



LA “HORA DEL JUEGO” EN UN AULA DE NIÑOS PEQUEÑOS CON AUTISMO

Laura Romero Calavia
(Maestra de Pedagogía Terapéutica)
CPEE Jean Piaget, Zaragoza
lauraromercalavia@yahoo.com

RESUMEN: La “hora del juego” se trata de una experiencia llevada a cabo en un aula de niños pequeños con autismo con objeto de trabajar, por un lado, las capacidades de ficción e imaginación y por otro la interacción social con iguales. Para ello, se realizan “pequeños estudios de caso” en los que se trabajan diferentes habilidades lúdicas que se han observado como necesarias teniendo en cuenta los contextos en los que se desenvuelven, sus intereses y puntos fuertes y la evaluación realizada con el “inventario de espectro autista”(Rivière, 1997).

PALABRAS CLAVE: capacidades de ficción e imaginación, interacción social, actividad lúdica, calidad de vida, principio de participación.

1.PUNTO DE PARTIDA.

La experiencia parte de las necesidades que presentan mis cinco alumnos en las capacidades de ficción e imaginación. Par contextualizar la experiencia voy a describir brevemente la situación inicial de cada uno de mis alumnos tomando como referencia el inventario de espectro autista de Ángel Reviere.

ALUMNO	IDEA Capacidades de ficción e imaginación.	DESCRIPCIÓN
ALUMNO 1 7 años	Entre el nivel 1 y el nivel 2	Presenta juego funcional autónomo restringido a sus intereses (juegos de causa efecto: musicales, ordenador, instrumentos...). Disfruta mucho con el juego motor, juegos de acción conjunta y circulares de interacción.
ALUMNO 2 9 años	Nivel 2	Presenta juego funcional autónomo (encajables, ensartables, puzzles de dos piezas, construcciones, pinchitos, jugar a la pelota....)
ALUMNO 3 10 años	Nivel 2	Presenta juego funcional autónomo aunque no lo usa de forma espontánea para su ocio y tiempo libre sino en situaciones dirigidas, es capaz de aplicar a diferentes objetos sus funciones convencionales (cochecito, llevar cucharita a la boca de una muñeca, guardar comida en el horno...) aunque este juego lo realiza de forma dirigida y no de forma espontánea.
ALUMNA 4 10 años	Nivel 2	Presenta juego funcional autónomo (encajables, ensartables, puzzles de dos piezas, construcciones, pinchitos, y juego de muñecas aplicando funciones convencionales, o con movimientos repetidos utilizados de una forma muy inflexible.



ALUMNA 5	Nivel 3	Presenta juego simbólico evocado de forma espontánea, posee capacidades de juego argumental aunque se manifiesta de forma obsesiva.
5 años		

2.PLANTEAMIENTOS TEÓRICOS QUE SUSTENTAN LA EXPERIENCIA..

Esta experiencia si tomamos como referencia las dimensiones de calidad de vida de Schalock (2002) se encontraría relacionada con la dimensión de relaciones interpersonales, puesto que enseñar a jugar a niños pequeños supone dotarles de un recurso importante para interactuar con sus iguales. Así mismo contar con actividades de ocio personal repercute en el bienestar físico de la persona.

La programación y el diseño de estrategias y actividades para la consecución de los objetivos parte de un análisis de las necesidades de cada uno de mis alumnos en sus diferentes ambientes: contexto aula, el recreo , contexto familiar, entorno (el pueblo, la ludoteca, la piscina, el parque...) con objeto de que aprendan diferentes actividades lúdicas que puedan compartir con sus amigos en diferentes contextos, generalizando por tanto las habilidades aprendidas.

Por otra parte de cara a programar estas habilidades también nos ha resultado de gran interés la utilización del "inventario de espectro autista "(Rivière,1997) ya que nos informa del nivel en la dimensión de capacidades de ficción y simbolización en dónde se encuentra cada uno de nuestros alumnos y eso nos ayuda a establecer objetivos y pautas de intervención en función de las puntuaciones obtenidas.

Y por último resaltar que si bien es muy importante evaluar las necesidades de nuestros alumnos en los diferentes contextos en los que se desenvuelven y sus necesidades en función del nivel en el que se encuentra en la dimensión de capacidades de ficción e imaginación, no lo es menos partir de un conocimiento profundo de cada uno de los alumnos para tener en cuenta sus puntos fuertes, sus intereses y motivaciones,... Conocer a la persona con TEA en términos de sus fortalezas y talentos produce resultados positivos para los niños, para las familias y para los profesionales (Dunst,2000).

