

# El recreo: un espacio para promover las habilidades sociales en discentes con TEA y TDAH

---



Trabajo Fin de Grado

Facultad Ciencias de la Educación

Grado en Educación Primaria

Autoras:

Andrea Sedeño Aguilera

Mercedes Sedeño Aguilera

Tutora: Xandra Candau Rojas-Marcos

# ÍNDICE

0. RESUMEN.....	1
1. INTRODUCCIÓN/JUSTIFICACIÓN .....	2
2. OBJETIVOS DEL TRABAJO.....	3
2.1. Objetivos generales .....	3
2.2. Objetivos específicos.....	3
3. MARCO TEÓRICO .....	3
3.1. Las habilidades sociales. ....	3
3.1.1. Concepto y clasificación de las habilidades sociales. ....	3
3.1.2. Características de las habilidades sociales. ....	6
3.1.3. Habilidades sociales en el contexto escolar.....	7
3.1.4. Entrenamiento en habilidades sociales.....	8
3.2. Trastorno del Espectro Autista (TEA).....	9
3.2.1. Conceptualización y etiología .....	9
3.2.2. Niveles de gravedad del TEA.....	10
3.2.3. Entrenamiento en habilidades sociales en niños con TEA.....	12
3.3. Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH). ....	12
3.3.1. Conceptualización y sintomatología .....	12
3.3.2. Tipos de TDAH.....	14
3.3.3. TDAH y asertividad .....	14
3.3.4. Entrenamiento en habilidades sociales en niños con TDAH.....	15
3.4. El recreo .....	16
3.4.1. La importancia del recreo.....	16
3.4.2. Fases organizativas del recreo.....	17
3.4.3. Relaciones sociales en el recreo. ....	18
3.4.4. El recreo y el juego.....	19
4. METODOLOGÍA .....	20
5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN TEA .....	21

5.1.	Introducción .....	21
5.2.	Destinatarios.....	22
5.3.	Temporalización.....	22
5.4.	Consideraciones de la propuesta .....	23
5.5.	Actividades.....	23
5.6.	Evaluación.....	37
6.	CONCLUSIONES LIMITACIONES E IMPLICACIONES (PROPUESTA TEA).....	37
7.	PROPUESTA DE INTERVENCIÓN TDAH.....	39
7.1.	Introducción .....	39
7.2.	Destinatarios.....	41
7.3.	Temporalización.....	41
7.4.	Consideraciones de la propuesta .....	41
7.5.	Actividades.....	42
7.6.	Evaluación.....	61
8.	CONCLUSIONES, LIMITACIONES E IMPLICACIONES (PROPUESTA TDAH) .....	61
9.	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	63
10.	ANEXOS.....	67

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1.	Clasificación de las habilidades.....	4
Tabla 2.	Niveles de gravedad TEA (DSM-V) .....	10

En este trabajo se utiliza un lenguaje no sexista. Las referencias a personas o colectivos citados en los textos en género masculino, por economía del lenguaje, debe entenderse como un género gramatical no marcado. Cuando proceda será, igualmente válida la mención en género femenino.

## 0. RESUMEN

Los discentes con Trastorno del Espectro Autista (TEA) y Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH) tienen mayores dificultades para relacionarse con los demás en comparación con su grupo de iguales. Estas dificultades incrementan en aquellos ambientes donde no hay una actividad estructurada, como es el recreo.

Para solventar estas dificultades sociales, se plantean dos propuestas de recreo dirigido, una para alumnos con TEA y otra para aquellos con TDAH. Ambas están basadas en actividades y juegos.

Cada propuesta tiene presente las características concretas del trastorno trabajado. Se pueden realizar durante un trimestre completo (dos veces por semana) y contarán con la colaboración de personas voluntarias para llevarse a cabo. La evaluación será continua.

Ambas pretenden enseñar y mejorar las Habilidades Sociales (HHSS). Se procura convertir estos momentos de libre interacción en oportunidades y experiencias sociales que permitan, a los alumnos con dificultades para relacionarse, desplegar adecuadamente sus HHSS.

La intervención no se ha llevado a la práctica en su totalidad por falta de tiempo. No obstante, aquellas sesiones trabajadas han sido eficaces. La difusión de este tipo de propuesta en los centros educativos, ayudaría a mejorar las relaciones de los niños con TEA, con TDAH y de aquellos con escasas HHSS.

**Palabras clave:** Habilidades sociales, Trastornos del Espectro Autista, Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad, recreo y juego.

## 1. INTRODUCCIÓN/JUSTIFICACIÓN

El presente trabajo está destinado a enseñar, desarrollar y mejorar las HHSS en niños con TEA y TDAH en el patio del recreo. Para ello, vamos a realizar dos propuestas de intervención, una para cada trastorno.

El motivo por el que vamos a realizar dos propuestas en un mismo trabajo se debe a la existencia de características comunes en los infantes con TEA y TDAH. Recientes trabajos y estudios, como los realizados por Rico y Tárraga (2016), señalan la comorbilidad de estos dos trastornos. Destacan que estos niños tienen menores habilidades de comunicación e interacción social en comparación con aquellos que no presentan dichos trastornos.

Profundizaremos en las HHSS ya que son un componente esencial en nuestra vida. Asimismo, constituyen una de las áreas de desarrollo que hay que trabajar desde la Educación Infantil y Primaria tal como se recoge en las instrucciones del 8 de marzo del 2017, de la dirección general de participación y equidad, por las que se actualiza el protocolo de detección, identificación del alumnado con Necesidades Específicas de Apoyo Educativo y organización de la respuesta educativa.

Planteamos trabajar las HHSS con estos niños en el recreo ya que los tiempos de descanso desempeñan una función significativa. Es en el patio donde los escolares se relacionan y se comunican con mayor libertad, al poseer momentos de libre interacción.

No obstante, el alumnado con Necesidades Específicas de Apoyo Educativo (NEAE), como los niños con TEA y TDAH, no se encuentran en igualdad de condiciones que el resto de sus compañeros debido a su menor competencia social. El recreo puede ocasionarles inseguridad al no haber una actividad estructurada.

Por todos estos motivos, plantemos dos propuestas de recreo dirigido. Los docentes debemos atender a la diversidad y contribuir al desarrollo integral de todos los escolares. Una enseñanza en HHSS va a permitir que las personas puedan interactuar y desenvolverse exitosamente en diversos contextos.

## **2. OBJETIVOS DEL TRABAJO**

### **2.1. Objetivos generales**

- Realizar una propuesta de recreo dirigido para mejorar las HHSS en niños con TEA.
- Realizar una propuesta de recreo dirigido para mejorar las HHSS en niños con TDAH.

### **2.2. Objetivos específicos**

- Promover e incrementar la competencia social en niños con TEA y TDAH en el patio de recreo, de manera que se disminuya la aparición de problemas interpersonales.
- Potenciar el aprendizaje de HHSS básicas y complejas: conversar y jugar con los otros, tener amigos, ayudar a otras personas, solucionar los problemas, iniciar y mantener relaciones sociales satisfactorias.
- Involucrar al resto de los alumnos en la mejora de las HHSS de los niños con TEA y TDAH.

## **3. MARCO TEÓRICO**

En el presente apartado vamos a abordar los siguientes bloques: las HHSS, el TEA, el TDAH y el recreo.

### **3.1. Las habilidades sociales.**

En este epígrafe nos acercaremos de forma general al concepto, clasificación, y características de las HHSS. Asimismo, describiremos el perfil del alumnado con TEA y TDAH, sus respectivas dificultades en HHSS y su entrenamiento.

#### **3.1.1. Concepto y clasificación de las habilidades sociales.**

La comunidad científica no ha conseguido un consenso sobre el concepto de HHSS y emplea distintas expresiones que pueden utilizarse como semejantes (Bueno y Garrido, 2012). Nos aproximaremos a dicho concepto teniendo en cuenta a los siguientes autores:

Monjas (2012) define las HHSS como “un conjunto de comportamientos interpersonales complejos que se ponen en juego en la interacción con otras personas” (p. 28). Además, apunta que estas conductas se pueden adquirir y aprender.

Isaza y Henao (2010) señalan que las habilidades interpersonales son “las capacidades o destrezas sociales específicas requeridas para ejecutar competentemente una tarea interpersonal” (p.1056).

Por su parte, Contini de González (2010) afirma que “las HHSS son respuestas a situaciones específicas, esto quiere decir, que dependen del contexto en el que se producen, de las personas que intervienen, y de la situación en la cual tienen lugar” (p.53).

Tras acercarnos al concepto de HHSS, presentamos su clasificación. Gonzales Quiñones (2013) cataloga estas habilidades en seis grupos atendiendo a su tipología (tabla 1).

**Tabla 1. Clasificación de las habilidades**

<b>Grupo I. Primeras habilidades sociales</b>	<b>Grupo II: Habilidades sociales avanzadas</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Escuchar.</b></li> <li>• <b>Iniciar una conversación.</b></li> <li>• <b>Mantener una conversación.</b></li> <li>• <b>Formular una pregunta.</b></li> <li>• <b>Dar las gracias.</b></li> <li>• <b>Presentarse.</b></li> <li>• <b>Presentar a otras personas.</b></li> <li>• <b>Hacer un cumplido.</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pedir ayuda.</li> <li>• Participar.</li> <li>• Dar instrucciones.</li> <li>• Seguir instrucciones.</li> <li>• Disculparse.</li> <li>• Convencer a los demás.</li> </ul>
<b>Grupo III. Habilidades relacionadas con los sentimientos.</b>	<b>Grupo IV. Habilidades alternativas a la agresión.</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Conocer los propios sentimientos.</b></li> <li>• <b>Expresar los sentimientos.</b></li> <li>• <b>Comprender los sentimientos de</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pedir permiso.</li> <li>• Compartir algo.</li> <li>• Ayudar a los demás.</li> <li>• Negociar.</li> </ul>

<p>los demás.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Enfrentarse con el enfado del otro.</b></li> <li>• <b>Expresar afecto.</b></li> <li>• <b>Resolver el miedo.</b></li> <li>• <b>Autorrecompensarse</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Empezar el autocontrol.</li> <li>• Defender los propios derechos.</li> <li>• Responder a las bromas.</li> <li>• Evitar los problemas a los demás.</li> <li>• No entrar en peleas.</li> </ul>
<b>Grupo V. Habilidades para hacer frente al estrés.</b>	<b>Grupo VI. Habilidades de planificación.</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Formular una queja.</b></li> <li>• <b>Responder a una queja.</b></li> <li>• <b>Demostrar deportividad después de un juego.</b></li> <li>• <b>Resolver la vergüenza.</b></li> <li>• <b>Arreglárselas cuando le dejan de lado.</b></li> <li>• <b>Defender a un amigo.</b></li> <li>• <b>Responder a la persuasión.</b></li> <li>• <b>Responder al fracaso.</b></li> <li>• <b>Enfrentarse a los mensajes contradictorios.</b></li> <li>• <b>Responder a una acusación.</b></li> <li>• <b>Prepararse para una conversación difícil.</b></li> <li>• <b>Hacer frente a las presiones del grupo.</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tomar iniciativas.</li> <li>• Discernir sobre la causa de un problema.</li> <li>• Establecer un objetivo.</li> <li>• Recoger información.</li> <li>• Resolver los problemas según su importancia.</li> <li>• Tomar una decisión.</li> <li>• Concentrarse en una tarea.</li> </ul>

FUENTE: Extraída de Gonzales Quiñones (2013).

En el presente cuadro se expone un listado de habilidades y comportamientos básicos. Haciendo referencia a dicha clasificación, Gonzales Quiñones (2013) afirma que “la habilidad social no es meramente una suma de componentes verbales y no verbales unidos a procesos cognitivos, sino que supone un proceso interactivo de combinación de estas características individuales en contextos ambientales cambiantes” (p.1).



### 3.1.2. Características de las habilidades sociales.

Gonzales Quiñones (2013) agrega una serie de características notables propias de las habilidades sociales:

- Las HHSS son conductas que se pueden obtener mediante el aprendizaje, es decir, no son propias de nuestra personalidad. Los procesos de aprendizaje permiten modificar, optimizar y/o enseñar un repertorio de conductas.
- Son habilidades iniciadas en ambientes interpersonales. Su desarrollo depende del contexto, de las circunstancias, de los espacios y momentos, de las emociones del otro, de la edad, del género, etc.
- Son un proceso de influencia recíproca y dependen de las conductas de las personas con las que se interactúa.
- Incluyen cinco componentes esenciales: verbales (inicio y mantenimiento de conversaciones), no verbales (posturas, contacto visual y gestos), cognitivos (pensamientos, autocríticas, sentimientos, etc.), emocionales (alegría, tristeza y enfados), fisiológicos (frecuencia cardíaca y respiratoria) y visibles.
- Producen un contentamiento entre los miembros que interactúan, así como un incremento del refuerzo social.
- Son concretas en cada situación. Debemos adaptarnos a las variaciones que se produzcan en las interacciones. Por ejemplo, debemos tener en cuenta a quiénes nos estamos dirigiendo en cada momento ajustándonos a sus necesidades y limitaciones.
- Las HHSS deben ajustarse a lo que se pretende lograr. Es necesario el establecimiento de propósitos y metas teniendo en cuenta que, una determinada conducta, puede no ser fructífera para todo tipo de interacciones.

Concluimos este apartado señalando que no existen unas características fijas para mejorar y/o lograr una conducta habilidosa..

### **3.1.3. Habilidades sociales en el contexto escolar.**

La escuela, como agente de socialización, ha de potenciar el desarrollo de las HHSS en los infantes. El desarrollo social del individuo debe estar presente en el planteamiento del Proyecto Curricular dada su importancia y relación con el desarrollo de la personalidad (Lavilla, 2013).

La escuela tiene un papel importante en el desarrollo de las HHSS. En los centros educativos, se producen situaciones en las que el alumnado tiene que establecer relaciones con personas diferentes. Esto supondrá emplear nuevas habilidades (López, 2008).

Además, López (2008) propone que la instrucción y las HHSS han de trabajarse de forma paralela ya que, de este modo, se lograrían aprendizajes significativos y se formarían a personas para una buena convivencia.

Al respecto, Collel (2003) menciona que “el desarrollo de las habilidades sociales durante la época escolar contribuye a disminuir también otras situaciones problemáticas presentes en el aula, tales como: los problemas de relación con los demás compañeros, el aislamiento, falta de solidaridad, agresividad y peleas” (citado en López, 2008, p. 17).

Disponer de HHSS nos permite ser agradables y corteses con los demás, mostrar interés por estos y sentirnos a gusto. También, nos ayudan a aumentar la posibilidad de lograr nuestras metas cuando nos relacionamos con los otros (Bueno y Garrido, 2012).

Estos autores señalan que determinadas conductas, que carecen de HHSS, son negativas tanto para aquellos que la efectúan como para aquellos con quienes interactúan. Nuestra vida es menos eficaz en el ámbito laboral, familiar y social sin las HHSS.

Como indican todos los autores citados, es de suma importancia el aprendizaje de HHSS en el mundo actual. Si un alumno no sabe comportarse adecuadamente o no tiene herramientas para interactuar con los demás, debe iniciarse en el aprendizaje de las HHSS.

Bueno y Garrido (2012) apuntan que es necesario conocer aquello que obstaculiza una relación social óptima y saber que las actitudes y capacidades implicadas en las interacciones con los demás pueden aprenderse y modificarse.

#### **3.1.4. Entrenamiento en habilidades sociales**

De acuerdo con Bueno y Garrido (2012) es necesario el entrenamiento en HHSS debido a la preocupación que tiene la sociedad actual por las competencias técnicas y no tanto por las de tipo social. Estos autores afirman que “basta leer las hemerotecas para comprobar el enorme eco que suponen los informes PISA en los que las competencias sociales casi ni existen” (p.47).

Bueno y Garrido (2012) indican una serie de pasos a tener en cuenta en la implementación de un programa en HHSS:

- Planificar el Programa de Entrenamiento en HHSS antes de su ejecución.
- Evaluar al alumnado con el objetivo de averiguar qué habilidades son objeto de entrenamiento.
- Determinar las situaciones que los discentes deben afrontar.
- Seleccionar el tipo de entrenamiento que se va a llevar a cabo, indicándose si se instituye de manera individual o grupal.
- Implantar una modalidad de entrenamiento grupal requiere la delimitación del número de componentes y normas.

Para la aplicación de un Programa de Habilidades Sociales, Monjas (2012) propone que se fomenten al menos las siguientes habilidades:

- Habilidades básicas de interacción social, como sonreír y reír, saludar, despedirse, pedir favores, ser cortés y amable.
- Habilidades para hacer amigos, como reforzar y jugar con los otros, cooperar, solicitar ayuda y compartir.
- Habilidades conversacionales, como tomar la iniciativa en las conversaciones, conservarlas y finalizarlas correctamente e integrarse en la conversación de los demás.
- Habilidades hacia los sentimientos y emociones, como expresar y acoger emociones, proteger sus derechos y opiniones.

- Habilidades de solución de problemas individuales, se pretende que los infantes resuelvan los problemas interpersonales de forma constructiva. Se plantean problemas para buscar soluciones y probarlas.
- Habilidades para relacionarse con los adultos, como la conversación y cortesía con el adulto, las peticiones y la solución de problemas con los mismos.

A continuación, exponemos algunas técnicas del entrenamiento en HHSS que aparecen recogidas en Monjas (2012). Estas técnicas son:

- Instrucciones: consiste en proporcionar información al individuo sobre cómo se deben realizar determinados comportamientos de forma correcta. Además, se informa sobre la importancia de ejecutarlos adecuadamente.
- Modelado: con esta técnica se pretende un aprendizaje por medio de la imitación. Consiste en mostrar al alumno adecuados comportamientos que se puede realizar a través de la interacción entre dos personas o representando la conducta que se pretende enseñar. Un ejemplo sería presentarle al escolar una situación en la que observe como dos individuos inician una conversación.
- Ensayo conductual o role-play: en el ensayo conductual el alumno va a ejecutar los comportamientos que ha observado hasta su realización óptima. Si seguimos con el anterior ejemplo, en este caso, el discente tendrá que iniciar conversaciones con otros individuos.
- Reforzamiento: esta técnica pretende que el estudiante continúe poniendo en práctica todo lo que ha aprendido, tanto en distintas situaciones como a lo largo del tiempo. Estos autores señalan dos tipos de reforzamiento: social y material. Continuando con el ejemplo expuesto, podríamos sonreír al niño cuando inicie correctamente una conversación.
- Generalización de la conducta: con esta técnica, se pretende que la conducta que ha aprendido el individuo se lleve a cabo en distintas condiciones y durante un periodo de tiempo más allá del entrenamiento.

## **3.2. Trastorno del Espectro Autista (TEA)**

### **3.2.1. Conceptualización y etiología**

Para poder hablar de las HHSS en niños con TEA, comenzaremos describiendo dicho trastorno, su etiología, áreas afectadas y niveles de gravedad.

Chamorro (2011) define el Trastorno del Espectro Autista como “una profunda alteración de diferentes funciones del sistema nervioso central, que configuran este trastorno como una discapacidad diferente y con entidad propia generando unas necesidades de tratamiento específico y especializado” (p.57).

En cuanto a la etiología de este trastorno, no se sabe con exactitud sus causas. El factor biológico y otros múltiples factores juegan un papel muy importante (Aires, Herrero, Padilla y Rubio, 2015).

### 3.2.2. Niveles de gravedad del TEA

El Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales (DSM-5) (APA, 2014), indica que las personas con TEA presentan dos áreas alteradas/afectadas: interacción social y comunicación y patrones de conductas inflexibles y repetitivas. Además, establece tres niveles de gravedad del TEA atendiendo a estas dos áreas alteradas (Tabla 2).

