoyo social.

### 3. LAS TIC Y LAS PERSONAS CON TEA

Siguiendo el concepto de Tecnología de Ayuda (Alcantud, 2000), las TIC son un medio tecnológico de compensación y apoyo en la intervención educativa de los alumnos con necesidades educativas especiales y en particular de las personas con TEA. Además de las ventajas que reúnen para cualquier tipo de alumnado: medio muy motivador y atractivo (multimedia), gran versatilidad y múltiples usos, posibilidades de individualización, etc. (Tortosa y de Jorge, 2000), son una herramienta muy atractiva y un potente recurso para las personas con TEA porque y siguiendo a Pérez de la Maza (2000):

▫ Ofrecen un entorno y una situación controlable (son predecibles), lo que mejora la autoestima, la sensación de logro personal y la capacidad de autodirección. Pueden repetir fácilmente sus acciones favoritas.

▫ Presentan una estimulación multisensorial, fundamentalmente visual, lo que las hace especialmente atractivas.

▫ Su capacidad de motivación y refuerzo es muy alta, favoreciendo la atención y disminuyendo la frustración ante los errores.

▫ Favorecen o posibilitan el trabajo autónomo, así como el desarrollo de las capacidades de autocontrol, se adaptan a las características de cada uno, respetando su ritmo de aprendizaje.

▫ Son un elemento de aprendizaje activo, donde destacan su versatilidad, flexibilidad y adaptabilidad.

▫ A ellos les gusta utilizar las TIC, son adecuadas para su edad y socialmente aceptables, además de estar presentes en su vida diaria.

▫ La actividad se puede compartir con otros niños o adultos se favorecen las relaciones personales.

Las TIC, en contra de lo que algunos pueden pensar: “los ordenadores hacen a los autistas más autistas”, no aíslan más a las personas con este trastorno ni alteran sus habilidades sociales, muy al contrario, pueden representar una herramienta de auxilio a la interacción social. Todo dependerá de la forma en que sean utilizadas, así podrán usarse para compartir unos momentos divertidos o entretenidos, para trabajar junto a compañeros, con el adulto, con la familia, esperando turnos, etc. Especialmente estaremos atentos para poder ir incorporando los nuevos desarrollos, las posibilidades de la tecnología digital (toda la gama de cámaras y tratamiento de imágenes, Agendas Digitales, Tablet PC, Pizarras Digitales Interactivas...) y la realidad virtual.

Nuestro reto será pasar de la implementación generalizada, y muchas veces desorganizada de las TIC, a una integración curricular de las mismas, donde prevalezcan las necesidades educativas de nuestro alumnado; partiremos del planteamiento educativo adecuado para buscar las herramientas informáticas que creen la funcionalidad perseguida; buscaremos aquel material informático que sirva especialmente para el aprendizaje de aquellos conceptos en los que las personas con TEA pueden presentar dificultades importantes, como son las habilidades sociales, comunicativas, relaciones interpersonales, imaginación, reconocimiento de emociones y trabajo en habilidades de lectura mental. Y afirmamos, las TIC son un potente recurso para las personas con TEA en varios ámbitos: educación,

comunicación, ocio y tiempo libre, valoración y diagnóstico (Pérez de la Maza, 2000), pero especialmente es en el campo de la Educación y el desarrollo de la Comunicación donde están imponiendo un uso cada vez más imprescindible y con mayores posibilidades (Tortosa, 2002).

En educación, podemos trabajar con las TIC la mayoría de los ejercicios y tareas clásicas escolares de mesa y pizarra; los programas no tienen que ser muy específicos ni con orientaciones educativas concretas, cualquier programa para presentaciones, procesador de texto, programa de dibujo, editor de imágenes, programa de música, juego, etc., o como hemos comprobado, el correo electrónico, el Messenger y los Chat, pueden ser válidos. En cuanto a la Comunicación, las TIC ofrecen muchas posibilidades para las personas con TEA, tanto en el plano expresivo como receptivo; los últimos desarrollos informáticos son más adecuados para ellos, los nuevos entornos gráficos reducen cada vez más los contenidos lingüísticos a favor de más iconicidad y grafismo, la tecnología multimedia con muchos apoyos multisensoriales, hacen que cada vez sea una herramienta más amigable. Con personas autistas no-verbales o con grandes dificultades para la expresión verbal, pueden utilizarse para la elaboración de agendas personales, horarios, relojes de actividades, y todo uso de pictogramas, dibujos, fotos, tableros, etc., que sirvan para facilitar la comprensión del entorno y la comunicación con el mismo (peticiones, elecciones, etc.); y en el caso de los autistas de alto nivel y/o aquéllos con Síndrome de Asperger, las TIC, y en concreto Internet, están resultando un vehículo de comunicación y socialización de incalculable valor.

**ELABORADO POR:**

**ORIENTADORA DEL CENTRO**

**MARISA PÉREZ ALMAZAN**

### 3.-PLAN DE TRABAJO DE LAS AULAS B , C Y D

#### 1. ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA/APRENDIZAJE.

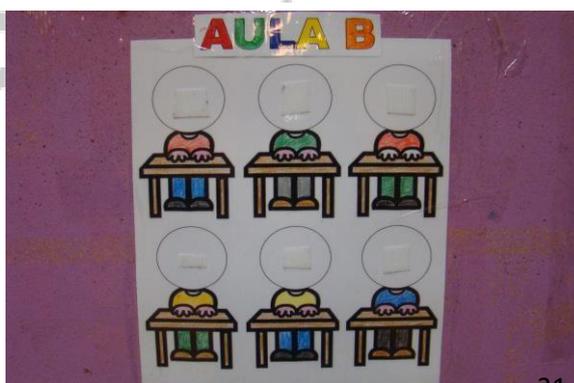
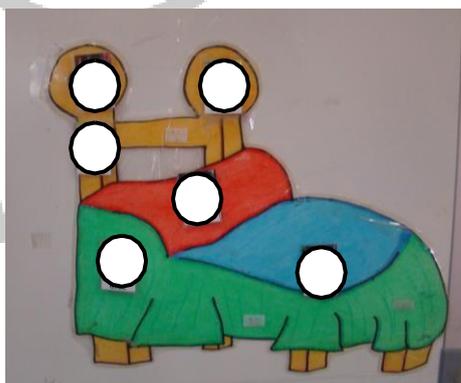
Las actividades se desarrollarán siempre de forma rutinaria con anticipación visual mediante la agenda general del aula y/o las agendas individuales de los niños, siguiendo la metodología TEACHH y la estructuración de los espacios, así como la elección por parte de los alumnos de las actividades “recompensa”, teniendo a disposición de estos los diferentes materiales para favorecer su autonomía. La estructuración de los días en cuanto a actividades es siempre la misma, habiendo actividades representativas en diferentes días. A continuación, se explica el tipo de actividades que se realiza y como se llevan a cabo.

##### 1ª ACTIVIDAD: ASAMBLEA

Se prepara el espacio para realizar la asamblea. Para ello, los niños colocan sus sillas frente al panel visual dónde se realiza esta actividad.

Consta de las siguientes rutinas:

- **Decir “Buenos días”:** Se canta la canción “Buenos días” y se le pregunta a cada niño qué tal está. Se le ayudara a dirigir su mirada hacia la nuestra para contestar.
- **Pasar lista:** Se pregunta si ha venido al cole “X” y este niño coge su foto de la silueta de la cama y lo sitúa en la del cole.



Consejería de Educación  
C.E.E SANTA ISABEL. SORIA.

- **Doña Semana:** A través de esta canción recordamos los días de la semana y nos ubicamos en el que nos encontramos y la actividad representativa a la que va asociado.



- Poner el tiempo y cantar la canción correspondiente al mismo.



- Establecer el menú con imágenes.



- Leer el poema o cantar la canción de la U.D que se está trabajando.

Las canciones son un recurso educativo importante ya que ayuda al niño a la adquisición y el desarrollo de habilidades socio - comunicativas, mejorar la atención, potenciar la imitación, favorecer el aprendizaje de conceptos y facilitar la anticipación.

Por ello, utilizaremos estas claves sonoras con la finalidad de construir un apoyo a la comprensión de la actividad facilitando la anticipación.

Las canciones que se utilicen deben de ser cortas, pegadizas y que hagan movimientos sencillos y concretos.

- **Montar la agenda general del aula:** Es decir, colocar la secuencia de pictogramas de las actividades que se van a realizar en el aula hasta el recreo (Ej: Trabajo en grupo - trabajo individual - Juego - Recreo)



- **Montar la agenda individual:** ya que cada alumno tendrá su propia agenda individual, dónde se marcará el tipo de actividad a desarrollar (trabajo en grupo, trabajo individual, elección de actividad, etc.) así como, en caso necesario, los pasos a seguir para el desarrollo de cada

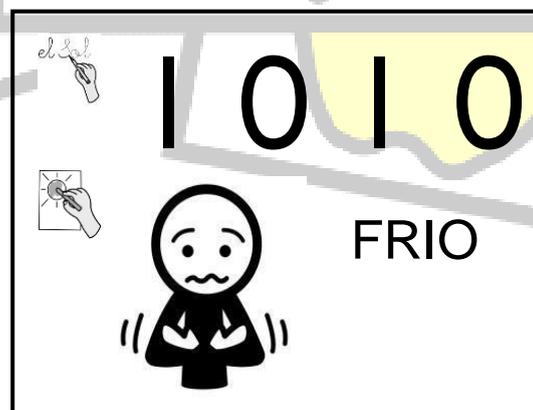
actividad, esto se realizará con los alumnos de menos nivel, de esta forma recibirán apoyo visual de lo que se les pide que lleven a cabo. Asimismo, cada alumno tendrá marcado en su agenda individual las salidas con los diferentes profesionales del centro (maestro de A. L., fisioterapeuta, etc.)



## 2ª ACTIVIDAD: TRABAJO EN GRUPO; LECTOESCRITURA Y COMPRENSIÓN LECTORA.

Los niños llevan su silla a la mesa donde se desarrolla esta actividad.

En este momento se llevará a cabo la lectoescritura mediante fichas elaboradas por la tutora que formaran una vez realizadas “El cuaderno del otoño”, “El cuaderno del invierno” y “el cuaderno de la primavera”. Con estas fichas trabajamos: Identificación de pictogramas con su acción (Pintar, Pegar, Unir...), Grafomotricidad y direccionalidad, vocales, lectura global de vocabulario asociado a las estaciones del año y nombre propio.



El nombre propio es el fin de la actividad. Los niños escriben su nombre detrás de cada ficha.

Según el alumno lo vaya adquiriendo, se le irán retirando las ayudas; físicas (moldeamiento) o visuales (puntitos), para pasar a realizar la copia y generalizar esta última, a otros contenidos.

Actualmente, para el niño de más nivel curricular se lleva a cabo el proyecto de lecto escritura del CRA de los Llanos y lo completa añadiendo por detrás de la ficha “Hoy es... y Nombre y Apellidos” Trabajando la copia. Este alumno trabajara lectura de forma individual y silábica en otro momento de la jornada.

Los materiales de lectoescritura elaborados para la mayor parte del grupo pretenden crear una rutina de trabajo y dar a conocer el simbolismo de la escritura, entendiéndolo que los significados gráficos escritos sobre un papel representan un mensaje, en este caso vocabulario relacionado con la estación del año en la que nos encontramos.

Se utiliza una metodología de aprendizaje sin error, mediante el tipo de letra **escolar 4**, las palabras son conocidas y se presentan para hacer una lectura global acompañada de su imagen y en mayúsculas. Además, también se presentan las vocales individualmente para facilitar la posterior discriminación de la sílaba.

Durante esta actividad de trabajo en grupo también se llevarán a cabo actividades manipulativas con materiales de lectoescritura como un abecedario con letras mayúsculas y minúsculas, para ir las introduciendo y pidiendo la asociación entre ambas, creación de palabras, sílabas, etc. Esto se realizará de forma grupal por lo que también trabajaremos los turnos y la espera, así como la comunicación, relación y cooperación. También trabajaremos en este momento la lectura de cuentos en voz alta por parte de la maestra, para posteriormente hacerles preguntas cortas y muy concretas sobre el cuento o la historia trabajada, de tal forma que se

trabaje la comprensión, además el cuento o historia irá acompañada por imágenes y letra desde la pizarra digital.

La actividad vendrá anticipada por el siguiente pictograma:



### 3ª ACTIVIDAD: ACTIVIDAD INDIVIDUAL; VOCABULARIO U.D.

Se trabaja mediante la metodología TEACCH, persiguiendo la secuencia de inicio, desarrollo y fin de la actividad, de forma autónoma por el niño.

El material que se utiliza en esta actividad es “El cuaderno de vocabulario” de la unidad didáctica que se esté trabajando. Es manipulativo y visual y está adaptado al nivel curricular del alumno. Se trata de asociar de forma autónoma los iguales, mediante tarjetas.

Los niños actualmente necesitan apoyo verbal y en ocasiones físico para realizar la actividad.

El alumno de más nivel curricular realizará la actividad anterior y además la lectoescritura. Ésta debe ser revisada por el adulto para que sea sin error.

El alumno formará palabras que corresponden a imágenes dadas con sílabas manipulables y después escribirá la palabra completa.

Actualmente, se está trabajando a diferentes niveles, abecedario, bisílabas, monosílabas y palabras

Esta actividad es efectiva cuando transcurre sin distorsiones sonoras o visuales y esto solo se consigue si hay dos profesionales en el aula. Uno apoyando la actividad individual y otro haciendo el juego dirigido.

Este trabajo se lleva a cabo de forma individual, cada uno en su mesa e intentando evitar todo tipo de distracciones. El pictograma que se utiliza para su identificación es el siguiente:



#### **4ª ACTIVIDAD: JUEGO.**

Tiene dos variantes;

- El alumno elije, con la ayuda de pictogramas un juego o juguete para utilizarlo de forma libre.
- Un adulto coordina y dirige los juegos de varios niños en la mesa de juegos, fundamentalmente puzzles, encajables, construcciones...

Para llevar a cabo la última variante se necesitan dos profesionales en el aula, ya que uno de ellos prestará las ayudas necesarias en el trabajo individual y el otro se encargará del juego.



### **5ª ACTIVIDAD: ALMUERZO**

Aprovechando la hora del recreo, ocuparemos un momento de la mañana para comer todos juntos el almuerzo y de esta forma trabajaremos hábitos de autonomía pidiendo a los chicos que preparen la mesa para comer el almuerzo e ir a lavarse las manos, para después recoger los desechos producidos.

### **6ª ACTIVIDAD: RECREO**

Ver Anexo

### **7ª ACTIVIDAD DE RELAJACIÓN**

Esta actividad persigue volver a la calma después del recreo para poder volver a centrarnos de manera más efectiva en la tarea. Así, la podemos llevar a cabo de diferentes formas: con música relajante, guiando la respiración de los alumnos, así como los pensamientos mediante frases cortas sobre el reconocimiento de las diferentes partes de su cuerpo o realizando suaves masajes sobre la espalda, cabeza, etc.