3.METODOLOGÍA

Una vez evaluadas las necesidades derivadas de los diferentes entornos en los que se desenvuelven mis cinco alumnos, situar a cada uno de ellos en el nivel de espectro autista en el que se encuentran en las dimensiones del trastorno de la simbolización y conociendo sus puntos fuertes, el siguiente paso fue revisar la bibliografía sobre este tema con objeto de programar y planificar de una forma más ajustada y exitosa. De esta revisión obtuvimos una serie de estrategias metodológicas muy interesantes para organizar las sesiones de juego, entre ellas resaltar:

-Aprovechar las oportunidades espontáneas para favorecer el juego del niño ayudará a generar mejores habilidades y dará un sentido más natural a sus interacciones sociales.(DELETREA,2009)

-Establecer momentos de juego estables y diarios que el niño pueda anticipar (DELETREA,2009)



-Señalar estos momentos de juego dentro de la agenda, enmarcar estas sesiones después de una actividad que tenga un fin claro y antes de una actividad individual de menor exigencia para él.

-Plantear actividades de ciclo corto: inicialmente es positivos que los juegos se organicen en pocos ensayos , que se repitan 2 o 3 veces y después se finalicen para que el niño no se desmotive ante la tarea. (DELETREA,2009)

-Crear rutinas de juego para animar la interacción.(Pepper y weitzman,2007).

-Escoger el mejor entorno para jugar y tener preparado en él todos los objetos necesarios y eliminar aquellos estímulos distractores. (DELETREA,2009)

-Establecer contacto y coordinación con la familia y con los diferentes profesionales implicados en el proceso educativo del niño con objeto de favorecer la generalización de los objetivos establecidos y para realizar conjuntamente el seguimiento de la práctica de ocio en el entorno comunitario (VARIOS,AETAPI 2009)).

Por otra parte, elaboramos la siguiente clasificación tomando como partida la realizada por DELETREA (2009) y tomamos como referencia diferentes metodologías que se pudieran ajustar a las fortalezas y estilo de aprendizaje de cada uno de los alumnos.

TIPOS DE JUEGO	PLATEAMIENTOS TEÓRICOS UTILIZADOS PARA PROGRAMAR
1.JUEGOS DE INTERACCIÓN	- Estrategias del programa de Klinger y Dawson,1992. - Estrategias de Monfort y Juarez,2004
2.JUEGOS CON CONTACTO FÍSICO	- Estrategias del programa de Klinger y Dawson,1992
3. JUEGO MOTOR	- Clasificación establecida por el grupo PAUTA: Juego motor en solitario ; Juego motor social y Juego motor con objetos.
4.JUEGOS DE IMITACIÓN Y CONTRAIMITACIÓN	-Estrategias del programa de Klinger y Dawson,1992
5.JUEGO FUNCIONAL: JUEGO CON JUGUETES 5.1 JUEGO CON JUGUETES QUE FACILITEN LA INTERACCIÓN SOCIAL 5.2 JUEGOS DE CAUSA EFECTO 5.3JUEGO CON JUGUETES QUE NO TIENEN UNA UTILIDAD CLARA. 5.4 JUEGOS DE MESA INDIVIDUALES. 5.5.JUEGOS DE CONCESIONES	-Metodología TEACCH



MUTUAS	
6.JUEGO FUNCIONAL AL AIRE LIBRE	-Estrategias de Pepper y Weitzman, 2007 -Utilización de listas de normas y scripts sociales, siguiendo los criterios de Borreguero, 2007.
7.JUEGOS REGLADOS	-Utilización de listas de normas (Borreguero,2007) -Utilización de mapas de contingencias (Miranda, 2006)
8.JUEGO SIMBOLICO	-Terapia Floortime (Greenspan y Wieder, 2008) -Utilización de claves visuales: agenda, paneles de elección guiones sociales de juego ... - Método TEACCH.
9.JUEGO SOCIODRAMÁTICO	- Estrategias equipo DELETREA(2009)
10.JUEGO IMAGINATIVO	-Clasificación de los tipos de ficción Alam,M.Leslie (Sebastian, 2002) - Estrategias de Monfort y Juarez ,2004

4 .PUESTA EN PRACTICA DE LA HORA DE JUEGO.

