

Proyecto
Orienta-TEA

**Materiales para la
intervención educativa
en contextos naturales
con alumnos con
Trastornos del Espectro
del Autismo**

Liceo Castilla
Autismo Burgos

Este material es el resultado de las aportaciones de los gustos del grupo de habilidades sociales de Liceo Castilla Maristas de Burgos, de la incondicional fe en la inclusión de sus profesionales, y de las personas que día a día desde mi trabajo en Autismo Burgos me enriquecen y me sorprenden con otra forma de mirar el mundo.

Los materiales se han desarrollado también con el apoyo de herramientas y programas a los que podéis acceder desde Internet como britstrips for school, pizap y Google imágenes.

La presentación del libro digital es posible gracias al esfuerzo-amor incondicional y a la sensibilidad de mi amigo David (www.maisontexas.com).

María Merino

Elaboración del material didáctico
María Merino Martínez

Diseño
David G. Uzquiza

Ilustración Juego 'Tráfico en la ciudad'
Abelardo González Bravo

CONTENIDOS

- 0 – Introducción
- 1 – Escalas de evaluación
- 2 – Historias sociales
- 3 – Guiones sociales
- 4 – Juegos
- 5 – Emociones y teoría de la mente
- 6 – Conclusiones

INTRODUCCIÓN

En la actualidad se vienen desarrollando diversos programas de habilidades sociales y competencias emocionales que han demostrado su eficacia y su adecuado diseño pedagógico. No obstante se percibe con fuerza un tema especialmente turbador en educadores y alumnos como es la violencia escolar que se reinventa y se hace eco con el uso simétrico de las redes sociales en Internet.

Nuestra experiencia en el desarrollo de talleres de habilidades sociales y prevención del acoso escolar se centra fundamentalmente en un colectivo especialmente vulnerable como es el colectivo de alumnos con autismo de alto funcionamiento (en adelante AAF).

Uno de los rasgos centrales del autismo es el déficit en habilidades de interacción social (Rao). Este rasgo es uno de los criterios fundamentales del diagnóstico e implica y repercute de manera esencial en las personas con Trastornos del Espectro del Autismo (en adelante TEA). Las dificultades en comunicación, así como los intereses repetitivos o estereotipados, sendos rasgos también definatorios se ven claramente

condicionados por las dificultades en interacción social.

Las dificultades pragmáticas y de capacidad para modular la comunicación y las interacciones sociales se ven claramente enmarcadas en la interpretación lógica y literal del lenguaje y de las situaciones sociales, en cierto modo el mundo social es confuso y caótico en tanto en cuanto esta lleno de mensajes interpretables desde múltiples prismas que requieren una interpretación contextual y la destreza en la lectura entre líneas que esta claramente restringida para las personas con TEA.

La posibilidad de desarrollar intervención en habilidades sociales y comunicativas dentro del entorno educativo y con un grupo mixto compuesto por alumnos con TEA y alumnos que necesitan refuerzo en estas habilidades pero que no presentan el trastorno, permite por una parte la formalización de aprendizajes inclusivos, la coeducación en la diversidad de otros alumnos y la generalización de los aprendizajes en el contexto natural.

-01- ESCALAS DE EVALUACIÓN

Evaluación de las habilidades socio-emocionales y comunicativas

La valoración de las habilidades socio-emocionales y comunicativas representa un punto de partida ineludible para evaluar puntos fuertes que nos sirvan de apoyo en la intervención, así como para determinar aquellos en los es necesario reforzar y dar herramientas. Asimismo nos permite acercarnos a las actitudes, pensamientos y/creencias desde la identificación de situaciones emocionales y de posibles respuestas de todos los miembros de un grupo de modo que entre los mismos componentes se pueda potenciar el crecimiento entre todos aprovechando el conjunto de las competencias y no solamente las competencias individuales. Para la recogida de información previa es necesario contar con la aportación de los participantes, de su familia y con la percepción de los profesionales del centro educativo. Está recogida de información se complementa con la observación dentro del grupo de aspectos verbales y no verbales para lo cual las grabaciones en vídeo, representan un instrumento con un gran potencial para enriquecer aquellos aspectos que durante la intervención no han podido

ser observados por el terapeuta-moderador del grupo.

VALORACIÓN INTELIGENCIA EMOCIONAL (N. I)

A continuación, aparecen una serie de frases relacionadas con tus sentimientos, tus pensamientos y tu comportamiento ante diferentes situaciones, señala la respuesta o las respuestas que consideres correctas.

CONOCIMIENTOS

1. Cuando pensamos que algo malo puede suceder sentimos:

- a) Alegría
- b) Tristeza
- c) Miedo
- d) Asco
- e) Enfado
- f) Sorpresa

2. Cuando nos encontramos con una situación inesperada o novedosa sentimos:

- a) Alegría
- b) Tristeza
- c) Miedo

- d) Asco
- e) Enfado
- f) Sorpresa

3. Cuando alguna experiencia, objeto o persona nos desagrada profundamente sentimos:

- a) Alegría
- b) Tristeza
- c) Miedo
- d) Asco
- e) Enfado
- f) Sorpresa

4. Cuando nos hacen daño, nos molestan o nos impiden conseguir algo que deseamos o queremos intensamente sentimos:

- a) Alegría
- b) Tristeza
- c) Miedo
- d) Asco
- e) Enfado
- f) Sorpresa

5. Cuando algo bueno sucede o pensamos que puede sucedernos sentimos:

- a) Alegría
- b) Tristeza
- c) Miedo
- d) Asco
- e) Enfado
- f) Sorpresa

6. Cuando sucede algo negativo o los demás rechazan nuestras ideas o nuestra compañía sentimos:

- a) Alegría
- b) Tristeza
- c) Miedo
- d) Asco
- e) Enfado
- f) Sorpresa

7. Cuando deseamos que nadie nos mire, escondernos o marcharnos de una situación porque hemos hecho o nos han hecho algo que provoca la risa en otras personas sentimos:

- a) Orgullo
- b) Envidia
- c) Amor

- d) Culpa
- e) Vergüenza
- f) Enfado

8. Cuando creemos que hemos hecho algo malo sentimos y nos gustaría no haberlo hecho:

- a) Orgullo
- b) Envidia
- c) Amor
- d) Culpa
- e) Vergüenza
- f) Sorpresa

9. Cuando pensamos que hemos hecho algo bien y nos gustaría repetirlo y enseñárselo a los demás sentimos:

- a) Orgullo
- b) Envidia
- c) Amor
- d) Culpa
- e) Vergüenza
- f) Felicidad

10. Cuando pensamos mucho en una persona que nos hace sentir bien y queremos a esa persona le pasen cosas buenas sentimos:

- a) Orgullo
- b) Envidia
- c) Amor
- d) Culpa
- e) Vergüenza
- f) Felicidad

ACTITUDES

11. Cuando algo malo puede suceder pienso:

- a) Hay soluciones
- b) Todo va a salir mal
- c) Las cosas malas solo me suceden a mí
- d) Se lo contaré a alguien para que me ayude

12. Cuando me encuentro con una situación inesperada o novedosa pienso:

- a) Quiero que todo siga igual y me niego a aceptarla
- b) Me gustan las novedades
- c) Me han engañado
- d) Pienso que puedo aprender cosas nuevas

13. Cuando alguna experiencia, objeto o persona nos desagradan profundamente pienso:

- a) Siempre me va a desagradar
- b) Intento comprender porque me cae mal
- c) Puede que cuando nos conozcamos mejor me caiga bien
- d) Quiero que se vaya

14. Cuando nos hacen daño, nos molestan o nos impiden conseguir algo que deseamos o queremos intensamente pienso:

- a) Es porque son malos
- b) Puede que no sepan que me están molestando
- c) Siempre son los demás los que intentan hacerme daño
- d) Puedo decir como me siento o pedir ayuda

15. Cuando algo bueno me sucede o puede sucederme pienso:

- a) Es porque me lo merezco
- b) Eso no sucede casi nunca
- c) Seguro que algo malo sucederá después
- d) Seguro que sucede más veces y es fantástico

16. Cuando sucede algo negativo o los demás rechazan nuestras ideas o nuestra compañía pienso:

- a) Siempre intentan fastidiarme
- b) No me quieren
- c) No pasa nada, otras cosas buenas sucederán
- d) Quizás puedo estar con otras personas que quieran estar conmigo

17. Cuando deseamos que nadie nos mire, escondernos o marcharnos de una situación porque hemos hecho o nos han hecho algo que provoca la risa en otras personas pienso:

- a) Tampoco ha sido tan vergonzoso
- b) Siempre hago el ridículo
- c) Los demás no le dan tanta importancia como yo, a veces yo me río de lo que hacen mis compañeros
- d) No quiero que vuelvan a verme nunca