**Tabla 2. Niveles de gravedad TEA (DSM-V)**

<p><b>Grado 3.</b> <b>Necesita ayuda muy notable</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comunicación social. Las deficiencias graves de las aptitudes de comunicación social verbal y no verbal causan alteraciones graves del funcionamiento, inicio muy limitado de las interacciones sociales y respuesta mínima a la apertura social de otras personas. Por ejemplo, una persona con pocas palabras inteligibles que raramente inicia interacción y que, cuando lo hace, realiza estrategias inhabituales sólo para cumplir con las necesidades y únicamente responde a aproximaciones sociales muy directas.</li> <li>- Comportamientos restringidos y repetitivos. La inflexibilidad de comportamiento, la extrema dificultad de hacer frente a los cambios u otros comportamientos restringidos/repetitivos interfieren notablemente con el funcionamiento en todos los ámbitos. Ansiedad intensa/dificultad para cambiar el foco de acción.</li> </ul>

<p><b>Grado 2.</b> <b>Necesita</b> <b>ayuda notable</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comunicación social. Deficiencias notables de las aptitudes de comunicación social verbal y no verbal; problemas sociales aparentes incluso con ayuda in situ; inicio limitado de interacciones sociales; y reducción de respuesta o respuestas no normales a la apertura social de otras personas. Por ejemplo, una persona que emite frases sencillas, cuya interacción se limita a intereses especiales muy concretos y que tiene una comunicación no verbal muy excéntrica.</li> <li>- Comportamientos restringidos y repetitivos. La inflexibilidad de comportamiento, la dificultad de hacer frente a los cambios u otros comportamientos restringidos/repetitivos aparecen con frecuencia claramente al observador casual e interfieren con el funcionamiento en diversos contextos. Ansiedad y/o dificultad para cambiar el foco de acción.</li> </ul>
<p><b>Grado 1</b> <b>Necesita</b> <b>ayuda</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comunicación Social. Sin ayuda in situ, las deficiencias en la comunicación social causan problemas importantes. Dificultad para iniciar interacciones sociales y ejemplos claros de respuestas atípicas o insatisfactorias a la apertura social de otras personas. Puede parecer que tiene poco interés en las interacciones sociales. Por ejemplo, una persona que es capaz de hablar con frases completas y que establece comunicación pero cuya conversación amplia con otras personas falla y cuyos intentos de hacer amigos son excéntricos y habitualmente sin éxito.</li> <li>- Comportamientos restringidos y repetitivos. La inflexibilidad de comportamiento causa una interferencia significativa con el funcionamiento en uno o más contextos. Dificultad para alternar actividades. Los problemas de organización y de planificación dificultan la autonomía.</li> </ul>

FUENTE: extraído del DSM-5 (APA, 2014)

Las carencias en sus relaciones sociales son consecuencia del aislamiento social de los niños. Los diseños de los programas de entrenamiento en HHSS han de construirse alrededor de entornos sociales que satisfagan el objetivo planteado (De Francisco, 2016).

### **3.2.3. Entrenamiento en habilidades sociales en niños con TEA**

Los profesionales tienen que acercarse a las tareas que el niño realiza de forma aislada y poco a poco hacer que, en sus ocupaciones preferidas, vayan participando otras personas. Las interacciones deben ser sociales y recíprocas (Millá, 2009).

Millá (2009) destaca una serie de pautas a tener en cuenta en la intervención en niños con TEA. No obstante, algunas de ellas son de carácter general y también pueden ayudarnos en el entrenamiento en HHSS en niños con TDAH. Estas pautas son:

- Crear un clima óptimo que permita la seguridad del niño y que respete su ritmo de trabajo.
- Partir de las habilidades que ya posee y a partir de ahí estructurar aquello que se pretende enseñar.
- Proporcionar las ayudas necesarias para que las actividades que se lleven a cabo resulten comprensibles.
- Emplear técnicas, signos o sistemas de comunicación alternativos (como los pictogramas) que ayuden a que se produzcan las interacciones sociales y que permitan la inclusión con otros niños de su entorno.
- Realizar actividades que presenten un carácter lúdico y práctico.

## **3.3. Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH).**

### **3.3.1. Conceptualización y sintomatología**

Según el DSM-5 (APA, 2014), Trastorno por Déficit de Atención con Hiperactividad o TDAH es “un patrón persistente de inatención y/o hiperactividad-impulsividad que interfiere con el funcionamiento o el desarrollo” (p.87).

Además, en este manual se señala que:

A) Los síntomas han de estar presente como mínimo seis meses. Su manifestación incide en el desarrollo normotípico de los niños:

Inatención:

- No ofrece atención a los detalles y con frecuencia comete errores en actividades de la vida diaria.
- Dificultad para mantener la atención en juegos o tareas.
- Parece no escuchar cuando le hablamos.
- No continúa las instrucciones y no termina de cumplir sus deberes.
- Dificultad para organizarse.
- Muestra poco interés en iniciar tareas que necesitan un esfuerzo mental.
- Se distrae con facilidad y suele olvidar actividades habituales.

Hiperactividad e impulsividad:

- Mueve demasiado las manos y los pies, o se remueve.
- Se levanta y corretea en lugares donde debe estar sentado.
- Tiene dificultades en el juego y en la recreación.
- Siempre suele estar atareado.
- Habla en abundancia.
- Actúa o responde de forma anticipada.
- Presenta dificultades para respetar el turno.
- Interrumpe las actividades de los demás, como en las conversaciones.

B) Los síntomas se manifiestan antes de los 12 años de edad y se producen en dos o más entornos, como en el colegio o en casa. La presencia de los síntomas interfiere en el desarrollo de sus actividades laborales, académicas o sociales.

Los síntomas fundamentales de los escolares con TDAH se observan en diversos planos: cognitivo, emocional y social (Orjales, 2004). Una parte de los niños y niñas con TDAH manifiestan rasgos de comportamiento antisociable (Isorna, 2015).



### **3.3.2. Tipos de TDAH**

El DSM-5 establece tres subtipos del TDAH:

1. Presentación combinada: Manifestación de inatención e hiperactividad-impulsividad en los últimos seis meses.
2. Presentación predominante con falta de atención: Manifestación de síntomas de inatención, pero no de hiperactividad e impulsividad.
3. Presentación predominante hiperactiva/impulsiva: Manifestación de hiperactividad e impulsividad, pero no se pone de manifiesto la inatención.

Los niños y niñas con TDAH tienen dificultades en las interacciones sociales: agresividad, dificultades para respetar las pautas en los juegos, negación o retraimiento (Aries et al., 2015).

La competencia social de estos escolares no es alta y suelen ser rechazados por emitir conductas agresivas de tipo verbal y física y por sus comportamientos negativos. Las dificultades interpersonales de los niños con TDAH se producen con sus iguales, conocidos o educadores (Fernández, 2009).

### **3.3.3. TDAH y asertividad**

La asertividad es una cualidad que nos permite comunicarnos y expresarnos de manera clara y precisa. Una persona asertiva transmite sus ideas y acuerdos sin vulnerar los derechos de sus oyentes (Bueno y Garrido, 2012).

Una de las principales dificultades de los escolares con TDAH es el establecimiento de una óptima relación y comunicación con sus iguales. La impulsividad que presentan estos discentes y lo rápido que se frustran, provoca, en muchas ocasiones, aversión en el resto de infantes y como consecuencia, estos últimos acaban rechazando al alumno con TDAH. (Fernández, 2018).

Para que estas situaciones de rechazo no se produzcan, Fernández (2018) incide en la importancia de trabajar y entrenar la comunicación asertiva en personas con TDAH puesto que ser asertivos, les va a permitir ser responsables de su propia conducta y de sus consecuencias. Esto conducirá a situaciones comunicativas prósperas.

Bueno y Garrido (2012) exponen una serie de técnicas para la comunicación asertiva. Entre ellas se encuentran la técnica Decir “no”. Con ella, se pretende que las personas sean capaces de decir “no” de forma clara y directa sin la intención de herir a su interlocutor.

### **3.3.4. Entrenamiento en habilidades sociales en niños con TDAH**

El entrenamiento del alumnado con TDAH debe contemplar programas de autoinstrucción, autocontrol y técnicas de resolución de problemas (Aires et al., 2015).

Autoinstrucciones:

Las autoinstrucciones son un sistema de “hablarse a sí mismo” para darse unas pautas-guía que le ayuden a resolver las tareas de forma autónoma, sin que haya que ir diciéndole cada uno de los pasos y favoreciendo así la interiorización de los procesos mentales. (Banús Llord, 2013, p. 1)

En este programa, el docente ejecuta una tarea en presencia del alumnado. En su realización, comenta los pasos que va dando y las dudas que le pueden surgir. Tras la misma, el discente realiza la actividad y es el profesorado quien verbaliza de nuevo las autoinstrucciones. Por último, dicho docente ejecuta dos tareas: en una expresa los pasos que va dando en voz alta y en la otra los dice en voz baja.

Autocontrol:

Los programas de autocontrol van a permitir desarrollar esta habilidad compleja. Controlar nuestras emociones, impulsos y comportamientos nos ayuda a alcanzar con éxito nuestras metas (García, 2017). Para esta autora, el desarrollo de dicha habilidad implica el aprendizaje de otras habilidades como es la identificación y comprensión de nuestras propias emociones.

Resolución de problemas:

El entrenamiento en resolución de problemas ha de presentar información que no sature el sistema de atención y memoria del alumnado con TDAH. Este entrenamiento tiene como finalidad enseñar a los discentes una serie de pautas para entender correctamente los problemas y las técnicas de actuación (Miranda, Soriano y García, 2002).

Cruz (2013) apunta que, además de las técnicas cognitivas y conductuales aplicadas en este tipo de entrenamiento, también pueden abordarse las técnicas de relajación.

Técnicas de relajación:

Gómez (2013) define la relajación como “una habilidad motriz que comprende el conocimiento de uno mismo así como la distensión física y psicológica” (p.41). Además, afirma que los resultados de la relajación son beneficiosos para la salud de las personas ya que permiten el descanso, la recuperación y el control de nuestros músculos.

Como se ha expuesto anteriormente, los niños con TDAH son rechazados por sus iguales debido a la emisión de conductas inadecuadas, hecho que repercute en sus HHSS. Es por ello que en el entrenamiento de las HHSS resulta útil la técnica de resolución de problemas (Ochoa, Cruz y Valencia, 2006).

### **3.4. El recreo**

#### **3.4.1. La importancia del recreo.**

A continuación, presentamos una lista de las necesidades que cubre el recreo. Para ello, nos basaremos en Chaves-Álvarez (2013):

- Los niños y las niñas necesitan aprender a ser seres sociales. El recreo es uno de los momentos en los que los alumnos tienen la oportunidad de experimentar la socialización y la comunicación real.
- Diversos estudios confirman que los niños cuando tienen momentos de descanso y esparcimiento son más eficientes en su trabajo.
- El recreo es un momento saludable. Muchos escolares sufren sobrepeso y obesidad. Estar al aire libre les va permitir llevar a cabo nuevas destrezas físicas, experimentar la satisfacción del movimiento, etc.
- En el recreo todos se benefician de un descanso. Se manifiesta que las personas (niños, jóvenes y adultos) rinden y aprenden mejor cuando se produce un cambio en el ritmo de los esfuerzos y cuando estos esfuerzos se distribuyen.

- Para muchos el recreo es una oportunidad para desahogarse y liberar tensiones. En esos momentos, los discentes pueden tener comportamientos que dentro del aula son inapropiados, como por ejemplo correr, cantar, gritar, etc.
- La actividad física nutre el cerebro.
- Los niños y las niñas necesitan la luz exterior (luz del sol), la cual es importante para el sistema inmunológico y nos ayuda a sentirnos mejor.

### **3.4.2. Fases organizativas del recreo**

El Gobierno de México (2011) propone tres fases organizativas de recreo que pueden desarrollarse en los centros educativos: recreo dirigido, orientado y supervisado. Estas clasificaciones permiten usar el recreo como una herramienta pedagógica.

En el recreo dirigido los docentes y el alumnado realizan juegos previamente seleccionados con un objetivo específico y en beneficio de los niños y niñas, permitiendo el desarrollo de oportunidades y experiencias en los mismos. Los juegos deben tener un carácter motivador. En este tipo de recreo han de potenciarse las distintas habilidades y facetas del alumnado.

El recreo orientado fomenta en los escolares un papel más natural y espontáneo ya que los discentes tienen la posibilidad de elegir las ofertas de diversas actividades o juegos a realizar. Dichas actividades deben ser seleccionadas en consenso con el grupo-clase.

En el recreo libre o supervisado, el docente toma un papel de jefe organizador y orientador de todos los discentes para mantener la convivencia. En él se realizan actividades libres y son los propios estudiantes quienes deciden cómo y con quién desarrollarlas. Los discentes se reúnen atendiendo a su afinidad e intereses. En este tipo de recreo, el alumnado con dificultades de interacción social puede tener más problemas para relacionarse.

### **3.4.3. Relaciones sociales en el recreo.**

Vila (2010) refleja, mediante la opinión de ciertos observadores, que el recreo puede ser el único momento del día donde los alumnos tienen la oportunidad de jugar y relacionarse con sus compañeros.

Es un hecho que en el recreo se forman grupos de alumnos, de alumnas y/o mixtos. Es en el patio donde los alumnos van a poner en práctica sus HHSS ya que pueden interactuar libremente con los demás decidiendo con quién jugar y con quién no.

Muchas son las actividades que se pueden practicar en el recreo. Es en este espacio y con estas actividades donde podemos poner en marcha una serie de estrategias y técnicas que nos ayuden a relacionarnos adecuadamente con los demás.

El recreo ayuda al alumno a practicar habilidades de la vida, tales como: respetar las normas que se establecen, compartir, utilizar el lenguaje para comunicarse, la cooperación con los demás, la resolución adecuada de conflicto y de problemas en situaciones reales (Vila, 2010).

Vázquez, Liesa y Lozano (2017) observaron que en algunos colegios la hora del recreo suponía momentos de soledad y de tensión para algunos alumnos. Además, agregan que estos niños intentaban quedarse en el aula u observaban como jugaban los demás. En el caso de interactuar con otros, se reunían con niños de sus mismas características.

Estos autores señalan que los escolares con escasa competencia social acababan excluidos porque su forma de relacionarse con los demás era inadecuada y basadas en conductas bruscas.

Por todos estos motivos, el recreo es de suma importancia dentro del colegio porque en él también se aprende. Es en este espacio donde en realidad los discentes van a aprender a manejarse dentro de un conjunto de personas. Es aquí donde poseerán sus primeros contactos para la socialización y donde van a aprender a sociabilizarse por ellos mismos.

Como se ha mencionado anteriormente, el recreo es un espacio donde el alumnado va a interactuar más libremente con su grupo de iguales. De Francisco (2016)

afirma que “el alto nivel de estimulación (especialmente visual y auditiva pero también del resto de los sentidos) pueden llegar a resultar algo desconcertante para un alumno con TEA” (p.21). Además, esta autora refleja que en el recreo el alumno puede llegar a emitir conductas inadecuadas e incluso aislarse respecto a su grupo de referencia.

De Francisco (2016) enumera las principales dificultades que se dan en el recreo en el alumnado con escasas competencias sociales, como pueden ser aquellos con TEA y TDAH.

- Escasa iniciativas y falta estrategias para interactuar con sus iguales, llevándole a aislarse del resto del grupo.
- Baja motivación para relacionarse con los demás debido a rechazos o fracasos de interacción acontecidos previamente.
- Repertorio de intereses restringidos, poco similares o muy diferentes al grupo de referencia.
- Respetar las normas sociales, como adaptarse a los demás o respetar los turnos.
- Participar de forma efectiva en las actividades, tareas o juego grupales.
- Solucionar contratiempos en el juego.
- Mantener la atención durante las interacciones con otras personas.

#### **3.4.4. El recreo y el juego**

El juego en el patio de recreo implica relaciones de interdependencia entre los escolares y el contexto que les rodea. Es en este espacio donde los estudiantes emiten una serie de conductas que podemos examinar: movimientos, actitudes y formas de comunicarse. Asimismo, el juego supone la presencia de interacciones y la posibilidad de que se produzcan prácticas de aprendizaje (Díaz, 2008).

Por su parte, Pérez (2011) manifiesta que el recreo escolar es un espacio donde se refuerzan las amistades y se incrementan los rechazos y es el juego el que va a permitir que se desplieguen las HHSS, la imaginación, los lazos sociales y los saberes de los educandos.

En el patio de recreo también se puede educar y cada miembro implicado puede contribuir de una determinada forma. Las propuestas de juego y actividad física en dicho espacio permiten el desarrollo integral de los discentes, la creación de vínculos mediante el entendimiento y la educación en valores (Navarro, 2012).

#### **4. METODOLOGÍA**

Un primer paso llevado a cabo en este trabajo ha sido la recopilación de información sobre el tema tratado. Se ha realizado una revisión bibliográfica actual de libros y artículos que hablan sobre las HHSS, el TEA, el TDAH y la importancia del recreo en el desarrollo de las interacciones sociales. Además, se han consultado juegos útiles para desplegar las HHSS en estos discentes.

Previamente al planteamiento de la propuesta, tuvimos presente nuestra experiencia personal en el recreo durante el periodo de prácticas en el CEIP “La Inmaculada”. En él, observamos como los estudiantes con TEA no participaban en el juego. Además, nos percatamos que en el patio imperaba el fútbol. No obstante, en el “día de la alegría” se llevó a cabo una propuesta de recreo dirigido donde los escolares participaron en múltiples juegos interactuando con compañeros de otras edades.

Tras recopilar la información necesaria y tener en cuenta nuestras vivencias en el recreo, se procedió a la elaboración de una propuesta de intervención, la cual se dirige a alumnos con TEA. Se puede realizar a lo largo de un trimestre en el recreo.

En esta propuesta, se han tenido presentes las dificultades que suelen tener estos niños para relacionarse con los demás, de tal modo que se han ido trabajando las habilidades de interacción social desde las más básicas (como sonreír, saludar, despedirse...) a las más complejas (reconocer los sentimientos de los demás, realizar autoafirmaciones positivas...).

Además, todos los juegos y actividades se acompañan de explicaciones con pictogramas.

El tercer paso de este trabajo ha sido la realización de una segunda propuesta de intervención, en este caso, dirigida a los alumnos con TDAH. También puede llevarse a cabo a lo largo de un trimestre en el recreo. Las actividades y juegos propuestos pretenden ayudar al alumnado con TDAH a actuar y jugar correctamente con sus compañeros, desplegando así, de forma adecuada, sus HHSS.

Por último, se ha puesto en práctica en el CEIP “La Inmaculada” (Pruna, Sevilla) algunas de las sesiones que aparecen en las propuestas. Estas han sido: sesiones 4, 5, 7, 11 (propuesta TEA) y sesiones 1, 8, 19, 16 (propuesta TDAH). Además, en ellos han participado escolares que presentan los trastornos expuestos y otros discentes a los que se les ha invitado a participar. Los resultados obtenidos demostraron su efectividad ya que los alumnos consiguieron mejorar sus relaciones sociales.

## **5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN TEA**

### **5.1. Introducción**

La presente propuesta de intervención pretende mejorar la competencia social de los alumnos con TEA. Para ello, se plantea una propuesta de recreo dirigido basada en diferentes actividades y juegos que serán realizados entre los distintos escolares.

Las explicaciones, actividades y juegos de esta propuesta se acompañan siempre de un apoyo visual (pictogramas) con el objetivo de ayudar al discente con TEA a comprender qué y cómo debe hacer frente a ellos.

Está compuesta por un total de 17 sesiones en las que se van a trabajar diferentes HHSS. Estas aparecen divididas en 4 bloques de colores (Anexo 1). La clasificación se ha realizado siguiendo a Monjas (2012) y Quiñones (2013). Además, la enseñanza de las HHSS se llevará a cabo teniendo en cuenta las siguientes técnicas: instrucciones, modelado y role-play. Se ha decidido plantearla en el recreo por diferentes motivos:

Planteamos una propuesta de recreo dirigido porque los alumnos con escasa competencia social, como los escolares con TEA, tienen dificultades para interactuar



con sus iguales, iniciar conversaciones, respetar las normas sociales y participar en juegos grupales (De Francisco, 2016).

Estos momentos de libre interacción pueden aprovecharse para ayudar a todos los niños a interactuar y comunicarse mejor con aquellos que les rodean.