Especificaremos a modo de estudio de casos partiendo del análisis de las necesidades , la programación, la elaboración de material y el proceso de intervención ejemplificándolo con materiales.

A continuación, voy a ejemplificar algunos de los materiales utilizados por cada uno de los niños.

Fase1: Evaluación de las necesidades de los contextos en los que se desenvuelven nuestros alumnos, gustos e intereses, nivel...

NOMBRE DEL NIÑO:
FECHA:
PERSONAS QUE LO REALIZAN:
LUNES

TIPO DE JUEGO	MOMENTO DEL DÍA EN QUE REALIZA ESE JUEGO(mañana, Mediodía,tarde, tarde noche)	TIEMPO DE DURACIÓN DE ESE JUEGO	LUGAR	INDIVIDUAL/ COMPARTIDO. Indicar persona.	REQUIERE DE OBJETOS (SI/NO)

Grafico 1: Detalle del registro de observación del juego inicial.

Personas que juegan frecuentemente con él (familia, otros niños, otros profesionales externos al centro.):

Localización de los juguetes dentro de la casa:

¿Utilizáis algún tipo de ayuda visual para favorecer la expresión y/o la elección? Cuales , como y cuando.

¿Utilizáis reforzadores? ¿Cuales? Aunque no se utilicen para los momentos de juegos cuales son los reforzadores más poderosos y lo que menos le gusta (comida, bebida, canciones, objetos, refuerzos sociales...)y lo que menos le gusta.

Lugares del entorno sociocomunitario en los que juega (Parque, ludotecas,casas de amigos...) Descripción de la situación.

NECESIDADES Y OBJETIVOS MÁS RELEVANTES QUE OS GUSTARÍA QUE TRABAJÁRAMOS CON VUESTRO HIJO/A DURANTE ESTE CURSO EN RELACIÓN AL ÁREA DE JUEGO.

Grafico 2: Detalle de la entrevista con la familia.

Fase2: Análisis de los resultados, delimitar la habilidad lúdica que vamos a enseñar, descomponerla en pasos, decidir la metodología, elaborar registros...



2.3 JUEGOS DE IMITACIÓN
 Jugar con la caja de juguetes de imitación con
 objetos iguales (Klinger y Dawson, 1992).

Fecha:

JUEGO	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
1. Maracas					
2. Pandereta					
3. Pompones					
3. Pelotas.					
5. Tambor					

Gráfico 3: Ejemplo de organización juego de imitación.

2.3 JUEGO FUNCIONAL QUE CONVINAN HABILIDADES VISUALES CON HABILIDADES MOTRICES

Fecha:

JUEGO	CONDUCTA REALIZA POR EL NIÑO	AYUDA	ACTITUD
1. Encajables.			
2. Pinchitos			
3. Puzzles con modelo. De 2 y 3 piezas.			
4. Torre de bolas.			

Gráfico 4: Ejemplo de registro de juego funcional

Fase 3:

juego seleccionada. vamos a mostrar algunos de los materiales utilizados para trabajar diferentes habilidades lúdicas.



Gráfico 5: Ejemplo de material utilizado: juego funcional.

1º	VOY AL HOSPITAL.	
2º	DIGO HOLA AL MÉDICO.	
3º	ESTOY MALITO	
4º	ME DUELE	

Gráfico 6: Detalle del guión de juego: voy al medico.

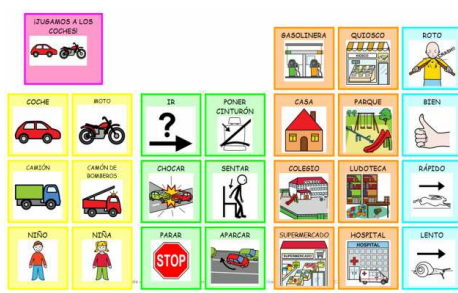


Gráfico 7: Tablero para pedir y declarar mientras jugamos a los coches

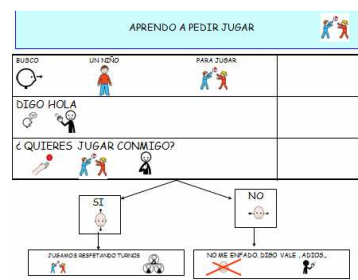


Gráfico 8: Script social para pedir jugar

JUEGO	A	ROLES Y CACOS	EN	EL	RECIBO
PARA POLI		PARA CACO			
1. CORRER HASTA EL.		1. ESCOGERME. MIENTRAS CUENTA EL POLI.			
2. BUSCAR A LOS NIÑOS.		2. ESPERAR TODOS HASTA QUE ME ENCONTRAN.			
3. ENCONTRAR A TODOS.		3. IR CON EL POLI.			