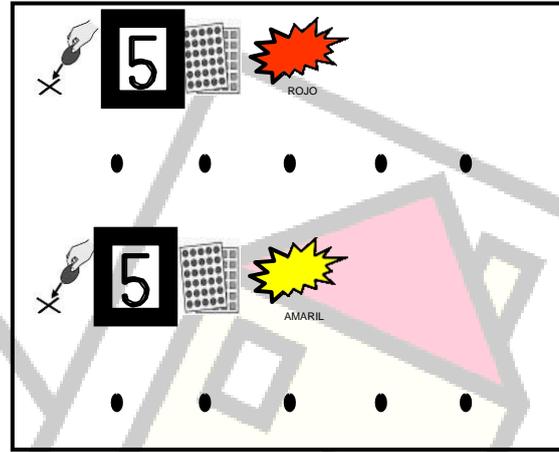
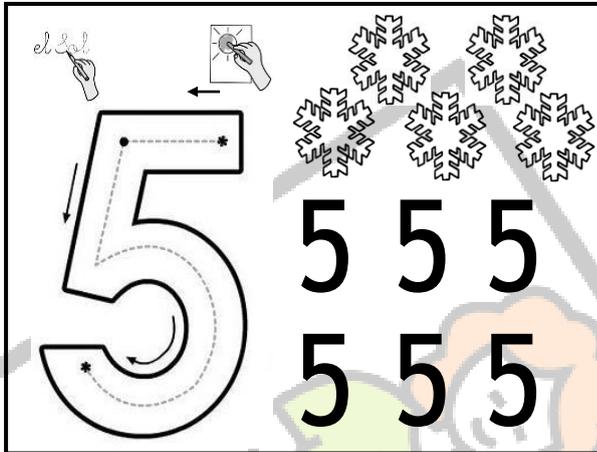
### **8ª ACTIVIDAD: MONTAR AGENDA GENERAL DEL AULA:**

Colocar la secuencia de pictogramas de las actividades que se van a realizar en el aula hasta la hora de la comida (Ej: Trabajo en grupo - Trabajo individual - Juego-Comida)

### **9º ACTIVIDAD: TRABAJO EN GRUPO; LOGICO - MATEMATICA.**

En este momento se llevará a cabo las fichas de lógico - matemática y/o grafomotricidad. También se trabajará la identificación de pictogramas y el nombre propio, se trabajará mediante el apoyo de material manipulativo para favorecer la comprensión de lo que se les pide. En este caso trabajaremos los números (según el nivel, actualmente el alumno más avanzado controla los números del 1 al 100), el conteo, las sumas e iniciaremos con los alumnos de mayor nivel curricular las restas.

Para su elaboración, se seguirán las pautas propuestas en las fichas de lectoescritura.



Al igual que en el trabajo grupal de lectoescritura, en el lógico matemático también realizaremos actividades manipulativas y de manera grupal con bloques de madera, construcciones, puzzles, tangram, etc.

#### 10ª ACTIVIDAD: TRABAJO INDIVIDUAL.

Mediante cuadernos manipulativos y visuales se trabajan la anticipación de actividades como salidas, excursiones, fiestas o recetas de cocina y otros conceptos como colores, números, sumas, conceptos espaciales, temporales.



#### 11ª ACTIVIDAD: COMIDA

Ver Anexo

#### 12ª ACTIVIDAD: MONTAR AGENDA GENERAL DEL AULA.

Colocar la secuencia de pictogramas de las actividades que se van a realizar en el aula hasta la hora de la salida (Ej: Relajación - Trabajo en grupo - Aula Multisensorial)

### 13º ACTIVIDAD: RELAJACIÓN

Volvemos a utilizar esta actividad, para romper el momento de ocio del que vienen los alumnos y conseguir que se centren y retomen la rutina y estructuración del aula, para ello volvemos a utilizar una de las técnicas expuestas anteriormente.

### 14ª ACTIVIDAD: TRABAJO EN GRUPO.

Sentados en el espacio de trabajo en grupo, los niños dicen con la ayuda del cuaderno de las comidas, lo que han comido. Se trabaja el turno.



Los alumnos del aula, en general, presentan problemas motores de coordinación, prensión, presión... fundamentales para la adquisición de la escritura.

Por ello, es fundamental hacer un trabajo manipulativo para desarrollar la motricidad fina y/o sensorial.

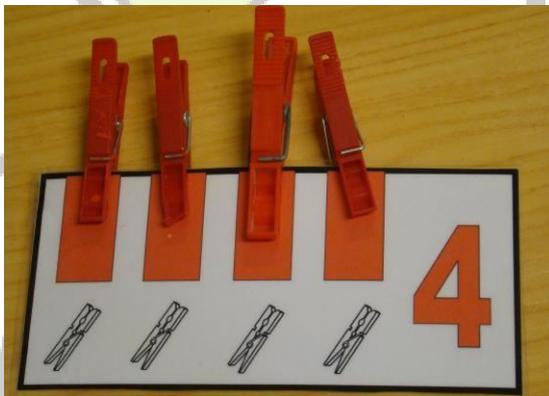
Para ello utilizaremos materiales manipulativos y de prensión como, pinzas de tender la ropa, gomets, encajables, pinchos de colores, etc. Mediante los cuales se trabajarán los colores, las formas, los tamaños, las cantidades, entre otras. Además, utilizaremos plastilina y la manipulación de otras texturas (Harina, azúcar,

Consejería de Educación  
C.E.E SANTA ISABEL. SORIA.

garbanzos...), así como el arenero dónde esconderemos objetos y los alumnos tendrán que encontrarlos.

Otro de los recursos que utilizaremos durante este momento de trabajo en grupo, será la mesa de luz, la cual nos servirá para trabajar la motricidad, nos ayudará al desarrollo sensorial, a favorecer el desarrollo comunicativo y expresivo y sobre todo al descubrimiento lo que nos ayudará a fortalecer los conocimientos que nuestros alumnos van a ir adquiriendo además de la integración de nuevos conceptos. Con la mesa de luz además de trabajar conceptos como los colores, tamaños, números, texturas, podemos narrar historias, observar cambios en la materia por el efecto de diferentes tonalidades de luz, etc. Además, utilizaremos diferentes elementos relacionados con los centros de interés de las diferentes unidades didácticas.

También se llevarán a cabo actividades de plástica y los viernes Talleres: Cocina, Cuentos o PECs en grupo.



#### **15ª ACTIVIDAD: ACTIVIDAD REPRESENTATIVA DEL DIA.**

- **Lunes: Aula Multisensorial.**

Ver Anexo 2.

- **Martes: Tablets**

Por la mañana, si en este momento se cuenta con apoyo dentro del aula, las tablets se utilizarán primero de forma didáctica y después de forma lúdica. Si no se cuenta con apoyo, se utilizarán de forma lúdica.

**- Miércoles: Juego con Pelotas.**

En el gimnasio o en el aula de psicomotricidad se jugará libremente con pelotas de gran tamaño. Se escuchará música en el proceso.

**- Jueves: Bicicletas.**

En el patio, se andará libremente con la bicicleta. Los niños a los que no les gusta la actividad jugaran en los columpios.

**- Viernes: Piscina**

Todos los viernes por la mañana como actividad de centro los alumnos acuden a la piscina durante la primera hora de la mañana dónde se trabajará la actividad física en el agua, mediante la colaboración de los monitores, así como la autonomía personal a la hora de ducharse y vestirse.

L M X J V S D

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SABADO	DOMINGO
						

**AUDICIÓN Y LENGUAJE**

Todos los alumnos del aula tienen sesiones individuales de 30 minutos de Audición y Lenguaje una (dependiendo de la disponibilidad del horario) . El viernes

por la tarde se generalizan estas sesiones en los talleres; sesiones compartidas y que se desarrollan en grupo. Se está iniciando el trabajo con PECs.

*Ver programación de Audición y Lenguaje.*

## FISIOTERAPIA

Los alumnos del aula reciben este tratamiento. Cada niño tiene varias sesiones semanales de media hora cada una (dependiendo de la disponibilidad del horario)

*Ver programación de Fisioterapia.*

## TALLERES

Se realizan los jueves a última hora.

Con esta actividad se pretende generalizar lo aprendido en audición y lenguaje, utilizando lenguaje oral y/o PECs. Para ello, es necesario que la actividad este dirigida por la profesora de A.L. y por la Tutora.

Se plantean varios tipos de talleres:

- **Cocina:** Se trabaja la receta durante toda la semana mediante un libro manipulativo de la misma: Pasos a seguir, ingredientes, etc. Y el viernes cada alumno elige los ingredientes que va a comprar. Simulamos la adquisición de los mismos en el Supermercado del Centro y después elaboramos y degustamos la receta en otra dependencia del centro: la Casita-Hogar.
- **Cuentos:** Se trabaja el cuento a través de un libro manipulativo en las sesiones de Audición y Lenguaje. Y el viernes entre todos contamos el cuento y hacemos otras actividades de este, canciones, bailes, actividades con la pizarra digital, etc.
- **PECs en grupo:** Se programarán actividades en las que los niños tienen que demandar cosas al adulto mediante imágenes, respetando los

turnos. Por ejemplo; meriendas, juegos en la tablets y/o en el ordenador, ...

## TICs

Dada la importancia de los medios audiovisuales para nuestros alumnos se fomentará el uso de los mismos. Este uso será didáctico y lúdico.

Para ello, en el aula se cuenta con dos ordenadores con internet y acceso a múltiples programas informáticos que fomentan diversos aprendizajes; manejo del ratón, conceptos espaciales, lectoescritura...

También se dispone del navegador para niños con TEA; Zac Browser.

Se aprovechará los momentos de juego o de espera para utilizar estos medios.

## OTRAS ACTIVIDADES:

Algunas de las actividades semanales propuestas pueden sufrir modificación, bien por el tiempo atmosférico, por la falta de apoyos, porque el espacio donde se realiza la actividad está ocupado o por otras circunstancias. Si esto sucede, se anticipará a los alumnos en la agenda de clase y/o en la individual y se les informará de la actividad a realizar. Éstas pueden ser; trabajar con TICs, visualizar películas en audiovisuales, utilizar libremente los instrumentos musicales, contar cuentos conocidos con la ayuda de pictogramas, trabajar texturas (harina, azúcar, algodón...), salir al patio, hacer recados por el centro, dar de comer a los animales de la granja etc.

Actualmente, todos los alumnos del Aula necesitan **apoyo generalizado**, esto es, de aplicación en muchas de las rutinas de la vida del alumno o en los momentos de adquisición de habilidades.

Por lo que se hace necesaria la presencia de dos profesionales en el aula. Generalmente uno dirigirá la actividad o rutina y el otro, moldeará a los niños que por sí solos no son capaces de seguirla.

Consejería de Educación  
C.E.E SANTA ISABEL. SORIA.

## 2. ORGANIZACIÓN DE ESPACIO/TIEMPO

### HORARIO SEMANAL DE ACTIVIDADES

Dependiendo de cada aula y profesor

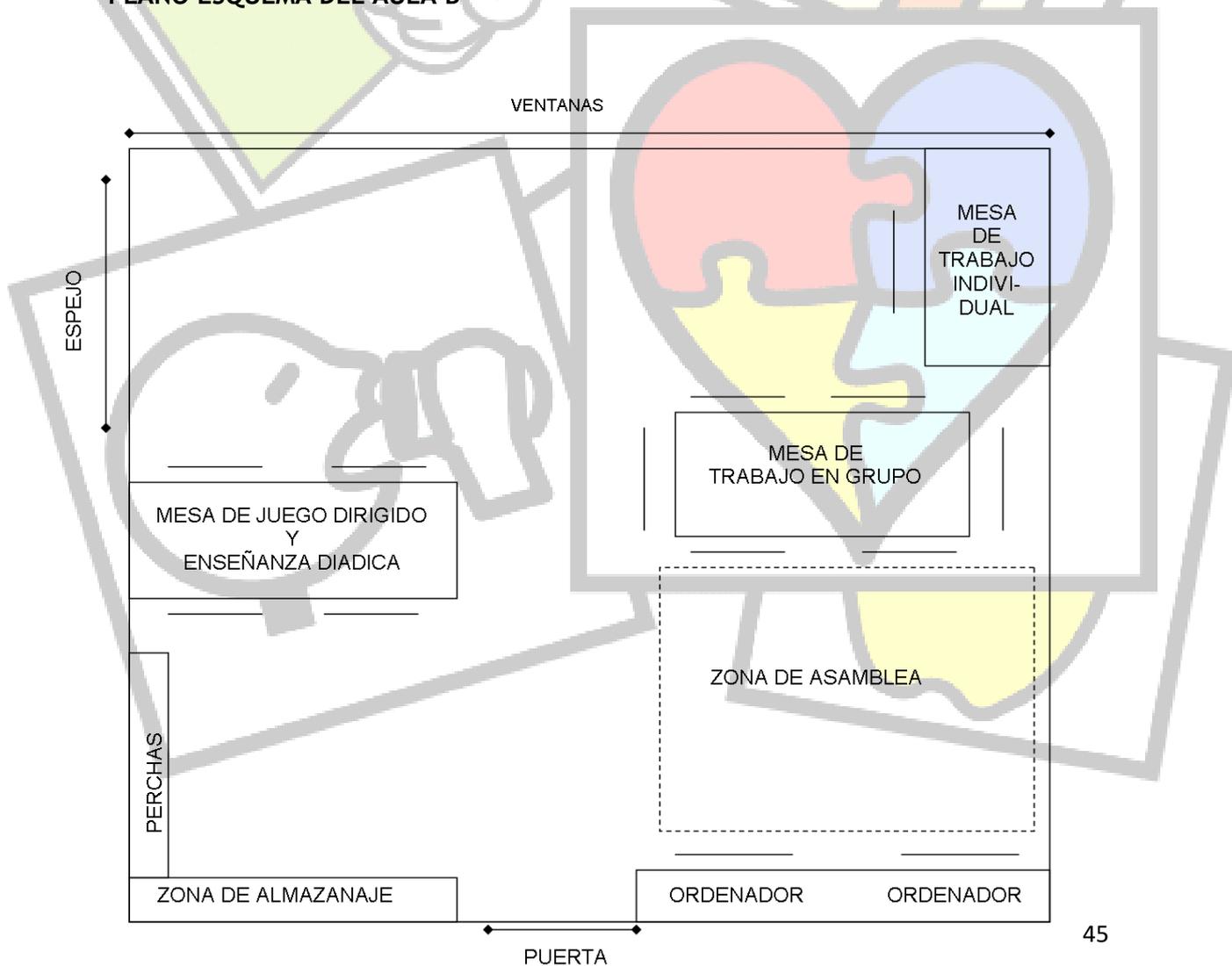
**FISIOTERAPIA**    **AUDICION Y LENGUAJE**