## **5.2. Destinatarios**

Esta propuesta va dirigida a los alumnos con TEA que se encuentran escolarizados en las modalidades A (grupo ordinario a tiempo completo), B (grupo ordinario con asistencia al aula de apoyo) y C (aula específica a tiempo completo) en un centro ordinario. Además, pueden participar todo tipo de discentes: alumnos rechazados, excesivamente tímidos, con escasas HHSS, etc. Todos ellos pueden aprender nuevas HHSS y/o consolidarlas.

Los objetivos, actividades y juegos que se plantean, están diseñados para el alumnado del primer y segundo ciclo de Educación Primaria. No obstante, todos los alumnos pueden participar pudiéndose modificar o adaptar las diferentes sesiones.

## **5.3. Temporalización**

La propuesta de intervención está diseñada para un trimestre completo y se propone ponerla en práctica dos días a la semana. En concreto, los miércoles y los viernes durante el recreo y con una duración aproximada de 25 minutos. No obstante, estos días pueden cambiarse debido a las condiciones meteorológicas y/o a las preferencias de los encargados de la propuesta.

Si se cree conveniente seguir con esta dinámica, las HHSS podrán trabajarse de nuevo en los siguientes trimestres. Los juegos se reproducirían añadiéndoles diferentes niveles de dificultad o introduciendo diversas variantes.

#### 5.4. Consideraciones de la propuesta

La organización de este tipo de propuesta en el recreo requiere la colaboración del centro y del equipo docente. Se puede llevar a cabo de varias formas:

- Podemos contar con varios maestros voluntarios, que se ocupen de la organización y del desarrollo de las diferentes sesiones.
- Voluntarios del tercer ciclo de Educación Primaria (sexto) que sean “dinamizadores” o “monitores” de los juegos y actividades.

Las sesiones se desarrollarán con un mínimo de 6 alumnos. No obstante, siempre se invitará a participar al resto, sobre todo, a aquellos que sean compañeros de clase de los escolares con TEA.

Se pretende promover el contacto continuado con el grupo de iguales. El máximo número de participantes estará determinado en función del número de voluntarios que desarrollen la propuesta (15 alumnos por cada monitor).

Por último destacar que si algunas de las actividades o juegos propuestos no se han desarrollado a lo largo de las sesiones previstas por falta de tiempo, podrán aplazarse para el siguiente día.

#### 5.5. Actividades

<b>SESIÓN 1: ¡Lo he oído!</b>
<b>BLOQUE I: Habilidades básicas de interacción social.</b>
<b>TIPO: Escuchar.</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Objetivos:</b><ul style="list-style-type: none"><li>- Comprender la importancia de escuchar a los demás.</li><li>- Practicar adecuadamente habilidades de escucha.</li><li>- Interactuar adecuadamente con los demás.</li></ul></li><li>• <b>Desarrollo:</b><p>Cada participante tendrá una tarjeta en la que se indica mediante pictogramas</p></li></ul>

acciones como escuchar, esperar y no interrumpir. El docente explicará la importancia de cada una de ellas. Asimismo, los niños trabajarán una ficha en la que deberán rodear un emoticono mostrando su desacuerdo o no ante dos situaciones propuestas. Posteriormente, jugarán a varios juegos.

“El teléfono”. Formarán una fila para intentar simular una línea telefónica. El primero dirá al oído del compañero una frase sin que el resto se entere. Este último repetirá la misma frase al siguiente y así sucesivamente hasta que el último diga en voz alta lo que ha escuchado.

2) “El pañuelo”. Los alumnos harán sonar varios objetos (cascabel, maracas, flauta, etc.) y un participante, con los ojos tapados, tendrá que identificarlos. Si alguno se siente agobiado porque no puede ver, podemos hacer que se gire para evitar que identifique el objeto.

3) “Adivina”. Los participantes, dispuestos en parejas, se sentarán espalda con espalda. Uno de ellos, describirá algún objeto del recreo y el otro intentará adivinarlo de acuerdo con las pistas que le ofrezca su pareja. Finalizada la descripción, rotarán sus roles.

Nota: Las tarjetas, situaciones y juegos planteados aparecen detallados en el Anexo 2.

- **Recursos:** Imágenes, pañuelo y objetos sonoros.
- **Agrupamiento:** Gran grupo y parejas.

## SESIÓN 2: ¡La telaraña y los animales!

**BLOQUE I:** Habilidades básicas de interacción social.

**TIPO:** Presentarse a sí mismo y a los demás.

- **Objetivos:**
  - Saber presentarse a sí mismo y a los compañeros.
  - Interactuar adecuadamente con los demás.
- **Desarrollo:**

El dinamizador de la actividad se presentará así mismo y explicará cómo debemos hacerlo mediante una tarjeta (Anexo 3). Este lanzará un ovillo de lana a uno de los escolares y el que lo reciba cogerá el extremo del mismo para realizar su propia presentación. Terminada la misma, lanzará el ovillo a otro para que se presente y así hasta el último participante. Finalmente, se habrá creado una red que los une.

**Nota:** Si el alumno se niega a presentarse, como alternativa puede escribir o dibujar cómo es. Dicha presentación será leída o interpretada.

En esta sesión los niños también utilizarán pinturas de colores. Dibujarán un animal en la mano de otro participante. Cada uno de ellos, presentará el animal que ha dibujado siguiendo una serie de indicaciones: qué animal es, dónde vive y qué le gusta hacer.

- **Recursos:** Ovillo de lana, pinturas de colores y pinceles.
- **Agrupamiento:** Individual y pequeños grupos.

### SESIÓN 3: ¡La pata coja!

**BLOQUE I:** Habilidades básicas de interacción social.

**TIPO:** Sonreír y reír.

- **Objetivos:**
  - Identificar y reconocer en qué situaciones es o no es apropiado sonreír y reír.
  - Interactuar adecuadamente con los demás.

- **Desarrollo:**

La actividad se inicia comentando una situación en la que es apropiada sonreír (por ejemplo: cuando alguien nos saluda, cuando nos regalan algún objeto, etc.).

Posteriormente, el dinamizador mostrará tarjetas en las que se describen varias situaciones. Los alumnos deben identificar si en estas debemos sonreír o no. Tras la respuesta ofrecida, realizarán un recorrido a la pata coja para depositar las tarjetas en su cubo correspondiente.

Finalmente, cada uno de ellos se pasará por el recreo y tendrá que sonreír al menos a dos personas que le resulten cercanas y conocidas (maestro, compañero de clase, conserje...). Una vez realizado, los niños han de contarnos cómo se han sentido y cuáles han sido las reacciones del resto.

**Nota:** Las tarjetas explicativas y el juego de la pata coja aparecen en el Anexo 4.

- **Recursos:** Dos cubos, tarjetas de situaciones, pictogramas explicativos de la actividad.
- **Agrupamiento:** Parejas.

## SESIÓN 4: ¡Teatrillos!

**BLOQUE I:** Habilidades básicas de interacción social.

**TIPO:** Saludar y despedirse.

- **Objetivos:**

- Saludar de modo adecuado en determinadas situaciones.
- Despedirse de modo adecuado en determinadas situaciones.
- Interactuar adecuadamente con los compañeros.

- **Desarrollo:**

En primer lugar, el docente comentará a los escolares que es muy importante saludarnos ya que nos hace ser amables con los demás y expondrá ejemplos de saludos y despedidas (hola, adiós, buenos días, buenas noches, hasta luego...).

En segundo lugar, los participantes representarán pequeñas situaciones de la vida cotidiana donde saludamos y nos despedimos. Para ello, el dinamizador dirá a cada pareja qué escena han de representar (un saludo y despedida en una frutería, en la calle, en el colegio...). Para poder realizarlo, los niños deben ponerse de acuerdo sobre qué objetos van a ser útiles en su dramatización. Por ejemplo, si la escena a representar es una despedida en una frutería, podría ser útil coger frutas, etc. Todos los recursos se encontrarán en una cesta.

Para ayudar al alumno con TEA con este juego, se proporcionarán tarjetas con pictogramas de saludos y despedidas (Anexo 5).

- **Recursos:** Pictogramas de saludos y despedidas y otros objetos relacionados con la escena representada.
- **Agrupamiento:** Parejas y pequeños grupos.

## SESIÓN 5: ¡Pirañas y turistas!

**BLOQUE I:** Habilidades básicas de interacción social.

**TIPO:** Ayudar y pedir ayuda.

- **Objetivos:**

- Identificar situaciones en las que necesitamos ayuda.
- Pedir ayuda a otras personas cuando lo necesite.
- Ofrecer ayuda a otras personas cuando lo necesitan.
- Interactuar adecuadamente con los compañeros.

- **Desarrollo:**

En primer lugar, comentaremos con los niños situaciones en las que necesitamos ayuda: cuando nos hacemos daño, cuando queremos preguntar, cuando estamos tristes, etc.

A continuación, los discentes comentarán algunas situaciones en las que hayan necesitado ayuda o les hayan ayudado.

Finalmente, se jugará a las “pirañas”. En este juego cuantos más escolares participen mejor. En este caso, la zona naranja será un río imaginario. La mitad de los discentes serán pirañas y el resto serán turistas que quieren nadar por el río. Las pirañas deben evitar que los turistas naden (sujetándoles un brazo, una pierna, un zapato...). El rol de los turistas atrapados es pedir ayuda y los demás han de ayudarles (lanzando una cuerda, un aro, despistando a las pirañas, etc.). Finalmente, se intercambiarán los roles.

- **Recursos:** Balón, cuerdas, aros y pelotas. Pictogramas del juego (Anexo 6).

- **Agrupamiento:** Gran grupo.

## SESIÓN 6: ¡Juega conmigo!

**BLOQUE II:** Habilidades para hacer amistades.

**TIPO:** Unirse al juego con los otros.

- **Objetivos:**

- Unirse al juego o actividad de otros compañeros.
- Reaccionar de forma positiva cuando otros niños quieran unirse al juego.
- Interactuar adecuadamente con los compañeros.

- **Desarrollo:**

El docente explicará que unirse al juego es entrar en una actividad que otros están practicando y expondrá algunos ejemplos (jugar al escondite con otros niños cuando llego al parque). Además, les pediremos que nos digan si alguno de ellos se ha unido a algún juego en el recreo.

Posteriormente, ordenarán unas tarjetas en las que se indican una serie de instrucciones para unirse correctamente al grupo y ensayarán distintas conductas mediante la representación. Cada uno de ellos desempeñará un rol diferente.

Para ayudar al alumno con TEA en esta sesión, se proporcionarán tarjetas con pictogramas (Anexo 7).

- **Recursos:** imágenes que representen qué es entrar en el juego, instrucciones para unirse al juego de otros, tarjetas para la dramatización.
- **Agrupamiento:** los alumnos realizarán la actividad de ordenar las tarjetas por tríos y la representación de roles por grupos de 3 a 5 alumnos.

## SESIÓN 7: ¡Tengo, tienes, tenemos!

**BLOQUE II:** Habilidades para hacer amistades.

**TIPO:** Cooperar y compartir.

• **Objetivos:**

- Cooperar con el resto de compañeros en el juego.
- Compartir el material.
- Interactuar adecuadamente con los demás.

• **Desarrollo:**

En esta sesión los alumnos trabajarán mediante juegos cooperativos.

En primer lugar, jugarán a la cadena. Uno de ellos se la queda y debe pillar a alguien. Cuando lo pille, se deben dar la mano para seguir pillando al resto. Todos deben cooperar entre ellos para conseguir formar una larga cadena.

En segundo lugar, los alumnos se convertirán en siameses. Distribuidos por parejas deberán transportar un balón (con diferentes partes de su cuerpo) de un sitio a otro sin que se les caiga al suelo.

En tercer lugar, dos alumnos se atarán una de sus manos mediante una cuerda. Ambos trasladarán un globo de un lugar a otro mediante diferentes pases. Se requiere la cooperación de los alumnos para transportarlo hasta la meta propuesta.

**Nota:** Los alumnos dispondrán de tarjetas que les ayuden a comprender los diferentes juegos (Anexo 8).

- **Recursos:** Tarjetas explicativas de los juegos, balones y cuerdas.
- **Agrupamiento:** Grupal y por parejas.

## SESIÓN 8: ¡Sabemos pedir perdón!

**BLOQUE II:** Habilidades para hacer amistades.

**TIPO:** Pedir perdón.

• **Objetivos:**

- Reconocer situaciones en las que debemos disculparnos.



- Disculparse adecuadamente con otras personas.
- Interactuar adecuadamente con los compañeros.

- **Desarrollo:**

El dinamizador explicará a los discentes que todos nos equivocamos y que a veces hacemos cosas que no están bien y que pueden causarle daño a otras personas. En estos casos debemos pedir perdón para poder estar bien con los demás y seguir relacionándonos con ellos.

Posteriormente, se les presentará a los escolares diferentes situaciones donde deberán proponer una solución. Se creará un pequeño debate y completarán una ficha atendiendo a las situaciones representadas en las imágenes.

**Nota:** La acción de pedir perdón, las situaciones propuestas y la ficha estarán explicadas mediante pictogramas (Anexo 9).

- **Recursos:** Imágenes.
- **Agrupamiento:** Grupal (debates) y por tríos (ficha).

## SESIÓN 9: ¡Pantomimas!

**BLOQUE II:** Habilidades para hacer amistades.

**TIPO:** Dar y seguir instrucciones.

- **Objetivos:**

- Dar instrucciones correctamente.
- Seguir instrucciones de forma adecuada.
- Interactuar adecuadamente con los compañeros.

- **Desarrollo:**

En primer lugar, la persona encargada de llevar a cabo la actividad comentará al resto que es muy importante seguir las instrucciones o pasos que se nos indican ya que nos van a resultar útiles para desarrollar y resolver actividades.

En segundo lugar, los escolares se distribuirán en pequeños grupos. En cada uno habrá dos roles: instructores y mimos. Los primeros darán a los mimos una serie de instrucciones (Anexo 10). Los mimos han de escenificar las instrucciones y ejecutarlas de forma correcta.

- **Recursos:** Tarjetas instructoras.
- **Agrupamiento:** Parejas y pequeños grupos.

### Sesión 10: ¡Periodistas en acción!

**BLOQUE III:** Habilidades conversacionales.

**TIPO:** Iniciar conversaciones.

- **Objetivos:**
  - Iniciar conversaciones con los demás.
  - Interactuar adecuadamente con los compañeros.

- **Desarrollo:**

El docente ofrecerá una serie de pautas para iniciar conversaciones. Tras las mismas, los escolares se convertirán en periodistas. Por tríos, deberán dirigirse a varias personas del recreo para preguntarle a qué juega, cómo se llama (si no lo conoce), si le gustaría que en el recreo todos jugaran juntos... (Anexo 11).

Los discentes volverán de nuevo al área roja para contarle al resto las conversaciones que ha tenido con algunos niños, cuáles han sido sus reacciones, cómo se han sentido, cómo han terminado la conversación, etc.

- **Recursos:** tarjetas explicativas, lápiz y papel.
- **Agrupamiento:** parejas/tríos/cuartetos.

### SESIÓN 11: ¡La sin hueso!

**BLOQUE III:** Habilidades conversacionales.

**TIPO:** Mantener conversaciones.

- **Objetivos:**
  - Mantener conversaciones con los compañeros.

- Interactuar adecuadamente con los compañeros.

- **Desarrollo:**

El dinamizador de la actividad preguntará a los participantes cuál ha sido su última conversación más interesante, de qué hablaron y con quién. Además, los escolares deberán representar varias situaciones (una propuesta por el docente y otra por ellos mismos) mediante role-play y crearán una historia entre todos siguiendo la siguiente consigna: “Érase una vez una niña a la que le gustaba bailar...”. Uno de ellos comienza la historia y el resto la continuará (Anexo 12).

- **Recursos:** Tarjetas explicativas para realizar el role-playing y para contar la historia propuesta por el dinamizador.
- **Agrupamiento:** Parejas/tríos/cuartetos y gran grupo.

## SESIÓN 12: ¡Hasta pronto!

**BLOQUE III:** Habilidades conversacionales.

**TIPO:** Terminar conversaciones.

- **Objetivos:**

- Terminar conversaciones de forma adecuada y cordial.
- Interactuar adecuadamente con los compañeros.

- **Desarrollo:**

El docente pregunta a los participantes qué recuerden la última conversación que tuvieron con alguien. Se les pide que conversen entre ellos comentando con quién fue, cómo y por qué terminó esa conversación.

Posteriormente, explicará que las conversaciones pueden terminarse porque: tenemos prisa, no nos interesa el tema, nos aburrimos y/o tenemos cosas que hacer. Asimismo, motivará al alumnado a que propongan varios ejemplos como los anteriormente mencionados.

A continuación, los encargados de la actividad modelarán una situación de

despedida para que, posteriormente, el alumnado realice lo mismo atendiendo a los ejemplos sugeridos por los docentes (Anexo 13).

- **Recursos:** Ficha para trabajar cómo terminamos las conversaciones y ejemplos sugeridos para el modelado.
- **Agrupamiento:** Cuarteto y gran grupo.

### SESIÓN 13: ¡El chat de los amigos!

**BLOQUE III:** Habilidades conversacionales.

**TIPO:** Conversaciones en grupo.

- **Objetivos:**

- Participar adecuadamente en las conversaciones de grupo.
- Interactuar adecuadamente con los compañeros.

- **Desarrollo:**

En esta sesión, el alumnado pondrá en práctica las habilidades trabajadas en las sesiones anteriores. Para ello, participarán en varios juegos:

- 1) Casi tres verdades. Los discentes se dispondrán en círculo. Elegidos al azar, cada participante expondrá tres informaciones: dos reales y una mentira. Divididos por grupos de 4, deberán averiguar cuál es la información falsa en el menor tiempo posible. El equipo que averigüe más mentiras será el ganador.
- 2) Qué no sé, qué tú sabes. En este juego, los participantes bailarán con un aro y lo harán girar con diferentes partes de su cuerpo. Durante esta acción deberán conversar entre ellos sobre algún tema que el otro no conozca. Compartirán opiniones, formularán preguntas e intentarán responder a lo que se pide. Finalmente, se intercambian los roles, contando algo que el otro no sabe.

**Nota:** Los alumnos dispondrán de ayudas visuales para la ejecución de los juegos

(Anexo 14).

- **Recursos:** Tarjetas explicativas de los juegos.
- **Agrupamiento:** Cuarteto y parejas.

## SESIÓN 14: ¡El baile de las emociones!

**BLOQUE IV:** HHSS complejas.

**TIPO:** Expresar y reconocer los sentimientos.

- **Objetivos:**

- Expresar y reconocer los sentimientos.
- Dialogar con los demás sobre cómo nos sentimos.
- Interactuar adecuadamente con los compañeros.

- **Desarrollo:**

Inicialmente, el dinamizador comentará a los escolares que los sentimientos siempre nos acompañan y que forman parte de nosotros. Estos sentimientos pueden ser de muchos tipos: alegría, tristeza, enfado, miedo, asco, sorpresa, etc.

Para facilitar su comprensión utilizaremos caretas con diferentes expresiones emocionales (creadas por ellos). Los escolares se pondrán las caretas y representarán la emoción. Podemos pedirles que nos comenten en qué ocasiones se sienten así.

En el baile de las emociones, los participantes tienen que expresar con su cuerpo las sensaciones que les producen distintas canciones. Los escolares deben moverse de un modo u otro según como se sientan en ese momento (pueden correr, saltar, bailar, gritar...).

**Nota:** las emociones y el juego del baile de las emociones aparecerán explicados mediante pictogramas (Anexo 15).

- **Recursos:** Caretas de las emociones y canciones.

- **Agrupamiento:** Gran grupo.

### SESIÓN 15: ¡Gira y recuerda!

**BLOQUE IV:** HHSS complejas.

**TIPO:** Comprender los sentimientos ajenos.

- **Objetivos:**

- Reconocer los sentimientos de los demás.
- Comprender los sentimientos de los demás.
- Interactuar de forma adecuada con los compañeros.

