

Series de cuentos de juego y de estimulación de lenguaje

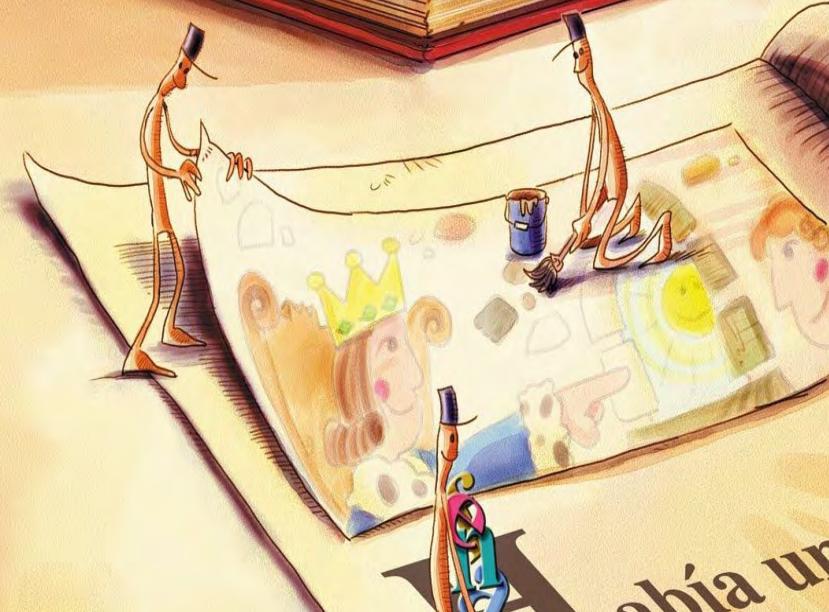
Rocío García Pascual¹,
María José Carpintero Díez¹, Raquel Soto de la Riva¹,
Estela Gallego Murillo¹, María Barzana¹, Laura Del Rio
Gonzalez¹, Sandra Casanova Herrera¹, Irene Paniagua¹



Autismo León
Federación Autismo Castilla y León



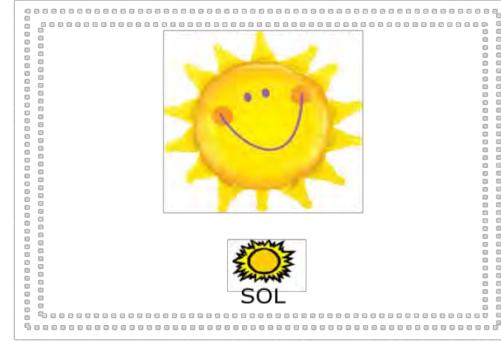
Guión



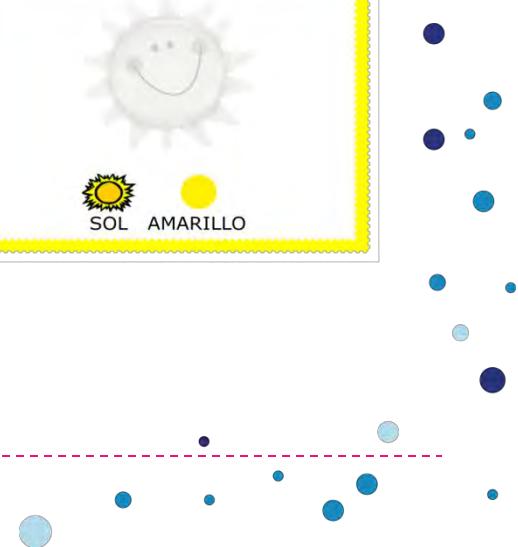
- ▶ Uso de cuentos
- ▶ Cuentos para apoyar el desarrollo del lenguaje
- ▶ Cuentos para apoyar el desarrollo del juego