T.G: TRABAJO EN GRUPO    T.I: TRABAJO INDIVIDUAL

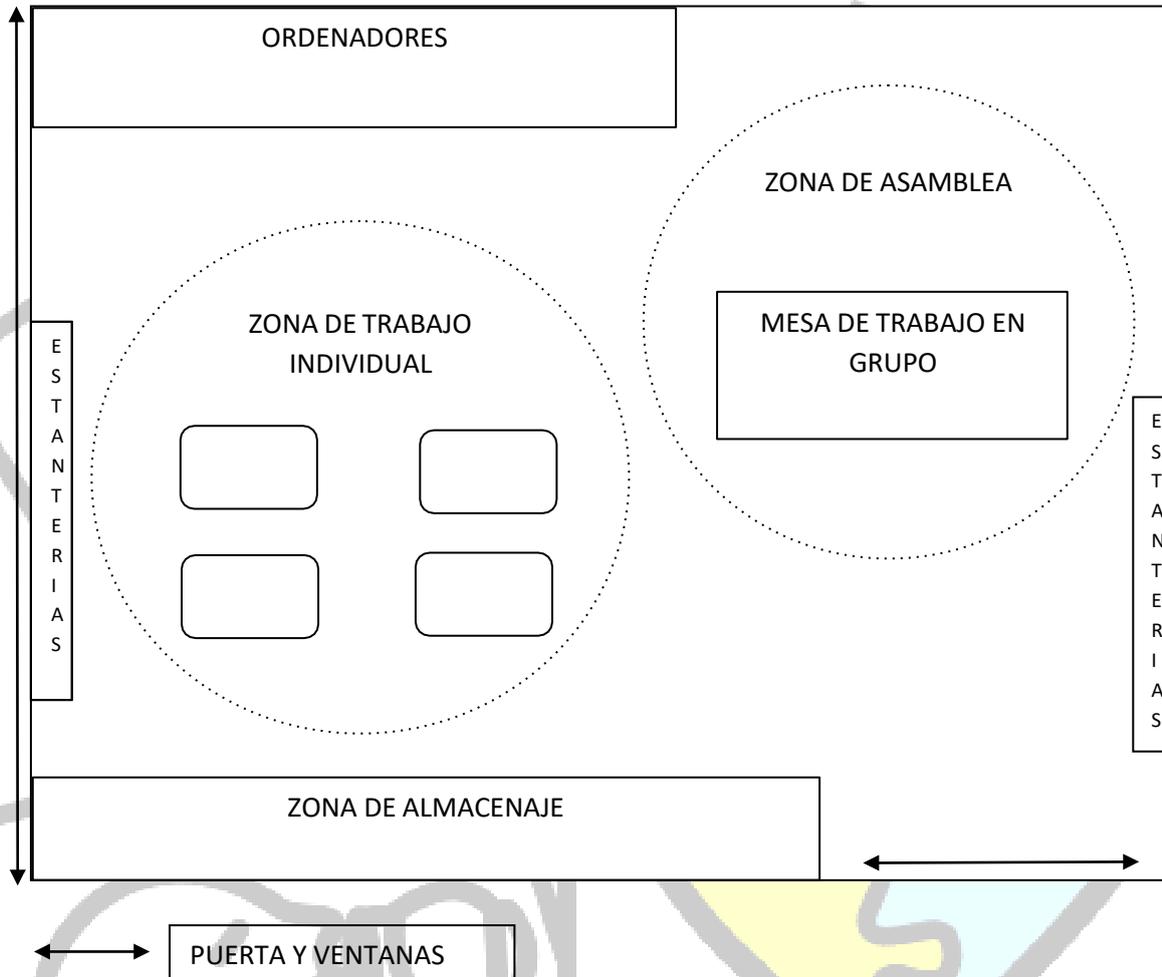
SOMBREADO: APOYO DENTRO DEL AULA DE P.T.

CADA 2 SEMANAS HAY APOYO DE LA EDUCADORA DE 10,00H A 11,30H Y DE 12,30H A 13,00H

### PLANO ESQUEMA DEL AULA B



## PLANO ESQUEMA DEL AULA C



### 3. ESTRATEGIAS Y TECNICAS DE TRABAJO EN EL AULA.

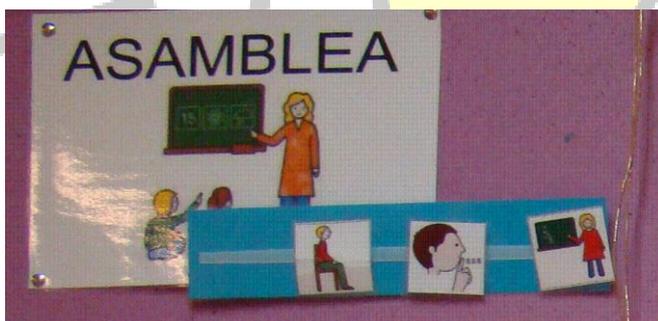
A la hora de programar la intervención que se desarrollará en el aula, se tendrán siempre en cuenta los siguientes principios metodológicos:

- Crear estructuras. Secuenciar los aprendizajes.
- Aprendizaje funcional.
- Aprendizaje sin error.
- Moldeamiento físico.

- Ensayo de ejecución de la actividad.
- Técnica de Premack: Negociar las actividades a realizar, primero la menos motivante y después la que más le gusta.
- Espera estructurada.
- Enseñanza incidental. Es el niño el que propone el contenido a aprender.
- Atribución excesiva: Dar intención a conductas que no la tienen.
- Respuestas a las demandas del niño.
- Imitación.
- Modelado.
- Trabajo de la anticipación.
- Explicaciones visuales, recordatorios y reguladores.
- Auto-instrucciones dirigidas.

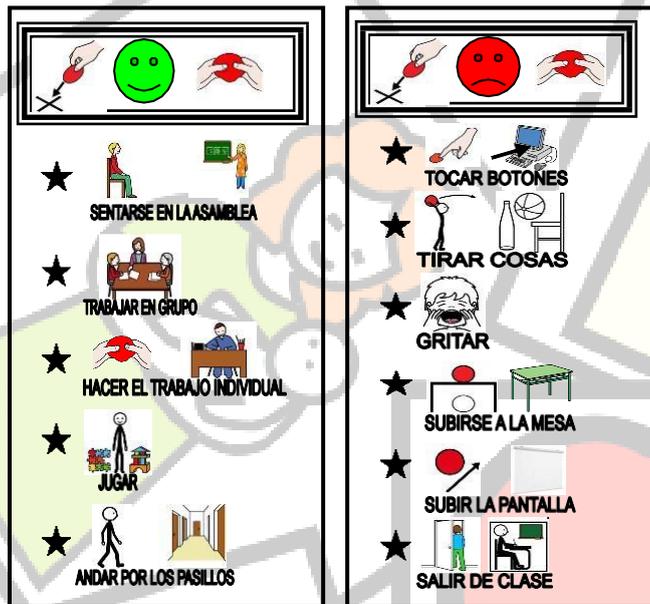
Una de las áreas afectadas de los alumnos con TEA es la presencia de intereses y comportamientos rígidos, repetitivos y estereotipados. La intervención en la mejora de esta área supone la puesta en marcha de un programa específico con diferentes estrategias encaminadas a dotar al alumno de habilidades comunicativas (PECs), sociales y de autonomía (Moldeamiento y programas de economía de fichas) dentro de un entorno comprensible para el niño, facilitándole la adaptación.

Les ayudaremos a ello mostrando de forma clara, las normas de los espacios y de las situaciones, indicando física, verbal y visualmente al alumno lo que tiene que hacer, es decir adaptaremos el entorno para que sea comprensible.



También se les ayudara con moldeamiento y ayudas físicas.

A través de recompensas y premios les motivaremos a repetir conductas deseadas; programa de economía de fichas.



El 90% de las conductas disruptivas de los niños con TEA tienen una intención comunicativa (petición, escape y llamada de atención).

Si las conductas disruptivas de algún alumno son peligrosas para el grupo de niños y/o destructivas con el material del aula (Ej: Tírar sillas) se aplicará “el tiempo fuera”. Se sacará al alumno fuera del aula unos minutos para que se relaje. Para ello contaremos con la ayuda de las ATEs del Centro.

## PROYECTO ARCADE: INTERVENCIÓN EN CRISIS.

Proyecto ARCADE (Intervención en crisis y/o conductas desafiantes)

**TOMANDO DECISIONES PARA LA INTERVENCIÓN EN CRISIS**

Marca con una X la opción que consideres más adecuada para tu caso

FASE DE ENCADENANTE	Eliminación de la causa	Descartar problema físico o médico. Si necesitamos decir no o hacer una demanda, que sea antes del inicio de una rabieta y no cuando se está iniciando.
	Tratar la conducta como una forma de comunicación	Tratar de averiguar la intención y sentido de la conducta y responder a la misma. Es importante incitarle al uso de otras formas de comunicación.
	Desviar su atención	Distraerle con algo que despierte su atención realmente.
	Aprender a hacer frente al estrés	Es importante conocerle lo mejor posible y darle pistas que le ayuden a reconocer sus estados de ánimo y sentimientos. El lenguaje será muy concreto. Averiguar qué tipo de cosas (que se puedan manejar en cualquier lugar; música, películas...), hacen que se sienta mejor.
FASE INTENSIFICACIÓN (manifestar una actitud de baja intensidad, relajando pensamientos, comunicación y movimientos)	Recordar las recompensas	Con frases del tipo: "1º..., luego...". Se le puede recordar la siguiente actividad más reforzante mediante apoyos visuales. Una vez que se le ha recordado la recompensa, darle tiempo y espacio, para que pueda dar sentido a lo que se le ha dicho y estructurar su pensamiento. Peligro: que aprenda a intimidar para conseguir algo.
	Recordar las reglas	Es útil tener recordatorios visuales de la conducta que se espera de esa persona en determinadas situaciones.
	Forma de evitación 1: proporcionar oportunidades para relajar la situación	<ul style="list-style-type: none"> <li>Organizar rutinas que le ayuden a calmarse.</li> <li>Salir de la situación; teniendo previsto y siendo claros sobre, dónde va, quién es el responsable y cómo y cuándo regresará a la situación.</li> <li>Acordar algún tipo de señal privada o código, que nos permita conocer cuando está sometido a una situación estresante.</li> </ul>
	Forma de evitación 2: cambio de orientación	Hacer una demanda distinta y más pequeña. Ver la oportunidad de orientarle hacia otra dirección.
	Modificar la demanda	Intentar ser más directo y modificar la petición, para lo que necesitamos: <ul style="list-style-type: none"> <li>conseguir su atención,</li> <li>utilizar instrucciones positivas, poniendo ímpetu en lo que queremos que haga y no en lo que no haga,</li> <li>ser breve y simple en el requerimiento, apoyando el mensaje con cualquier sistema visual, intentar mostrar una actitud relajada pero</li> </ul>
		firme, mejor como petición que como orden. <ul style="list-style-type: none"> <li>Proporcionar tiempo y espacio para que entienda lo que se le ha dicho y lo procese.</li> </ul>
	Tranquilizar la situación	<ul style="list-style-type: none"> <li>Estar atentos al tono de voz, la expresión, la posición y la postura.</li> <li>Dar mensajes de seguridad, no amenazar.</li> <li>Dar espacio y no bombardear con discursos o gesticulando</li> <li>Dejar pausas para que no se sienta demasiado presionado.</li> </ul>
FASE DE EXPLOSIÓN	Despejar la zona 1: despejar el entorno	Mover los objetos con los que pudiera dañarse o retirarlos de su alcance.
	Despejar la zona 2: proteger a las otras personas	Retirarlas, así tampoco supondrán un refuerzo
	Conseguir ayuda	Planificando y siendo claro, acerca de cómo y cuándo la otra persona debería intervenir.
	Dar una respuesta de baja intensidad Intervención física Materiales que restringen el movimiento (p.ej. manoplas para no hacerse daño) Uso de barreras (p.ej. uso de puertas cerradas con pestillo) Contacto físico directo.	Si no hay peligro físico inmediato, continuar con estrategias de calma y relax. A veces no hacer nada, es la mejor elección. Se debe utilizar la mínima cantidad y el menor tiempo posible de fuerza física necesaria para garantizar la seguridad física. En caso de contención física contener brazos y piernas, no agarrar del cuello o de otras partes más sensibles. Darle a la persona la posibilidad de mostrar que ha conseguido el autocontrol.
FASE RECUPERACIÓN	Proporcionar espacio	Darle espacio para que él se calme y nosotros recuperemos el autocontrol y la facultad de pensar.
	Regresar a la normalidad	Introducir normalidad, orden y predictibilidad en la situación, tan pronto como sea posible. Encontrar algo que pueda hacer, y por lo que se le pueda felicitar, puede ser una buena práctica.
	Realizar de nuevo la demanda	Si vemos que utiliza la rabieta para evitar alguna situación, puede ser necesario reimponer la demanda, para ello: <ul style="list-style-type: none"> <li>Esperar hasta que se haya calmado</li> <li>Rebajar demanda y llegar a algún tipo de compromiso</li> <li>Hacérselo más fácil y apoyarlo</li> </ul>
	Cuidar de uno mismo	Las personas implicadas no deben subestimar sus necesidades de apoyo emocional.

## ANEXOS

---



## ANEXO 1

---

### PROGRAMACIÓN DEL AULA MULTISENSORIAL

---

- OBJETIVOS GENERALES

1. Experimentar, explorar, sentir, percibir, interiorizar e identificar, según las posibilidades de cada alumno, las sensaciones y percepciones que se obtienen a través del propio cuerpo y de la realidad exterior a uno mismo.
2. Atendiendo a los cinco sentidos:
  - a. Percibir, interiorizar e identificar diferentes contrastes, objetos, personas, situaciones y actividades, ampliando el campo de perceptiva visual.
  - b. Experimentar, percibir, interiorizar e identificar las diferentes sensaciones auditivas relacionadas con las actividades que se realizan.
  - c. Explorar, percibir e identificar a través de diferentes materiales, objetos y personas, las sensaciones olfativas relacionadas con las actividades que se vivencian.
  - d. Experimentar, percibir, interiorizar e identificar diferentes sensaciones olfativas relacionadas con las actividades que se vivencian.
  - e. Experimentar, percibir, interiorizar e identificar diferentes sensaciones relacionadas con el sentido del gusto, para ampliar el campo de preferencias, atendiendo a sus necesidades de nutrición y salud.

3. Experimentar, percibir, interiorizar e identificar variadas sensaciones vibratorias, potenciando la transmisión desde cualquier punto del cuerpo, así como la reacción a esas sensaciones.
4. Explorar, percibir, interiorizar e identificar diferentes sensaciones relacionadas con el movimiento u percibidas mediante el sistema laberíntico vestibular (equilibrio)



- OBJETIVOS ESPECÍFICOS.

A. TUBO DE BURBUJAS (Estimulación visual-táctil-auditiva)

1. Facilitar la fijación y seguimiento de las burbujas al elevarse.
2. Disfrutar de la sensación de tocar y sentir la luz.
3. Mejorar su relajación.

B. FIBRA ÓPTICA (Estimulación visual-táctil)

1. Mejorar actitudes para fijarse y explorar el entorno próximo.
2. Fomentar la capacidad de imitación y respuesta.
3. Afianzar sus posibilidades perceptivas.

C. LUZ ULTRAVIOLETA (Estimulación visual)

1. Llamar la atención del niño.
2. Centrar su atención sobre los estímulos específicos.

3. Mejorar el control muscular y postural de los órganos relacionados con la visión.

#### D. BOLA GIRATORIA (Estimulación visual)

1. Discriminar visualmente formas o colores.
2. Mejorar su relajación.

#### E. COLCHÓN DE AGUA MUSICAL (Estimulación auditiva)

1. Percibir la intensidad y vibración de los distintos tipos de música.
2. Tomar conciencia de la temperatura y movimiento que provocamos.
3. Conseguir que el niño alcance un alto grado de relajación.

#### F. ALTAVOZ DE GRAVES (Estimulación auditiva)

1. Desarrollar la habilidad de diferenciar sonidos.
2. Discriminar distintos tipos de sonidos.
3. Escuchar y disfrutar con la música.

#### G. TABLERO DE ESTIMULACIÓN TÁCTIL (Estimulación táctil)

1. Hacer que los niños sean conscientes de las partes sensibles de sus manos.
2. Diferenciar las distintas texturas del tablero.

#### H. PROYECTOR IMÁGENES (Estimulación visual)

1. Conseguir un mayor seguimiento visual buscando determinados objetos.
2. Extrapolar las conductas visuales adquiridas a otras situaciones de la vida ordinaria.
3. Intentar que el niño diferencie las distintas funciones visuales.