Gráfico 9: Lista de normas para jugar a polis y cacos.



Gráfico 10: Detalle del tablero de elección de juego funcional..



Fase4: Trabajar la autonomía en el juego, la espontaneidad, el juego en pequeño grupo dentro del aula o en el recreo dependiendo de cual se la habilidad de juego que se desea trabajar.

Fase 5 : Trabajar la generalización de dicha habilidad a otros contextos: familia, parque, ludoteca...

Fase 6 : Evaluación de la habilidad y del proceso de enseñanza por parte de los diferentes agentes implicados.

5 .SISTEMA DE EVALUACIÓN

Realizaremos la evaluación en dos sentidos: evaluación del aprendizaje de los alumnos y evaluación del proceso de enseñanza.

1. Evaluación del proceso de aprendizaje del alumno .

El procedimiento de evaluación utilizado ha sido la observación abierta y estructurada mediante el uso de registros en diferentes contextos y con diferentes personas. Todas las personas implicadas serán evaluadores siendo la tutora del aula la responsable de obtener información de los diferentes agentes profesores, auxiliares de educación especial, monitoras de comedor, familia, profesoras particulares, voluntarias del APUNTATE....

2. Evaluación del proceso de enseñanza.

De forma continua se reflexionará sobre el proceso de enseñanza con objeto de ajustar al máximo nuestra intervención. Y de forma puntual se realizará un reflexión conjunta de todos los profesionales implicados tres veces al año en la reunión de estudios de casos en las que revisamos los compromisos educativos por parte de todos los profesionales implicados.

6 .CONCLUSIONES

A modo de conclusión quisiera resaltar la importancia de planificar adecuadamente el trabajo a realizar en esta dimensión y trabajarlo de forma sistemática dentro del aula y en los diferentes contextos con objeto de garantizar la funcionalidad y la generalización de los aprendizajes. Por último resaltar, siguiendo el principio de participación, la importancia de desarrollar habilidades de juego con objeto de dotar al niño con TEA de herramientas y recursos para relacionarse con otros niños de su misma edad.

7 .BIBLIOGRAFÍA.



-Equipo DELETREA(2009): El juego. En Equipo DELETREA : los niños pequeños con autismo. Soluciones prácticas para problemas cotidianos. MADRID:CEPE

.Greespan, S. y Wieder, S. (2008):Captar la atención de tu hijo y mejorar la empatía .Llévalo hacia un mundo compartido. En Greespan y Wieder: Comprender el autismo. Un recorrido por los trastornos del espectro autista y el síndrome de Asperger a lo largo de todas las etapas escolares hasta la edad adulta. Barcelona: Integral.

-Kerry Hogan(1997): Pensamiento no verbal, comunicación, imitación y habilidades de juego desde una perspectiva de desarrollo. CADIZ: APNA.

- Klinger, L. y Dawson, G. (1992): Estrategias para facilitar la interacción social

- Peper,J y Weitzman,E(2007):Progresando al compás de la música;¡Vamos a jugar!. En Peper,J y Weitzman: Hablando...nos entendemos los dos. CANADA. THE HANEN CENTRE

-Rivière,A (2002): Trastornos de la simbolización. En IDEA: inventario de espectro autista.Buenos Aires: fundec

-Ruíz, B (2007): Enseñado a los más pequeños. Primeras intervenciones . Y los apoyos para aprender. En VVAA: Déjame que te hable de los niños y niñas con autismo de tu escuela. Madrid: Teleno ediciones

-VVAA (2008): Acercando la calidad de vida a la educación. En Investigación e Innovación en Autismo. Premios “ Angel Rivière” cuarta edición . CADIZ. AETAPI.