Regla + 1

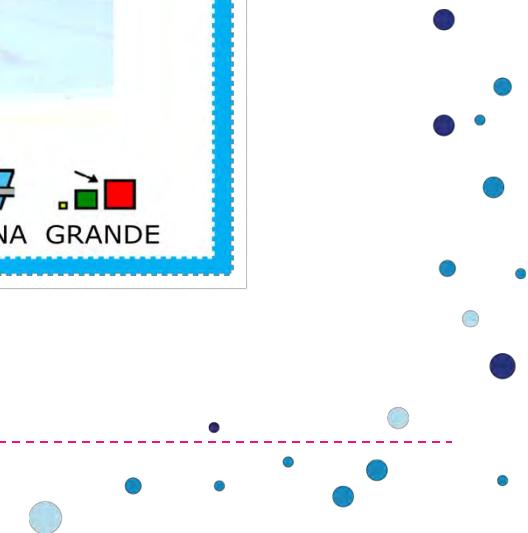
1 palabra: SUSTANTIVO



2 palabra: SUSTANTIVO+ADJETIVO



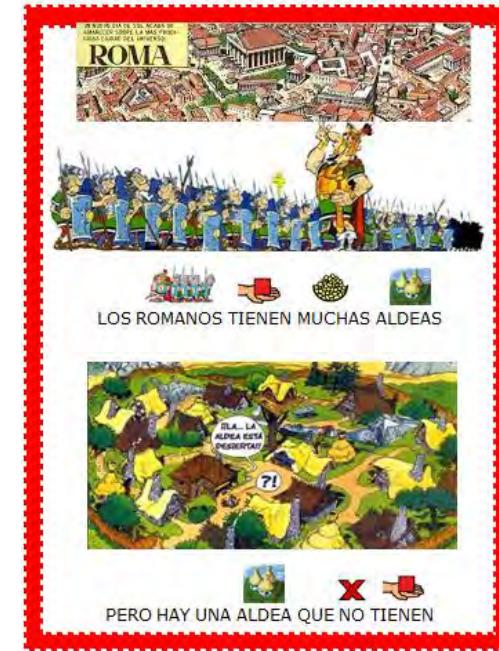
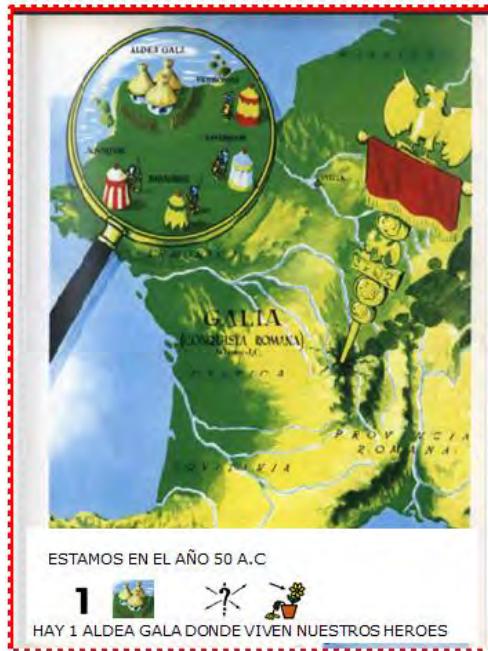
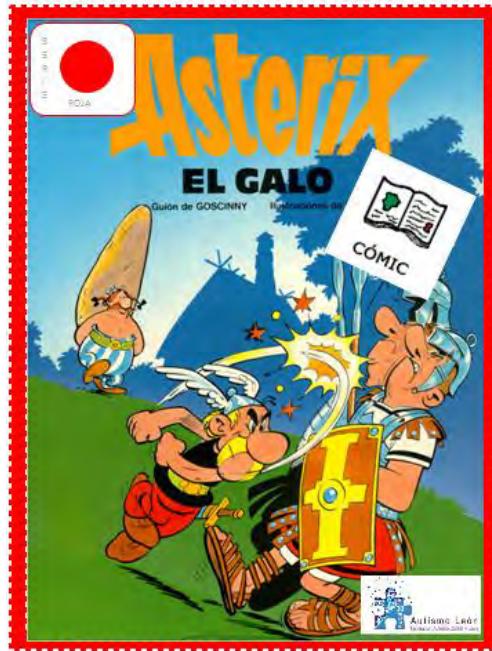
3 Estructuras simples: SUSTANTIVO+ADJETIVO+VERBO



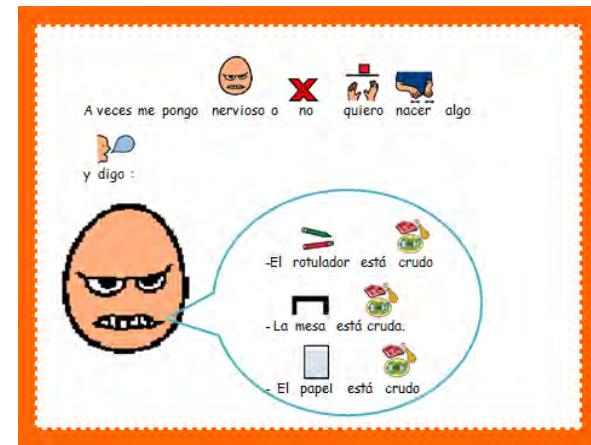
4 Pequeñas historias: Inicio, nudo, desenlace