- **Desarrollo:**

Cada participante hará girar una ruleta de las emociones. Deberá expresar la emoción que le ha tocado y el resto de los escolares dibujarán en el suelo una posible situación que ejemplifique dicha emoción y otros la interpretarán.

Posteriormente, los discentes jugarán a un juego de memoria en el que trabajarán las emociones. El encargado de la actividad colocará de forma desordenada una serie de parejas de emociones. Los alumnos levantarán dos fichas y si no coinciden las pondrá bocabajo de nuevo. El que más parejas consiga será el que gane.

**Nota:** la ruleta y el juego de memoria aparecerán explicados a través de pictogramas (Anexo 16).

- **Recursos:** Ruleta de las emociones, tizas y juego de memoria.
- **Agrupamiento:** Grupal.

### SESIÓN 16: ¡Exploradores!

**BLOQUE IV:** HHSS complejas.

**TIPO:** Autoafirmaciones positivas.

- **Objetivos:**

- Realizar autoafirmaciones positivas.
- Interactuar adecuadamente con los compañeros.

- **Desarrollo:**

Previamente al juego, el voluntario explicará a los alumnos que es muy importante motivarnos. Les comentará que es muy útil recordarnos a nosotros mismos que podemos: conseguir aquello que deseamos, hacer el examen genial, crear nuevos amigos, etc. Esto nos va a ayudar a conseguir de forma más amena nuestros objetivos.

A continuación, se iniciará el juego. Los discentes se colocarán por parejas. Sus tobillos estarán atados entre sí. Su función es la de buscar en diferentes cajas (distribuidas por la zona verdes) frases que nos ayuden a motivarnos.

Una vez que hayan explorado las cajas y localizado las tarjetas motivantes, recitarán las frases hasta llegar al dinamizador. Finalmente, este hará un recuento de las tarjetas. Resultará ganadora la pareja que tenga más tarjetas.

**Nota:** La sesión se encuentra detallada en el Anexo 17.

- **Recursos:** Pictogramas de la actividad, cajas de cartón, bolas de papel y cuerdas.
- **Agrupamiento:** Parejas.

### SESIÓN 17: ¡El paracaídas!

**BLOQUE IV:** HHSS complejas.

**TIPO:** Autorrecompensarse.

- **Objetivos:**

- Realizar autorrecompensas de forma adecuada.
- Interactuar adecuadamente con los compañeros.

- **Desarrollo:**

En esta sesión, los alumnos jugarán al paracaídas. Sujetarán la tela por cada uno de sus extremos. El dinamizador lanzará varias pelotas dentro de la tela. Los jugadores deben procurar que las pelotas no caigan al suelo. Para ello, necesitarán la cooperación de todos. El objetivo del juego es mantener el mayor número de pelotas dentro del paracaídas.

Una vez que lo hayan conseguido, felicitaremos a los alumnos con un aplauso y les propondremos realizar una lista de autorrecompensas por su buen trabajo en equipo. Cada alumno debe aportar al menos dos recompensas. Estas serán escritas en el suelo del recreo con tizas. Ofreceremos a los escolares imágenes en las que aparezcan algunos ejemplos de autorrecompensas (Anexo 18).

- **Recursos:** Paracaídas, pelotas y tizas.
- **Agrupamiento:** Grupal.

## **5.6. Evaluación**

La evaluación que se llevará a cabo será continua. Al final de cada una de las sesiones, el dinamizador de la actividad completará una hoja de registro individual (Anexo 19). En ella, se anotan las respuestas del sujeto con respecto a las HHSS trabajadas.

Se recogerá información sobre aquellas actividades y juegos que resultan más útiles y beneficiosos. Si existen juegos que no han funcionado del todo correctamente, también se anotará para que sean modificados.

Además, el docente encargado de la propuesta cumplimentará un cuestionario (Anexo 20) que rellenará conforme se vayan trabajando los diferentes bloques.

Este cuestionario está formado por 31 ítems donde se califica del 1 al 5 (siendo el 1 una conducta que nunca emite y el 5 aquella que siempre realiza). Se evalúa si el alumnado ha cumplido los objetivos establecidos en los diferentes bloques.

## **6. CONCLUSIONES LIMITACIONES E IMPLICACIONES (PROPUESTA TEA)**

Esta propuesta de intervención es un buen soporte para todos aquellos docentes que necesiten, en algún momento, recurrir a la enseñanza de HHSS en niños con baja competencia social, en este caso, en estudiantes con TEA.



La estructura de esta propuesta es clara y sencilla ya que se trabaja por bloques y colores. Facilita su enseñanza y puesta en práctica puesto que las HHSS se desarrollan de manera gradual, desde las más básicas a las más complejas. Asimismo, este trabajo es muy rico por la diversidad de actividades y juegos que aparecen. Todos ellos se acompañan de apoyos visuales, lo que favorecerá la comunicación.

Este trabajo es útil no solo para aplicarlo en los patios del recreo. Muchas actividades y juegos que se proponen pueden adaptarse y trabajarse en otros entornos educativos: talleres, aulas de apoyo a la integración y grupo-clase. El apoyo visual que se brinda en estos juegos puede ser lucrativo para otras situaciones.

Además, esta propuesta se puede aplicar en el contexto socio-familiar. Con ella, podemos ayudar a los familiares de estos alumnos ofreciéndoles una serie de indicaciones en la enseñanza de las HHSS. Se pueden poner en práctica en casa, en el parque, en fiestas de cumpleaños, etc. En ella, se proporciona información y recursos necesarios para aplicarla.

La aplicación de diferentes partes de la intervención, ha permitido que el alumnado, con dificultad para unirse al juego, tenga la oportunidad de solventar los problemas de interacción social, aprenda HHSS para relacionarse adecuadamente, disfrute del juego e incluso haga amigos.

Al ser un recreo dirigido el alumnado con TEA no se siente tan desconcertado y sin saber qué hacer. Además, los agrupamientos que se establecen son múltiples, lo que favorece la inclusión de estos niños con su grupo de iguales. Trabajar conjuntamente y en interacción permitió a los alumnos tomar conciencia sobre la diversidad.

Respecto a las limitaciones, cabe destacar que no hemos podido probar de forma completa todas las sesiones planteadas debido a la falta de tiempo. Además, las condiciones meteorológicas, que se han venido desarrollando en el último mes, han impedido su aplicación. Sin embargo, han podido probarse algunos juegos de diferentes sesiones en el patio del recreo siendo su resultado exitoso.

El carácter general que presenta la propuesta ha de adaptarse a la características concretas de los niños que van a participar en las diferentes sesiones.

El número de voluntarios es fundamental para el desarrollo de la propuesta. Si disponemos de todos los elementos para su ejecución y no hay recursos personales suficientes, no podrá llevarse a la práctica. Es conveniente el compromiso de los encargados de la actividad para la continuidad de dicha propuesta.

En cuanto a las posibles líneas de mejora, se podría ampliar el número de sesiones para que puedan desarrollarse a lo largo de un curso completo, plantear los juegos enfocados a los intereses de estos escolares y trabajar las HHSS complejas en mayor profundidad (ampliar el número de sesiones por cada habilidad).

Con perspectiva de futuro, sería interesante que este tipo de propuesta se desplegara en todos los centros educativos para que los niños vean que existen otras muchas posibilidades de juegos en el recreo y lo perciban como una buena oportunidad para relacionarse y hacer nuevos amigos.

Finalmente, reflejar que este Trabajo de Fin de Grado ha supuesto un reto particular, académico y profesional dada la dedicación y el tiempo que requiere. Nos ha permitido tener una visión más abierta e innovadora acerca del trabajo en los patios de recreo.

## **7. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN TDAH.**

### **7.1. Introducción**

Esta segunda propuesta de intervención pretende enriquecer las interacciones sociales de los escolares con TDAH en el patio del recreo. Como se ha expuesto con anterioridad, estos alumnos tienen ciertos problemas para relacionarse con los demás, pudiendo deberse a su comportamiento, escasas HHSS, su impulsividad, poco autocontrol, etc. Está formada por 19 sesiones que hemos agrupado en 4 bloques de colores (Anexo 21).

En el primer bloque, trabajaremos los tipos de comportamientos existentes (agresivo, pasivo y asertivo) para que el alumno con TDAH conozca, desde el comienzo de la propuesta, que la forma más adecuada para relacionarnos con los demás ha de ser asertiva.

En el segundo bloque, incidimos en el aprendizaje adecuado de determinadas HHSS básicas (iniciar y mantener conversaciones adecuadamente, escuchar, cooperar y compartir).

En el tercer bloque, nos adentramos en la enseñanza de aspectos más complejos tales como el autocontrol, las autoinstrucciones y la resolución de conflictos que, como se ha expuesto anteriormente, son convenientes tratarlos en estos escolares.

Finalmente, en el cuarto bloque nos centraremos en la inatención, impulsividad e hiperactividad.

Además, destacar que en la gran mayoría de las sesiones incluimos un apartado de relajación, sobre todo, en aquellas de mayor agitación. Pretendemos que el alumnado vuelva a un estado de calma tras el juego. Estas actividades de relajación se irán repitiendo de forma alternativa para que los niños con TDAH las interioricen y puedan recurrir a ellas en momentos de mayor impulsividad.

El recreo será el lugar donde se desarrollen las sesiones. Podemos aprovechar estos momentos de libre interacción para enriquecer las interacciones sociales de todos los estudiantes.

Se plantea una propuesta de recreo dirigido para beneficiar a todos estos alumnos, para que aprendan a relacionarse de forma adecuada. Asimismo, la presencia de nuevas actividades y juegos hará que el fútbol (en este caso) no sea el imperante en el patio del recreo.

## **7.2. Destinatarios**

Esta propuesta va dirigida a los discentes con TDAH escolarizados en un centro ordinario, independientemente de la modalidad que cursen. Los niños con escasas HHSS también pueden incorporarse y participar en las diferentes sesiones planteadas. Se pretende que todos los participantes aprendan y mejoren habilidades de interacción social.

Las sesiones están planteadas para ser ejecutadas por el alumnado del primer y segundo ciclo de Educación Primaria. La incorporación de otro perfil de alumnado puede realizarse adaptándose los juegos y actividades programadas.

## **7.3. Temporalización**

La presente propuesta está diseñada para ser desarrollada en un período de tres meses, es decir, a lo largo de un trimestre completo. Se trabajará durante 25 minutos aproximadamente los martes y jueves de cada semana. Los días planteados pueden adaptarse debido al mal tiempo o preferencias de los encargados de la propuesta.

Tras la finalización de este período, las HHSS pueden seguir trabajándose si se cree conveniente. Los objetivos y juegos planteados podrán modificarse incluyendo nuevas variantes o incrementando la dificultad de ejecución.

## **7.4. Consideraciones de la propuesta**

El planteamiento de este tipo de propuesta en el recreo implica la aceptación del equipo directivo y del equipo docente. Los encargados de su puesta en práctica podrían ser:

- Maestros voluntarios que impartan docencia en dicho centro ordinario.
- Alumnos voluntarios que curse sexto de Educación Primaria.

Para que las sesiones se efectúen correctamente es necesario un mínimo de 6 participantes. El número máximo de participantes estará determinado en función del número de “monitores” (15 alumnos por monitor).

Es conveniente que el alumnado con TDAH adquiera estas HHSS trabajando con sus compañeros de clases, con los que mayor relación tenga y con personas nuevas. Se persigue un contacto continuo con diferentes compañeros del colegio.

Finalmente destacar que si algunos de los juegos no han podido desarrollarse por falta de tiempo o por condiciones meteorológicas, pueden aplazarse para el siguiente día programado.

### 7.5. Actividades

<b>Sesión 1: ¡Sabemos hacerlo bien!</b>	
<b>BLOQUE I:</b> Asertividad.	
<b>TIPO:</b> Estilos comunicativos.	
<b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diferenciar los tres estilos comunicativos: agresivo, pasivo y asertivo.</li> <li>• Comprender la importancia de comunicarnos de forma asertiva.</li> <li>• Reconocer e identificar los diferentes comportamientos en las situaciones propuestas.</li> <li>• Interactuar positivamente con el resto.</li> </ul>
<b>Recursos</b>	Tarjetas explicativas, tarjetas de color rojo, naranja y amarillo y frases con situaciones.
<b>Desarrollo</b>	<p>Los docentes comentarán que existen varias formas de responder a los demás (cuando ofrecemos nuestro punto de vista o cuando decimos lo que pensamos).</p> <p>A continuación, se explicará los estilos comunicativos incidiendo en la importancia de comunicarnos asertivamente:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ León (estilo agresivo)</li> <li>○ Tortuga (estilo pasivo)</li> <li>○ Persona (estilo asertivo)</li> </ul>

	<p style="text-align: center;"><b>Juego 1:</b></p> <p>Los participantes contarán con tres tarjetas: una de color rojo (estilo agresivo), otra de color naranja (estilo pasivo) y otra de color verde (estilo asertivo). En este juego, el dinamizador leerá varias frases y los escolares deberán situarse junto a la tarjeta que represente dicha frase.</p> <p style="text-align: center;"><b>Juego 2:</b></p> <p>Los discentes responderán a varias situaciones utilizando los tres estilos de comunicación: agresivo, pasivo y asertivo. Cada uno de ellos desempeñará un rol (repitiéndose si es necesario).</p> <p><b>Nota:</b> Esta sesión se encuentra detallada en el Anexo 22.</p>
<b>Agrupamiento</b>	Gran grupo.

<b>Sesión 2: ¡No es no!</b>	
<b>BLOQUE I:</b> Asertividad.	
<b>TIPO:</b> Decir no de forma asertiva.	
<b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Decir no de forma asertiva.</li> <li>• Poner en práctica algunos consejos para responder asertivamente.</li> <li>• Interactuar positivamente con el resto.</li> </ul>
<b>Recursos</b>	Ninguno.
<b>Desarrollo</b>	<p>Explicaremos al alumnado que, a lo largo de nuestra vida, las personas nos proponen situaciones en las que no estamos de acuerdo. Es muy importante saber decir que no y defender nuestra postura.</p> <p>Posteriormente, los discentes dispondrán de algunas tarjetas que ofrecen varios consejos para decir no de forma asertiva (Anexo 23).</p> <p style="text-align: center;"><b>Juego:</b></p> <p>Plantaremos un juego de rol en un equipo (equipo A) intentarán convencer a otro (equipo B) para que:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Hagan “chuletas” en el examen de mañana.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Hagan los deberes a una compañera.</li> <li>○ Roben lápices de colores.</li> <li>○ Escondan el bocadillo de un amigo.</li> <li>○ Se burlen de la vestimenta de una amiga.</li> <li>○ Le pinten la agenda a otro.</li> </ul> <p>El equipo B no podrá dejarse convencer. Para ello, deben responder de forma asertiva diciendo no y defendiendo su postura utilizando los consejos ofrecidos previamente. Por último, rotarán los roles.</p>
<b>Agrupamiento</b>	Dos equipos.

<b>Sesión 3: ¡Shhh, escucha!</b>	
<b>BLOQUE II:</b> Habilidades básicas de interacción social.	
<b>TIPO:</b> Escuchar.	
<b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Poner en práctica habilidades de escucha.</li> <li>• Interactuar positivamente con el resto.</li> <li>• Tranquilizar el cuerpo y la mente mediante la respiración.</li> </ul>
<b>Recursos</b>	Radio, canciones, tarjetas y cinta transparente.
<b>Desarrollo</b>	<p>En primer lugar, el dinamizador de la actividad comentará que es muy importante escuchar a los demás ya que nos va a permitir comprender a los demás.</p> <p style="text-align: center;"><b>Juego:</b></p> <p>En este juego, se dividirá a los participantes en dos equipos. Cada equipo elige a un miembro que actuará con el rol de “ciego”. Antes de empezar, el encargado del juego colocará los obstáculos que el ciego no podrá tocar.</p> <p>El juego consiste en que el “ciego”, con los ojos vendados, vaya esquivando los obstáculos (pelotas, aros, picas, etc.). Para ello, tendrá que escuchar atentamente a sus compañeros que le indicarán por donde ha de caminar sin tropezarse.</p>

	<p>Ambos equipos empezarán al mismo tiempo. Si el “ciego” toca los objetos quedará eliminado y su rol pasará a otro miembro. Aquel participante que logre cruzar el recorrido correctamente, coronará a su equipo ganador.</p> <p>Si los alumnos consiguen cruzar rápidamente dicha zona, se podría elegir a varios escolares para que actúen como “ciegos” y juntos de la mano deberán atravesar el camino.</p> <p style="text-align: center;"><b>Relajación:</b></p> <p>Los discentes van a simular que están tomando un plato de sopa. Les comentamos que dicha sopa puede estar muy caliente o fría por lo que deberán soplar si se les indica que está caliente.</p>
<b>Agrupamiento</b>	Dos equipos y gran grupo.

<b>Sesión 4: ¡La llave mágica!</b>	
<b>BLOQUE II:</b> Habilidades básicas de interacción social.	
<b>TIPO:</b> Pedir favores.	
<b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pedir favores educadamente.</li> <li>• Interactuar positivamente con el resto.</li> <li>• Tranquilizar el cuerpo y la mente mediante la respiración.</li> </ul>
<b>Recursos</b>	Varias llaves, dos candados, dos cajas (baúles), tarjetas con palabras.
<b>Desarrollo</b>	<p>En primer lugar, el encargado de la actividad explicará a los discentes, sirviéndose de una serie de tarjetas, formas adecuadas de pedir y hacer favores.</p> <p style="text-align: center;"><b>Juego 1:</b></p> <p>Los participantes se dividirán en dos equipos. Sus miembros realizarán un recorrido a la pata coja. Al final del mismo, deberán buscar en una caja una llave que coincida con la cerradura de un baúl. Por cada llave que cojan, regresarán al punto de partida para</p>



	<p>comprobar si es la que buscan.</p> <p>Si la llave es incorrecta, le cederán el turno a otro y así sucesivamente hasta encontrarla. Tras abrir el baúl, el equipo debe ordenar una serie de oraciones que pondrán en práctica con compañeros del recreo. El equipo que lo haga correctamente se condecorará ganador.</p> <p style="text-align: center;"><b>Juego 2:</b></p> <p>Los escolares simularán las siguientes situaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pedir a los docentes que le dejen ir al servicio.</li> <li>• Pedir a los compañeros que le dejen sus colores.</li> <li>• Pedir los deberes a un compañero porque no has ido al cole.</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>Relajación:</b></p> <p>El alumnado se sentará formando un semicírculo. Simulando que son un globo, efectuarán la respiración diafragmática. El juego consiste en inspirar lentamente dejando que el aire ingrese en los pulmones y alcance al abdomen (hinchándose como un globito). Posteriormente, expulsarán lentamente el aire contenido.</p> <p><b>Nota:</b> los consejos, para pedir y hacer favores, y las oraciones a ordenar aparecen en el Anexo 24.</p>
<b>Agrupamiento</b>	Por equipos.

<b>Sesión 5: ¡Bla, bla, bla!</b>	
<b>BLOQUE II:</b> Habilidades básicas de interacción social.	
<b>TIPO:</b> Iniciar, mantener y terminar conversaciones.	
<b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Practicar la forma correcta de iniciar, mantener y terminar conversaciones.</li> <li>• Interactuar positivamente con el resto.</li> <li>• Relajar el cuerpo y la mente mediante la respiración.</li> </ul>
<b>Recursos</b>	Una cuerda y varias plumas.
<b>Desarrollo</b>	El dinamizador de la actividad, preguntará al alumnado: “¿Cómo

	<p><i>podemos iniciar conversaciones con los demás? ¿Quién ha podido ver a otros compañeros conversar? ¿Cómo terminamos una conversación”</i>. Además, ofrecerá unas tarjetas en las que se indica cómo podemos iniciar, mantener y terminar conversaciones (Anexo 25).</p> <p style="text-align: center;"><b>Juego:</b></p> <p>Los discentes jugarán a saltar la comba. Dos de los participantes serán los encargados de sujetar los extremos de la misma. El resto deberá saltar siguiendo estas consignas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comentar lo que le gusta hacer en sus ratos libres.</li> <li>• Decir a sus compañeros su futuro trabajo y los estudios que pretende realizar.</li> <li>• Describir a su mascota.</li> <li>• Hablar de su deporte favorito.</li> <li>• Mencionar sus libros favoritos y/o series de televisión.</li> </ul> <p>Cada uno hablará de uno de los temas anteriores. Además, la velocidad de los saltos incrementará poco a poco. Si uno pisa la comba, deberá salir y esperar su turno.</p> <p style="text-align: center;"><b>Relajación:</b></p> <p>Distribuidos en parejas, los escolares elegirán un sitio para sentarse tranquilamente. Uno de ellos debe dibujar (con el dedo o una pluma) en la espalda de su pareja una palabra. El otro debe averiguarla. Si no la descubre pueden ofrecerse pistas. Finalmente, rotarán los roles.</p>
<b>Agrupamiento</b>	Gran grupo y por parejas.