18. He hecho algo malo y me gustaría no haberlo hecho:

- a) No puedo controlarme
- b) No volveré a hacerlo
- c) Soy malo
- d) No sabía que estaba mal, pero ahora ya lo sé

19. He hecho algo bien y me gustaría repetirlo y enseñárselo a los demás sentimos:

- a) Soy mejor que los demás
- b) Siempre lo hago todo bien
- c) Seguiré esforzándome para hacerlo igual de bien otra vez
- d) He trabajado mucho para

20. Una persona que me hace sentir bien y quiero que a esa persona le pasen cosas buenas, pienso:

- a) Cómo puedo ayudarla
- b) Qué puedo hacer yo que le guste
- c) Es maja conmigo
- d) Siempre es buena

CONDUCTAS

21. Cuando algo malo puede suceder lo que hago:

- a) Pido ayuda
- b) Chillo, grito o lloro
- c) Me quedo quieto
- d) Respiro hondo para tranquilizarme

22. Cuando me encuentro con una situación inesperada o novedosa lo que hago es:

- a) Grito, chillo o lloro
- b) Me quedo en silencio y me pongo muy nervioso
- c) Intento acercarme a alguien que me de seguridad
- d) Respiro hondo para tranquilizarme

23. Cuando alguna experiencia, objeto o persona nos desagrade profundamente lo que hago es:

- a) La pego o lo rompo
- b) Me acerco a ella/o
- c) Intento mantenerme lejos de ella y evitar conflictos
- d) Me aguanto y disimulo

24. Cuando alguien me hace daño, me molesta o me impide conseguir algo que quiero:

- a) Le pego
- b) Grito o lloro
- c) Le digo que me ha hecho sentir mal, explico porqué y le pido que no vuelva a hacerlo
- d) Se lo digo a un profesor o a un adulto que pueda ayudarme

25. Cuando algo bueno me sucede o puede sucederme lo que hago es:

- a) Se lo cuento a todo el mundo aunque a los demás no les haya salido tan bien
- b) Soy más amable con los demás porque me siento bien
- c) No quiero compartirlo con nadie y no lo cuento
- d) Intento seguir esforzándome para que me sigan sucediendo cosas buenas

26. Cuando sucede algo negativo o los demás rechazan nuestras ideas o nuestra compañía lo que hago es:

- a) Dejo de hablar a todo el mundo
- b) Intento pensar qué puedo mejorar y no

darle mucha importancia

- c) Pego o grito o lloro o rompo cosas
- d) Busco una actividad agradable que pueda hacer solo

27. Hemos hecho o nos han hecho algo que provoca la risa en otras personas, lo que hago es:

- a) Intentar pensar en otra cosa que me haga sentir bien
- b) Intento pensar qué puedo mejorar y no darle mucha importancia
- c) Me enfado con todos y pego o chillo o rompo cosas
- d) Me escondo en algún sitio dónde nadie me vea

28. He hecho algo malo y me gustaría no haberlo hecho:

- a) Reconozco lo que he hecho mal y pido disculpas
- b) Me niego a hablar e intento quedarme solo
- c) Intento aprender porqué lo he hecho para no repetirlo
- d) No hago nada

29. He hecho algo bien y me gustaría repetirlo y enseñárselo a los demás lo que hago es:

- a) Decirles a todos que soy el mejor una y otra vez
- b) Dejo de esforzarme porque soy muy listo y siempre lo haré bien
- c) Seguiré esforzándome para hacerlo igual de bien otra vez
- d) Intento enseñar a los demás cómo pueden hacerlo igual que yo

30. Una persona me hace sentir bien y quiero que a esa persona le pasen cosas buenas, lo que hago es:

- a) Preguntarle qué le gustaría hacer y hacerlo con ella, aunque a mi no me apetezca.
- b) No hago nada
- c) Le digo si puedo ayudar en algo y le ayudo
- d) Le doy abrazos y/o la sigo para estar con ella todo el tiempo

VALORACION HABILIDADES SOCIALES Y COMUNICATIVAS

Con objeto del proyecto de innovación educativa llevado del desarrollo de un grupo de habilidades sociales y comunicativas en un grupo mixto de alumnos con TEA y otros alumnos con otras necesidades de desarrollo social, os pasamos una escala para que rellenéis con datos de vuestros hijos. La escala pretende evaluar las habilidades que ellos tienen actualmente y compararlas con las habilidades adquiridas al finalizar el programa. Estos datos se recogerán para el desarrollo de un proyecto de investigación. El grupo de trabajo se compromete a trabajar con los datos manteniendo el anonimato de todas las personas participantes, así como de la información aportada. Dichos datos serán utilizados únicamente con fines de investigación y por los miembros que constituyen el grupo de trabajo (Ley Orgánica de Protección de datos de Carácter Personal (LEY 15/1999 de 13 de diciembre).

Don/ Doña:

mayor de edad, con DNI número

ha sido informado/a de la investigación – grupo de trabajo en el que participa su hijo.

Nombre del niño:

Fecha de nacimiento del niño:

Nº Hermanos y edad de los hermanos:

Curso académico:

INSTRUMENTO DE VALORACIÓN DE LOS OBJETIVOS DE UN PROGRAMA DE HABILIDADES SOCIALES Y COMUNICATIVAS

DISTANCIA CORPORAL

Sí

No

A veces

No observable

Respeto la distancia interpersonal (+/- 1 m) con sus compañeros

Respeto la distancia interpersonal (+/- 1 m) con profesionales

Respeto la distancia interpersonal (+/- 1 m) con desconocidos

Respeto la distancia interpersonal (+/- 1 m) con amigos

Respeto la distancia interpersonal (+/- 1 m) con familiares

Adapta la distancia interpersonal a todos los contextos

Adapta la distancia interpersonal al grado de intimidad

Observaciones

CONTACTO OCULAR

Sí No A veces No observable

Establece contacto ocular cuando inicia la comunicación

Responde con contacto ocular durante la comunicación

Busca contacto ocular

La intensidad del contacto ocular es apropiada

Utiliza un adecuado contacto ocular en todos los contextos sociales

Utiliza un adecuado contacto ocular en función del grado de intimidad

Observaciones

CONTACTO FÍSICO

Sí No A veces No observable

Permite el contacto físico en situaciones de aprendizaje

Se ayuda en la comunicación con contacto físico

El contacto físico lo utiliza de forma adecuada al contexto

El contacto físico lo utiliza de forma adecuada con respecto al grado de intimidad

Observaciones

APARIENCIA PERSONAL

Cuida su imagen personal

Cuida su vestuario

Su apariencia se adecua al contexto en el que se encuentra

Es capaz de tomar decisiones sobre su apariencia personal (ropa, corte de pelo, talla apropiada...)

Observaciones

POSTURA

Sí No A veces No observable

Gira su cuerpo en actitud de escucha cuando alguien se dirige a él

Gira su cuerpo para dirigirse a otra persona

Facilita la incorporación de otro compañero al grupo

Su postura se adecua al contexto

Mantiene una postura similar durante un tiempo adecuado a las actividades

Tiene iniciativa para cambiar de postura cuando la actividad lo requiere

Observaciones

TEORÍA DE LA MENTE

Sí No A veces No observable

Muestra interés por su familia

Muestra interés por otras personas

Muestra comprensión de los estados emocionales y sentimientos de otros

Atribuye de forma correcta intenciones a las acciones de otros

Es capaz de identificar creencias y pensamientos en otros

Observaciones

COMPRENSIÓN DE NORMAS

Respeto las normas del juego

Respeto normas en el contexto familiar

Respeto normas en contextos formales

Es capaz de admitir excepciones a las reglas o normas dependiendo del contexto

Comprende quién es el responsable de hacer cumplir las normas en diferentes contextos

Observaciones

REACCIÓN ANTE ESTÍMULOS SENSORIALES

Sí No A veces No observable

Reacciona de forma adecuada cuando hay mucho ruido, mucha gente, ante el contacto físico...