5 Comics: adaptaciones al nivel de lenguaje



6 Historias sociales





**Todas las personas
Tienen miedo a algo**

CUENTO



Autismo León

Todas las personas tienen miedo a algo

Todas las personas tienen miedo a algo, pero no todos tenemos miedo de las mismas cosas

A unos les asustan los pájaros,



a otros las tormentas,

Las arañas, etc.




los perros,

Cuando tengo miedo, me pongo nervioso y respiro muy rápido, el corazón me late muy deprisa, me quiero ir y pienso que va a suceder algo malo.



Pero en realidad no va a pasar nada malo.

Los perros también tienen emociones...

A veces tienen miedo, otras veces están nerviosos, otras están contentos, tranquilos, enfadados, etc., como las personas.



Cuando están contentos mueven el rabo.



Cuando están nerviosos, miran fijamente y tienen el rabo hacia arriba y quieto.



A veces están muy tranquilos...



Tobby es un perro grande y bueno al que le gusta cazar. Sus dueños se llaman Y tiene años

Tobby también da besos a la gente que le gusta.



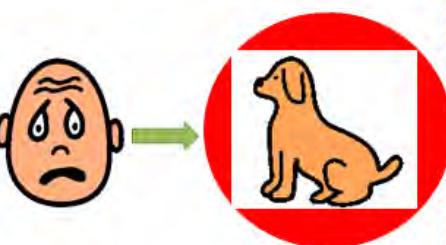
Tobby estará con sus dueños en la sala, y yo estaré con Tobby es muy bueno y no va a pasar nada malo.

En el suelo de la sala habrá una serie de rayas cada vez más cerca de Tobby, y voy a acercarme al perro poquito a poquito, siempre con y al final los dos acariciaremos a Tobby en la cabeza. Eso le gusta.




Si siento miedo respiro hondo y digo:
no tengo miedo, soy un chico valiente.

Yo soy, tengo años y me dan miedo los perros



¿Qué puedo hacer si me pongo nervioso cuando veo a un perro?