<b>Sesión 6: ¡Todos a una!</b>	
<b>BLOQUE II:</b> Habilidades básicas de interacción social.	
<b>TIPO:</b> Cooperar.	
<b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cooperar y trabajar en equipo.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interactuar positivamente con el resto.</li> <li>• Rememorar situaciones que ayudan a relajarnos.</li> </ul>
<b>Recursos</b>	Una colchoneta por cada equipo participante.
<b>Desarrollo</b>	<p style="text-align: center;"><b>Juego 1:</b></p> <p>Los escolares se dispondrán por grupos de 5. Cada miembro del equipo estará a cuatro patas y encima de todos se colocará un gran caparazón (colchoneta). Cada equipo deberá transportar el caparazón en su espalda sin que se les caiga y sin tocarlo con las manos. Si a algún equipo se le cae deberá iniciar de nuevo el recorrido.</p> <p style="text-align: center;"><b>Juego 2:</b></p> <p>El monitor de la actividad dará una única indicación: “Sin hablar, formaremos una fila y estaremos ordenados según el día y mes de nuestro cumpleaños (desde enero hasta diciembre)”. Los alumnos deben ordenarse cronológicamente sin hablar.</p> <p style="text-align: center;"><b>Relajación:</b></p> <p>Para este juego, pediremos a los discentes que se tumben en el suelo y que cierren los ojos durante un tiempo. El encargado de la actividad les propondrá que imaginen o recuerden diferentes situaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Estar en la playa viendo el atardecer.</li> <li>• Estar en el bosque escuchando el sonido de los pajarillos y el agua del riachuelo.</li> <li>• Sentir como nos hacen un masaje por todo el cuerpo.</li> <li>• Recordar nuestra canción favorita.</li> </ul>
<b>Agrupamiento</b>	Grupos de 5 y gran grupo.

### Sesión 7: ¡Help!

**BLOQUE II:** Habilidades básicas de interacción social.

**TIPO:** Ofrecer ayuda.

<b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ofrecer ayuda adecuadamente en las situaciones que se</li> </ul>
------------------	---

	<p>proponen.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Interactuar positivamente con el resto.</li> <li>• Tranquilizar el cuerpo y la mente a través del movimiento.</li> </ul>
<b>Recursos</b>	Ninguno.
<b>Desarrollo</b>	<p>Al comienzo de la sesión, hablaremos sobre la ayuda: qué significa ayudar a los demás, si nos gusta ayudar y ser ayudados.</p> <p style="text-align: center;"><b>Juego 1:</b></p> <p>En este juego los alumnos realizarán un role-play atendiendo a una serie de indicaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Estamos en casa y un familiar está preparando una fiesta de cumpleaños. Se le ve cansado y agobiado porque le quedan muchas cosas por hacer. Mis amigos y yo le ayudamos.</li> <li>• Mi compañera está muy preocupada porque hoy se le ha olvidado traer los libros. Mis amigos y yo la ayudamos.</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>Juego 2:</b></p> <p>En este juego, dos de los participantes deberán taparse los ojos. El resto hará un corro y agarrados de las manos deberán enredarse entre ellos. Cuando estén bastante enredados, los participantes del antifaz se lo quitarán y ayudarán al resto a deshacer el nudo. El alumnado enredado deberá responder a la ayuda que le están ofreciendo.</p> <p style="text-align: center;"><b>Relajación:</b></p> <p>Los alumnos se dispondrán en círculo. Cada uno de ellos se va a sacudir las diferentes partes de su cuerpo (manos, brazos, pies y piernas). La intensidad será marcada por el dinamizador (sacudida suave, media y fuerte).</p>
<b>Agrupamiento</b>	Gran grupo.

<b>Sesión 8: ¡Cuadrículas!</b>	
<b>BLOQUE III: HHSS complejas.</b>	
<b>TIPO:</b> Dar y seguir instrucciones.	
<b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizar instrucciones correctamente a través del juego.</li> <li>• Interactuar positivamente con el resto.</li> <li>• Tranquilizar el cuerpo y la mente mediante la respiración.</li> </ul>
<b>Materiales</b>	Tizas de colores y tarjetas de instrucciones.
<b>Desarrollo</b>	<p style="text-align: center;"><b>Juego :</b></p> <p>En este juego, se ha de seguir una serie de instrucciones (Anexo 26). Para ello, los participantes se concentrarán en pequeños grupos.</p> <p>Previamente, se dibujarán varias cuadrículas en el suelo (tantas como grupos). El juego se inicia del siguiente modo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- A cada equipo se les entregará instrucciones que han de ejecutar ordenadamente.</li> <li>- Un miembro del equipo leerá las instrucciones a sus compañeros.</li> <li>- A continuación el equipo se organiza en hileras</li> <li>- El primer alumno de la hilera escuchará atentamente la instrucción (por ejemplo, dibujar un globo en la casilla 3b) y realizarla correctamente.</li> <li>- Si la realiza bien, dará un punto a su equipo.</li> <li>- Una vez realizada la instrucción, los alumnos tendrán que irse de nuevo a la hilera. Colocándose al final de ella.</li> <li>- Todo este proceso se repetirá hasta agotar las instrucciones</li> <li>- Finalmente se hará un recuento de los puntos obtenidos por cada equipo.</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>Relajación:</b></p> <p>Los escolares formarán un círculo y se tumbarán de espaldas en unas colchonetas. Subirán los brazos poco a poco desde las piernas hasta</p>

	llevarlos a la altura de sus cabezas. Aquel participante que logre subir los brazos con mayor lentitud, resultará ganador.
<b>Agrupamiento</b>	Gran grupo.

<b>Sesión 9: ¡El tesoro!</b>	
<b>BLOQUE III: HHSS complejas.</b>	
<b>TIPO:</b> Dar y seguir instrucciones.	
<b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizar instrucciones correctamente a través del juego.</li> <li>• Interactuar positivamente con el resto.</li> <li>• Tranquilizar el cuerpo y la mente mediante la respiración.</li> </ul>
<b>Materiales</b>	Tarjetas instructoras.
<b>Desarrollo</b>	<p style="text-align: center;"><b>Juego:</b></p> <p>Se realizará una mini-gymkana de búsqueda del tesoro por el recreo. Esconderemos las pistas en cajas de cartón que deberán ir encontrando de forma ordenada.</p> <p>Las pistas (Anexo 27) están formadas por instrucciones que el alumno debe seguir y realizar correctamente y que les llevará a la siguiente pista.</p> <p>Por cada instrucción ejecutada correctamente, se le entregará a cada equipo una letra. Al final de la gymkana, los discentes tendrán acumuladas varias letras que deben ordenar para encontrar el tesoro.</p> <p><b>Nota:</b> cada equipo tendrá sus pistas y letras.</p> <p style="text-align: center;"><b>Relajación</b></p> <p>Los discentes se dispondrán en círculo. Se agarrarán de sus manos y con los ojos cerrados las irán levantado (inspirando) y bajando (expirando) lentamente un par de veces.</p>
<b>Agrupamiento</b>	Por equipos.

<b>Sesión 10: ¡Soluciones creativas!</b>	
<b>BLOQUE:</b> HHSS complejas.	
<b>TIPO:</b> Resolución de conflictos.	
<b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprender los pasos que les ayuden a resolver los problemas planteados.</li> <li>• Buscar soluciones creativas.</li> <li>• Interactuar positivamente con el resto.</li> <li>• Tranquilizar el cuerpo y la mente mediante la respiración diafragmática.</li> </ul>
<b>Recursos</b>	Tarjetas instructoras y papel continuo de dos colores (sábana).
<b>Desarrollo</b>	<p>Los discentes leerán conjuntamente los pasos a seguir para resolver un problema correctamente (Anexo 28).</p> <p style="text-align: center;"><b>Juego 1:</b></p> <p>Los escolares deberán ofrecer una solución creativa a las diferentes situaciones propuestas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Transportar con dos picas una pelota.</li> <li>• Transportar agua en un embudo.</li> <li>• Construir una torre gigante con fichas de dominó.</li> <li>• Inventar un juego con varias piedras.</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>Juego 2:</b></p> <p>El dinamizador entregará a los participantes una sábana de dos colores. Los escolares se sentarán en la sábana ocupando únicamente un color. Posteriormente, entre todos deberán darle la vuelta a la sábana sin que ninguno toque el suelo y sin que nadie se baja de ella. Si es el grupo es numeroso podemos realizar la actividad por subgrupos.</p> <p style="text-align: center;"><b>Relajación:</b></p> <p>El alumnado se sentará en el suelo formando un semicírculo para efectuar la respiración diafragmática. El juego consiste en inspirar</p>

	lentamente dejando que el aire ingrese en los pulmones y alcance al abdomen (hinchándose como un globito). Posteriormente, expulsarán lentamente el aire contenido hasta que no quede ninguno.
<b>Agrupamiento</b>	Tríos y gran grupo.

<b>Sesión 11: ¡Buscando una solución!</b>	
<b>Bloque III:</b> HHSS complejas.	
<b>TIPO:</b> Resolución de conflictos.	
<b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Trabajar en equipo la resolución de situaciones problemáticas.</li> <li>• Interactuar positivamente con el resto.</li> <li>• Tranquilizar el cuerpo y la mente a través de la relajación.</li> </ul>
<b>Recursos</b>	Ficha con situaciones a representar y varias plumas.
<b>Desarrollo</b>	<p style="text-align: center;"><b>Juego:</b></p> <p>El alumnado realizará pequeñas dramatizaciones de diferentes situaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Durante el recreo, la clase de primero B y la clase de tercero A quieren jugar al baloncesto, pero solo hay una pelota.</li> <li>• Pablo trae un bocadillo de salami. A él no le gusta nada, pero su amiga lo trae de queso y a él le encanta.</li> <li>• Marco ha roto la pulsera de Paula mientras jugaban al pilla-pilla. Marco lo ha hecho sin querer, pero Paula está muy triste.</li> <li>• María le ha dado un pelotazo en la cabeza a Luis. Él quiere ir a echarse agua porque le duele, pero está muy mareado.</li> </ul> <p>Tras la dramatización de las mismas, los escolares pensarán en diferentes soluciones, reflexionando cuál es la más adecuada.</p> <p style="text-align: center;"><b>Relajación:</b></p> <p>Distribuidos en parejas, los escolares elegirán un sitio para sentarse tranquilamente. Uno de ellos debe dibujar (con el dedo o una pluma) en la espalda de su pareja una palabra. El otro debe averiguarla. Si no</p>



	la descubre pueden ofrecerse pistas. Finalmente, rotarán los roles.
<b>Agrupamiento</b>	Gran grupo y parejas.

<b>Sesión 12: ¡Puedo, puedes, podemos!</b>	
<b>BLOQUE III: HHSS complejas.</b>	
<b>TIPO:</b> Autocontrol.	
<b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Trabajar el autocontrol mediante juegos tradicionales.</li> <li>• Interactuar positivamente con el resto.</li> <li>• Relajar el cuerpo y la mente mediante desplazamientos lentos.</li> </ul>
<b>Recursos</b>	Tarjetas: roja y verde.
<b>Desarrollo</b>	<p style="text-align: center;"><b>Juego 1:</b></p> <p>Los discentes jugarán al “pollito inglés”. Uno de los jugadores se coloca mirando a la pared y los demás estarán a una determinada distancia. El pollito pronuncia rápidamente la siguiente frase: <i>“un, dos tres, ¡pollito inglés!”</i>.</p> <p>El resto debe avanzar antes de que el pollito se gire. Quedarán inmóviles cuando el pollito se haya girado.</p> <p>Si alguno de ellos se ha movido y el pollito lo ha visto debe comenzar de nuevo. Si alguien llega a la meta hará de “pollito inglés”.</p> <p style="text-align: center;"><b>Juego 2:</b></p> <p>Los escolares jugarán a “la luz roja, la luz verde”. Todos se moverán libremente por el área. Cuando el dinamizador saque una tarjeta roja deberán quedarse quietos y cuando saque la tarjeta verde iniciarán la marcha de nuevo.</p> <p style="text-align: center;"><b>Relajación:</b></p> <p>Imaginamos que somos un caracol. Todos debemos desplazarnos lentamente de un sitio a otro. El que tarde más tiempo será el ganador. Finalmente, practicaremos la respiración diafragmática.</p>
<b>Agrupamiento</b>	Gran grupo.

<b>Sesión 13: ¡Lo conseguimos!</b>	
<b>BLOQUE III:</b> HHSS complejas.	
<b>TIPO:</b> Autocontrol.	
<b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Trabajar el autocontrol mediante juegos.</li> <li>• Interactuar positivamente con el resto.</li> <li>• Calmar el cuerpo y la mente mediante juegos de relajación.</li> </ul>
<b>Materiales</b>	Sombreros de papel
<b>Desarrollo</b>	<p style="text-align: center;"><b>Juego :</b></p> <p>Los alumnos se dispondrán en círculo y uno de ellos será el “representante”. Este cogerá el sombrero y a partir de ese momento, comenzará a realizar una serie de gestos.</p> <p>Los compañeros deben efectuar los gestos exactamente contrarios realizados por el “representante del grupo”. Algunos ejemplos: si el “representante” se pone el sombrero, los demás han de quitárselo. Si se ríe, los otros han de llorar. Si levanta las manos, el resto tiene que bajarlas, etc. El rol del “representante” rotará por el grupo.</p> <p style="text-align: center;"><b>Relajación:</b></p> <p>Se imitará los movimientos que el dinamizador realiza. Los discentes se tumbarán en el suelo y colocarán sus brazos (bien pegados y estirados) por encima de la cabeza, imitando a las agujas del reloj a las 12 en punto. A medida que se vaya indicando las horas, irán separando los brazos poco a poco. A las 6, sus brazos estarán junto a los muslos y podrán descansar.</p>
<b>Agrupamiento</b>	Gran grupo.

<b>Sesión 14: ¡Parejas!</b>	
<b>BLOQUE IV:</b> Atención, impulsividad e hiperactividad.	
<b>TIPO:</b> Atención.	
<b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mantener la atención en el juego.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memorizar tarjetas con imágenes.</li> <li>• Interactuar positivamente con el resto.</li> <li>• Tranquilizar el cuerpo y la mente mediante la respiración.</li> </ul>
<b>Materiales</b>	Tarjetas (Anexo 29) y colchonetas.
<b>Desarrollo</b>	<p style="text-align: center;"><b>Juego:</b></p> <p>Previamente al juego, es necesario generar tarjetas por parejas (dibujos). Debe haber dos tarjetas iguales. En este caso, sería recomendable que los escolares las creasen a su gusto (pueden realizarla en casa o en el aula).</p> <p>El juego consiste en barajar las tarjetas y colocarlas en el suelo. Por turnos, el participante ha de levantar una de ellas y fijarse en el dibujo (por ejemplo, una camiseta) y a continuación tiene que levantar otra (pudiendo ser, por ejemplo, un avión). Cuando logre levantar dos tarjetas iguales, se las quedará y continuará jugando. Para ello, los alumnos tienen que fijarse en el dibujo de cada tarjeta.</p> <p style="text-align: center;"><b>Relajación:</b></p> <p>Los alumnos formarán un círculo y se tumbarán de espaldas en unas colchonetas. Con los brazos estirados y pegados a las piernas han de ir subiéndolos poco a poco hasta colocarlos por encima de la cabeza. Aquel participante que logre subir los brazos con mayor lentitud, resultará ganador.</p>
<b>Agrupamiento</b>	Gran grupo.

### Sesión 15: ¿Qué había?

**BLOQUE IV:** Atención, impulsividad e hiperactividad.

**TIPO:** Atención.

<b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mantener la atención en el juego.</li> <li>• Memorizar tarjetas con imágenes.</li> <li>• Interactuar positivamente con el resto.</li> <li>• Tranquilizar el cuerpo y la mente a través del juego.</li> </ul>
------------------	---

<b>Materiales</b>	Tizas de colores y antifaces.
<b>Desarrollo</b>	<p style="text-align: center;"><b>Juego:</b></p> <p>En este juego, cada participante ha de dibujar en el suelo un objeto con tizas de colores. Una vez que todos hayan creado su dibujo, deben fijarse bien en todos los demás.</p> <p>A continuación, el dinamizador de la actividad entregará a cada jugador un antifaz (excepto a uno de ellos). Estos han de ponérselos y quitárselos a la señal.</p> <p>El jugador sin antifaz ha de modificar rápidamente unos de los dibujos (por ejemplo, introduciendo nuevas formas, colores, objetos...). Sus compañeros, tras quitarse el antifaz, han de averiguar que ha cambiado en la lámina que han dibujado entre todos.</p> <p>Aquellos que lo adivinen, serán los próximos en seguir modificando los dibujos de los demás. A medida que avanza el juego, se irán cambiando más dibujos.</p> <p style="text-align: center;"><b>Relajación</b></p> <p>Los alumnos se colocarán por parejas. Uno de ellos, se tumbará en el suelo y el otro tendrá que dibujar en la espalda del compañero, con el dedo, círculos. Estos irán de mayor a menor tamaño y unos dentro de otros.</p>
<b>Agrupamiento</b>	Gran grupo y parejas.

<b>Sesión 16: ¡Jenga!</b>	
<b>BLOQUE IV:</b> Atención, impulsividad e hiperactividad.	
<b>TIPO:</b> Impulsividad.	
<b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Trabajar la impulsividad a través del juego.</li> <li>• Interactuar positivamente con el resto.</li> </ul>
<b>Materiales</b>	Pequeños rectángulos de madera
<b>Desarrollo</b>	<b>Juego 1:</b>

	<p>Este juego consiste en construir una torre colocando tres pequeños rectángulos de madera por cada piso y alternando su dirección.</p> <p>Una vez construida la torre, por turnos, cada alumno debe coger una pieza de madera de cualquier piso y extraerla con cuidado evitando que la torre caiga. La pieza que ha extraído ha de colocarla en la parte superior de la torre. Si ésta se cae pierde y si se mantiene el turno pasa a otro compañero.</p> <p style="text-align: center;"><b>Juego 2:</b></p> <p>En este juego los alumnos tienen que conducir una bolita de papel con una pajita a través de un recorrido con curvas. Este ha sido previamente dibujado en el suelo con tizas. Los discentes deben transportar la bolita, sin que esta salga del recorrido, hasta la meta.</p>
<b>Agrupamiento</b>	Grupos de 4 a 5 alumnos.

<b>Sesión 17: ¡Me paro, pienso y actúo!</b>	
<b>BLOQUE IV:</b> Atención, impulsividad e hiperactividad.	
<b>TIPO:</b> Impulsividad.	
<b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Trabajar la impulsividad a través del juego.</li> <li>• Interactuar positivamente con el resto.</li> </ul>
<b>Materiales</b>	Pajitas de colores.
<b>Desarrollo</b>	<p style="text-align: center;"><b>Juego 1:</b></p> <p>Este juego está formado por un grupo de pajitas de colores. A cada participante, se le entregará una. Para empezar a jugar, se unen todas y se colocan de manera vertical. A la señal del dinamizador, las dejarán caer encima del suelo. Por turnos deben ir sacándolas sin que el resto se muevan.</p> <p>Cuando se haya logrado extraerlas todas, se sumará quien haya conseguido más.</p> <p style="text-align: center;"><b>Juego 2:</b></p> <p>Los participantes van a realizar una carrera como si fueses caracoles. Los alumnos avanzarán lentamente, realizando movimientos suaves y</p>

	tranquilos. En este juego, el ganador es el que llega el último.
	<b>Relajación</b>
	Podemos servirnos del anterior juego para llevar a cabo la relajación.
<b>Agrupamiento</b>	Grupos de 4 a 5 alumnos.