Es capaz de tolerar la mayoría de los alimentos

Observaciones

EXPRESIÓN FACIAL Y CORPORAL

Se corresponden los gestos con los sentimientos que quiere expresar

Comprende algunas expresiones faciales y corporales sencillas

Comprende algunas expresiones faciales y corporales complejas

Es adecuada la intensidad de sus expresiones faciales y corporales al contexto

Observaciones

COMUNICACIÓN FUNCIONAL

Sí No A veces No observable

Es capaz de usar algún sistema de comunicación

Es capaz de expresar adecuadamente sus emociones con su familia

Es capaz de expresar adecuadamente sus emociones con profesionales

Es capaz de expresar adecuadamente sus emociones con otras personas

Es capaz de comunicar estados alterados de salud

Llama la atención del interlocutor de forma apropiada antes de iniciar la comunicación

Maneja algún sistema de comunicación alternativa

Utiliza adecuadamente los pronombres

Es capaz de entender dobles sentidos, ironías, chistes

Pide ayuda

Hace preguntas a otras personas para compartir intereses

Es capaz de iniciar adecuadamente una conversación

Es capaz de mantener adecuadamente una conversación

Es capaz de finalizar adecuadamente una conversación

Es capaz de transmitir un mensaje/recado a una tercera persona

Responde a las peticiones de otros

Es capaz de dar una negativa adecuadamente

Sabe escuchar de manera activa

Pide disculpas

Sigue instrucciones

Hace halagos adecuados a la persona y contexto

Responde adecuadamente a los halagos

Respeto turno de manera apropiada

Observaciones

RELACIÓN CON LOS COMPAÑEROS

Sí

No

A veces

No observable

Se encuentra solo en los recreos

Le invitan a los cumpleaños de los compañeros

En alguna ocasión le han insultado

En alguna ocasión ha sufrido agresiones verbales en el colegio

En alguna ocasión ha sufrido agresiones físicas en el colegio

En alguna ocasión ha insultado a los compañeros

En alguna ocasión ha agredido verbalmente a los compañeros

Comunica los problemas que surgen en el colegio

Comunica las situaciones positivas que surgen en el colegio

Es capaz de llevar su propia agenda

Tiene cuidado con sus objetos personales

Es capaz de organizar su tiempo de estudio

Pide apuntes o pregunta dudas a algún compañero

Queda con los compañeros/as fuera de clase

Es capaz de organizar su tiempo libre, tiempo de juego

Nos gustaría que nos comentaseis cuáles son los aspectos de la socialización y comunicación de vuestros hijos que más os preocupan como padres.

Agradecemos de antemano vuestras respuestas y comentarios. Cualquier duda que os surja en la resolución de este comentario o a lo largo del desarrollo del programa la podéis plantear en la siguiente dirección de correo electrónico:

psicologia@autismoburgos.org

-02-

HISTORIAS SOCIALES

Historias sociales y cuentos

“Para mejorar o desarrollar la comprensión de una situación social específica, podemos usar y diseñar una historia social, y/o conversaciones en forma de historietas”.

Carol Gray (1994)

Las Historias Sociales son cuentos cortos que describen situaciones sociales, en las que se muestra o se infiere resoluciones y consecuencias de los actos. Se puede llevar a cabo con texto escrito o material gráfico.

- Se elaboran una vez se haya identificado la situación social que el chico/a tiene dificultades para entender y esto le hace que le ocasione ansiedad y preocupación.
- Se pueden elaborar en base a situaciones que se den en el contexto actual
- Deben ser estructuradas y sencillas
- Se pueden realizar a modo de cuento con personajes reales o imaginarios
- Las historias sociales también pueden explicar conceptos que son abstractos y difíciles de entender, o en algunos casos pueden explicar lo que otras personas saben, sienten o creen.

1. Ser educado cuando te piden algo y quieres decir NO

A Luis sus padres le han comprado una consola, se siente muy contento porque hacía mucho tiempo que esperaba que se la regalasen y ahora por fin la tiene. Está tan ilusionado con ella que la lleva al parque para enseñársela a su vecino Alex.

Alex le pide a Luís la consola, pero a Luís le da miedo que pueda romper o manchar y no quiere dejársela.

A Luís siempre le ha costado mucho decir que no cuando le piden algo porque tiene miedo a que le rechacen o se enfaden con él. Es normal tener miedo, pero los amigos tratan de respetar nuestras decisiones.

¿Cómo crees que se puede responder de un modo apropiado?

- A) Lo siento mucho Alex, pero es nueva y no puedo dejártela, si quieres puedes venir a mi casa a jugar con ella.
- B) Está bien, te la dejo pero ten cuidado con ella
- C) No te la dejo, si la quieres cómprate una.

¿Cómo se sentirá Alex con las diferentes respuestas?

- A) Lo entiende
- B) Siente que domina a Luís
- C) Se siente ofendido y enfadado

2. Saludar en la calle a gente que conocemos

Ana es la compañera de pupitre de Belén, siempre le ayuda a apuntar los deberes y las fechas de entrega de trabajo y de los exámenes. También se fija si Belén ha comprendido las actividades porque a veces deja de responder o deja preguntas en blanco, entonces Ana se acerca y le explica de forma sencilla lo que hay que hacer.

Belén piensa que Ana es una chica muy maja.

Un día Ana y Belén se vieron en la calle, Ana fue a saludar a Belén, pero Belén miró al suelo y se alejó de Ana sin saludarla.

¿Por qué crees que Belén no saludo a Ana cuando se encontraron?

- Porque no sabe cómo actuar y es una situación imprevista
- Porque no sabe qué decir
- Porque no la ha visto

¿Cómo crees que se pudo sentir Ana cuando Belén no la saludó?
Ignorada y enfadada

¿Cómo crees que debía haber actuado Belén cuando se encontraron en la calle?

- Parándose cerca de Ana como a un metro de distancia y diciendo: Hola ¡Qué casualidad!, ¿Dónde vas?
- Simplemente mirándola y con una sonrisa diciendo: Hasta luego Ana

¿Cómo debiera actuar belén para resolver el enfado con Ana?

Acercándose a Ana cuando este a solas y diciéndola:
• ¿Puedo hablar contigo?
• Quería pedirte disculpas por no saludarte el otro día, me da mucha vergüenza y no sé como actuar, espero que no estés enfadada conmigo.

3. Pedir prestado el material que hemos olvidado

Alberto se ha olvidado de comprar el compás y los rotuladores que había mandado la profesora para la clase de plástica.

Durante la clase de plástica la profesora les pide que utilicen el compás y los rotuladores para hacer figuras circulares y pintarlas. Alberto se queda con los brazos cruzados porque no tiene el material necesario para realizar la actividad.

Hay ocasiones en las que se nos olvida o perdemos un material, en esas ocasiones es bueno avisar a un compañero o a un profesor para que no piensen que no queremos hacer nada y compartan su material con nosotros.

Alberto no sabe que se puede pedir prestado el material a los compañeros y a la profesora y tres días más se le olvida todo con lo que se encuentra completamente perdido en la clase y no puede entregar el trabajo cuando lo pide la profesora.

¿Qué sentirá la profesora cuando vea que Alberto no ha hecho los trabajos?
Se sentirá enfadada

¿Cuál puede pensar la profesora que es el motivo por el que Alberto no ha hecho los trabajos?
Puede pensar que Alberto no ha querido hacer nada

¿Cómo puede reaccionar Alberto la próxima vez que le falte un material de clase?
Pidiéndoselo prestado por favor a un compañero o a un profesor y apuntando en su agenda de clase que tiene que acordarse de comprarlo para el día siguiente

4. Julián hace tonterías

Julián es un chico muy inocente, así que nunca piensa mal de los demás y confía en todo el mundo, eso es bueno.

Algunas veces hace cosas que le gustan sin saber que son privadas como por ejemplo el ruido de un motor cuando salen al recreo y baja corriendo por las escaleras.

Hay niños de su clase que se ríen de él porque no se da cuenta que hacer ruidos de coche es algo que ya no hacen los chicos mayores excepto cuando están solos en su cuarto.

Estos niños a veces le dicen a Julián que haga los ruidos y Julián los hace, otras veces le dicen que llame tonto a otros niños y la última vez la profesora se enfado mucho con Julián.

5. La máquina de solucionar conflictos

Alberto siempre cree que los demás quieren hacerle daño, tiene tanto miedo que cuando alguien le habla a veces se va y otras responde empujando a los que se acercan. A Alberto le gustaría tener amigos pero solo se acerca a los profes porque piensa que con ellos estará más seguro.