#### I. PANEL DE LUCES EN ESCALA (Estimulación visual-auditiva)

1. Diferenciar la intensidad de la luz que se percibe.
2. Conseguir estímulos que le exijan la alternancia de mirada contraponiéndolos a otros.
3. Distinguir contrastes fuertes y débiles.

**J. COLCHONETA DE MASAJES (Estimulación basal-somática)**

1. Descubrir el sentimiento del propio cuerpo a través de toda su superficie.
2. Contribuir al registro y asimilación por parte del niño de los estímulos procedentes del entorno.
3. Ofrecer ayudas mediante la estimulación intencionada para la localización de las diferentes partes del cuerpo.

**K. BUTACA DE TERAPIA PLEGABLE (Estimulación basal-somática)**

1. Aprender a registrar y asimilar los estímulos del entorno próximo.
2. Disfrutar de sensaciones agradables percibidas a través de la estimulación somática.
3. Mejorar la participación en las distintas actividades de estimulación somática.

**L. MASAJEADORES (Estimulación somática)**

1. Mejorar la percepción del propio cuerpo.
2. Ayudar a los alumnos a sentir a través de vibraciones sensibles.

**M. PELOTAS DE OLORES (Estimulación olfativa)**

1. Sentir olores de diferentes sustancias.
2. Acercar sensaciones olfativas y esperar respuestas de agrado o desagrado.
3. Mejorar la capacidad y habilidad respiratoria.

**N. VESTIBULADOR (Estimulación somática-vestibular)**

1. Proporcionar puntos de referencia sobre su cuerpo a partir de estímulos vestibulares.
2. Asociar experiencias visuales, táctiles y propioceptivas con los movimientos.

O. PANELES DE FIBRA ÓPTICA (Estimulación visual)

1. Adquirir sensaciones figura-fondo.

P. RULO (Estimulación somática-equilibrio)

1. Reforzar las reacciones de equilibrio.
2. Favorecer el desarrollo de las reacciones de equilibrio que todavía no han aparecido.

Q. BALÓN DE BOBATH (Equilibrios)

1. Trabajar y estimular el equilibrio.

R. PELOTAS (Estimulación olfativa)

1. Discriminar diferentes olores.

S. PISCINA DE BOLAS (Estimulación somática)

1. Proporcionar sensaciones táctiles en todo el cuerpo.
2. Adquisición de sensaciones de volumen y espaciales.

T. DIFUSOR DE AROMAS (Estimulación olfativa)

1. Proporcionar sensaciones olfativas.

U. OTROS MATERIALES.

1. Elementos de espuma.
2. Instrumentos musicales.

- ACTIVIDADES

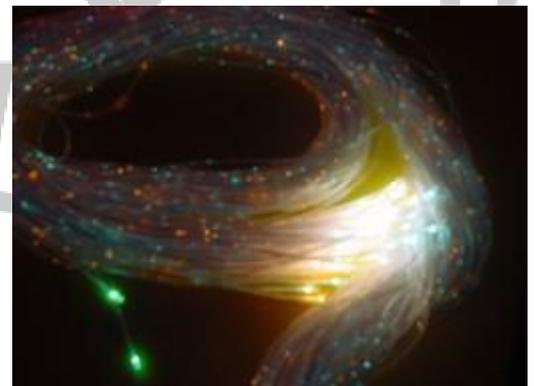
#### A. TUBO DE BURBUJAS (Estimulación visual-táctil-auditiva)

1. Poner al niño tumbado de lado abrazado al tubo de burbujas para sentir su vibración
2. Poner al niño sentado abrazado al tubo de burbujas par sentir su vibración.
3. Poner al niño de pie abrazado al tubo de burbujas para sentir su vibración.
4. Tocar con distintas partes del cuerpo el tubo de burbujas.
5. Escuchar el sonido de las burbujas en contacto con el tubo y alejado.
6. Observar el tubo de burbujas en el espejo.
7. Apoyándose en el tubo escuchar el sonido de las burbujas e imaginar aspectos relacionados con el mar.
8. Seguir recorridos de las burbujas y bolas con los dedos.
9. Cambiar la luz y el color de una columna.



#### B. HAZ DE FIBRA ÓPTICA (Estimulación visual-táctil)

1. Tocar libremente el haz de fibra óptica.
2. Pasarnos el haz de fibra óptica por distintas



partes del cuerpo.

3. Encender y apagar la luz par observarla.
4. Observar el cambio de colores.
5. Coger con las manos una fibra, varias o muchas.
6. Mover la fibra óptica y que el alumno la siga con la mirada.
7. Mover la fibra y que el alumno trate de cogerla.

### C. LUZ ULTRAVIOLETA (estimulación visual)

1. Coger los tubos de colores, bajo la luz ultravioleta y acercarlos para ver la distinta intensidad de los colores.
2. Mover los tubos fluorescentes y que los siga con la mirada.
3. Mover los tubos imitando el ritmo de la música.
4. Mover los tubos imitando lo que hace el profesor (arriba, abajo, derecha, izquierda, haciendo círculos, despacio, deprisa...)



### D. BOLA GIRATORIA

1. Establecer contacto visual.
2. Seguimiento de colores en movimiento.



### E. COLCHÓN DE AGUA MUSICAL (Estimulación somática y auditiva)



1. En posición tumbado percibir con todo el cuerpo la intensidad y vibración que producen distintos tipos de música.
2. En posición tumbado moverse y percibir la temperatura y el movimiento que provocamos.
3. Nos ponemos en distintas posiciones en el colchón de agua (boca abajo, arriba, de lado, sentado...)
4. Tumbado, contraerse totalmente y extenderse totalmente.
5. Flexionar y extender distintas partes del cuerpo.
6. Dar masajes en distintas partes del cuerpo.
7. Relajarse en el colchón de agua.
8. En posición de sentados o tumbados observamos fotos, láminas y distintos tipos de luz que hay en la sala.

#### F. ALTAVOZ DE GRAVES (Estimulación auditiva)

1. Percibir las distintas tonalidades.
2. Percibir sensaciones características en diferentes posiciones.

#### G. TABLERO DE ESTIMULACIÓN TÁCTIL (Estimulación táctil, visual, sonora, olfativa y coordinación oculo-manual)

1. Pasar las manos por el damero de texturas y colores para sentir las distintas texturas.
2. En un recorrido visual vamos nombrando los distintos colores.
3. Vamos diferenciando y nombrando las distintas texturas del damero.



4. Podemos tocar el damero con otras partes del cuerpo.
5. Introducir la bola por el tobogán y averiguar el punto de salida.
6. Hacer seguimiento visual de las bolas al caer por el tobogán.
7. Girar la ruleta de colores y observarla despacio o deprisa.
8. Tirar de las distintas bolas con elásticos y notar la fuerza que se tiene que hacer con ellos.
9. Golpear con las bolas sobre el tablero y escuchar el sonido que producen.
10. Tirar y tocar de las diferentes cadenas y cordones y notar su textura y elasticidad.
11. Golpear con las cadenas y cordones y escuchar el sonido que producen.
12. Pasar las manos por los cepillos y notar su suavidad o aspereza.
13. Tocar, aplastar, tirar de las tiras de la fregona de algodón.
14. Coger una, pocas o muchas de las tiras de la fregona.

#### H. PROYECTOR IMÁGENES (Estimulación visual)

1. Nos relajamos en el colchón de agua y en la piscina de bolas, etc, observando las imágenes.
2. Observamos las imágenes y el adulto describe situaciones que están relacionadas con las mismas.
3. Tocamos las imágenes que observamos.
4. Imaginamos lugares y situaciones que nos sugieren las imágenes.
5. Nombramos los colores que aparecen en las imágenes.



### I. PANEL DE LUCES EN ESCALA (Estimulación visual-auditiva)

1. Emitir vocales variando la intensidad.
2. Decir nuestro nombre y el de nuestros compañeros con distinta intensidad.
3. Cantar canciones con diferente ritmo e intensidad.

### J. COLCHONETA DE MASAJES (Estimulación basal-somática)

1. Intentar que el niño reaccione a las vibraciones perceptibles que llegan a él a través de la superficie corporal.
2. Utilizar un contraste básico (presencia/ausencia de vibración) en las primeras sesiones.



### K. BUTACA DE TERAPIA PLEGABLE (Estimulación basal-somática)

1. Como asiento en forma de cubo.
2. En posición de tumbado.
3. Visualizar imágenes.
4. Oír música.
5. Relajación.

### L. MASAJEADORES (Estimulación somática)

1. Pasar diferentes masajeadores por las distintas partes del cuerpo.

### M. PELOTAS DE OLORES (Estimulación olfativa)

2. Sensaciones táctiles.

3. Sensaciones olfativas.

4. Juegos motrices.

## N. VESTIBULADOR (Estimulación somática-vestibular)

### 1. Silla-cuna:

1.1. Movimiento lento guiado por el adulto.

1.2. Movimiento lento sin guiar por el adulto.

1.3. Movimiento ligero guiado y sin guiar.

1.4. Movimiento fuerte guiado y sin guiar.

1.5. Paradas breves al final de un arco con movimiento lento, ligero y fuerte.

1.6. Paradas progresivas decrecientes iniciadas con movimiento lento, ligero y fuerte.

1.7. Una vuelta lenta guiada por el adulto.

1.8. Una vuelta lenta sin guiar.

1.9. Una vuelta ligera guiada y sin guiar.

1.10. Una vuelta fuerte guiada y sin guiar.

1.11. Dos vueltas con la misma progresión.

1.12. tres vueltas con la misma progresión.

1.13. Más de tres vueltas. Paradas bruscas con vueltas lentas, ligeras y fuertes.

1.14. Paradas progresivas iniciándose con vueltas lentas, ligeras y fuertes.



### Plataforma:

2.1. Postura decúbito dorsal. Desde balanceo suave a movimiento rectilíneos y angulares guiados y sin guiar.

2.2. Postura decúbito ventral. Misma progresión.

2.3. Postura sentada. Misma progresión.

2.4. Postura de rodillas. Misma progresión.

2.5. Postura de pie. Misma progresión.

2.6. Decúbito ventral con manipulación de objetos.

2.7. Situaciones de juego con el adulto.

2.8. Situaciones de juegos de dos niños.

2.9. Todas las situaciones con ojos abiertos y cerrados.

## **2. Rodillo.**

3.1. Sentado a horcajadas, sujeto por el adulto, efectuar movimientos en los planos frontales y sagitales. Utilizar la progresión de cada vez menos ayuda, movimientos lentos o fuertes.

3.2. Sentado convencional. Misma progresión.

3.3. En todas las situaciones con los ojos abiertos y cerrados.

## **4. Plataforma con rulo.**

4.1. Sentado a horcajadas agarrado en el rulo columpiarse libremente.

4.2. Sentado a horcajadas agarrado en el rulo hacer giros.

4.3. Sentado a horcajadas agarrado en el rulo balancearse en diferentes direcciones.

4.4. Sentado con piernas colgando agarrado en el rulo columpiarse libremente.

4.5. Sentado con piernas colgando agarrado en el rulo hacer giros.

4.6. Sentado con las piernas colgando agarrado en el rulo balancearse en diferentes direcciones.

4.7. En todas las situaciones con los ojos abiertos y cerrados.

#### O. PANELES DE FIBRA ÓPTICA (Estimulación visual)

1. Apagar y encender los paneles mientras se permanece tumbado en el colchón de agua.

#### P. RULO (Estimulación somática-equilibrio).

1. Sentado. (A caballo)  
Boca arriba.
2. Tumbado. Boca abajo.  
Boca arriba.
3. Empujes. Hacia delante.  
Hacia atrás.  
Hacia los lados.

#### Q. BALÓN DE BOBATH (Equilibrios)

1. Sentado.
2. Bipedestación o en pie.
3. Tumbado boca abajo (Apoyos de manos en el suelo)
4. Tumbado boca arriba. Enderezamientos de tronco.
5. Manipulativo en postura de pie. Coordinación de manos.

Tanto en el rulo como en el balón hay que tener en cuenta la patología del niño para evitar incrementar patrones patológicos.

#### R. PELOTAS (Estimulación olfativa)

1. Percepción de olores.
2. Verbalizar las sensaciones olfativas.

#### S. PISCINA DE BOLAS (Estimulación somática)

1. Tumbarse en la piscina entre las bolas.
2. Nos movemos dentro de la piscina (piernas, brazos...)
3. Nos escondemos diferentes objetos (peluches, pelotas...) e intentamos localizarlos.
4. Sentados, cogemos las bolas, las tocamos con las manos y percibimos su forma, textura, tamaño, colores, número...
5. Tiramos las bolas dentro y fuera de la piscina.
6. Tiramos las bolas de profesor a alumno.
7. Subirse al borde de la piscina sentado y tirarse libremente o a la orden dada por el profesor.
8. Masajear con las bolas distintas partes del cuerpo.
9. Relajarse en la piscina de bolas. Ponerse en distintas posiciones dentro de la piscina.
10. Observar dentro de la piscina los diferentes elementos luminosos de la sala (bola de espejos y proyector)



#### T. DIFUSOR DE AROMAS (Estimulación olfativa)

1. Reconocer diferentes aromas.
2. Utilizarlo en las aulas cambiando de aromas periódicamente.
3. Combinar imágenes, música y olores según estaciones.

## U. OTROS MATERIALES.

1. Elementos de espuma: juegos motrices.
2. Elementos musicales: juegos musicales.

- CRITERIOS DE EVALUACIÓN

### A. TUBO DE BURBUJAS

1. Mantiene la mirada durante unos segundos al menos, siguiendo el recorrido de las burbujas.
2. Evaluar los gestos de agrado/desagrado al tocar el tubo o al mirarlo.
3. Muestra relajación en la postura, expresión y no aumenta o disminuye la tasa cardiaca.

### B. FIBRA ÓPTICA

1. Mantiene la mirada durante al menos unos segundos y/o realiza movimiento de exploración hacia la fibra óptica.
2. Observar si el alumno muestra respuestas de: fotofobia, acercamiento, imitación de gestos, exploración, extrañeza...
3. Realiza movimientos oculares, de cabeza, cambia de comportamiento... ante la estimulación con fibra óptica.

### C. LUZ ULTRAVIOLETA

1. Realiza gestos de agrado/desagrado, movimientos de cabeza, cambios de comportamiento... ante la presencia de luz ultravioleta.
2. Mantiene la mirada, durante algún tiempo, fija en el estímulo que se le presente.



3. Manifiesta convergencia visual, centra el campo visual, atención fija, fluctuante o alterna de la mirada, movimientos oculares correctos (giros, seguimientos...) ante estímulos con la luz ultravioleta.

#### D. BOLA GIRATORIA

1. Observa atentamente el cambio de forma y colores de la bola giratoria. Responde a preguntas sobre los colores y formas que va adoptando la proyección de la bola giratoria.
2. El niño adopta postura relajadas de su propio cuerpo respecto al espacio.

#### E. COLCHÓN DE AGUA MUSICAL.

1. Manifiesta diferentes actitudes (agrado/desagrado, agitación/relajación) ante la intensidad de la música, ante el contraste ruido/silencio, ante vibración.
2. Reacciona ante el cambio de temperatura, con movimientos de manos, acercamiento/alejamiento a la fuente de calor. Acepta los cambios posturales suaves provocados por el movimiento del colchón de agua.
3. Permanece en postura relajadas, muestra agrado/desagrado a los movimientos de balanceo.

#### F. ALTAVOZ DE GRAVES

1. Manifiesta diferenciar sonidos y canciones.
2. Manifiesta diferenciar o muestra agrado/desagrado ante el aumento o disminución de sonidos graves o agudos.
3. Se observan reacciones de agrado ante la música, relajación postural, gestos, sonrisas...