<b>Sesión 18: ¡Los sacos!</b>	
<b>BLOQUE IV:</b> Atención, impulsividad e hiperactividad.	
<b>TIPO:</b> Hiperactividad.	
<b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Trabajar la hiperactividad a través del juego.</li> <li>• Interactuar positivamente con el resto.</li> <li>• Calmar el cuerpo y la mente a través de la respiración.</li> </ul>
<b>Materiales</b>	Sacos y puzle.
<b>Desarrollo</b>	<p style="text-align: center;"><b>Juego 1:</b></p> <p>Los participantes de este juego serán divididos en equipos. En cada uno de ellos, se formará una hilera detrás de la línea de salida. Se les entregará un saco y una pieza de puzle que han de transportarla hasta la línea de meta.</p> <p>A la señal del silbato, los dos primeros miembros de ambos equipos avanzarán con el saco, agarrándolo siempre con las dos manos. Una vez que logren llegar al final del recorrido, soltarán la pieza del puzle en el suelo, saldrán del saco y correrán hasta su equipo.</p> <p>Darán el relevo al siguiente compañero chocando sus respectivas manos. Y así sucesivamente hasta que todos los miembros del equipo hayan llevado la pieza del puzle hasta la línea de meta. Allí, han de construirlo conjuntamente.</p> <p>El equipo que consiga realizarlo en el menor tiempo posible será el ganador.</p> <p style="text-align: center;"><b>Relajación:</b></p>

	Los discentes se dispondrán en círculo. Se agarrarán de sus manos y con los ojos cerrados las irán levantado (inspirando) y bajando (espirando) lentamente un par de veces.
<b>Agrupamiento</b>	Grupos de 5/6 alumnos.

<b>Sesión 19: ¡Plumilla!</b>	
<b>BLOQUE IV:</b> Atención, impulsividad e hiperactividad.	
<b>TIPO:</b> Hiperactividad.	
<b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Trabajar la hiperactividad a través del juego.</li> <li>• Interactuar positivamente con el resto.</li> <li>• Tranquilizar el cuerpo y la mente tras el juego.</li> </ul>
<b>Materiales</b>	Plumilla de bádminton.
<b>Desarrollo</b>	<p style="text-align: center;"><b>Juego 1:</b></p> <p>Los alumnos se dispondrán en círculo. Se elegirá al azar un compañero que se la quedará y tendrá que colocar la plumilla de bádminton detrás de uno de los participantes. Para que estos no se anticipen, cerrarán los ojos.</p> <p>Cuando el que la queda ponga la plumilla detrás de un compañero, dirá: “¡ya!”. El resto ha de girarse y mirar si está la plumilla. De ser así, han de levantarse y pillar al contrincante. De lo contrario, será el próximo que la quede.</p> <p style="text-align: center;"><b>Relajación:</b></p> <p>Los alumnos se colocarán de espaldas unos tras otros. Uno de ellos dibujará (con el dedo o con una pluma) en la espalda de otro una palabra. Este ha de adivinarla y dibujar la misma al que tiene delante. Y así sucesivamente hasta que la palabra se haya escrito en todas las espaldas. Finalmente, comentarán de qué se trataba.</p>
<b>Agrupamiento</b>	Gran grupo.

## **7.6. Evaluación**

La evaluación de esta propuesta está planteada para realizarse de forma continua. Esta consta de varios instrumentos (cuestionarios, diario y escalas de autovaloración).

En primer lugar, el docente responsable de la propuesta rellenará tres cuestionarios (Anexo 30). El primer cuestionario evalúa la asertividad (bloque 1). El segundo valora las HHSS básicas y complejas (bloque 2 y 3) y el último evalúa aspectos relacionados con la atención, impulsividad e hiperactividad (bloque 4).

En segundo lugar, los monitores, docentes o voluntarios que lleven a cabo las sesiones tendrán que anotar en un diario observaciones e incidencias.

Finalmente, los alumnos cumplimentarán una escala de autovaloración (Anexo 31). Se pretende conocer si trabajar de este modo, les ha ayudado a mejorar sus relaciones sociales.

## **8. CONCLUSIONES, LIMITACIONES E IMPLICACIONES (PROPUESTA TDAH)**

Esta propuesta es un recurso didáctico y útil que puede ser utilizado, por los profesionales de la enseñanza y por los familiares del alumnado con TDAH, para enseñar y entrenar las HHSS en el contexto escolar, social y familiar. Se trata de una intervención didáctica que puede extenderse más allá de los patios de recreo.

En ella se desarrolla los contenidos esenciales para mejorar las HHSS: estilos de comportamientos, HHSS básicas y complejas, resoluciones de conflictos, instrucciones y autocontrol. Su aplicación permite incrementar la competencia social de los escolares, atender a la diversidad y aprender jugando.

La estructura, claridad y sencillez con la que se presenta la propuesta, facilita la comprensión al lector y permite la realización de modificaciones y adaptaciones de la misma. Además, está dotada de juegos que implican la cooperación entre sus miembros.



Asimismo, consideramos un gran acierto el diseño de esta propuesta ya que, las diferentes sesiones planteadas, resultan lúdicas y motivadoras a los escolares. Su puesta en práctica nos ha permitido descubrir cómo el alumnado ha participado activamente y en continua interacción.

Una propuesta de recreo dirigido defiende la inclusión de todo el alumnado, permite aprovechar eficientemente los momentos de mayor interacción, facilita el juego entre los iguales y permite la concienciación sobre la diversidad. Este recreo va a permitir que el alumnado, con dificultad de interacción, aprenda a relacionarse adecuadamente con el resto de compañeros, interiorice las normas del juego y haga amigos

En cuanto a las limitaciones, es importante resaltar que no hemos podido aplicar las sesiones programadas en su totalidad dada la falta de tiempo. Además, la previsión meteorológica, durante las últimas semanas, ha sido desfavorable y ha dificultado su puesta en práctica.

Entre las propuestas de mejora, proponemos que dicha intervención se lleve a la práctica durante el primer trimestre y se prolongue hasta final de curso. Pueden proponerse sesiones en los que se trabajen las HHSS y juegos elegidos por los propios discentes. De esta forma, su aplicación será más efectiva ya que permitirá un entrenamiento prolongado en HHSS.

Concluimos este apartado afirmando que la elaboración, de este Trabajo de Fin de Grado, ha supuesto un reto personal y profesional. Nos ha permitido adquirir nuevos conocimientos y formas diferentes de trabajar. Además, ha sido un continuo contacto con la realidad que nos rodea y una reflexión sobre la diversidad.

## 9. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aires, M.M., Herrero, S., Padilla, E.M., y Rubio, E.M. (2015). Trastorno del espectro autista y la esquizofrenia en la escuela. En S. Herrero. (Ed.), *Psicopatología en el contexto escolar* (p. 76-94). Madrid, España: Pirámide.
- Aires, M.M., Herrero, S., Padilla, E.M., y Rubio, E.M. (2015). Trastorno de déficit de atención e hiperactividad. En E. M. Rubio. (Ed.), *Psicopatología en el contexto escolar* (pp. 95-115). Madrid, España: Pirámide.
- American Psychiatric Association (2014). *Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales (DSM- 5)*. Madrid: Médica-Panamericana.
- Banús, S. (2013). Entrenamiento en Autoinstrucciones, 1-2. Recuperado de <http://www.psicodiagnosis.es/areaespecializada/tecnicasdeintervencion/entrenamientoenautoinstrucciones/index.php>
- Bueno, M.R., y Garrido, M.A. (2012). *Relaciones interpersonales en la educación*. Madrid, España: Pirámide.
- Chamorro, M. (2011). El Trastorno del Espectro Autista. Intervención educativa. *Procesos de Enseñanza, Educación Para La Igualdad y Atención a La Diversidad 2, 1*, 1–37.
- Chaves-Álvarez, A. L. (2013). Una mirada a los recreos escolares: El sentir y pensar de los niños y niñas. *Revista Electrónica Educare, 17*, 67–87.
- Contini de González, E. N. (2010). Las habilidades sociales en la adolescencia temprana : perspectivas desde la Psicología Positiva. *Psicodebate 9. Psicología, Cultura y Sociedad*, 45–64.
- Cruz, J. (2013). Los problemas de los niños con TDAH con sus compañeros. Tratamiento educativo del TDAH. Consultado el 30 de abril del 2018, <https://educaciontdah.wordpress.com/2013/09/23/los-problemas-de-los-ninos-con-tdah-con-sus-companeros/>

- De Francisco, N. (2016). Aprendo en el recreo. Guía para desarrollar habilidades sociales en alumnos con TEA en el entorno educativo, 72.
- Díaz, L. M. (2008). El juego durante el recreo escolar: si aprendo a comunicar, ¿puedo jugar? *Educación física y deporte*, 27(1), 87-94. Recuperado de <http://aprendeenlinea.udea.edu.co/revistas/index.php/educacionfisicaydeporte/article/view/303>
- Fernández, A. (2009). Habilidades sociales en el trastorno por déficit de atención/hiperactividad. *Revista Neurológica*. Vol 48(2), 107-111. Recuperado de <http://www.scopus.com/inward/record.url?eid=2-s2.0-62549110904&partnerID=tZOtx3yl>
- Fernández, P. (2018). TDAH: Actividad para entrenar la comunicación asertiva. Consultado el 29 de abril del 2018 <http://www.fundacioncadah.org/web/printPDF.php?idweb=1&account=j289eghd7511986&contenido=tdah-actividad-para-entrenar-la-comunicacion-asertiva>
- García, R. (2017). Autocontrol: ¿Qué es el Autocontrol? ¿Cómo mejorar tu autocontrol? Consultado el 30 de abril del 2018, <https://blog.cognifit.com/es/autocontrol-tecnicas-definicion/>
- Gobierno de México. (2011). ¿Cómo transformar el patio de recreo? Recuperado de [http://matedacticas.com/pdf/patioderecreo\\_01.PDF](http://matedacticas.com/pdf/patioderecreo_01.PDF)
- Gómez, A. (2013). La relajación en niños: principales métodos de aplicación. *Revista Digital de Educación Física*, 24, 35-43.
- Gonzales Quiñones, C. A. (2013). Habilidades sociales. Recuperado de: <http://www.monografias.com/trabajos96/las-habilidades-sociales/las-habilidades-sociales.shtml>
- Instrucciones del 8 de marzo del 2017, de la dirección general de participación y equidad, por las que se actualiza el protocolo de detección, identificación del alumnado con Necesidades Específicas de Apoyo Educativo y organización de la respuesta educativa. Recuperado de

<http://www.juntadeandalucia.es/educacion/portals/abaco-portlet/content/fa188460-6105-46b1-a5d0-7ee9b19526df>

- Isaza, L., y Henao, G.C. (2010). El desempeño en habilidades sociales en niños, de dos y tres años de edad, y su relación con los estilos de interacción parental, 8(3), 1051-1076.
- Isorna, M. (2015). *Trastorno por Déficit de Atención con Hiperactividad (TDAH)*. La Coruña, España: Andavira editora.
- Lavilla, L. (2013). Las habilidades sociales en el marco de la orientación psicopedagógica. *Revista de Claseshistoria*, 1–13.
- López, M. (2008). La integración de las Habilidades Sociales en la escuela como estrategia para la salud emocional. *Revista Electrónica de Intervención Psicosocial y Psicología Comunitaria*, 3(1), 16–19.
- Millá, M. G. (2009). Atención temprana y programas de intervención específica en el trastorno del espectro autista. *Revista Neurológica*. Vol 48 (2), 47-52. Recuperado de: <http://www.ampacarrilet.org/archivos2/articulos/atenciontemprana.pdf>
- Miranda, A., Soriano, M., y García, R. (2002). Optimización del proceso de enseñanza-aprendizaje en estudiantes con trastornos por Déficit de Atención con hiperactividad (TDAH), 1(2), 249-274.
- Monjas, M.I. (2012). *Programa de enseñanza de habilidades de interacción social (PEHIS) para niños y adolescentes*. Madrid, España: CEPE.
- Navarro, Á. (2012). Actividad física en el recreo: una buena oportunidad para educar. *Foro Aragón*, 5, 42-45.
- Ochoa, S., Cruz, I., y Valencia, A. I. (2006). Las situaciones de resolución de problemas como estrategia de trabajo con niños diagnosticados con TDAH. *Pensamiento Psicológico*, 2(7), 73-88.
- Pérez, M. C. (2011). El patio de recreo y los juegos tradicionales en la educación infantil. *Pedagogía Magna*, ISSN-e 2171-9551, (11), 347-353. Recuperado de

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3629245>

Rico, J., y Tárraga, R. (2016). Comorbilidad de TEA y TDAH: Revisión sistemática de los avances en investigación. *Anales de psicología*, 32 (3), 810-819.

<http://doi.org/10.6018/analesps.32.3.217031>

Vázquez, S., Liesa, M., & Lozano, A. (2017). Contacto: Recreos Cooperativos e Inclusivos a través de la metodología de Aprendizaje--- Servicio. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación Del Profesorado*, 20(1), 173–185.

<http://doi.org/10.6018/reifop.20.1.213181>

Vila, J. (2010). El recreo: ¿Sólo un descanso? *Pedagogía Magna*, (5), 113-118.

Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3391402>

## 10. ANEXOS

Anexo 1: Bloques trabajados propuesta TEA

<b>BLOQUE I</b>	<b>TIPO</b>	<b>SESIÓN</b>
<b>Habilidades básicas de interacción social</b>	- Escuchar.	1
	- Realizar presentaciones y presentarse.	2
	- Sonreír y reír.	3
	- Saludar y despedirse.	4
	- Ayudar y pedir ayuda.	5
<b>BLOQUE II</b>	<b>TIPO</b>	<b>SESIÓN</b>
<b>Habilidades para hacer amistades</b>	- Unirse al juego con los otros.	6
	- Cooperar y compartir.	7
	- Pedir perdón.	8
	- Dar y seguir instrucciones.	9
<b>BLOQUE III</b>	<b>TIPO</b>	<b>SESIÓN</b>
<b>Habilidades conversacionales</b>	- Iniciar conversaciones.	10
	- Mantener conversaciones.	11
	- Terminar conversaciones.	12
	- Conversaciones en grupo.	13
<b>BLOQUE IV</b>	<b>TIPO</b>	<b>SESIÓN</b>
<b>Habilidades sociales complejas</b>	- Expresar y reconocer los sentimientos.	14
	- Comprender los sentimientos ajenos.	15
	- Autoafirmaciones positivas	16
	- Autorrecompensarse.	17

APRENDO A ESCUCHAR



Y A ESPERAR

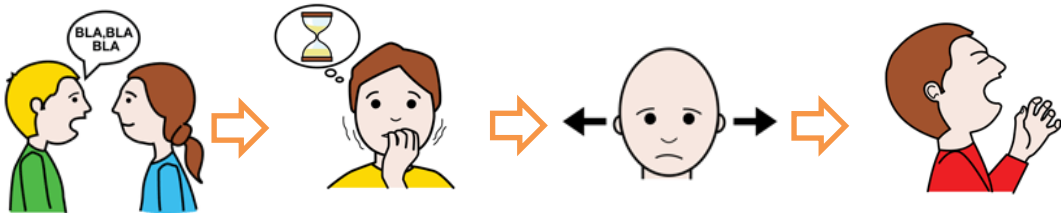


SIN INTERRUMPIR



**Rodea el emoticono que sea correcto para cada situación:**

A) En el recreo mis compañeros están hablando durante mucho tiempo. Me pongo nervioso y no los escucho. Los interrumpo y hablo sobre lo que yo quiera.

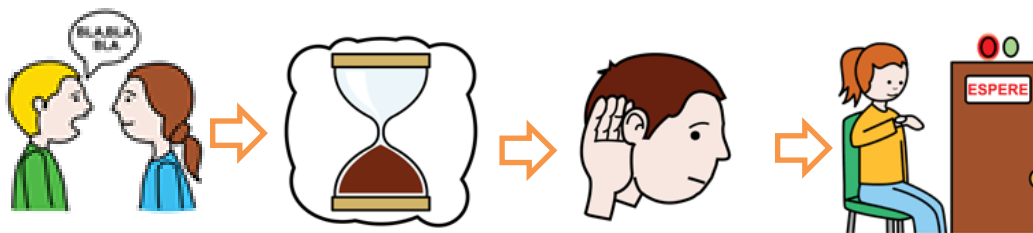


(Eso está bien)



(Eso está mal)

B) Mis compañeros hablan en el recreo sobre algún tema. Hablan durante mucho tiempo. Los escucho y espero tranquilo mi turno para poder hablar.



(Eso está bien)




(Eso está mal)

### El teléfono

1. Todos estamos de pie formando una fila.

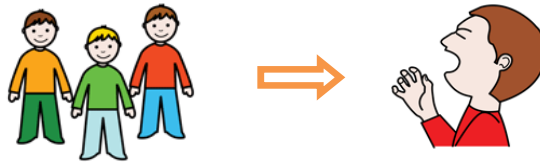


2.  El primero de la fila la queda.

3. Su función es decirle al compañero una frase al oído sin que el resto se entere.



4. Cuando este escuche la frase deberá realizar lo mismo.
5. El último compañero dirá en voz alta lo que ha escuchado.



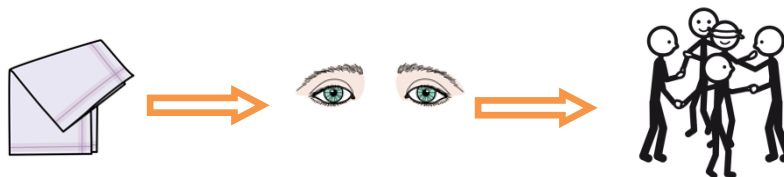
Autor pictogramas: Sergio Palao Procedencia: ARASAAC <http://catedu.es/arasaac/> Licencia: CC (BY-NC-SA)

### El pañuelo

1. Uno de los participantes la queda.



2. Deberá taparse los ojos con un pañuelo y el resto lo rodeará.



3. Los compañeros harán sonar varios instrumentos musicales y el de los ojos tapados lo tiene que adivinar.



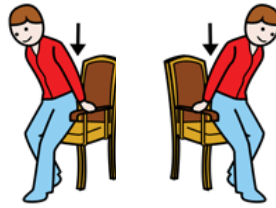
Autor pictogramas: Sergio Palao Procedencia: ARASAAC <http://catedu.es/arasaac/> Licencia: CC (BY-NC-SA)



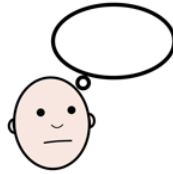
## Adivina

1. Por parejas nos sentaremos espalda contra espalda.

2



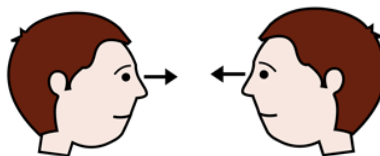
2. Uno de vosotros describirá un objeto que vea en el recreo y el otro deberá adivinarlo teniendo en cuenta las pistas ofrecidas.



Autor pictogramas: Sergio Palao Procedencia: ARASAAC <http://catedu.es/arasaac/> Licencia: CC (BY-NC-SA)

Anexo 3: 2ª sesión. Realizar presentaciones y presentarse

- Si soy el/la que me presento: tengo que saludar sonriente a quienes nos vamos a presentar. Cuando les hablamos a los demás siempre tenemos que mirarle a la cara.



A continuación, decimos nuestro nombre, los años que tenemos y aquello que más nos gusta.