1. Me quedo quieto, respiro hondo y espero a que se vaya.
2. No le hago caso, ni lo miro.
3. Me digo a mí mismo:

SOY MUY VALIENTE, NO VA A PASAR NADA




y otras veces quieren que les rasquen la barriga



Desarrollo del juego

Desarrollo del juego

JUEGO INTERACTIVO

Juegos motores/sensoriales

Exploración de juguetes/causa-efecto

Juego funcional con juguetes

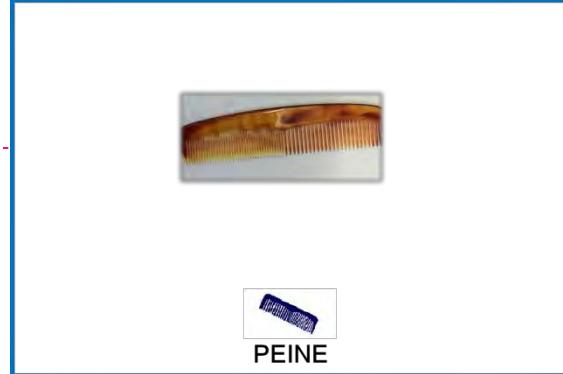
Juegos simbólico

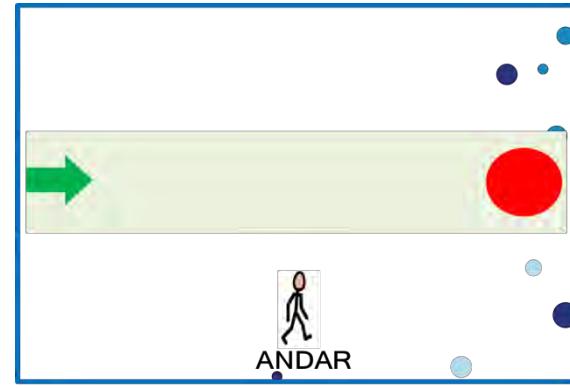
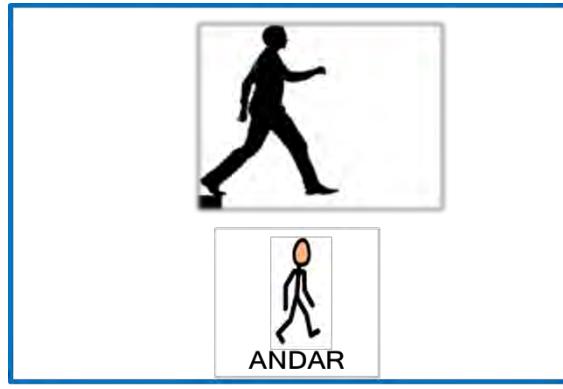
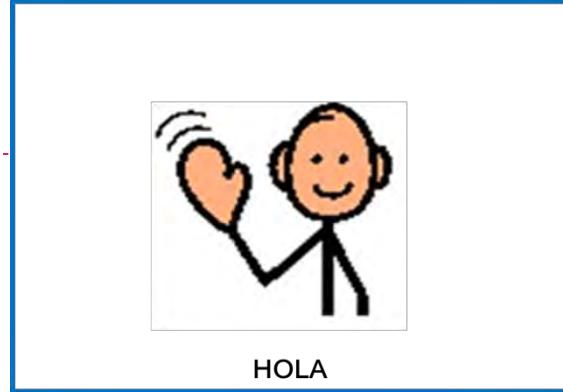
Juego de reglas/social

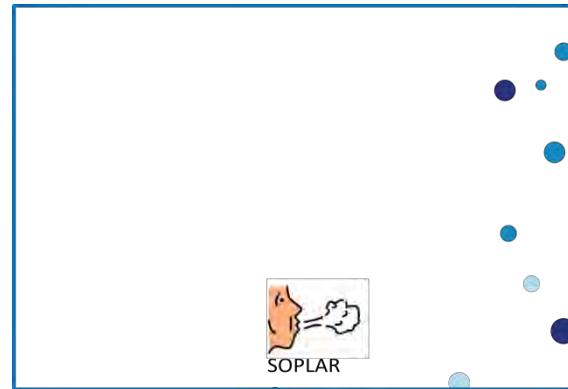
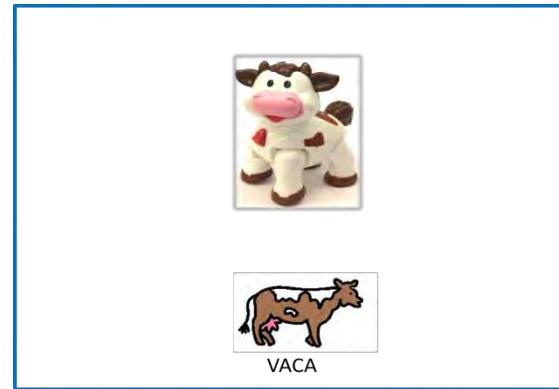
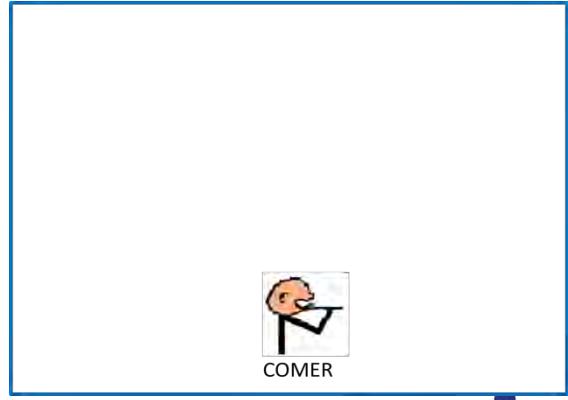
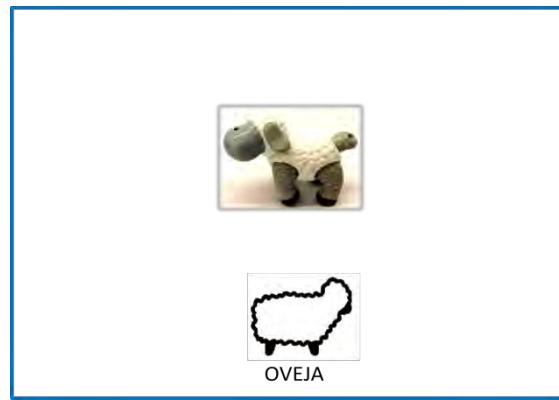
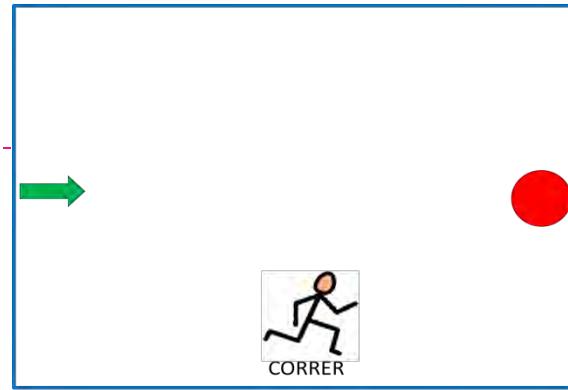