#### G. TABLERO DE ESTIMULACIÓN TÁCTIL

1. Realiza movimientos de abrir y cerrar las manos, coge o intenta coger objetos del tablero y/o juega con los diferentes elementos.

2. Reacciona ante diferentes texturas y sensaciones percibidas a través del tacto.

#### H. PROYECTOR IMÁGENES

1. Mantiene la mirada realizando seguimientos visuales de los elementos proyectados durante al menos unos segundos.
2. Realiza conductas de fijación, seguimiento visual o extrañeza ante otros estímulos visuales de la vida diaria.
3. Realiza conductas encaminadas a una mejor percepción visual: control postural, formas concretas de exploración, movimientos de cabeza, movimientos oculares...

#### I. PANEL DE LUCES EN ESCALA

1. Responde pupilarmente a la intensidad de la luz. Presenta o no ftofobia. Produce parpadeo.
2. Emite sonidos diferentes con la finalidad de lograr un estímulo diferente. Distingue colores en los estímulos.
3. Es consciente de las pérdidas o ganancias de intensidad de los estímulos visuales.

#### J. COLCHONETA DE MASAJES

1. Reacciona a los estímulos vibratorios en las diferentes partes del cuerpo.
2. Muestra agrado o desagrado ante estos estímulos.
3. Localiza o manifiesta conocimiento de las diferentes partes del cuerpo.

#### K. BUTACA DE TERAPIA PLEGABLE.

1. Muestra agrado/desagrado, acercamiento/alejamiento ante las sensaciones recibidas en la butaca de terapia.

2. Manifiesta alegría y participación en las sensaciones de estímulos.
3. Acepta y participa de los cambios posturales, movimientos, etc.

#### L. MASAJEADORES

1. Adopta o permanece en posturas facilitadas para percibir los estímulos.
2. Reacciona ante los estímulos vibratorios en las diferentes partes del cuerpo.

#### M. PELOTAS DE OLORES

1. Realiza conductas que manifiestan la percepción de la estimulación olfativa.
2. Muestra agrado o desagrado ante los estímulos olfativos.
3. Muestra preferencia ante unos estímulos determinados.
4. Realiza inspiraciones nasales, profundas o superficiales.

#### N. VESTIBULADOR

1. Adopta o permanece en posturas facilitadas de los estímulos vestibulares. Realiza reacciones de búsqueda de equilibrio ante los cambios de posición en el espejo.
2. Reacciona ante diferentes estímulos visuales, táctiles, propioceptivos en relación al movimiento pasivo o a su movimiento activo.
3. Manifiesta alegría o desagrado ante distintos estímulos.

#### O. PANELES DE FIBRA

1. Reacciona ante luz-oscuridad.

#### P. RULO

2. Realiza reacciones de búsqueda de equilibrio ante los movimientos realizados con el rulo.

3. Mejora la orientación de la cabeza en el espacio y los cambios posturales ante los diferentes movimientos realizados con el rulo por él mismo o por los adultos.

#### Q. BALÓN DE BOBATH

1. Intenta mantener el equilibrio.
2. Participa activamente en las actividades.

#### R. PELOTAS

1. Realiza reacciones de búsqueda de equilibrio ante los movimientos realizados con la pelota.
2. Realiza movimientos de exploración táctil. Manifiesta conocimientos de los diferentes colores y olores.

#### S. PISCINA DE BOLAS

1. Busca diferentes sensaciones en las diferentes zonas del cuerpo.
2. Manipula las bolas.

#### T. DIFUSOR DE AROMAS

1. Reconoce diferentes aromas.
2. Verbaliza.

#### U. OTROS MATERIALES.

1. Participa en las diferentes actividades tanto motrices como musicales.
- RUTINAS (Aula de estimulación multisensorial y relajación)

#### Anteriores a la sesión 5 minutos

- Tomar el pulso en la clase de referencia (15 '' x 4)
- Lavarse las manos.

- Subir la escalera.
- Dar luces y música inicial.
- Descalzar.
- Ir al aparato.

#### Posteriores a la sesión 5 minutos

- Tomar el pulso.
- Música final
- Apagar el aparato.
- Dar las luces.
- Calzar y salir del aula.

- METODOLOGÍA EN EL AULA DE ESTIMULACIÓN MULTISENSORIAL

Llamamos experiencia multisensorial a algo que se percibe a través de una combinación de los sentidos. Debemos tener en cuenta que nuestros sentidos son la primera puerta de la que disponemos para comunicarnos con el medio, para recibir información, analizarla y poder actuar con ella, son por decirlo de alguna manera, los activadores de nuestro cerebro, cuanto más abiertos estén nuestros sentidos al medio que nos rodea, más fortalecemos el cerebro y sus conexiones y con ello el proceso de aprendizaje y la adquisición de conocimientos.

La estimulación multisensorial se utiliza para proporcionar al niño información procedente de varios canales sensoriales para enseñarle a interpretar e integrar los diferentes estímulos de los diferentes sentidos con el fin de enriquecer sus experiencias sensoriales y ampliar su conocimiento del mundo.

La estimulación multisensorial no se utiliza como parte aislada de un programa educativo, sino que se trata de una herramienta terapéutica más, dentro de un entorno de intervención interdisciplinar. Los objetivos, el desarrollo de las

sesiones y el registro de estas serán parte del trabajo conjunto de todos los profesionales que participan en la educación del niño.

El programa de estimulación multisensorial debe ser individualizado, requiere una valoración previa del alumno para dosificar los estímulos en función de la tolerancia de cada niño, adecuándolo a sus necesidades.

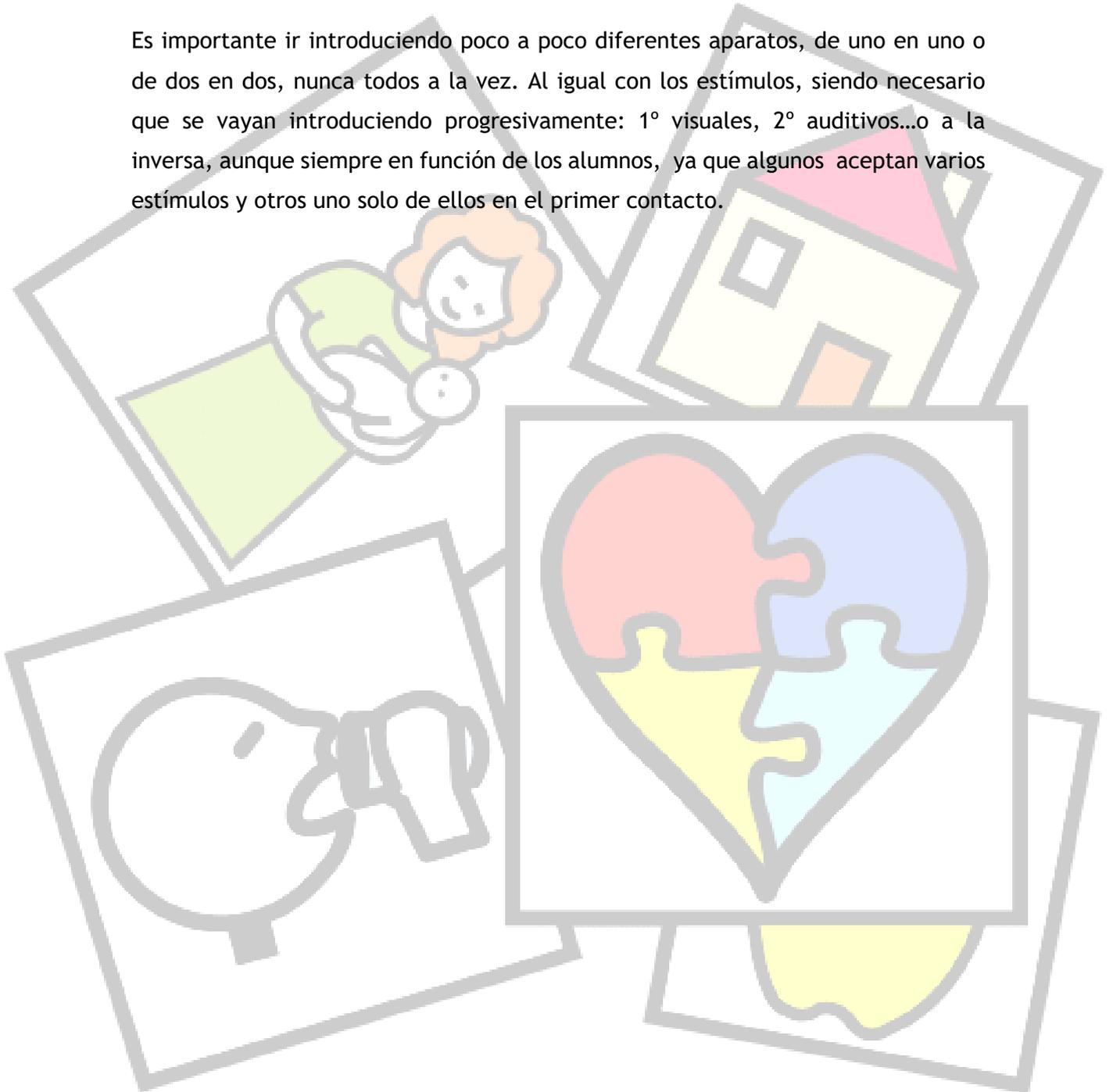
Se pretende desarrollar en la sala un trabajo a dos niveles, un nivel más corporal (placer sensoriomotor, estimulación vestibular, el movimiento, el esquema corporal...) y potenciar aspectos cognitivos-ejecutivos, respuesta de orientación, atención, percepción, orientación espacial, memoria, estado psicoafectivo, etc.

La metodología que se va a llevar a cabo en el aula de estimulación multisensorial estará fundamentada en la teoría de estimulación basal, la cual se regirá por los siguientes principios de actuación:

- **Individualización:** se requiere un trabajo individualizado y específico para actuar con los niños con deficiencias. Para ello es necesario partir de las necesidades y de la problemática particular de cada uno de ellos.
- **Interacción personal:** el profesional que realiza la estimulación debe estar motivado, centrado y mantener una actitud favorable hacia el niño.
- **Contraste:** durante la estimulación siempre debemos ofrecer situaciones contrastadas, ya que favorecen y enriquecen las percepciones.
- **Latencia:** debemos ser pacientes y saber esperar las respuestas de los niños, sin olvidar que sus ritmos de acción son distintos a los nuestros.
- **Simetría:** al intervenir estimulando el cuerpo del niño, debemos transmitirle una imagen de su cuerpo lo más completa posible.
- **Ritmo.** Partir de los ritmos biológicos más inmediatos (corazón, vocalizaciones, etc.) e ir ampliando a otros que ayuden a situar al niño en su ambiente.
- **Equilibrio:** las situaciones se deben presentar siempre de forma estructurada.

- **Naturalidad:** seguir las pautas del desarrollo natural y actuar desde la globalidad sin realizar segmentaciones.

Es importante ir introduciendo poco a poco diferentes aparatos, de uno en uno o de dos en dos, nunca todos a la vez. Al igual con los estímulos, siendo necesario que se vayan introduciendo progresivamente: 1º visuales, 2º auditivos...o a la inversa, aunque siempre en función de los alumnos, ya que algunos aceptan varios estímulos y otros uno solo de ellos en el primer contacto.





- Elaborar la secuencia de la compra de un supermercado.

- HACER LA COMPRA SIGUIENDO TODOS LOS PASOS TRABAJADOS PREVIAMENTE.

En cada sección pondremos unas tiras de Velcro para que sujeten la frase donde aparecen los pictogramas de la secuencia de la actividad que vamos a realizar.

- ACTIVIDADES DEL SABECO.

Las actividades que se pueden realizar siguiendo esta metodología serán en las distintas secciones:

- Reconocer que productos hay.
- Reparto de roles y tareas en el proceso de compra y venta.
- Colocar alimentos o productos en las estanterías adecuadas.
- Pesar los productos en la balanza.
- Observar las etiquetas.
- Hacer fila en la caja y esperar turno.
- Cobrar en la caja con moneda real o imaginaria dependiendo del nivel.

## ANEXO 3

### PROGRAMACION CASITA HOGAR

---

En el Centro existe un espacio conocido como Casita hogar, que simula un apartamento con recibidor, cocina, baño, habitación y salón. Los tabiques interiores están inacabados de forma que todas las dependencias están vivibles desde todos los puntos de la casita hogar.

La casita hogar está equipada con útiles y enseres apropiados y/o adaptados a nuestros alumnos.

- OBJETIVOS GENERALES

1. Conocer y utilizar las dependencias de la casa.
2. Relacionar las dependencias de una casa con las actividades que en ellas se desarrollan.
3. Trabajar los hábitos de higiene, de alimentación y de orden de la vida diaria.
4. Fomentar la autonomía de nuestros alumnos.
5. Disfrutar de las actividades realizadas en la casita hogar.

- METODOLOGIA UTILIZADA EN LA CASITA HOGAR

Actualmente el Aula B está realizando un taller de cocina en este espacio, concretamente en la cocina, aunque también se utiliza el baño.

Para ello, se siguen los siguientes pasos:

- **Elaborar las secuencias de las actividades** que allí se van a realizar utilizando pictogramas.

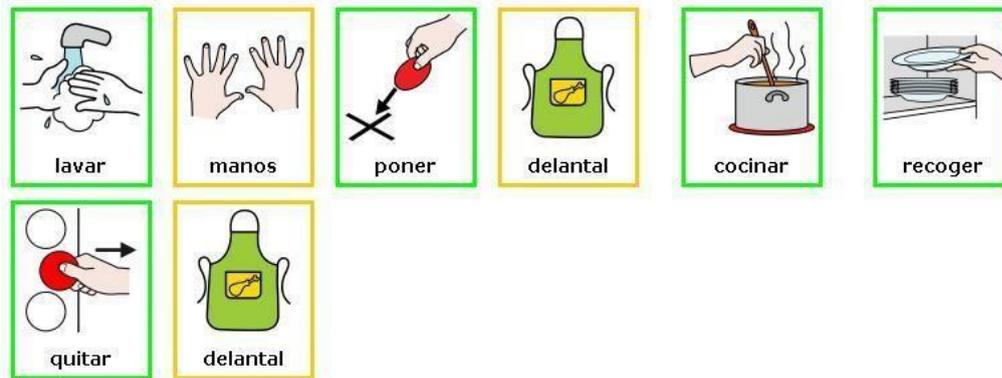
Consejería de Educación  
 C.E.E SANTA ISABEL. SORIA.