Un día su tutora le dijo que conocía una máquina para solucionar conflictos pero que para poder llegar a utilizarla tenía que pasar varias pruebas

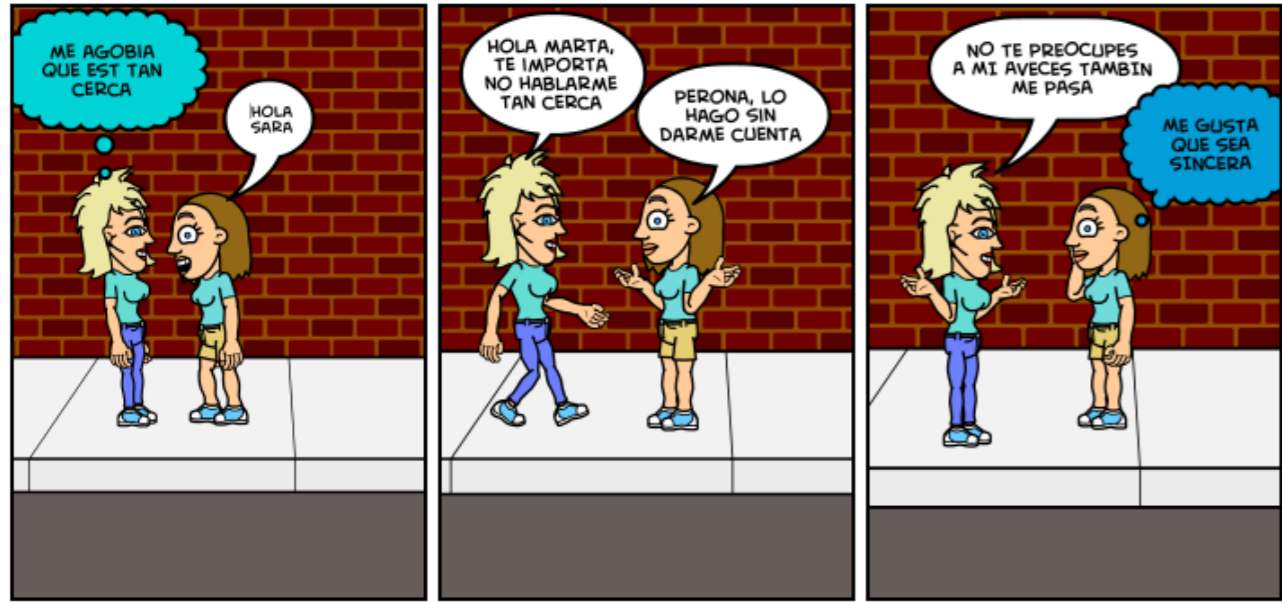
La primera prueba consistía en demostrar

que merecías usar la máquina para ello era necesario no empujar ni pegar a nadie durante una semana, al cabo de la cual si se superaba la prueba se accedería a la segunda.

La segunda prueba era muy importante y más difícil pues consistía en saludar a toda la gente conocida cada día al verlos durante otra semana, al cabo de la cual si se superaba la prueba se accedería a la tercera.

La tercera prueba consistía en encontrar una cosa que le gustase a cuatro compañeros de clase y que a ti también te gustase, pero no valía la prueba si ya lo sabías antes.

Alberto fue superando las pruebas, pero cuando pasaron tres semanas había perdido el miedo y ya no le interesaba la máquina de solucionar conflictos porque estaba demasiado ocupado con sus nuevos amigos.



-02-

GUIONES SOCIALES

Guiones sociales

Representan temas, conversaciones, estrategias para iniciar, desarrollar o finalizar una conversación y especifican comportamientos apropiados. Y sirven para estructurar en pequeños pasos el cómo, el cuándo y el con quién son adecuados determinados comportamientos.

¿Y tú quién eres? ¿Y yo quién soy?

Pregunto a los compañeros

- ¿Cuáles son tus series favoritas?
- Si pudieras pedir tres deseos ¿Cuáles pedirías?
- ¿Cuál es tu juego preferido?
- Algo que no te guste nada
- Algo que te encante hacer cuando nadie te ve
- ¿Cuáles son tus películas favoritas?
- Si pudieras tener un superpoder ¿Cuál elegirías?
- ¿Cuál es tu comida preferida?
- Algo que no te guste nada comer
- Una norma del cole que no comprendes
- ¿Te gusta escuchar música?
- Si pudieras cambiar el mundo ¿Qué te gustaría cambiar?
- ¿Qué cosas te gusta cómo huelen?
- Algo que no te guste nada como huele
- ¿Cuándo es tu cumpleaños?
- Pregunto a los compañeros
- ¿Cuál es tu deporte favorito?
- Si pudieras aprender algo de forma mágica
- ¿Qué te gustaría saber?
- ¿Qué cosas te gusta tocar?
- Algo que no te guste nada tocar
- ¿Tienes hermanos?

- Hay algo que hagas muy bien o de lo que sepas mucho
- Si pudieras cambiarte de nombre ¿cómo te gustaría llamarte?
- ¿Cuál es tu asignatura favorita?
- Lo que no te gusta nada estudiar
- ¿Tienes abuelos?, ¿Cuántos?
- ¿Qué he aprendido de mis compañeros?
- ¿A qué compañeros les gusta Bob Esponja?
- ¿Cuándo cumplen años?
- Para quiénes la pasta es su comida favorita
- ¿A quién no le gusta el pescado?
- ¿A quién le gusta la música?
- ¿Qué he aprendido de mis compañeros?
- ¿Quiénes tienen hermanos?
- Que superpoder de los que han dicho tus compañeros te resulta más extraño
- ¿A quién no le gusta que le toquen?
- ¿A quién le gustan los animales?
- ¿A quién le gusta la misma asignatura que a ti?

CÓMO INICIAR CONVERSACIONES

¿De qué hablar?

¿Cuándo empezar hablar?

¿Cómo empezar a hablar?

Veo a un compañero de clase solo en el patio.

- Sé que es su cumpleaños.
- Le puedo decir: felicidades ¿cuántos años cumples?
- Ahora está solo y cerca: es un buen momento para hablar.
- Le digo: Hola X, felicidades.

Cuando salgo de clase veo dos compañeros hablando

- Ayer todos tuvimos un examen.
- Les puedo preguntar cómo les salió el examen.
- Ellos siguen hablando y yo espero a que haya un silencio antes de empezar a hablar.
- Les digo: Hola chicos.

Mamá está hablando con otra madre en el patio.

- A mamá le gusta que le cuente si he tenido un buen día en el cole.
- Le diré: hoy me lo he pasado bien jugando

con (nombre de mi amigo/a)

- A mamá no le gusta que le interrumpa cuando esta hablando con otra persona, esperaré a que se despidan.
- Le diré: Hola mamá. Hoy en el recreo he estado jugando a (nombre de mi amigo/a) con... (nombre de mi amigo/a)

Mi hermano/a esta viendo en la tele su serie favorita

- A mi hermano/a le gusta jugar a la pelota
- Le diré: ¿quieres jugar conmigo?
- A mi hermano/a no le gusta que le hablen cuando esta viendo la tele, esperaré a que lleguen los anuncios.
- Han llegado los anuncios: es un buen momento para hablar. Le digo: ¿Quieres jugar conmigo?

El profesor dice que tenemos que ponernos por grupos para hacer un trabajo

- Hay unos compañeros con los que me gustaría trabajar.
- El profesor todavía esta explicando cuántas personas tienen que estar en grupo. Espero a que el profesor termine de hablar.
- Cuando nos digan que busquemos grupo, me acerco a uno de los compañeros que me gustan.
- Le digo: ¿Quieres trabajar conmigo?

Me encuentro con un compañero de clase en el autobús

- Le gusta el fútbol y ayer hubo un partido de su equipo.
- Le diré: ¿Viste ayer el partido?
- Esta sentado solo y hay un sitio libre a su lado.
- Me siento a su lado y le digo: Hola

Mi prima ha venido a comer

- Acaba de venir de un viaje.
- Puedo preguntarle por el viaje, ¿Qué cosas ha visto? ¿Qué es lo que más le ha gustado?
- ¿Qué tal lo ha pasado?
- Estamos comiendo y yo estoy sentado lejos en la mesa.
- Espero a que termine la comida, ella se sienta cerca de mi: es un buen momento para hablar
- Le digo: prima, cuéntame cosas de tu viaje.

TEMAS DE CONVERSACIÓN

¿De qué hablar?

¿Con quién?

¿En qué situación?

EL TIEMPO

En el trabajo.

En la parada del autobús.

Cuando ha nevado.

En la panadería.

En la calle.

Con todo tipo de gente.

No mucho tiempo (tres minutos).

ROPA

En una tienda de ropa.

En la cola de la discoteca.

En casa.

Cuando alguien estrena algo.

Cuando empiezan las rebajas.

En los descansos.

Con un compañero que estrena ropa.

Amigos.

Familiares.

Con el dependiente.

SALUD

En centros de salud y hospitales.

En casa.

Cuando un compañero esta enfermo.

Cuando te dan los resultados de una prueba médica.

Si te has caído y llevas escayola.

Con médico, enfermeras.

Con la familia.

Con amigos, novio/a.

Los profesores

Entre clase y clase.

En la parada de autobús con un compañero de clase.

En los institutos.

En la etapa universitaria.

Cuando te encuentras con un antiguo compañero de clase.

En casa.

Cuando has suspendido alguna asignatura.

Cuando has sacado muy buena nota en alguna asignatura.

FAMOSOS

En una firma de discos o libros.

En el trabajo.

Con los amigos.

Con gente que lee prensa rosa.

En un cumpleaños.

Cuando viene alguien famoso a la ciudad.

MASCOTAS

En un zoo.

Con propietarios de mascotas.

Cuando llega san Antón.

Con un amigo al que le gusten los animales.

MÚSICA

En un concierto.

Con los amigos.

Con el novio/a.

En el trabajo (en los descansos).

Con alguien a quién le gusten los mismos grupos que a mí.

SERIES DE TELEVISIÓN

Con los amigos.