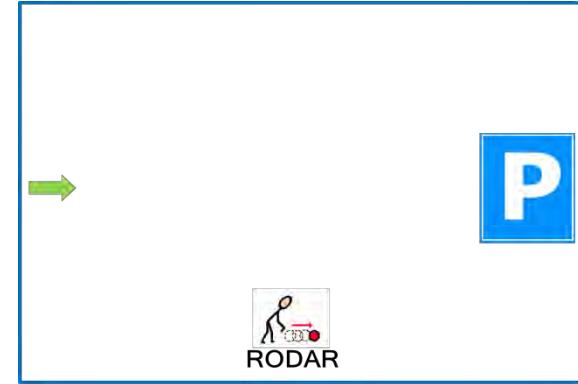
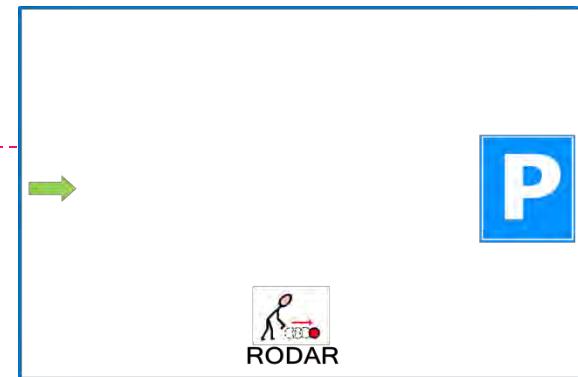
Juego funcional











Juego simbólico

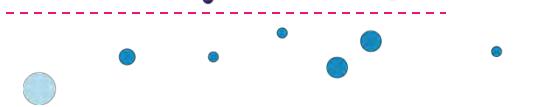
- Interpretar situaciones muy conocidas
- Secuencias sencillas y estructuradas

- Interpretar situaciones sociales
- Secuencias semiestructuradas

- Desarrollo libre del juego
- Secuencias abiertas y aleatorias



Guiones de juego



playmobil



JUGAMOS A PLAYMOBIL EN LA CAFETERÍA



ESTE
ES
PEDRO



PEDRO ES CAMARERO , TRABAJA EN LA CAFETERÍA



AYUDA A PEDRO A COLOCAR LA CAFETERÍA



Autismo León
Federación Autismo Castilla y León

4. COLOCA LA SOMBRILLA

5. COLOCA LA PLANTA

6. COLOCA EL CARTEL CON LA COMIDA

1. COLOCA EL SUELO DE LA CAFETERÍA

2. COLOCA LA CAFETERÍA ENCIMA.

3. COLOCA LAS DOS SILLAS Y LA MESA

7. COLOCA A PEDRO

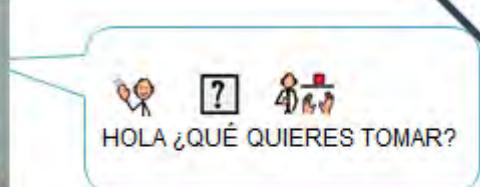




¡GRACIAS POR AYUDARME!

ESTOY MUY CONTENTO!





HOLA ¿QUÉ QUIERES TOMAR?



PEDRO VA A VER A MARÍA Y LE PREGUNTA QUÉ QUIERE TOMAR.