Así tendremos:

**Para lavar las manos:**



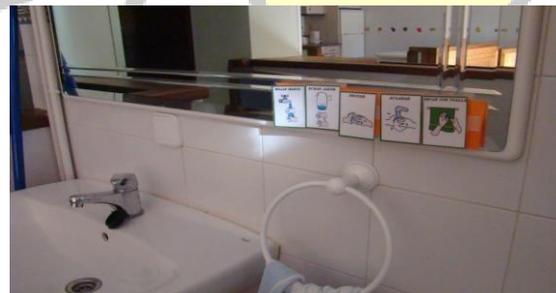
**Para trabajar en la cocina:**



**Para disfrutar de lo cocinado:**



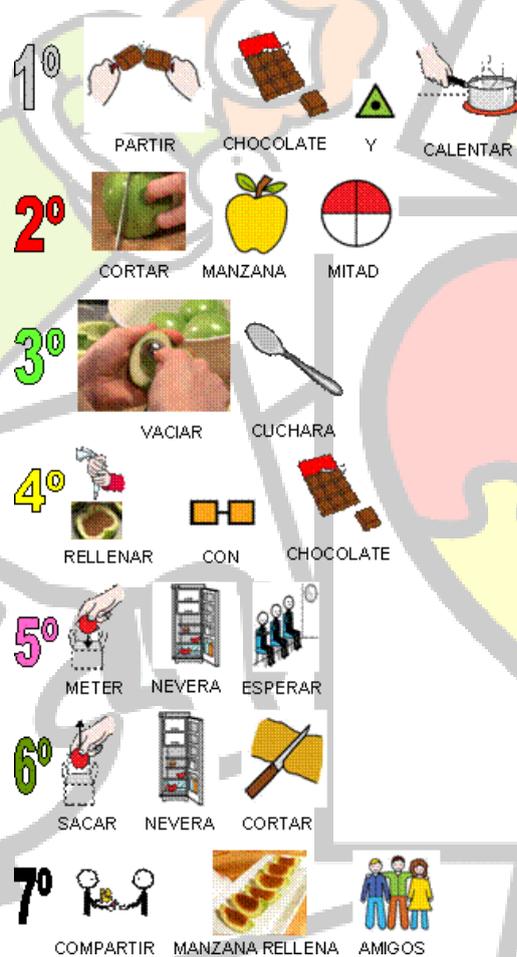
En cada espacio pondremos unas tiras de velcro para que sujeten la tirafrase donde aparecen los pictogramas de la secuencia de la actividad que se va a realizar en esa dependencia.



Consejería de Educación  
C.E.E SANTA ISABEL. SORIA.

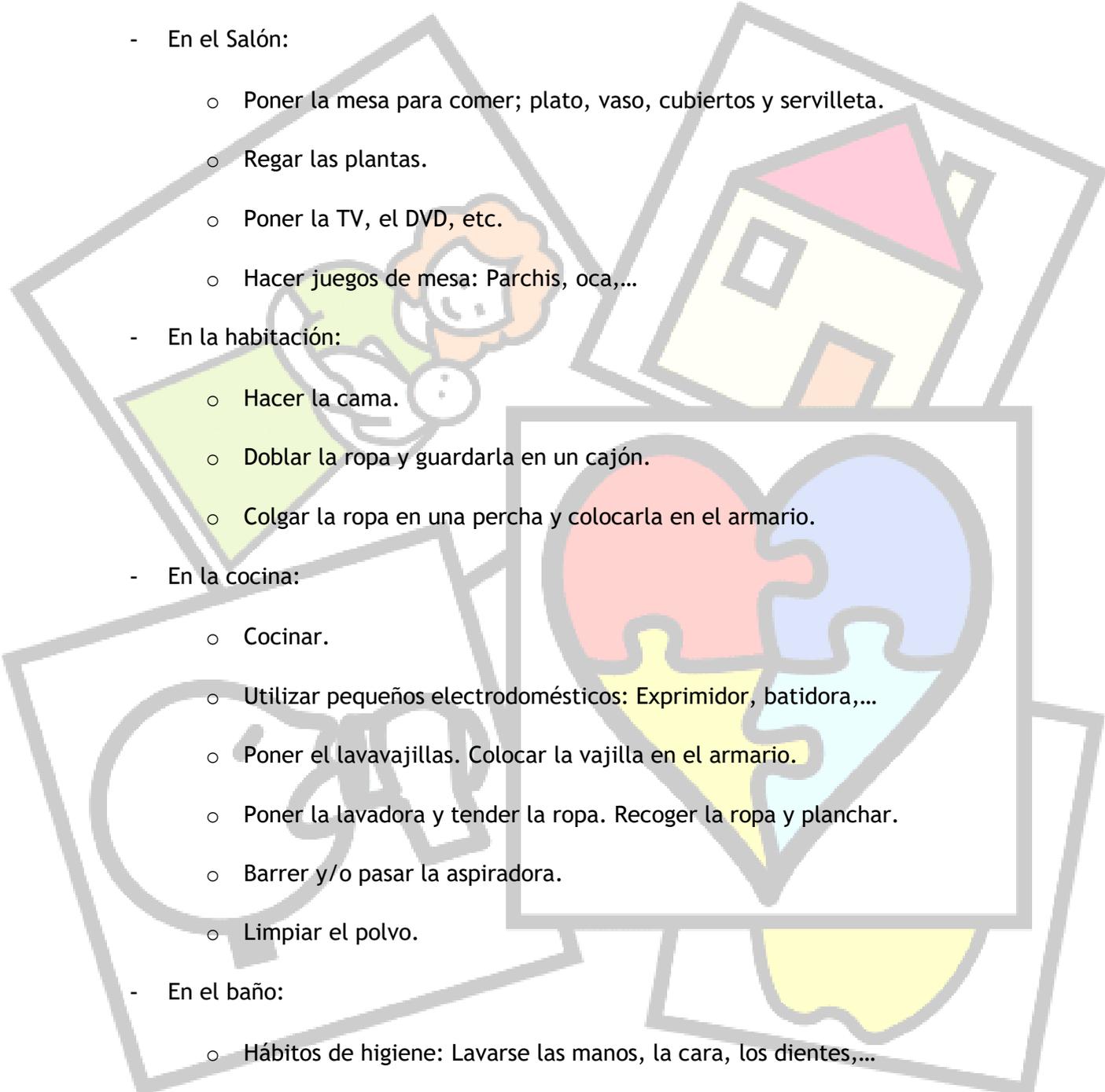
- Realizar la receta trabajada en el aula y degustarla y/o repartirla por el Centro.

Por ejemplo:



- ACTIVIDADES DE LA CASITA HOGAR

Las actividades que se pueden realizar, siguiendo esta metodología, en la casita hogar serian:

- 
- En el Salón:
    - Poner la mesa para comer; plato, vaso, cubiertos y servilleta.
    - Regar las plantas.
    - Poner la TV, el DVD, etc.
    - Hacer juegos de mesa: Parchis, oca,...
  - En la habitación:
    - Hacer la cama.
    - Doblar la ropa y guardarla en un cajón.
    - Colgar la ropa en una percha y colocarla en el armario.
  - En la cocina:
    - Cocinar.
    - Utilizar pequeños electrodomésticos: Exprimidor, batidora,...
    - Poner el lavavajillas. Colocar la vajilla en el armario.
    - Poner la lavadora y tender la ropa. Recoger la ropa y planchar.
    - Barrer y/o pasar la aspiradora.
    - Limpiar el polvo.
  - En el baño:
    - Hábitos de higiene: Lavarse las manos, la cara, los dientes,...
    - Utilizar el botiquín para curar pequeñas heridas utilizando agua oxigenada, tiritas, etc.

## ANEXO 4

### PROGRAMACION BIBLIOTECA

---

Dentro del Plan de Fomento de la lectura está el uso de la Biblioteca del Centro, aquí nos detenemos en las pautas a seguir con los alumnos con TEA del Centro.

Nuestras actuaciones van encaminadas a transmitir y contagiar a nuestros alumnos el valor de la comunicación, el libro y la lectura.

Los objetivos van dirigidos a desarrollar las tres dimensiones alteradas en estos niños:

- Interacción social.
  - Comunicación.
  - Patrones de intereses y comportamientos.
- **OBJETIVOS GENERALES**
    1. Adquirir hábitos de comportamiento adecuada para el uso de la biblioteca.
    2. Saber cuidar y respetar los libros.
    3. Disfrutar de las ilustraciones y de la lectura de los cuentos.
    4. Fomentar la expresión oral.
  - **METODOLOGIA UTILIZADA EN LA CASITA HOGAR**

En el horario semanal se establece una hora de biblioteca.

Cada niño lleva su carnet de biblioteca como objeto de transición.

Previamente, la maestra prepara los libros que los alumnos van a **Recursos Informáticos** elegir, relacionados con la unidad didáctica correspondiente.

Se anticipa la elección del libro con cada alumno y se coloca en las agendas individuales.

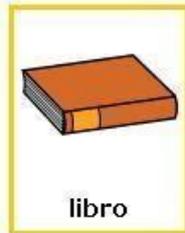
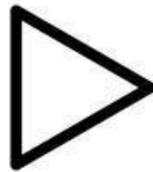
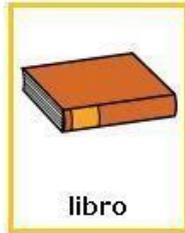
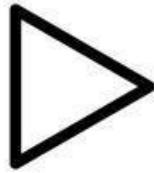
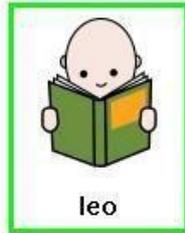
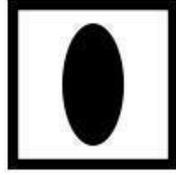
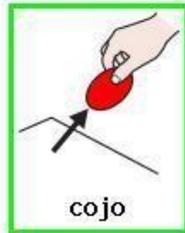
En la biblioteca se ayuda a cada niño a buscar el cuento elegido, poco a poco se irán retirando los apoyos para conseguir que lo hagan de manera autónoma.

Se procede al registro de libros

En el aula, cada uno lee o mira su libro y lo guarda en la mochila para llevárselo a casa.

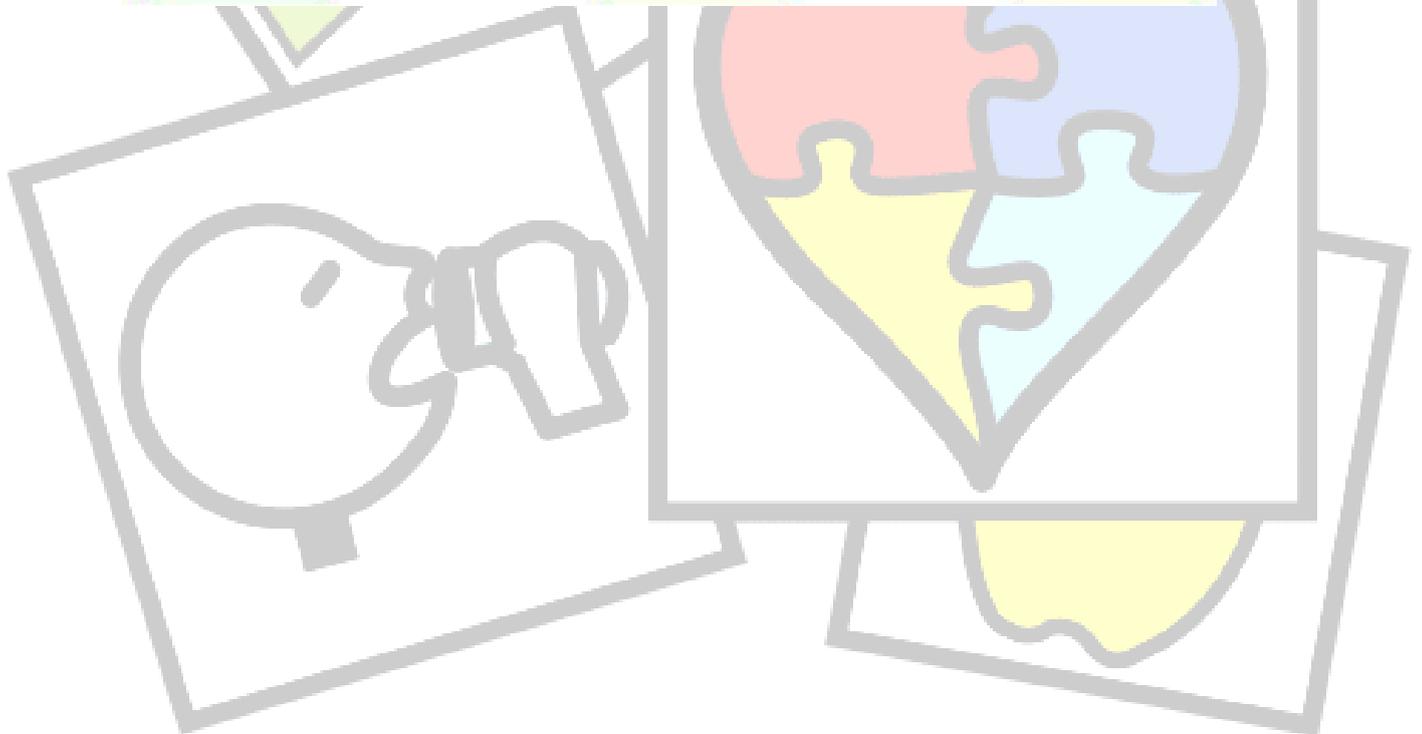
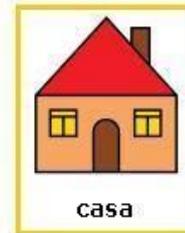
Los niños que tienen adquirida la lectoescritura, con ayuda de la maestra y en el momento de trabajo individual rellenan una pequeña ficha de lectura.

Consejería de Educación  
C.E.E SANTA ISABEL. SORIA.

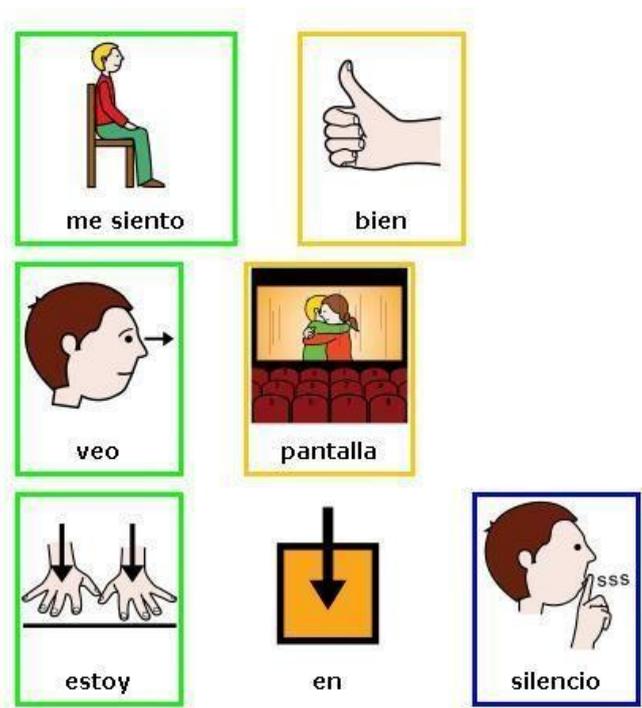


**a**

a







- METODOLOGIA

Anticiparemos la actividad del desplazamiento a ese espacio, mediante una tira-frase de pictogramas, lo que vamos a realizar allí.

Esto les permitirá ajustarse a lo que va a suceder y pueden estar mejor dispuestos a realizar las actividades programadas. La tira de pictogramas se llevará a audiovisuales y se irán retirando los pictogramas según vayan sucediendo el proceso. De esta forma el niño va siendo consciente de lo que falta y le aporta seguridad.