Con el novio/a.

En el trabajo (en los descansos).

Con alguien a quién le gusten los mismos programas que a mí.

En casa.

Con la familia.

En el chat.

JUEGOS DE ORDENADOR/CONSOLA

Con alguien que le gusten los juegos de ordenador.

En una tienda de ordenadores.

En un cibercafé.

Con un amigo que los tenga.

VACACIONES

Con un amigo
Con los padres
Con mi hermano
Con gente conocida
Familia
Cuando estamos en época de vacaciones (verano, Navidad, Semana Santa)

RELIGIÓN

Con el párroco
Con un catequista
Con algún feligrés, jefe religioso
Con gente que comparta tus mismas ideas sobre la religión
Con gente con la que he hablado de muchos otros temas en confianza
En la clase de ética, de religión o de historia de las religiones.

PELÍCULAS

Cuando sales del cine
Con gente que haya visto las mismas pelís que tú
Cuando jugamos a adivinar “películas”
Con familiares y amigos
Cuando vemos dvd's en casa
Cuando se va a estrenar una pelí que le interesa a todo el mundo: hablamos de esa película

Cuando vamos a un estreno

TÚ NÚMERO DE TELÉFONO

A un amigo cuando llevas quedando o conociéndole un tiempo.
Cuando nos lo piden para rellenar formularios de instituciones
Cuando participas en un concurso, sorteo, colecciones.
A un familiar.

TAREA

Con los padres
Con los amigos y compañeros de clase
Cuando nos ponen mucha o poca tarea
Cuando no estamos seguros de habernos enterados de todo lo que tenemos que hacer.

CHICO/A QUE ME GUSTA

Con amigos/as íntimos.
Con un consejero/a.
Con el/la chico/a si tengo mucha confianza y sé que le/la gusto

COMIDA

Con la familia
Con los amigos
Con los compañeros de clase
Con los médicos

Mientras comemos.
Cuando va a haber una cena.
Cuando se está decidiendo un menú.
Cuando vamos a un restaurante.
Cuando vamos de cena o a una boda

DEPORTES

Cuando España ha ganado eventos deportivos.
Cuando jugamos en un equipo.
Cuando hay campeonatos, olimpiadas...
Cuando vemos deportes en la tele
Con amigos, compañeros de clase, gente a la que le gusten los mismos deportes que a nosotros.

CÓMICS

Con algún amigo que lea los mismos cómics que a nosotros.

HOBBIES

Cuando acaban de presentarnos a alguien le preguntamos por las cosas que le gustan
Hablamos de nuestro hobbies con personas que los compartan.

MÚSICA

Con gente que escuche la misma radio, música que me gusta.
Cuando viene algún concierto a la ciudad.

Cuando acaba de sacar disco un cantante que le gusta también a la persona con la que estas hablando.
Coches y motos
Con amigos que conozcan tanto como yo sobre coches y motos.
Viajes
Sitios en dónde has estado.
Sitios dónde hayan estado las personas con las que estas hablando.

ECONOMÍA Y POLÍTICA

Amigos, familiares... que les interese este tema y tengan ideas y conocimientos similares a los tuyos.

Los halagos

¿Cuándo hacerlos? ¿Con quién hacerlos?

Decir cosas buenas sobre cómo es otro

Eres muy agradable.
Eres bueno/a.
Eres amable.
Eres encantador/a.
Eres generoso.
Eres listo/a.
Me gustan tus ojos.
Eres guapo/a
Eres especial.

Tipos de halagos

Decir cosas buenas sobre la gente pero no demasiadas.
Cosas buena sobre las habilidades de la gente.
Sobre la familia y seres queridos de la persona a la que queremos halagar.
Sobre sus pertenencias...

Decir cosas buenas sobre las habilidades de otro

Me gusta como pintas.
Eres bueno jugando al fútbol.
Se te da bien el ajedrez.

Cocinas muy bien, esto sabe riquísimo.
Escribes muy bien, me encanta tu letra

Decir cosas buenas sobre el aspecto de otro

Que bien hueles.
Me gusta como vas vestido/a.
Te queda muy bien tu nuevo corte de pelo.
Esa chaqueta que te has puesto es muy bonita.
Te compras unos vestidos que te quedan muy bien.

Decir cosas bonitas sobre las pertenencias de otros

Tu casa es muy acogedora.
Me parecen muy interesantes tus libros.
Me gusta la música que escuchas.
El mp3 que te has comprado es muy chulo.
Me gustan las plantas que tienes.
Me gustan las figuras que adornan tu casa.

Decir cosas bonitas sobre la familia.

Tu mamá es muy guapa.
Tu padre toca muy bien la guitarra.
Me encanta la tortilla de patata de tu abuela.
Tu hermano/a es muy listo/a.
Tu tía hace unos helados que están muy buenos.

¿Cuándo hay que hacer un halago?

Cuando sentimos cosas buenas hacia otra persona.

Cuando nos hacen un regalo.

Cuando nos gusta algo de otra persona.

Cuando alguien nos pregunta ¿Qué te parece mi... nuevo corte de pelo... mi corbata...?

Cuando nos invitan a comer tenemos que hacer un halago sobre la comida.

Cuando nos invitan a ver una casa en la que no hemos estado nunca.

Cuando hacemos nuevos amigos.

Cuando nos han dicho algo bonito, damos las gracias y decimos también algo bonito a la otra persona.

¿Cómo hay que hacer los halagos?

No hay que repetirlos, se dicen solamente una vez.

El tono de voz tiene que ser tranquilo y tenemos que mirar a la cara.

Tenemos que estar a un metro de distancia.

SI NOS DICEN UN HALAGO

¿Cómo respondemos?

–Muy bien hecho

–Muchas gracias

–Hoy estás muy guapo

–Gracias. Tu también

–Me gusta tu chaqueta

–Muchas gracias, a mi me gustan tus pantalones, te quedan bien.

–Estás más delgado

–Gracias

CÓMO PEDIR AYUDA

Cuando no entiendo algo

Por favor ¿puedes ayudarme?

Por favor ¿puedes explicarlo de nuevo?

Por favor ¿puedes repetir?

La profesora explica algo que no entiendes

¿Qué haces?

Levanto la mano y digo: ¿puedes ayudarme que no lo entiendo?

¿puedes repetir, por favor?

Te has caído al suelo y no puedes levantarte:

¿qué haces?

¿Puedes ayudarme a levantarme?

Espero a que alguien pase cerca para pedirle ayuda.

Estas buscando algo que se te ha perdido

... ¿cómo pides ayuda?

Me puedes ayudar a buscar mi..., por favor?

Mamá puedes ayudarme por favor, no encuentro las llaves

NO te puedes atar los cordones de los zapatos

¿Me puedes ayudar a atar los cordones de los zapatos, por favor?

Tengo que coger un objeto pesado y no puedo hacerlo solo

¿Puede venir alguien a ayudarme con esto?

Necesito unos documentos y no se dónde se encuentran

Pregunto a alguien dónde están.

¿Sabes dónde están estos documentos?

Quiero que me deje el coche mi hermano

¿Me puedes dejar el coche para hacer unas cosas o para ir a tal sitio, por favor?

Tengo que rellenar un papel o formulario y no sé como hacerlo

¿Me puedes ayudar a rellenar este papel o formulario por favor?

Me he caído y me duele mucho la rodilla.

¿Me puedes ayudar a levantarme, por favor.

Me duele mucho la rodilla.

NORMAS PARA PEDIR ...

1. Pedimos lo que sea por favor

2. Esperamos a que termine lo que esté haciendo

3. Explicamos lo que queremos

4. Damos las gracias

CÓMO REACCIONAR CUÁNDO INTENTAN PROVOCARME

Objetivo: No dar argumentos para que digan que yo me lo gano

Me insultan

¿Cómo reacciono?

A) Les insulto igual que ellos han hecho conmigo

B) Ignoro completamente lo que me dicen y me voy a otro sitio si puedo

C) Les doy la razón y sigo hablando con ellos o intentando acercarme.

Me tiran una bola de papel

A) Pienso que es un juego tonto y que lo hacen con todo el mundo, hago como si nada

B) Yo también me pongo a tirar bolas

C) Pienso que lo hacen a propósito para molestarme y me enfado

Me han dicho que soy un pesado y no quieren ir conmigo

A) Sigo acercándome a ese mismo grupo y les sigo, aunque no hablen conmigo

B) Busco otra actividad que hacer durante los recreos o cambios de clase

C) Intento seguir a un grupo distinto, aunque

tampoco me hablen directamente, pero que me dejan ir con ellos.

D) Intento ir con aquellas personas que se dirigen hacia mí, me llaman o me hacen preguntas sobre cómo estoy, sobre la clase o algún otro tema.

Me he caído porque me han puesto la zancadilla

A) Me levanto y me pongo a dar patadas al que creo que me ha puesto la zancadilla

B) Me pongo a gritar y/o a dar golpes a las cosas que me encuentro por ahí.