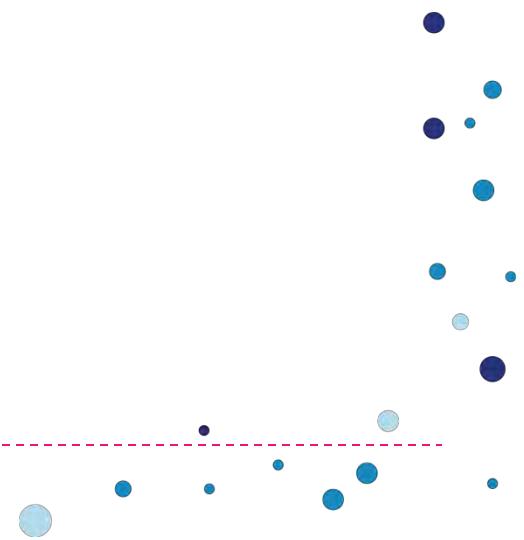








© Can Stock Photo - csp11248293

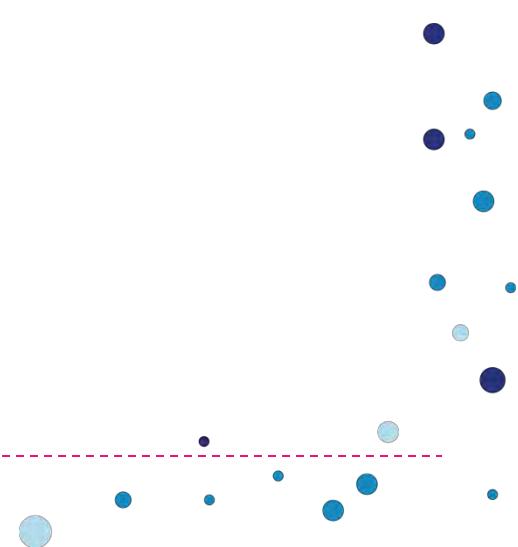
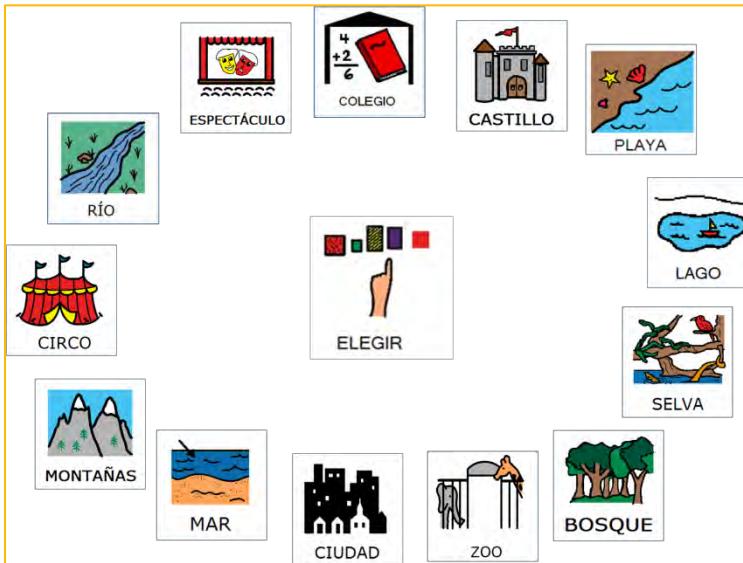


Inventamos un cuento



Entidad Declarada de Utilidad Pública

<p>1-PERSONAJES</p>  <p>QUIÉN</p> <p>ELEGIR →</p>      <p>SORPRE SA !</p>	<p>3-ACCIONES Qué ocurre</p> <p>Jugar a un juego</p> <p>Practican un deporte</p> <p>Van a la escuela</p> <p>Tienen que ir al hospital</p> <p>Perdieron un objeto favorito</p> <p>Hacen un viaje</p> <p>Recibieron un regalo</p> <p>Tuvieron una riña</p> <p>Ayudan a otro amigo</p>
---	--



*Inventamos
un
cuento*



Erase una vez...



QUIÉN



QUÉ



DÓNDE



ENTONCES



PROBLEMA



ENTONCES
APARECE







Series de cuentos de juego y de estimulación de lenguaje

- ▶ Rocío García Pascual¹,
- ▶ María José Carpintero Díez¹, Raquel Soto de la Riva¹,
- ▶ Estela Gallego¹, María Barzana¹, Laura Del Rio Gonzalez¹, Sandra Casanova Herrera · Irene Paniagua¹

GRACIAS!

Rocío García Pascual
rocio.garcia@autismoleon.org