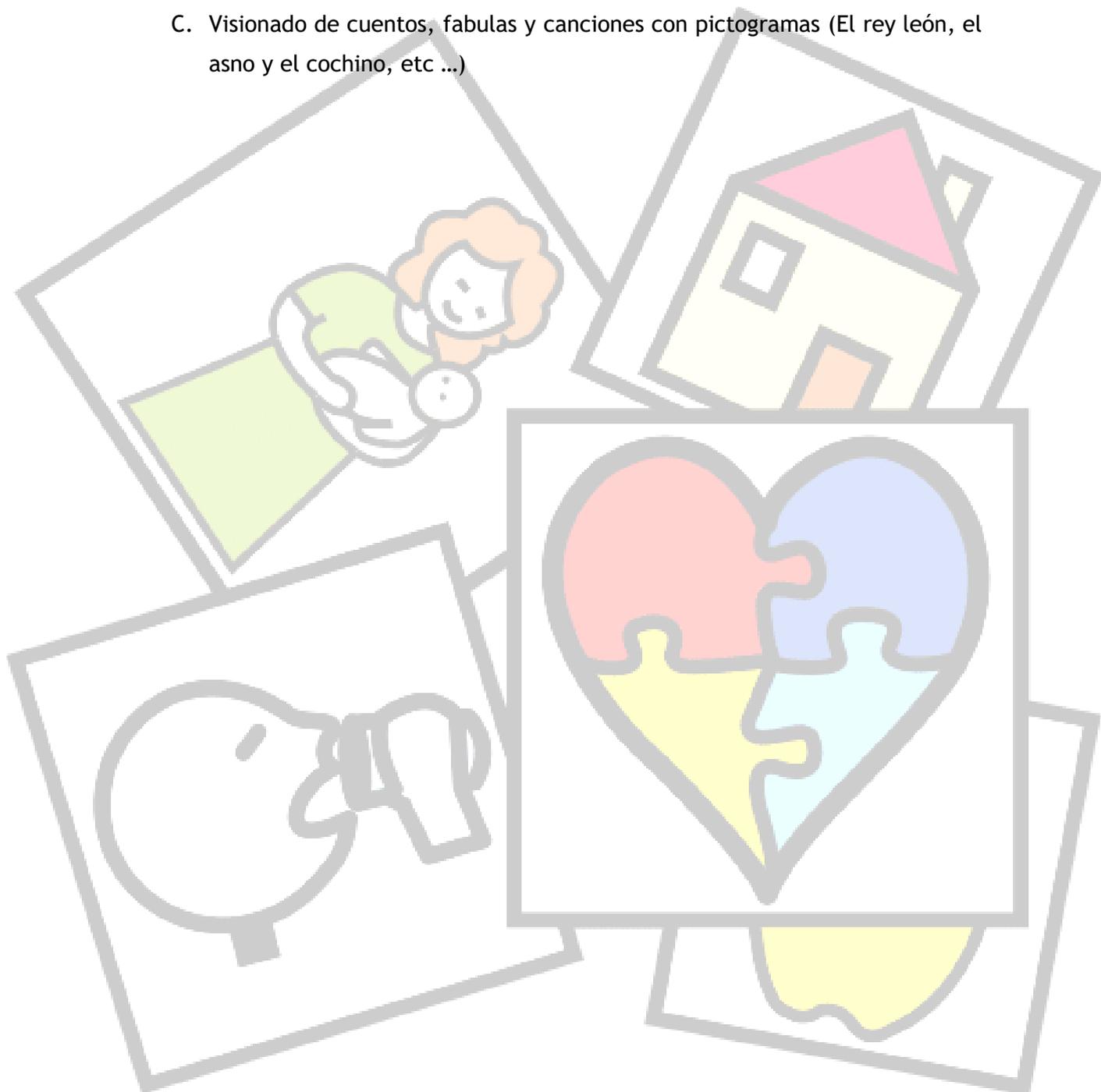
- ACTIVIDADES

A. Visionado de películas - dibujos animados o personajes reales.

B. Trabajar con programas:

a. Cd,s en la pizarra digital ( primeros pasos con Pipo, Mis amigos de Play Family, El conejo lector, Primeros pasos. .... )

- b. Programas educativos que están en internet (La vaca Connie, la isla de las letras, Peguetic, etc ...)
- C. Visionado de cuentos, fabulas y canciones con pictogramas (El rey león, el asno y el cochino, etc ...)







- Una vez que han cogido confianza les vamos dejando solos progresivamente.

Estas actividades se repiten todos los días con los niños que ponen resistencia a montarse, para que vayan cogiendo confianza, hasta que voluntariamente se monten ellos.

Los niños que saben montar lo harán, sin más preámbulos, una vez se pongan los cascos.



## ANEXO 7

---

# LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN (TIC) EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DEL ALUMNADO CON TRASTORNO DEL ESPECTRO AUTISTA (TEA)

---

Existe un interés creciente por incorporar el uso de entornos digitales en el proceso de enseñanza y aprendizaje del alumnado con trastorno del espectro autista (TEA).

El uso y beneficio de los medios informáticos en la intervención de personas con TEA dependerá de sus características y necesidades específicas de apoyo educativo.

Hay que marcar unos objetivos concretos de intervención, basándonos en la persona y no en la tecnología, y aplicándolos de forma adecuada,

Los beneficios o ayudas que proporcionan las TIC en el proceso de enseñanza y aprendizaje del alumnado con TEA cuando se emplean las estrategias educativas adecuadas analizamos algunas a continuación:

- *Adaptación a las características del alumno con TEA.* A la mayoría del alumnado les atraen los medios digitales, a los alumnos con TEA los encuentran mucho más atractivos debido a sus cualidades visuales en el procesamiento de la información.
- *Ofrecen un entorno controlado.* Ayudan a estructurar y organizar el entorno de interacción del alumno como un medio muy predecible que ofrecen contingencias comprensibles para el alumno. Los medios informáticos ofrecen mayor tiempo para identificar una situación y componer una respuesta adecuada.

- *Favorecen una atención educativa individualizada.* Permiten el desarrollo de tareas de aprendizaje adaptadas a las necesidades educativas del alumno, favoreciendo el trabajo autónomo.
- *Permiten la posibilidad de repetir tareas.*
- *Promocionan la motivación hacia el aprendizaje.* Las tareas presentadas en un entorno digital pueden motivar y alentar el aprendizaje del alumnado, al presentar estímulos multisensoriales (preferentemente visuales) que favorece que el alumno aprenda disfrutando.
- *Permiten el trabajo autónomo y cooperativo.* Desarrollan aprendizajes autónomos, promueven la posibilidad de realizar tareas de aprendizaje de forma compartida.
- *Favorecen la autoestima y el autocontrol.* Permite mejorar la autoestima y su capacidad de autocontrol que favorece el desarrollo de su autonomía.
- *Son un refuerzo educativo.* positivo en el proceso de enseñanza y aprendizaje permiten cierto grado de error y presentar funciones de corrección que disminuye la frustración.
- *Permiten alcanzar objetivos educativos.*

Una de las principales aplicaciones de la tecnología en el ámbito educativo para los niños con necesidad específica de apoyo educativo en particular, es la utilización de software educativo, como el conjunto de aplicaciones (programas) diseñadas con la finalidad específica de educar.

Características debe reunir un software educativo destinado al alumnado con TEA

- Que respete el concepto de *diseño para todos*, entendido éste como la actividad por la que se concibe o proyecta, desde el origen, y siempre que ello sea posible, entornos, procesos, bienes, productos, servicios, objetos, instrumentos, dispositivos o herramientas, de tal forma que puedan ser utilizados por todas las personas, en la mayor extensión posible.
- Que se adapte a las características de la persona, sus habilidades y dificultades, su ritmo de aprendizaje y procesamiento, sus intereses, su nivel de desarrollo, etc., pues cada persona es diferente.

- Que presente una interfaz motivadora que integre información en diferentes formatos (texto, audio, iconos, etc.), que sea clara en la distribución de los contenidos y que incorpore botones, colores y elementos visuales.
- Que incorpore refuerzos ante el acierto y el error, que deben ser adecuados, motivadores e inequívocos.
- Que tenga grandes posibilidades de configurabilidad para obtener el máximo rendimiento del material. El programa reproduzca las vías textuales y visuales y que tenga diferentes niveles de dificultad.
- Que clarifique la estructura de presentación del contenido para que el alumnado entienda el desarrollo de la tarea.
  - Las TIC como un medio tecnológico de compensación y apoyo en la intervención educativa de los alumnos con necesidades educativas especiales. Las ventajas que reúnen: medio muy motivador y atractivo (multimedia), gran versatilidad y múltiples usos, posibilidades de individualización, etc., son una herramienta muy atractiva y un potente recurso para las personas con TEA
  - Ofrecen un entorno y una situación controlable, son un interlocutor altamente predecible: pulsando la misma tecla se obtiene siempre los mismos resultados.
  - Presentan una estimulación multisensorial, fundamentalmente visual
  - Su capacidad de motivación y refuerzo es muy alta, favorece la atención y disminuyendo la frustración.
  - Favorecen y posibilita el trabajo autónomo y el desarrollo de las capacidades de autocontrol, las TIC se adaptan a las características de cada uno, favoreciendo ritmos de aprendizaje diferentes e individualizados.
  - Son un elemento de aprendizaje activo, por su versatilidad, flexibilidad y adaptabilidad.

Estas herramientas, especialmente el Clic ([www.xtec.es/recursos/clic](http://www.xtec.es/recursos/clic)), de Francesc Busquets), Powerpoint y Neobook ([www.wska.com](http://www.wska.com)), son los mejores programas para nuestro trabajo; entre ellos, el Clic, además de permitir realizar nuestras propias actividades y programas, cuenta con toda una gama de aplicaciones de libre de distribución que cubren la mayor parte de las necesidades educativas de los alumnos, tengan o no, necesidades educativas especiales.

Hay abundantes producciones multimedia dirigidas a la enseñanza, modificación o compensación de algunas de las alteraciones de estas personas. Sin embargo, no son muchos los programas informáticos dirigidos específicamente a las personas con TEA. A continuación, pasamos a describir, brevemente, algunos de ellos:

■ **PEAPO (Programa de estructuración ambiental por ordenador)**

Es un programa que se dirige a la mejora de las capacidades de autodirección de las personas con TEA. El programa está estructurado en torno a la traducción y adaptación de algunos de los sistemas de intervención específicos para personas con TEA, como sistemas de estructuración, anticipación y agendas personales. En este sentido, sus posibilidades de aplicación se centran en las habilidades de comunicación y estructuración espaciotemporal del niño.

■ **VOY A HACER COMO SI...**

Esta herramienta educativa, desarrollada por la fundación Adapta a partir del proyecto INMER-II, utiliza la realidad virtual para proponer una serie de juegos y actividades dirigidas a facilitar una mejor comprensión de la imaginación y simbolización dentro de un entorno familiar: un supermercado.

■ **APRENDE CON ZAPO. PROPUESTAS DIDÁCTICAS PARA EL APRENDIZAJE DE HABILIDADES EMOCIONALES Y SOCIALES.**

Este software educativo se compone de tareas estructuradas en niveles, de menor a mayor complejidad, tanto para la enseñanza del reconocimiento de emociones básicas y complejas, como para la enseñanza de la predicción de las acciones de las personas a partir de sus creencias verdaderas o falsas. Está realizado mediante una herramienta que permite crear aplicaciones multimedia de forma rápida y sencilla y se configura como un medio ideal para el trabajo educativo con alumnos con TEA al proporcionarles un entorno controlado y atención individualizada a través del contacto con un personaje principal (el payaso Zapo) a través del cual puede ir recorriendo de manera lúdica las distintas tareas que conforman el programa de trabajo. El programa recoge en un fichero personal el avance o dificultad de cada tarea para cada alumno, esto favorece la personalización del proceso de enseñanza- aprendizaje, además de ser un medio del que dispone el docente para controlar el



Facilita la autonomía personal y la usabilidad del ordenador, gracias a un sistema de apoyo que permite personalizar el uso de todas las funcionalidades y programas. Además, incluye un módulo para personas con TEA.



### **In-TIC AGENDA**

Herramienta multimedia destinada a las personas con autismo que emula el comportamiento de las agendas convencionales (pared, mesa, velcros...), de manera que los usuarios puedan completar su agenda y estructurar las actividades que realizan durante su vida diaria.



### **PICTOGRAM ROOM**

Conjunto de videojuegos educativos diseñados para trabajar, mediante apoyos visuales y musicales, distintas áreas claves del desarrollo de niños y adultos con autismo, como la comunicación, la atención conjunta, el esquema corporal...



### **SÍGUEME**

Una aplicación para potenciar la atención visual y entrenar la adquisición del significado en personas con TEA y bajo nivel de funcionamiento. Se presentan seis fases que van desde la estimulación basal a la adquisición de significado a partir de vídeos, fotografías, dibujos y pictogramas.



**José  
aprende**



**JOSÉ APRENDE**

Colección de cuentos Aprende, unos cuentos adaptados a pictogramas y desarrollados especialmente para niños con autismo, sirviendo igualmente a otras dificultades de aprendizaje y a niños pre-lectores. Contempla 15 cuentos enfocados al aprendizaje de autonomía personal: autocuidados, rutinas y emociones.



Consiste en un sistema simplificado de acceso a la información para personas con discapacidad a través de códigos QR. Colocando etiquetas de estos códigos en el entorno del usuario, se facilita el acceso a la información y la interacción con el entorno de estas personas en el ámbito terapéutico y educativo, sirviendo, asimismo, para aumentar su autonomía.



Es el primer navegador diseñado específicamente para niños con autismo. Ofrece una plataforma llena de juegos, actividades, vídeos... todos ellos orientados al mundo infantil y clasificados según los distintos apartados.



**HABLANDO con el arte** **HABLANDO CON EL ARTE**

Acerca a las personas con trastornos del espectro del autismo al mundo del arte y la cultura, a través de la educación emocional y el desarrollo de la creatividad.



**BASKET Y AUTISMO**

Clases de baloncesto adaptadas para estudiar los beneficios de la práctica de este deporte en las personas con autismo, ya que el baloncesto fomenta la participación, el juego en equipo, el compañerismo y ayuda a evitar algunos problemas de salud.

Discapacidad visual o auditiva



El proyecto Cine Accesible permite que personas con discapacidad auditiva o visual puedan acudir al cine en las mejores condiciones posibles, a través de subtítulos con códigos de colores y de un sistema de audiodescripción.



## PILATES



### PILATES Y AUTISMO

Curso de Pilates dirigido a niños con autismo, para que puedan experimentar las bondades físicas y mentales de la práctica del Pilates y conseguir un mayor control y equilibrio de su cuerpo. Ofrece, además, una nueva actividad de ocio a los niños con autismo.



EDAD (Estimulación Dinámica y Alfabetización Digital) es un curso gratuito de iniciación al uso del ordenador e Internet con un doble objetivo: prevenir el deterioro cognitivo de las personas mayores y favorecer su integración social, a través del uso de sistemas tecnológicos.



Un proyecto pionero que ha desarrollado una metodología para enseñar a las personas con Síndrome de Down y otras discapacidades intelectuales el uso del ordenador.