C) Me levanto, miro quién ha sido y le comento al tutor o al jefe de estudios lo que ha pasado.

Parece que un compañero que siempre me habla hoy quiere evitarme y no me responde cuando le hablo

A) Le pregunto ¿Estás bien?, ¿Te pasa algo conmigo? Y si me dice que le he molestado le digo que no me había dado cuenta y que lo siento

B) Me enfado y le hago burla o le insulto

C) No le digo nada y me quedo sin entender qué le pasa conmigo

¿Qué actitud adopto si me deja de hablar un grupo de personas?

A) Pienso que todos son estúpidos y malos y que siempre van a querer hacerme daño.

B) Pienso que es algo temporal y que quizás he tenido algunas reacciones inoportunas últimamente pero que con el tiempo se olvidarán

C) Pienso que haga lo que haga me dejarán de hablar y que entonces no merece la pena ningún esfuerzo.

¿Qué actitud adopto si suspendo un examen?

Pienso que el profesor ha puesto cosas que no había explicado en clase y que el examen era muy chungo

Pienso que quizás yo no lo estoy estudiando de la mejor forma y que tengo que conseguir mejorar mis apuntes y resúmenes o hacer más ejercicios.

Pienso que por mucho que me esfuerce hay asignaturas que siempre se me darán mal porque no valgo para ellas y nunca las comprenderé ¿para que sirven?

¿Reconoces estos pensamientos?

1º He sacado un 8 en un examen y pienso: soy el mejor, es que soy un crac y lo he sacado casi sin estudiar porque soy el más listo

2º He sacado un 2 en un examen y pienso: este profe es supermalo, no sabe explicar la asignatura y además pone los exámenes superdifíciles.

ME ATRIBUYO LOS EXITOS A MI MISMO Y LOS FRACASOS A LOS DEMÁS, NADA DEPENDE DE MI ESFUERZO.

La realidad es que nos va mejor cuanto más nos esforzamos TENEMOS CONTROL SOBRE LOS RESULTADOS DE NUESTRO COMPORTAMIENTO

REGALOS

¿Qué le puede gustar a ...?

A los niños

Juguetes

Video juego

Libro educativo o de lectura

Ropa

Una chica joven

Pulseras, pendientes, abalorios ...

Colonia

Maquillaje

Rimmel

Guantes en invierno

Crema hidratante

Recursos: body shop (hacen paquetes regalo)

Un chico joven

Reloj

Cartera

Guantes

Bufanda

Colonia

Comida de delicatessen (Queso bueno)

Una mujer adulta

Cosmética

Libro de cocina

Pendientes

Pulseras

Bufanda

Bolso

Bono spa

Un hombre adulto

Corbata

Jamón serrano o de pata negra. Queso.

Colonia

Bufanda

Bono spa

Una pareja

Si se casan dinero

Algo para amueblar

Algo para compartir para la casa

Un fin de semana en un balneario

Un bono para masaje

Dos noches de hotel

ACTIVIDADES

¿Cuándo hacerlas?

¿Con quién hacerlas?

Ir a dar un paseo

Con un familiar.

Con amigos cercanos.

Con un/a novio/a.

A hacer recados cerca de casa (diez años)

Solo (cuando tienes más de 15 años)

Con alguien que conocemos bien

Sentarse al lado de otra persona

Un familiar.

Un amigo.

Un novio/a.

Un compañero de clase.

De un desconocido en los medios de transporte, pero no hay que hablar con él, excepto si nos hace alguna pregunta no personal.

En el cine cuando nos dan el número de asiento al lado de otra persona, pero no hablamos con el.

Cuando no hay ningún asiento libre a la vista.

En la sala de espera del médico, del abogado...

Coger de la mano

Un familiar.

Un novio/a.

Un amigo/a íntimo.

Besar en la mejilla

A un familiar.

A un/a amigo/a.

A un/a novio/a.

Cuando nos acaban de presentar a alguien.

Normalmente cuando nos presentan a una chica o compañera nueva.

Cuando nos presentan a alguien (entre hombres se da la mano).

Besar en los labios

A un/a novio/a.

A un esposo/a.

Bailar

Con un familiar.

Con un/a novio/a.

Ante un público en un escenario.

En un karaoke.

En la feria de abril.

En una verbena.

En una discoteca.

Cuando vamos en grupo y todo el mundo baila.

A solas en casa.

Ante los amigos, cuando todos estamos bailando.

No se debe bailar por la calle a solas.

No se debe bailar cuando estamos en un grupo y nadie más baila.

Abrazar

A los familiares.

A alguien que hace tiempo que no ves.

A los amigos.

Al novio/a.

Cuando hay bodas, bautizos.

Cuando hay funerales, para dar el pésame.

Cuando alguien cercano está muy triste y llorando.

Cuando hay un éxito, celebramos que hemos ganado algo. (la lotería, el fútbol, competiciones, en las olimpiadas ...)

Compartir el baño

Con nadie.

Aceptar una invitación para irnos con una

persona a algún sitio

Familiares.

Amigos/as.

Novio/a.

Siempre con alguien conocido y cercano.

Dar nuestro número de teléfono

A nuestros amigos.

A familiares.

Al novio/a.

En el currículum vitae.

En los organismos públicos:

En el banco.

En el médico.

En el colegio.

En la policía.

A los bomberos.

Administraciones públicas.

Documentos.

Dar nuestra dirección

A nuestros amigos.

A familiares.

Al novio/a.

En el currículum vitae.

En el banco.

En el médico.

En el colegio.

En la policía.

A los bomberos.

Administraciones públicas.

Documentos.

Sonreír a otra persona

A los familiares.

A los compañeros de clase.

A los compañeros de trabajo.

A los amigos.

Al novio/a.

A alguien conocido que te ha saludado.

Al jefe.

Cuando vamos a comprar en una tienda.

Cuando estamos en una taquilla.

Sonreímos a las personas con las que

tenemos que hablar.

Hacer preguntas

A los familiares.

A un desconocido para preguntar por una

dirección.

A un desconocido para preguntar por la

hora.

En las oficinas de turismo.

A la policía, guardia civil.

A los amigos.

Al novio/a.

Al profesor.

Al jefe.

A los compañeros de trabajo.

A los compañeros de clase.

A los dependientes.

A los de las taquillas (cine, banco, etc).

En los organismos públicos.

En las entrevistas de trabajo (solo una

pregunta o dos sobre el trabajo)

A los desconocidos no hacemos preguntas

personales.

A los desconocidos no les hacemos

preguntas sobre nuestro temas de interés.

Responder preguntas

A un desconocido que pregunte por una

dirección de una calle o por la hora.

Al profesor/a.

A los amigos.

Al jefe.

A los compañeros de trabajo.

A los familiares.

Al novio/a.

Al policía, guardia civil.

En una entrevista.

A los dependientes de la tienda si nos

preguntan qué queremos comprar.

A los de las oficinas (de empleo, banco...) si

nos preguntan qué deseamos hacer o en

qué pueden ayudarnos, si nos preguntan

nuestros datos en un formulario.

Bajarse los pantalones

Nunca en público.

A solas para desvestirme y cambiarme de

ropa.

Con el novio/a cuando llevo bastante

tiempo. (Más de medio año).

En la piscina, playa para quedarme en

bañador.

En los vestuarios del trabajo.

En los vestuarios de un gimnasio.

En el vestuario del colegio, si todos los

compañeros se cambian allí.

Si comparto una habitación de hotel con

alguien con quien tengo confianza, me

puedo cambiar en el baño.

Hacer regalos

A los amigos.

A los familiares.

Al novio/a.

Al amigo invisible.

A los compañeros que me caen bien en su

cumpleaños.

En navidades, reyes.

A un compañero de trabajo cuando ha

tenido un hijo, o cuando está enfermo en

el hospital. (En el hospital cuando están

recuperándose, regalemos un libro, flores, un

cómic, el diario).

A un compañero de trabajo cuando se va de

la empresa.

A alguien que nos ha hecho un favor

importante.

A un profesor que deja de dar clase.

A alguien que celebra su boda, boda de oro,

de plata, bautizo, jubilación.

Cuando volvemos de viaje, pequeños

detalles para los amigos. (Algo típico).

Dar limosna

A artistas que tengan un espectáculo que

realmente merezca la pena.

En el cestillo de la iglesia.

Damos cincuenta céntimos.

No a más de una persona al mes.

Cantar

Ante un público en un escenario.

En un karaoke.

A solas en casa.

En un concierto.

En una discoteca, si los demás cantan.

Ante los amigos, cuando todos estamos

cantando.

En una fiesta cuando los demás cantan.

En misa, cuando los demás cantan.

En una despedida de soltero.

En un coro.

No se debe cantar por la calle a solas.