Por ejemplo: *“Hola me llamo Adrián y tengo siete años. Me gusta mucho jugar al baloncesto y visitar museos”.*

Autor pictogramas: Sergio Palao Procedencia: ARASAAC <http://catedu.es/arasaac/> Licencia: CC (BY-NC-SA)

Anexo 4: 3ª sesión. Sonreír y reír

Mi amigo se ha caído tras pisar una cáscara de plátano.

Mis padres me han felicitado por mi buen cumpleaños.

Mis vecinos me han regalado juguetes por mi cumpleaños.

Laura ha perdido a su mascota.

Pedro le ha robado un cuaderno a mi amiga.

Carlos, el frutero, me saluda todas las mañanas.

Un gato está a punto de caerse por un terraplén.

He logrado aprobar todo el curso sin suspender ningún examen.

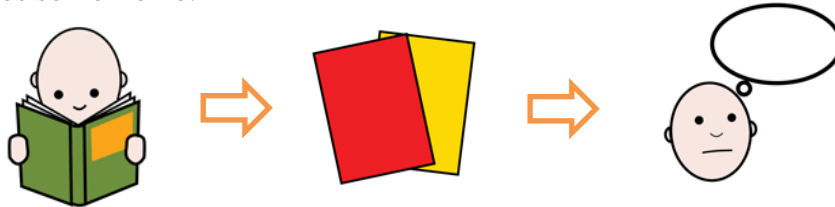
Mi mejor amigo ha conseguido ganar el primer puesto en la carrera de caballos.

David se ha caído de la bicicleta y se ha hecho una herida.

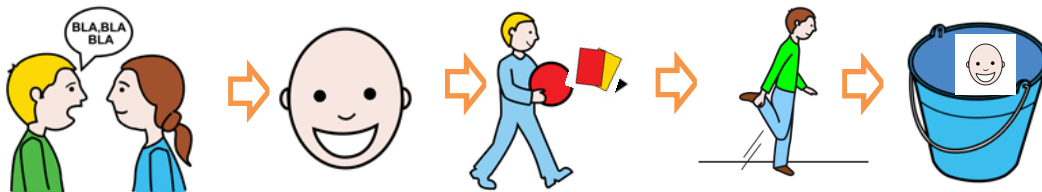
## La pata coja



Primero leemos las tarjetas que nos han entregado y pensamos si en esas situaciones debemos sonreír o no.



- Si creo que debo sonreír: le comento a mi pareja que en esta situación es conveniente sonreír. Ambos transportamos las tarjetas hasta el cubo sonriente.



- Si creo que no debo sonreír: le comento a mi compañero que en esta situación no es adecuado sonreír. Ambos transportamos las tarjetas hasta el cubo triste.



Autor pictogramas: Sergio Palao Procedencia: ARASAAC <http://catedu.es/arasaac/> Licencia: CC (BY-NC-SA)

## Anexo 5: 4ª sesión. Saludar y despedirse



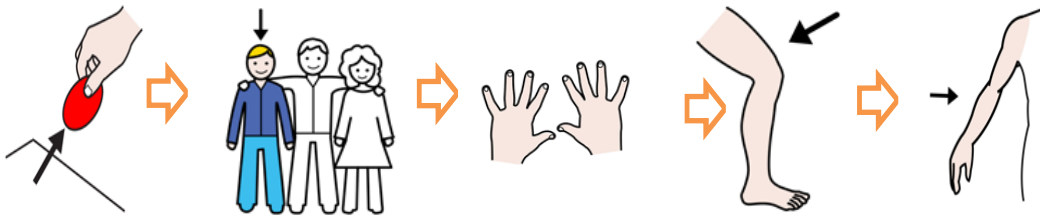
Autor pictogramas: Sergio Palao Procedencia: ARASAAC <http://catedu.es/arasaac/> Licencia: CC (BY-NC-SA)

## ¡Pirañas y turistas!

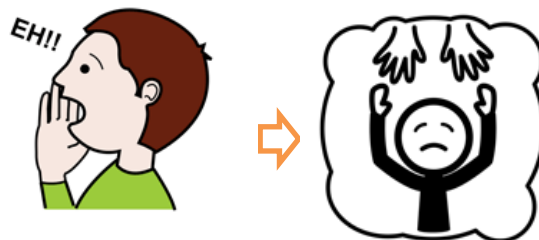


En primer lugar, tenemos que saber cuál es nuestro rol ¿piraña? ¿turista? o ¿turista atrapado?

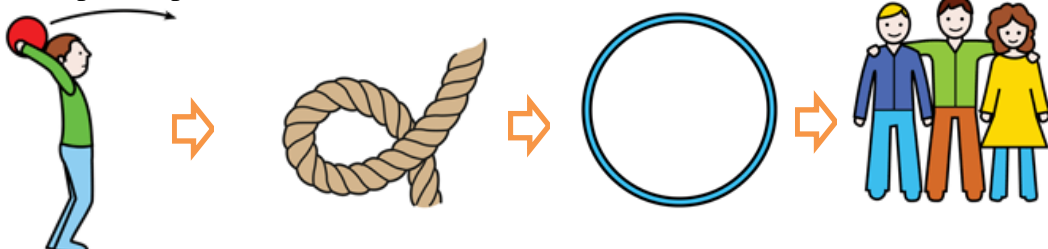
- Si soy una piraña: tengo que intentar coger a los turistas por las manos, piernas, brazos, dedos, etc. Tengo que evitar que mis compañeros, los turistas, crucen el río.



- Si soy un turista atrapado: tengo que pedir ayuda a mis compañeros e intentar escapar de las pirañas.



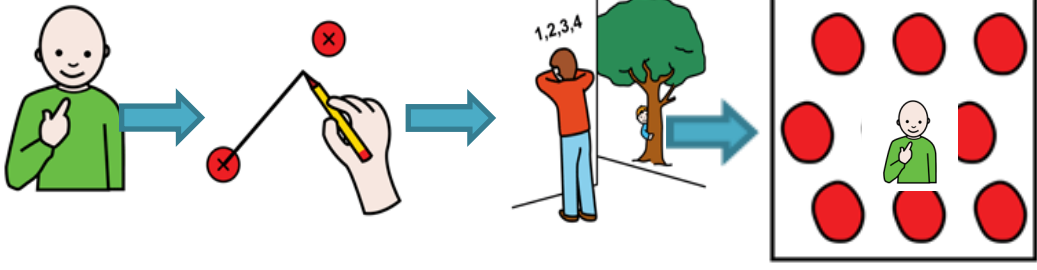
- Si soy un turista: tengo que intentar correr por el recreo sin que las pirañas, mis compañeros, **intenten** atraparme y ayudar a los compañeros atrapados por las pirañas.



Autor pictogramas: Sergio Palao Procedencia: ARASAAC <http://catedu.es/arasaac/> Licencia: CC (BY-NC-SA)

Anexo 7: 6ª sesión. Unirse al juego con los otros

¿Qué es entrar al juego?



Yo                      me uno                      a lo que estén jugando

Autor pictogramas: Sergio Palao Procedencia: ARASAAC <http://catedu.es/arasaac/> Licencia: CC (BY-NC-SA)

OBSERVAR

DECIDIR A QUÉ JUGAR Y CON QUIÉN JUGAR

ACERCARNOS PARA JUGAR

PEDIR PERMISO

DAR LAS GRACIAS

PARTICIPAR

## 1. Pretender entrar en el juego de otros. Conseguimos unirnos al grupo

- Si yo soy el/la que quiere entrar a jugar: pido permiso a mis amigos para que me dejen jugar. Si es así, doy las gracias amablemente.

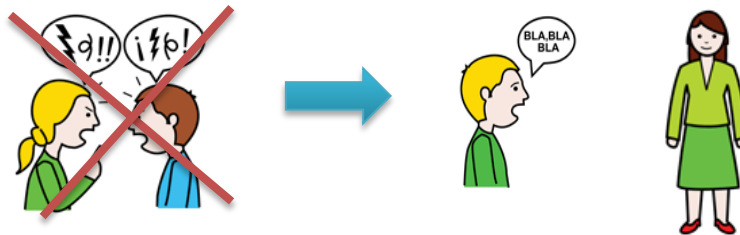


- Si yo soy el/la que está jugando y un compañero quiere unirse: escucho lo que me quiera decir. Acepto que juegue en nuestro juego.

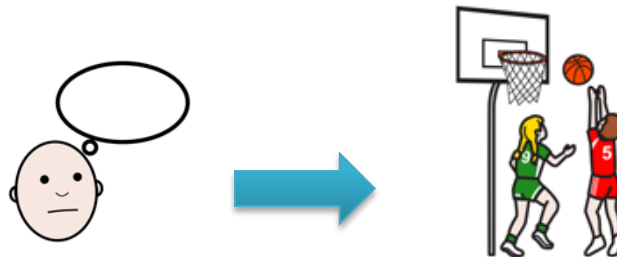


## 2. Pretender unirse en el juego de otros. Me rechazan. Buscamos alternativas.

- Si yo soy el/la rechazada: no discuto con ellos. Si algo me ha molestado se lo digo al profesorado.



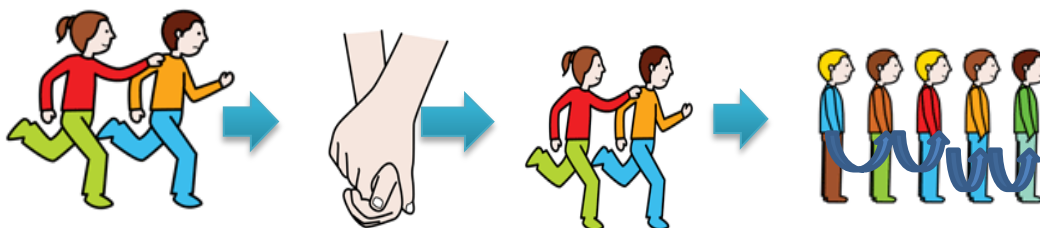
Pienso en otra cosa que quiera hacer e intento jugar con otros compañeros.



Autor pictogramas: Sergio Palao Procedencia: ARASAAC <http://catedu.es/arasaac/> Licencia: CC (BY-NC-SA)

### ¡La cadena!

- Si yo soy el/la que la queda: pillo a uno de mis compañeros. Cuando lo haya pillado, nos damos las manos. Mi compañero y yo intentamos pillar a otro. Si lo pillamos nos volvemos a dar la mano y así hasta formar una gran cadena.



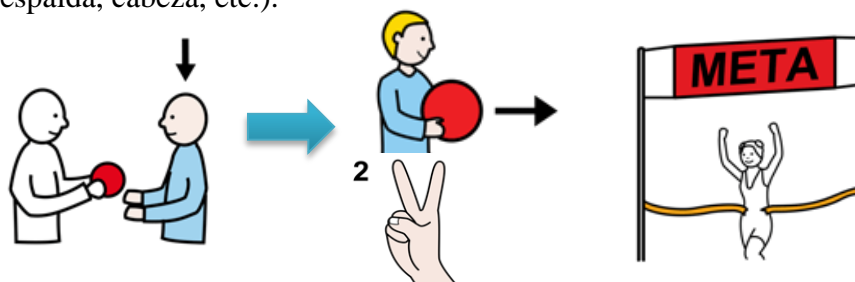
- Si no soy el/la que la queda: Corro para que no me pillen. Si lo hacen, me agarro a sus manos y pillamos a otro.



Autor pictogramas: Sergio Palao Procedencia: ARASAAC <http://catedu.es/arasaac/> Licencia: CC (BY-NC-SA)

### ¡Siameses!

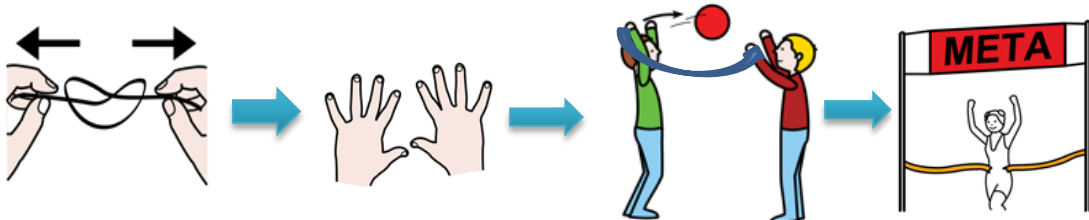
1. Debemos transportar una pelota con un compañero sin que ésta se caiga al suelo. Para ello, utilizaremos diferentes partes de nuestro cuerpo (manos, espalda, cabeza, etc.).



Autor pictogramas: Sergio Palao Procedencia: ARASAAC <http://catedu.es/arasaac/> Licencia: CC (BY-NC-SA)

### ¡La atadura!

En primer lugar, mi compañero y yo nos ataremos una de nuestras manos. Posteriormente, transportaremos un globo de un lado a otro realizando pases.



Autor pictogramas: Sergio Palao Procedencia: ARASAAC <http://catedu.es/arasaac/> Licencia: CC (BY-NC-SA)

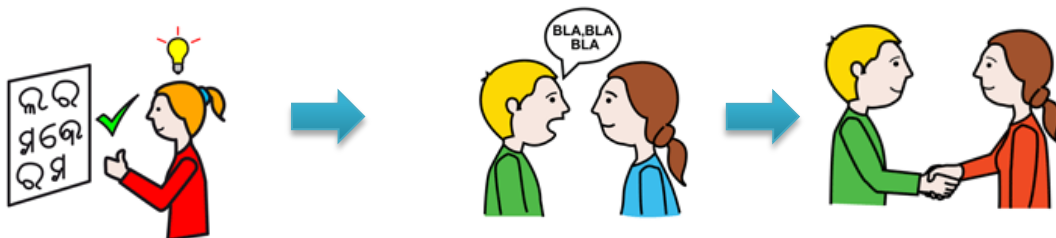
### Anexo 9: 8ª sesión. Pedir perdón

#### ¡Nos equivocamos y pedimos perdón!

- Si yo soy el/la que se equivoca: Pienso en lo que he hecho. Me doy cuenta de que eso no está bien y pido perdón.



- Si yo no soy el/la que se equivoca: Intentaré comprender lo que le ocurre al otro. Puedo acudir a un docente para que nos ayude a resolver el problema y hacemos las paces.



Autor pictogramas: Sergio Palao Procedencia: ARASAAC <http://catedu.es/arasaac/> Licencia: CC (BY-NC-SA)



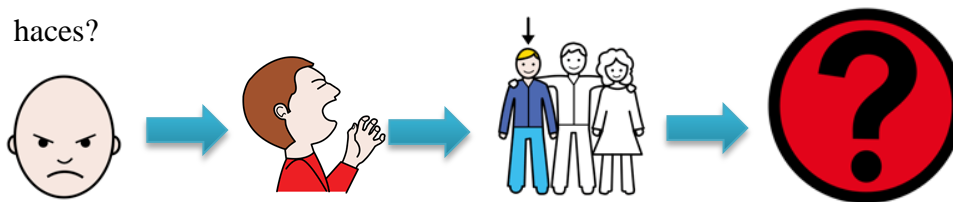
- **Situación 1:** Estás jugando en el recreo y sin darte cuenta pisas a un compañero. ¿qué haces?



- **Situación 2:** Estás jugando en el recreo y empujas a un amigo sin querer. ¿Qué haces?



- **Situación 3:** Te has enfadado mucho con un amigo y le has gritado. ¿Qué haces?

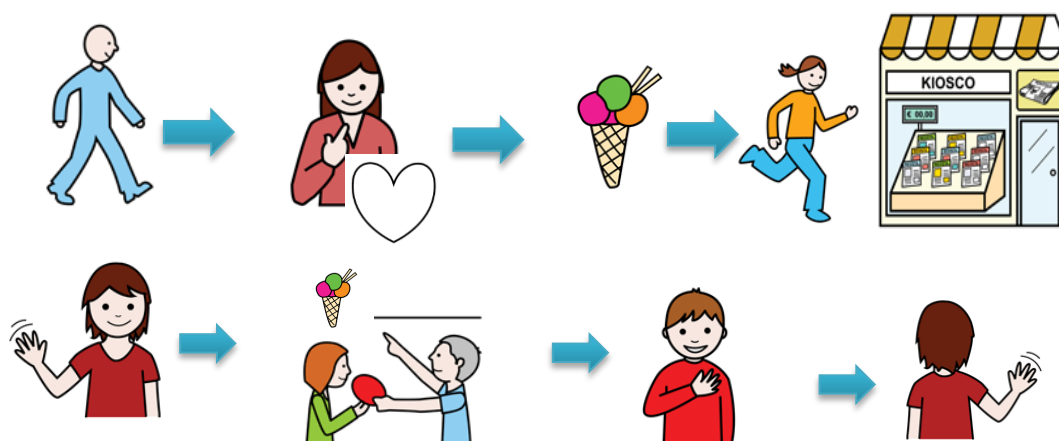


Autor pictogramas: Sergio Palao Procedencia: ARASAAC <http://catedu.es/arasaac/> Licencia: CC (BY-NC-SA)

Situaciones	Estás jugando en el recreo y sin darte cuenta pisas a un compañero.	Estás jugando en el recreo y empujar a un amigo sin querer.	Te has enfadado mucho con un amigo y le has gritado.
¿Cómo te sientes?			
¿Cómo se siento tu compañero?			
¿Por qué tengo pedir perdón?			
¿Cómo pido perdón?			

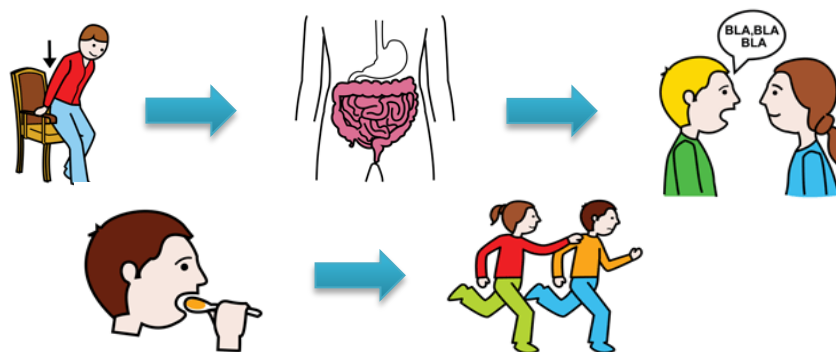
### ¡Pantomimas!

- Si yo soy el/la que da las instrucciones: Vais andando por la calle. De repente, se os antoja un helado y corréis para llegar lo más pronto posible al kiosco más cercano. Saludamos al quiosquero, pedimos un helado, damos las gracias y nos despedimos de él.
- Representación:



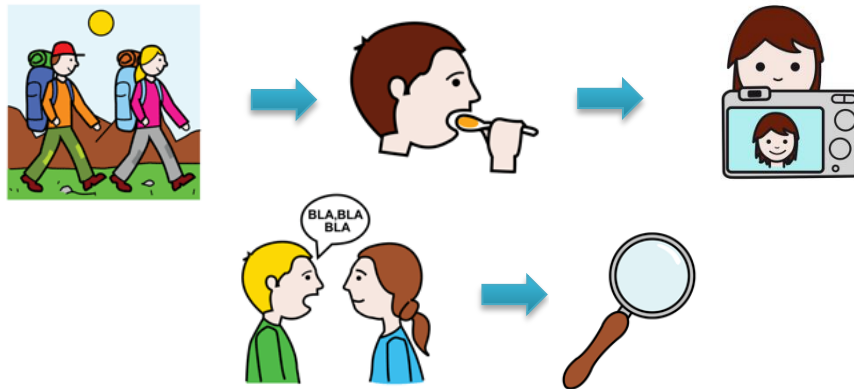
Autor pictogramas: Sergio Palao Procedencia: ARASAAC <http://catedu.es/arasaac/> Licencia: CC (BY-NC-SA)

- Si soy el/la que da las instrucciones: Os sentáis en el suelo y empezáis a sentir os mal y por eso os tocáis la barriguita. Os vais a dirigir a un compañero para pedirle un trozo de bocadillo porque el vuestro se os ha caído al suelo. Ya os sentís mejor, así que estáis más alegres y jugáis al pillar.
- Si soy el mimo:



Autor pictogramas: Sergio Palao Procedencia: ARASAAC <http://catedu.es/arasaac/> Licencia: CC (BY-NC-SA)

- Si yo soy el/la que da las instrucciones: Simulamos que estamos de excursión y hemos llegado a Granada. Al llegar, nos tomamos el desayuno y nos hacemos una foto. Comparto opiniones con mis amigos y exploramos las zonas que visitamos
- Si soy el mimo:



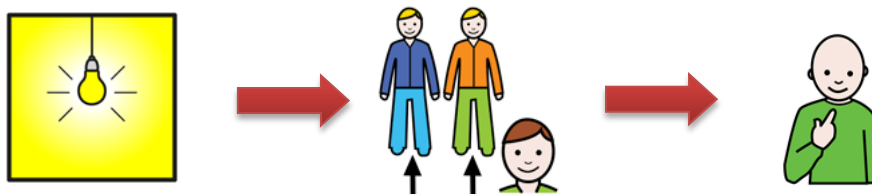
Autor pictogramas: Sergio Palao Procedencia: ARASAAC <http://catedu.es/arasaac/> Licencia: CC (BY-NC-SA)

#### Anexo 11: 10ª sesión. Iniciar conversaciones

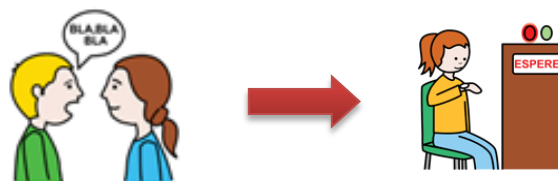
### ¿Cómo iniciamos conversaciones?