#### ■ Proyecto TEDDI

El Proyecto TEDDI, creado por la Universidad de Alicante y la Fundación, desarrolla nuevas metodologías educativas con el objetivo de enseñar a los niños, desde que son pequeños, a utilizar las tecnologías. El sistema se basa en aplicar el





<p>Pauta. Aplicación de la Multimedia a la Educación de Niños con Trastornos Generalizados del Desarrollo. Versión 1.0</p>	<p>Asociar objetos y acciones con esos entornos. Bocadillos. En situaciones determinadas escoger entre varias opciones (incluso pueden escribir lo que dicen) interpretando lo que dicen los personajes. Permite llevar seguimiento de los alumnos. Contextos: aseo y parque. Comprensión de Expresiones Emocionales. Crear frases que tengan sentido con tres elementos: sujeto, verbo, complementos. Trabajar Intenciones de la mirada, a qué objeto mira o señala la niña o el niño. Viñetas Sociales. Historietas de tres viñetas para ordenar.</p>	<p>Capacidades intersubjetivas y mentalistas. Lenguaje expresivo. Lenguaje receptivo. Flexibilidad mental y comportamental. Sentido de la actividad propia. Competencias de ficción e imaginación.</p>
<p>PEAPO: Programa de Estructuración Ambiental por Ordenador para Personas Con TEA</p>	<p>Anticipación. Capacidades de autodirección. Comentar la actividad diaria, pasada y futura. Interacción. Elaborar agendas y horarios personales. Estructuración espacial y temporal. Preparar secuencias de acción.</p>	<p>Referencia conjunta. Lenguaje expresivo. Lenguaje receptivo. Anticipación. Flexibilidad mental y comportamental. Sentido de la actividad propia. Competencias de ficción e imaginación.</p>
<p>Pequeabecedario</p>	<p>Comunicación y Vocabulario por bloques temáticos. Vocabulario en lengua de signos, braille, y su pronunciación. Números cardinales. Colores primarios. Secuenciaciones espaciales y temporales. Lenguaje comprensivo y significados. Clasificaciones por categorías: ropa, alimentos y juguetes. Letras, palabras, escritura. Puzzles. Parejas. Asociación.</p>	<p>Referencia conjunta. Funciones comunicativas. Lenguaje expresivo. Lenguaje receptivo. Anticipación. Flexibilidad mental y comportamental. Sentido de la actividad propia.</p>



<p>Pauta: Aplicación de la Multimedia a la Educación de Niños con Trastornos Generalizados del Desarrollo. Versión 1.0</p>	<p>Asociar objetos y acciones con esos entornos. Bocadillos. En situaciones determinadas escoger entre varias opciones (incluso pueden escribir lo que dicen) interpretando lo que dicen los personajes. Permite llevar seguimiento de los alumnos. Contextos: aseo y parque. Comprensión de Expresiones Emocionales. Crear frases que tengan sentido con tres elementos: sujeto, verbo, complementos. Trabajar Intenciones de la mirada, a qué objeto mira o señala la niña o el niño. Viñetas Sociales. Historietas de tres viñetas para ordenar.</p>	<p>Capacidades intersubjetivas y mentalistas. Lenguaje expresivo. Lenguaje receptivo. Flexibilidad mental y comportamental. Sentido de la actividad propia. Competencias de ficción e imaginación.</p>
<p>PEAPO: Programa de Estructuración Ambiental por Ordenador para Personas Con TEA</p>	<p>Anticipación. Capacidades de autodirección. Comentar la actividad diaria, pasada y futura. Interacción. Elaborar agendas y horarios personales. Estructuración espacial y temporal. Preparar secuencias de acción.</p>	<p>Referencia conjunta. Lenguaje expresivo. Lenguaje receptivo. Anticipación. Flexibilidad mental y comportamental. Sentido de la actividad propia. Competencias de ficción e imaginación.</p>
<p>Pequea abecedario</p>	<p>Comunicación y Vocabulario por bloques temáticos. Vocabulario en lengua de signos, braille, y su pronunciación. Números cardinales. Colores primarios. Secuenciaciones espaciales y temporales. Lenguaje comprensivo y significados. Clasificaciones por categorías: ropa, alimentos y juguetes. Letras, palabras, escritura. Puzzles. Parejas. Asociación.</p>	<p>Referencia conjunta. Funciones comunicativas. Lenguaje expresivo. Lenguaje receptivo. Anticipación. Flexibilidad mental y comportamental. Sentido de la actividad propia.</p>

## FICHAS DE EVALUACIÓN DE RECURSOS INFORMÁTICOS

FICHA DE PROGRAMAS EDUCATIVOS Y COMERCIALES Nº 2			
Nombre del programa	VEN A JUGAR CON PIPO		
Autor/editorial/web:	CIBAL Multimedia <a href="http://www.nimoclub.com">http://www.nimoclub.com</a>		
Aspectos curriculares			
Nivel educativo	Segundo Ciclo de Infantil y Primaria	Área / Tema:	Globalizado.
De utilidad para:	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Colores.</li> <li>✓ Atención.</li> <li>✓ Comprensión.</li> <li>✓ Vocabulario.</li> <li>✓ Vocales, letras, palabras.</li> <li>✓ Números, sumas y restas.</li> <li>✓ Música y canciones.</li> <li>✓ Las horas.</li> </ul>		





FICHA DE PROGRAMAS EDUCATIVOS Y COMERCIALES Nº 5	
Nombre del programa	APRENDE A LEER CON PIPO 1
Autor/editorial/web:	Cibal Multimedia. <a href="http://www.pipoclub.com">www.pipoclub.com</a>
Aspectos curriculares	
Nivel educativo	Infantil y Primaria (3 a 6 años)
Área / Tema:	Comunicación y Representación. Lengua.
De utilidad para:	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Vocabulario.</li> <li>✓ Aprendizaje de silabas, palabras y frases.</li> <li>✓ Perfeccionar la lectura de palabras y frases.</li> <li>✓ Mejorar la comprensión lectora.</li> <li>✓ Fluidez verbal.</li> <li>✓ Lectura y escritura.</li> <li>✓ Atención.</li> <li>✓ Percepción.</li> <li>✓ Análisis-Síntesis.</li> <li>✓ Discriminación auditiva y visual.</li> <li>✓ Memoria auditiva y visual.</li> </ul>

## Modelo de fichas de trabajo de las TIC de alumnos TEA

<b>Nombre del Alumno:</b> A.	
<b>Fecha:</b> 19-05-03	<b>Lugar:</b> Taller de Informática
<b>Curso, Nivel y/o Ciclo:</b> 1º Ciclo de la Etapa Básica de la Educación Especial	
<b>NEE a trabajar en la sesión:</b> Referencia conjunta Anticipación Flexibilidad mental y comportamental Imitación	
<b>Dimensiones (si es posible especificando el nivel) del IDEA relacionadas:</b>	
1. Trastornos de la relación social	2. Capacidades de referencia conjunta <b>Nivel 3</b>
3. Capacidades intersubjetivas y mentalistas	4. Funciones Comunicativas
5. Lenguaje expresivo	6. Lenguaje receptivo
7. Trastorno de la Anticipación <b>Nivel 2</b>	8. Flexibilidad mental y comportamental <b>Nivel 2</b>
9. Sentido de la actividad propia	10. Competencias de ficción y la imaginación
11. Trastorno de la Imitación <b>Nivel 2</b>	12. Trastorno de la Suspensión
<b>Programas educativos que se utilizaran durante la sesión:</b> Toca – Toca, Senswitcher, El Conejo Lector (18 meses a 3 años).	
<b>Observaciones:</b> Comienza a prestar atención a la pantalla y a pulsar las teclas cuando se le dice y por iniciativa propia, pero aún no mueve el ratón ni cliques. Las actividades de referencia conjunta están respondiendo positivamente.	
<b>Conclusiones y toma de decisiones:</b> Buscar programas que le sean muy atractivos, mejor si los adaptamos y personalizamos con sus fotos y objetos preferidos.	











## Situaciones de lenguaje espontáneo individuales y colectivas para generalizaciones

### c.- Con alteraciones de articulación

Tratamiento dirigido al desarrollo de las funciones que inciden en el lenguaje oral.

- Función respiratoria y soplo.
- Relajación.
- Ritmo.
- Percepción y discriminación auditiva.
- Praxias buco faciales.

Tratamiento directo de los fonemas no instaurados o alterados y su incorporación en el lenguaje espontáneo:

- Ejercicios articulatorios.
- Utilización del ritmo como medio de automatización.
- Ejercicios de repetición.
- Ejercicios de expresión dirigida.

Ejercicios de expresión espontánea.

### d.- Con alteraciones de estructuración sintáctica.

Programa de desarrollo de cadenas de lenguaje.

#### a.- Gramática de primer orden

- Frases de identidad: plural, frase negativa.

#### b.- Gramática de segundo orden.

- Frases que buscan complemento
- Categorías.

#### c.- Programa superior.

- Razonamiento encadenado
- Ampliación progresiva de número de elementos de la frase.
- Concordancias.
- Coordinaciones
- Subordinaciones.

d.- Desarrollo semántico pragmático.

4.-Niños con alteraciones funcionales de tono y ritmo en el habla.

- Respiración
- Relajación corporal, global o segmentaria, para aliviar tensiones.
- Atención a los aspectos prosódicos
- Eliminación de actitudes negativas.
- Enriquecimiento de vocabulario
- Clima de seguridad y comprensión.

5.--Niños con trastornos de personalidad.

- Desarrollo de la capacidad de atención visual y auditiva.
- Relajación.
- Respiración.
- Soplo.
- Ritmo.
- Clima de seguridad y comprensión.
- Situaciones colectivas de comunicación

6.-Niños inmigrantes, que hablan castellano, pero con problemas de articulación y vocabulario.

- Ejercicios articulatorios.
- Ejercicios de repetición.
- Ejercicios de expresión dirigida.
- Ejercicios de expresión espontánea.





### Metodología

- Adaptada a las características de cada alumno y su momento evolutivo.
- Individual y en grupos de 4 a 6 alumnos, según los aspectos comunicativos a trabajar.
- Distintos modelos de intervención: conductual, enseñanza incidental, psicolingüístico escolar.
- De orientación pragmática dando prioridad a la comunicación.



- Cuidado de sus pertenencias.

## AUTONOMÍA SOCIAL

- Utilización y empleo correcto del ocio y tiempo libre.
- Reforzar las habilidades sociales adquiridas.
- Discriminación de comportamientos y actitudes socialmente adecuadas ó no.
- Sensibilización ante situaciones que conllevan riesgo ó peligro, adoptando actitudes de protección y/o evitación.
- Adquisición y/o potenciación de las relaciones interpersonales.
- Adquisición y/o potenciación de la relación en grupo.
- Uso correcto de las instalaciones y los materiales de la comunidad.
- Disposición positiva para recibir y prestar ayuda a los demás.

## ACTIVIDADES- AUTONOMIA PERSONAL

### ASEO

- Manejo adecuado de los útiles de aseo personal.
  - dosificación de gel, jabón, pasta de dientes, etc..
  - aseo buco dental
- Seguir un orden correcto en el aseo personal.
  - ducharse adecuadamente
  - afeitado.
- Secado y cuidado del cuerpo (crema, lociones...)

### VESTIDO

- Vestirse/desvestirse
- Colocarse correctamente las prendas de vestir.
- Apoyo en las habilidades de:
  - cremalleras, botones, etc.
- Colocarse de forma adecuada el calzado.
  - zapatillas, chancletas, zapatos
  - lazadas, cordones, velcro, etc..
- Ayudarle a seleccionar a diario la ropa que se ha de poner, desechando la ropa sucia.
- Distinguir las prendas que se han de poner en función de la climatología.
- Adquirir un cierto gusto en la elección de prendas de vestir, combinando los colores.

### COMEDOR



Consejería de Educación  
C.E.E SANTA ISABEL. SORIA.

- Dominó
- Cartas
- Bingo
- Parchís
- Tres en Raya
- Juegos Simbólicos
- Acceso a Internet
- Juegos en el ordenador

### JUEGOS EXTERIOR

- La Comba
- Columpios
- Balón tiro
- El pañuelo
- La carretilla
- Juegos con arena
- Carreras
- La goma
- Escondite



### ACTIVIDADES MANIPULATIVAS

- Plastilina
- Ceras
- Lápices de colores
- “Taller de Cocina”
- Tarjetas
- Murales
- Collages
- Papiroflexia
- Globoflexia
- Marcapáginas



### ACTIVIDADES DEPORTIVAS

- Ejercicios de expresión corporal.
- Ejercicios de Coordinación Dinámica General
- Ejercicios de mantenimiento físico.











.- Desarrollar actividades de libre elección y lúdicas que contribuyan al desarrollo de la personalidad y al fomento de hábitos sociales y culturales

## **DERECHOS DE LOS USUARIOS DEL SERVICIO DE COMEDOR**

Cualquiera que sea la modalidad de gestión del servicio de comedor escolar, los usuarios tendrán derecho a:

- a) Recibir una alimentación en condiciones saludables de higiene.
- b) Recibir una alimentación especial en el caso de los alumnos que así lo requieran.
- c) Recibir una alimentación equilibrada desde la perspectiva dietético-nutricional de acuerdo con las pautas nutricionales fijadas por la Administración.
- d) Recibir la debida atención de los cuidadores.
- e) Participar en las actividades realizadas en los períodos de tiempo libre anteriores y posteriores a la hora de la alimentación.
- f) Recibir información del plan de comidas.







4.- Si se incumplieran estas normas, sistemáticamente, o no se respetasen las indicaciones del/la educador/a y/o ATEs, se informará puntualmente a las familias. Y, si fuera necesario, se acordarán las medidas a tomar.

5.- En los días en los que el tiempo no permita la realización de actividades al aire libre, el/la educador/a y/o ATEs podrán organizar actividades, en otras dependencias del centro acondicionadas para la actividad prevista (salas de juego, gimnasio, audiovisuales, biblioteca del centro, así como programar el visionado de películas de vídeo o DVD







































TORTOSA, F. & DE JORGE, E. (2000). “Uso de las tecnologías informáticas en un centro específico de **niñ@s** autistas”. En VVAA. “Nuevas Tecnologías, Viejas Esperanzas: las nuevas tecnologías en el ámbito de la discapacidad y las necesidades educativas especiales”. Murcia: Consejería de Educación y Universidades.

TORTOSA, F. (2002): Avanzando en el uso de las TIC con personas con trastorno del espectro autista: usos y aplicaciones educativas. En F.J. Soto y J. Rodríguez (coords.). “Las nuevas tecnologías en la respuesta educativa a la diversidad”. Murcia: Consejería de Educación y Cultura.

TORTOSA, F. y DE JORGE, E. (2002): El trastorno del Espectro Autista en Internet en Castellano. En F.J. Soto y J. Rodríguez (coords.). “Las nuevas tecnologías en la respuesta educativa a la diversidad”. Murcia: Consejería de Educación y Cultura.

TORTOSA, F. y GÓMEZ, M. (2003): “Tecnologías de ayuda y comunicación aumentativa en personas con trastornos del espectro autista”. En Alcantud, F. y Soto, F.J. (coords). Colección Logopedia e intervención. Valencia: Nau llibres.

TORTOSA, F. (2003): “La elaboración de las Adaptaciones Curriculares para alumnos con TEA en Centros Educativos”. En Alcantud, F. (coord.). “Intervención psicoeducativa en alumnos con trastornos del espectro autista”. Madrid: Pirámide.

WING, L. (1998): El autismo en niños y adultos. Una guía para la familia. Barcelona: Paidós.

**Las tecnologías de la información y comunicación (tic) en el proceso de enseñanza y aprendizaje del alumnado con trastorno del espectro autista (TEA)** Salvador Alcaraz García. ISEN Formación. Josefina Lozano Martínez. Universidad de Murcia. F. Javier Ballesta Pagán. Universidad de Murcia. M<sup>a</sup> Carmen Cerezo Máiquez. Universidad de Murcia.

<https://www.facebook.com/ProyectEmociones>

<http://informatica.uv.cl/habilidades/>

<https://play.google.com/store/apps/details?id=air.Proyectoemociones>

Consejería de Educación  
C.E.E SANTA ISABEL. SORIA.

<http://www.tdah-granada.com/?p=1967>

[http://www.tdah-granada.com/?attachment\\_id=2314](http://www.tdah-granada.com/?attachment_id=2314)

<http://aulautista.wix.com/teapps>