No se debe cantar cuando estamos en un

grupo y nadie más canta.

Comer

Con la familia.

Con amigos.

Con compañeros de clase.

Con compañeros de trabajo.

Con el novio.

A solas.

Hay que comer de todo.

Hay que comer con la boca cerrada.

Debemos comer a las horas de las comidas.

En casa.

En un restaurante.

En el campo si hacemos un picnic.

En una cafetería.

En el lugar de descanso de trabajo.

En el patio en el recreo.

En casa de un amigo si nos invita.

En casa del novio/a si nos invita.

En casa de un familiar.

-04-

JUEGOS

Juegos

El carácter tradicionalmente lúdico de los juegos representa un motor fundamental de motivación, para las personas con dificultades sociales como es el caso de los alumnos con trastornos del espectro del autismo, la comprensión de las normas de juego y el seguimiento de las mismas, así como el desarrollo de juegos de equipo puede representar una situación verdaderamente compleja si no se les explica de un modo estructurado, claro y explícito o si no sienten competencia en sus propias capacidades.

De acuerdo con Peterson y Seligman, cuando los éxitos se atribuyen a causas externas, variables y no controlables la motivación disminuye, mientras que aumenta a medida que las personas tienen mayor sensación de control y se centran en cómo resolver o cómo adquirir control sobre una situación. Los alumnos con necesidades de apoyo en habilidades sociales experimentan al acercarse la adolescencia una mayor indefensión, y pueden experimentar que sus intereses no se encuentran inmersos en ningún juego de grupo dentro de su contexto escolar.

Generando una reflexión sobre cómo motivarles en el seguimiento de reglas, a la par que en la comprensión emocional y en la resolución de problemas, encontramos un modelo acertado de intervención en la creación de juegos conjuntamente con ellos o al menos teniendo en cuenta sus focos de interés y conjugando en esos mismos juegos los objetivos del plan de intervención grupal.

JUEGO 1: TRÁFICO EN LA CIUDAD

Objetivos trabajados

- Repasar los aprendizajes anteriores de normas sociales básicas: saludo, contacto ocular, dirigirse a los demás por el nombre y respeto de turnos.
- Aprender a responder ante las emociones de tristeza de los compañeros
- Desarrollar estrategias para defender nuestros intereses con amabilidad
- Fomentar la conciencia emocional propia y ajena
- Respetar normas
- Fomentar la competitividad sana

Actividades

- Rueda de conversación dirigida: Esta actividad implica que el responsable determine unas preguntas que muestren interés de los unos por los otros y gestione los turnos y las respuestas de los participantes, de tal modo que si alguno ha tenido algún problema los demás tienen que buscar herramientas para favorecer un pensamiento de solución de problemas en el compañero.

- Tráfico en la ciudad: Se trata de un juego que hemos diseñado con reglas emocionales y reglas clásicas de juego. Las soluciones positivas y creativas hacen avanzar a los participantes, así como el desarrollo del humor y la comprensión de dobles sentidos. El tablero cuenta con coches con caras e ilustraciones que pueden ser atractivos para jugadores con TEA.
- No sabe decir no: Se trata de una historia social que maneja el desarrollo de la autocrítica, así como la flexibilidad mental y comportamental y el sentido de responsabilidad sobre las consecuencias de lo que pensamos, hacemos, dejamos de hacer, decimos o dejamos de decir.

Materiales

- Tablero de juego, dados y fichas
- Hoja de normas
- Hoja de pruebas
- Historia social



Normas

La Salida

- Sale quién saque la mayor puntuación tirando el dado
- Los semáforos
- Si tienes tres respuestas correctas vuelve a tirar
- 2 respuestas correctas esperas el siguiente turno
- 1 correcta retrocedes dos casillas
- Incorrecta: un turno sin jugar

Señal: niños jugando

- Eres amable avanzas 4 casillas
- Tienes muy poco en cuenta a los demás retrocedes 3 casillas

El coche triste

- Si eres capaz de consolarle avanzas 2 casillas
- Si no eres capaz retrocedes 2 casillas.

Coche feliz

- Cuenta un chiste para hacer reír a los demás y que estén alegres, y si les haces reír salta a la casilla 21.
- Si no haces reír sigues el camino normal.

Coche asustado:

- Los demás jugadores cuentan una situación donde se pase miedo y el jugador que cae en la casilla cuenta cómo podemos solucionarlo.
- Si les parece buena idea adelantamos dos casillas pero si no retrocedes 3 casillas.

Ceda la posición :

- Cede tu posición con el jugador que más atrás se encuentre en el juego

Coche sorprendido:

- Contar una historia donde sorprendas a los demás jugadores.
- Si les sorprendes mucho adelanta 3 casillas
- Si les sorprendes un poco sólo 2
- Si no les sorprendes retrocedes una casilla.

Coche enfadado

- Pon cara de enfadado contando 3 cosas que te enfaden mucho.
- Pregunta a los demás jugadores qué es lo que más les enfada.

Rotonda enfadada:

- Haz memoria de lo que les enfada a los demás, contado anteriormente.
- Si aciertas adelantas a la casilla 31

- Si fallas haces de la rotonda dirigiéndote a la casilla 24 de nuevo.

Paseo por el parque:

- Hacemos una pregunta de sentimientos muy difícil y si acierta pasas a la casilla 38.
- Si fallamos retrocedes por el paseo de peatones hasta la casilla 23.

Coche alegre en el parking:

- Si aciertas vas a la casilla 24.
- Si fallo permaneces en el parking un turno entero.

Coche inseguro:

- Si aciertas te quedas en la misma casilla.
 - Si fallas caes al río y te lleva a la casilla 31.
- Segunda Rotonda enfadada:
- Si aciertas la pregunta vas a la casilla 39
 - Si fallas vuelves a la casilla nº 3.
- Segundo coche alegre:
- Pasa directamente a la casilla 39 si aciertas la pregunta.
 - Si fallas permaneces en la casilla.

Fichas

Te encuentras con un compañero de clase en la calle y ni le miras porque no te apetece saludarle.

Retrocedes dos casillas porque le has hecho sentir poco importante

Te encuentras con un compañero de clase en la calle y le miras a los ojos, le saludas y te paras un momento a preguntarle ¿qué tal estás?

Avanzas dos casillas porque eres muy amable y le has caído muy bien

Un compañero te pide que le ayudes a mover una mesa y tu estás acabando de hacer una tarea que es urgente

Le digo que si puede esperar un momento por supuesto que le ayudo (avanzas dos casillas)

Le dices que sí aunque no te apetece nada

Le dices que no sin darle una explicación (retrocedes dos casillas)

Tu mamá ha hecho tu comida favorita y tu le has dicho

¡Qué bien, eres la mejor!

Avanzas dos casillas

Un niño te ha empujado en el pasillo por detrás

Te das la vuelta y también le empujas aunque no has visto quién ha sido (retrocedes dos casillas)

Te das la vuelta y preguntas amablemente ¿Quién me ha empujado?, otro niño te contesta (he sido yo sin querer), le dices no pasa nada con una sonrisa (avanzas tres casillas porque has sabido mantener muy bien la calma)

El profesor está explicando algo que no te gusta

Piensas: No lo entenderé nunca, es muy difícil para mí (retrocedes dos casillas)

Piensas: Tengo que esforzarme y prestar atención porque esto es muy difícil (avanzas dos casillas porque intentas superarte)

Piensas: Voy a preguntar si puede explicarlo de nuevo (avanzas tres casillas porque eres muy valiente y así los demás también pueden resolver sus dudas)

Hay una compañera que no te habla y le dice cosas malas de ti a otras personas de la clase

No me atrevo a decirla nada (retrocedes una casilla porque te está comiendo terreno)

Cuando pase cerca le doy una patada o un

empujón (retrocedes tres casillas por usar la violencia)

La busco cuando esta a solas y le pregunto si tiene algún problema conmigo, con un tono de voz normal y la digo que si no tiene problemas conmigo que deje de hablar mal de mí a otras personas y se meta en sus asuntos (avanzo tres casillas porque soy capaz de defenderme)

Le pido ayuda a un profesor/a (avanzo dos casillas porque soy capaz de pedir ayuda)

Va a haber una excursión y me da miedo ir porque no sé si me tendré que sentar sola/o

Le digo a mis padres que no quiero ir o simulo que estoy enfermo/a (retrocedes tres casillas por buscar una solución facil)

Pregunto a un compañero/a que me cae bie si va a ir a la excursión y si le apetece sentarse conmigo (avanzo tres casillas porque soy capaz enfrentarme a mis miedos)

He jugado contra un equipo de la otra clase y nos han ganado

Les insulto y les digo que han hecho trampas (retrocedes tres casillas por usar la violencia). Les felicito y les digo que han jugado muy bien (avanzo tres casillas porque eres capaz de reconocer a los demás y aceptas perder).

JUEGO 2: EMOCIONES Y SERIES

Normas juego

Se juega por grupos

Cada grupo tiene un portavoz

Se tiran dos dados y se hace una pregunta del tipo de dibujo en el que se haya caído

Cuando se haya conseguido responder adecuadamente a un tipo de casilla no se repite la pregunta

Gana el grupo que primero consiga cinco tipos de prueba incluyendo la prueba sorpresa

Gana el grupo que primero consiga cinco tipos de prueba incluyendo la prueba sorpresa

Gana el grupo que primero consiga cinco tipos de prueba incluyendo la prueba sorpresa

Gana el grupo que primero consiga cinco tipos de prueba incluyendo la prueba sorpresa

Gana el grupo que primero consiga cinco tipos de prueba incluyendo la prueba sorpresa

Gana el grupo que primero consiga cinco tipos de prueba incluyendo la prueba sorpresa

Gana el grupo que primero consiga cinco tipos de prueba incluyendo la prueba sorpresa

Gana el grupo que primero consiga cinco tipos de prueba incluyendo la prueba sorpresa

Gana el grupo que primero consiga cinco tipos de prueba incluyendo la prueba sorpresa

Gana el grupo que primero consiga cinco tipos de prueba incluyendo la prueba sorpresa

Gana el grupo que primero consiga cinco tipos de prueba incluyendo la prueba sorpresa

Gana el grupo que primero consiga cinco tipos de prueba incluyendo la prueba sorpresa

Gana el grupo que primero consiga cinco tipos de prueba incluyendo la prueba sorpresa

Gana el grupo que primero consiga cinco tipos de prueba incluyendo la prueba sorpresa

Gana el grupo que primero consiga cinco tipos de prueba incluyendo la prueba sorpresa

Gana el grupo que primero consiga cinco tipos de prueba incluyendo la prueba sorpresa

Gana el grupo que primero consiga cinco tipos de prueba incluyendo la prueba sorpresa

Gana el grupo que primero consiga cinco tipos de prueba incluyendo la prueba sorpresa

¿Quién es el malvado de la serie phineas y ferb? ¿Por qué es malo?

Dr. Heinz doofenshmirtz



¿Phineas y ferb saben que perry es un agente secreto?

Dr. Heinz doofenshmirtz



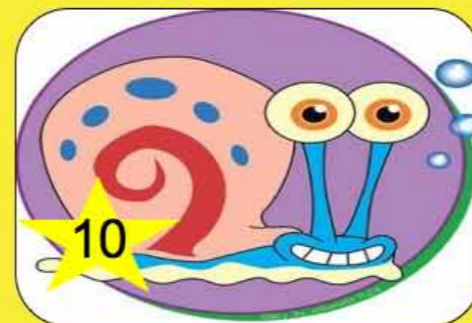
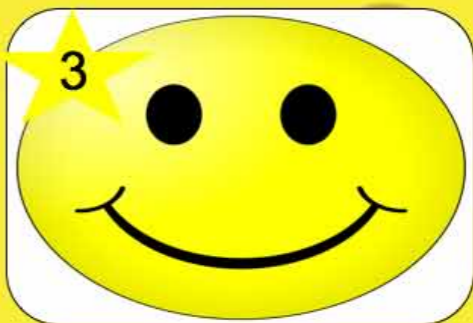
¿Qué dice el dr. Doofensmirtz cuando perry lo derrota??

Maldito seas perry el ornitorrinco ...o

Te odio perry el ornitorrinco



¿Cómo se llaman los amigos de los pokemon? ¿QUÉ SIGNIFICA LA PALABRA AMISTAD? Entrenadores



– 05 –

EMOCIONES Y TEORÍA DE LA MENTE

Enseñanza de emociones y teoría de la mente

El concepto de educación emocional implica un proceso educativo, continuo y permanente, que pretende potenciar el desarrollo de las competencias emocional es como elemento esencial del desarrollo integral de la persona, con objeto de capacitarle para la vida, con finalidad aumentar el bienestar personal y social (Bisquerra, 2000).

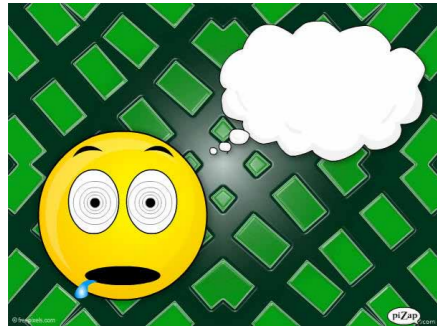
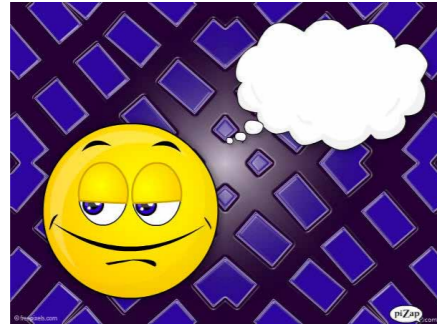
La educación en si misma lleva implícito el desarrollo de herramientas con las que se dotan a los alumnos para hacer frente a las diferentes situaciones en las que sean necesarias o pertinentes. La educación emocional fomenta por un lado la prevención y por otro lado redirige la memoria emocional, avivando un pensamiento divergente para interpretar pensamientos, acciones o situaciones propias y ajenas.

El desarrollo de la competencia emocional implica varios niveles como son el conocimiento, el reconocimiento, la expresión y la regulación de emociones. En estos niveles hacemos especial hincapié en la importancia de fomentar actitudes,

pensamientos y conductas positivos que permitan la adquisición de habilidades sociales.

La “Teoría de la mente” ha sido definida como “la capacidad de leer mentes” (Happe y Frith 1995). Implica la capacidad para hacerse representaciones mentales de los pensamientos, creencias, expectativas y emociones de otras personas ante diferentes estímulos.

Un modo tradicional para la enseñanza de habilidades emocionales y mentalistas es a través de la utilización de vídeos, fotografías y cómics en los que se interpreta con el apoyo visual de las burbujas de emociones, pensamientos, sentimientos, sensaciones y creencias.



DECEPCIÓN



VENGANZA



IRA, ENFADO



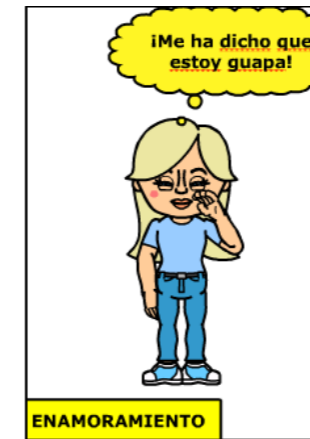
ALEGRÍA, SATISFACCIÓN



ORGULLO



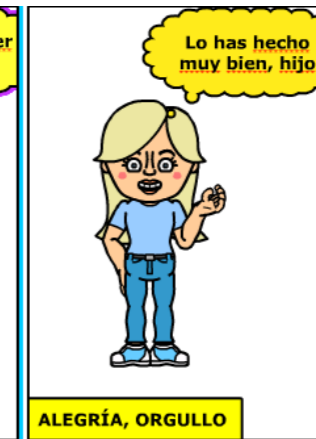
ENTUSIASMO



ENAMORAMIENTO



SATISFACCIÓN



ALEGRÍA, ORGULLO

-06-

CONCLUSIONES

Cada situación, grupo, persona tiene diferentes niveles, intereses y situaciones sociales ante las que ha de responder y adquirir estrategias, los apoyos para alumnos con especiales dificultades en su desarrollo social han de ser variados y especialmente motivantes, por lo que se habrá de tener en cuenta sus gustos y preferencias, así como el carácter lúdico de cada una de las actividades.

La inclusión en un mismo grupo de otros alumnos con mayores competencias emocionales implica un enriquecimiento bidireccional, en el que ambas partes se nutren y se benefician al sentirse útiles a la par que apoyados. El grupo responde a una dinámica más próxima a la dinámica de cualquier grupo de juego de alumnos, así mismo supone un punto de referencia para el profesional que desarrolla la intervención, un reto al encontrarnos también frente a la heterogeneidad propia de los contextos naturales pero poco habitual en los grupos de habilidades sociales y una oportunidad para fomentar la generalización de los aprendizajes, al contar con los propios alumnos como coagentes en el desarrollo del proceso.

La importancia de contar con materiales pedagógicos adecuados y variados es imprescindible, si bien ha de tenerse en cuenta que los materiales han de estar en continuo proceso de renovación, ampliación y cambio para poder seguir resultando motivantes y para seguir respondiendo al objetivo fundamental de promover las habilidades socio-emocionales y comunicativas de un modo lúdico.

Proyecto
Orienta-TEA

Materiales para la intervención educativa en contextos naturales con alumnos con Trastornos del Espectro del Autismo

Autismo Burgos

Liceo Castilla