- Si el/la que hablo soy yo:

1. Tengo que tener una idea de qué quiero hablar y con quién quiero hacerlo. Además, debo estar tranquilo y ser agradable con los demás.



2. Si mis compañeros están ocupados o hablando de otra cosa, espero a que terminen y comunico de forma clara lo que quiero decir.



Autor pictogramas: Sergio Palao Procedencia: ARASAAC <http://catedu.es/arasaac/> Licencia: CC (BY-NC-SA)

## ¡Periodistas en acción!

1. Nos dividimos por grupos de tres y nos dirigimos a alguien.



- Si yo soy el/la que entrevista: preguntaré uno de los compañeros a qué juega, cómo se llama (si no lo conozco), quiénes son sus amigos, si le gustaría que todos jugasen juntos.
- Si soy el anotador/a: apunto las respuestas de las entrevistas y algunos aspectos que me hayan resultado interesante.

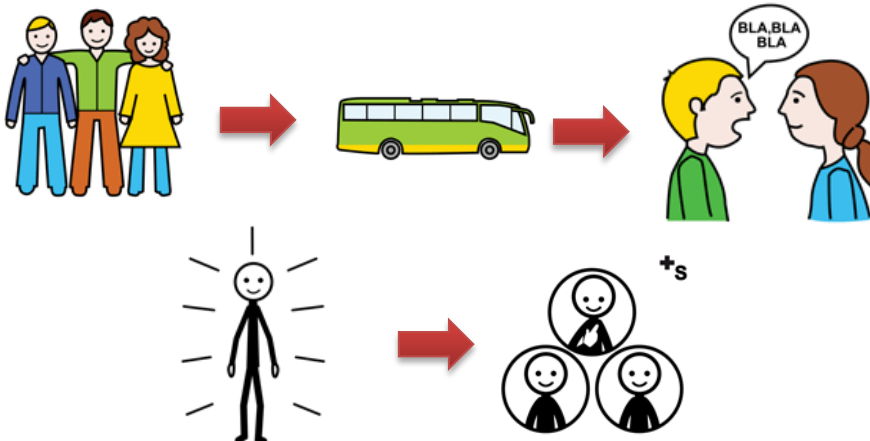
Autor pictogramas: Sergio Palao Procedencia: ARASAAC <http://catedu.es/arasaac/> Licencia: CC (BY-NC-SA)

## Anexo 12: 11ª sesión. Mantener conversaciones

### ¡La sin hueso!

1. Vamos de excursión:

- Pensamos qué vamos en un autobús con un compañero.
- La trayectoria es larga, así que vais a charlar durante una hora.
- En la charla compartís opiniones y respetáis los turnos de palabra.

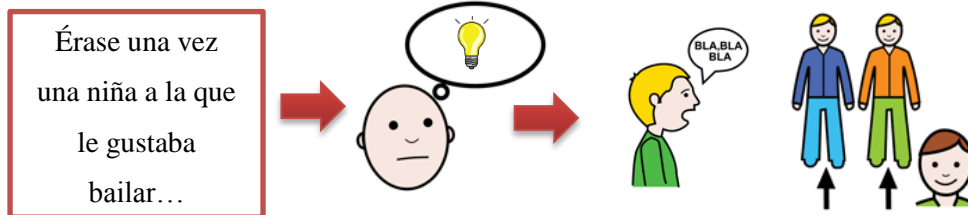


Autor pictogramas: Sergio Palao Procedencia: ARASAAC <http://catedu.es/arasaac/> Licencia: CC (BY-NC-SA)

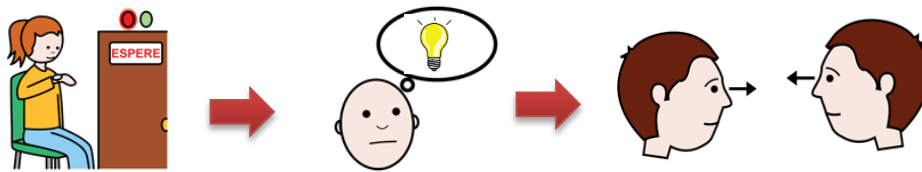
### ¡Érase una vez...!



- Si yo soy el/la que cuenta la historia: Continúo la consigna propuesta por el docente. Pienso qué quiero decir y trato de seguir la historia aportando ideas nuevas.



- Si yo soy el/la que sigue la historia: Espero a que llegue mi turno. Cuando me toque continuar la historia, pienso lo que voy a decir. Siempre hablo mirando a la cara de los demás.



Autor pictogramas: Sergio Palao Procedencia: ARASAAC <http://catedu.es/arasaac/> Licencia: CC (BY-NC-SA)

### Anexo 13: 12ª sesión. Terminar conversaciones

#### ¡Sabemos terminar conversaciones!

- Ejemplo: “María estaba conversando con Juan en el recreo. De repente, sonó el timbre. Juan dice: “*María, me gustaría seguir hablando contigo, pero tengo un examen. Mañana seguimos, hasta luego*”. María responde: “*Vale, no te preocupes. Mañana nos vemos y suerte en el examen*”.
- Cuando terminamos una conversación utilizamos expresiones como:

Me gustaría seguir hablando, pero...

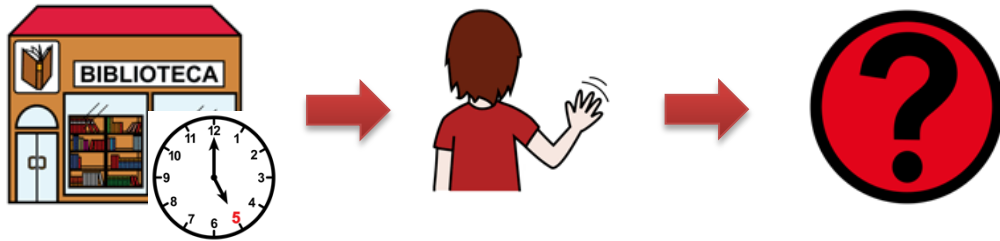
Lo siento, pero me tengo que ir



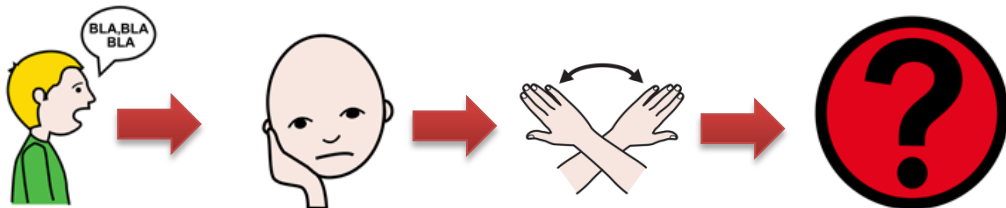
Autor pictogramas: Sergio Palao Procedencia: ARASAAC <http://catedu.es/arasaac/> Licencia: CC (BY-NC-SA)

○ Ejemplos para el modelado:

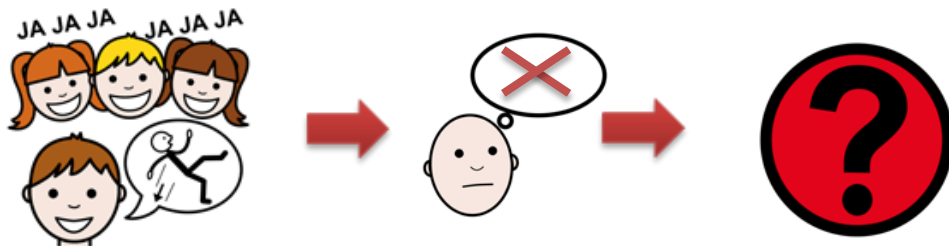
- Javier tiene que estar en la biblioteca a las 5 cinco de la tarde para hacer un trabajo con sus compañeros. Tiene que despedirse de su madre porque va a llegar tarde.



- Lucía se está aburriendo ya que lo que le están contando su amigo Pedro, se lo habían dicho ya. Ella quiere acabar la conversación.



- Manuel y Paula se están contando chistes en el recreo, pero a los dos no se les ocurren más. La conversación debe terminar.

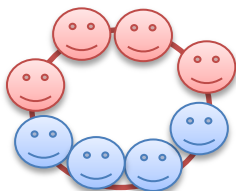


Autor pictogramas: Sergio Palao Procedencia: ARASAAC <http://catedu.es/arasaac/> Licencia: CC (BY-NC-SA)

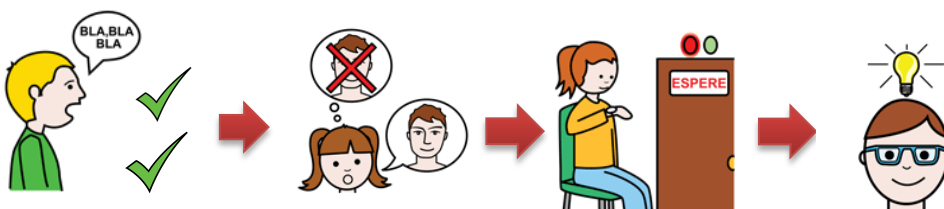
**¡Casi tres verdades!**



Nos sentaremos en círculo junto a nuestro equipo. Cada equipo tiene 4 miembros.



- **Si yo soy el/la que tiene que comunicar la información:** tengo que decir dos verdades sobre mí mismo. La tercera información que voy a dar es una mentira. Para ello, actuaré con normalidad. No digo la mentira, espero a que la descubran.



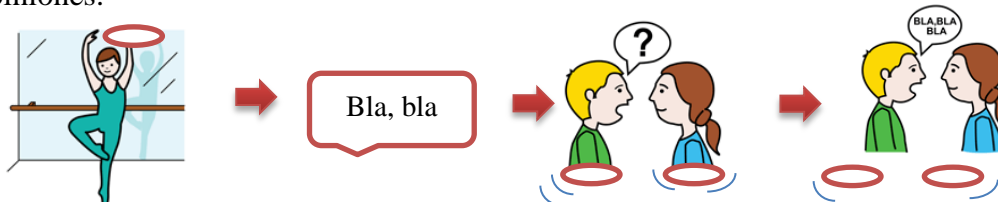
- **Si yo soy el/la que no comunica la información:** tengo que escuchar lo que dicen los demás. Después, hablo con mi equipo para intentar descubrir la mentira.



Autor pictogramas: Sergio Palao Procedencia: ARASAAC <http://catedu.es/arasaac/> Licencia: CC (BY-NC-SA)

**¡Qué no sé, qué tú sabes!**

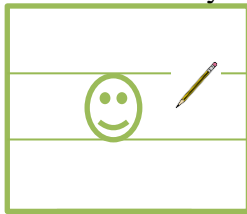
Cada participante cogerá un aro y deberá moverlo con su cuerpo. Al mismo tiempo tiene que hablar de un tema que el otro desconozca. Podemos preguntarle y compartir opiniones.



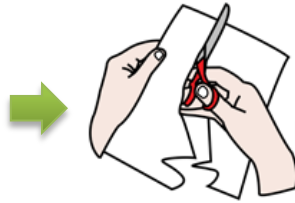
Autor pictogramas: Sergio Palao Procedencia: ARASAAC <http://catedu.es/arasaac/> Licencia: CC (BY-NC-SA)

### ¡El baile de las emociones!

- Creo mis caretas: Cogemos 2 folios y lo dividimos en 3 partes. En cada una de ellas dibujamos una emoción diferente. Las recortamos y exponemos un ejemplo.

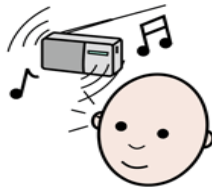


X 2



(Ejemplo)

- Bailamos al ritmo de la música: Nos disponemos libremente por el área verde y movemos todo nuestro cuerpo. Por cada canción que suene debemos expresar con nuestra cara lo que sentimos: tristeza, alegría, enfado, miedo, etc.

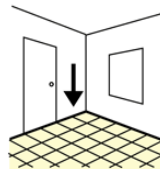


Autor pictogramas: Sergio Palao Procedencia: ARASAAC <http://catedu.es/arasaac/> Licencia: CC (BY-NC-SA)

### Anexo 16: 15ª sesión. Comprender los sentimientos ajenos

### ¡La ruleta de las emociones!

- Si yo soy el/la que gira la ruleta: Expreso con mi cara la emoción.
- Si yo soy el que no gira la ruleta: dibujo en el suelo una situación que ejemplifique la emoción. Por ejemplo:



- Si yo soy el/la interpreta el dibujo: Observo el dibujo y lo comento.

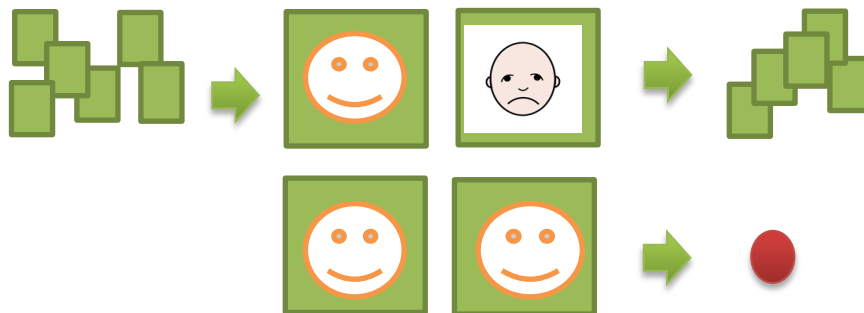
Autor pictogramas: Sergio Palao Procedencia: ARASAAC <http://catedu.es/arasaac/> Licencia: CC (BY-NC-SA)



### ¡La memoria!



1. Debemos encontrar las parejas de las emociones.
2. Le damos la vuelta a dos tarjetas.
3. Si no coinciden le vuelvo a dar la vuelta y espero mi próximo turno.
4. Si coinciden las dos tarjetas me las quedo.



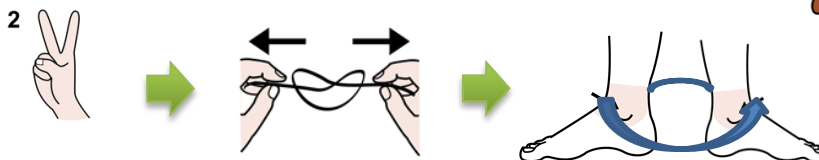
Autor pictogramas: Sergio Palao Procedencia: ARASAAC <http://catedu.es/arasaac/> Licencia: CC (BY-NC-SA)

### Anexo 17: 16ª sesión. Autoafirmaciones positivas

### ¡Exploradores!



1. Por parejas atamos nuestros tobillos con una cuerda.



2. Una vez atados buscamos cajas con tarjetas por las zonas verdes.



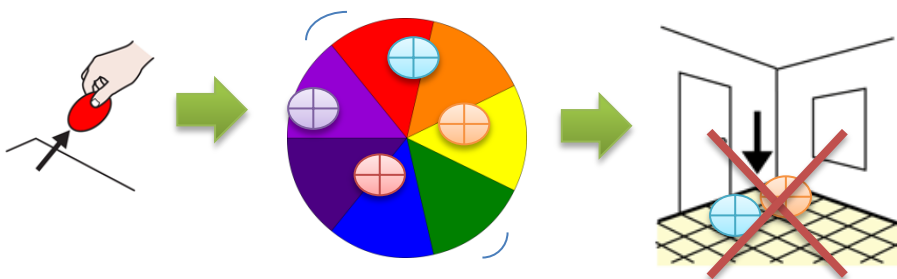
- ¡Quiero y puedo!
- ¡El examen nos va a salir genial!
- ¡Lo pasaré muy bien!
- ¡Haré nuevos amigos!
- ¡Me irá de diez!
- ¡Voy a superarme día a día!
- ¡Puedo mejorar!
- ¡Con una sonrisa todo es mejor!

3. Recitamos las tarjetas encontradas y hacemos un recuento de las mismas.



### ¡El paracaídas!

1. Sujetaremos una gran tela de colores, por sus extremos.
2. Debemos mantener las pelotas dentro de la tela.
3. Ondeamos la tela.
4. Evitamos que caigan al suelo.



5. Felicitamos a nuestro equipo por lo bien que lo hemos hecho.

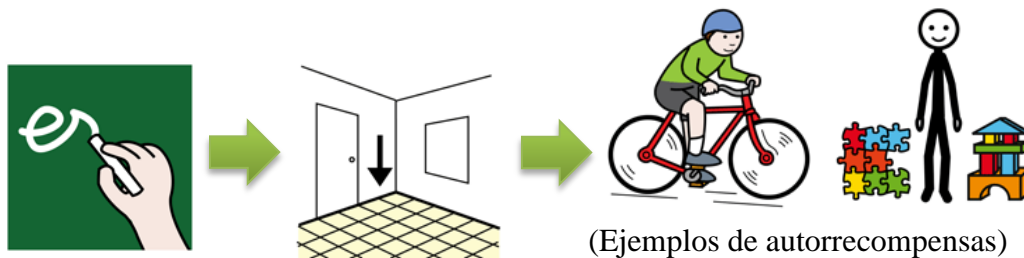


¡Qué bien lo hemos hecho!



¡Sí, conseguido!

6. Escribimos con tizas en el suelo dos autorrecompensas como el ejemplo



(Ejemplos de autorrecompensas)

Anexo 19: Ficha de evaluación

**Hoja de registro individual**

Nombres y apellidos del alumno/a.....

Ciclo y curso.....

Fecha: Del..... al.....

<b>Habilidad</b>	<b>No hay respuesta</b>	<b>Respuesta incorrecta</b>	<b>Respuesta correcta con ayuda</b>	<b>Respuesta correcta si ayuda</b>

FUENTE: modificado de Monjas, 2012.

Anexo 20: Evaluación. Cuestionario

<b>CUESTIONARIO DE HABILIDADES SOCIALES</b>		
Nombre y apellidos del alumno/a:		
Ciclo y curso:		
Fecha:		
Valoración: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ El alumno/a no emite nunca la conducta (1).</li> <li>✓ El alumno/a no emite casi nunca la conducta (2).</li> <li>✓ El alumno/a emite bastantes veces la conducta (3).</li> <li>✓ El alumno/a emite casi siempre la conducta (4).</li> <li>✓ El alumno/a emite siempre la conducta (5).</li> </ul>		
Bloque	Ítems	Valoración
1	Comprende la importancia de escuchar a los demás.	1 2 3 4 5
1	Practica adecuadamente habilidades de escucha.	1 2 3 4 5
1	Sabe presentarse a sí mismo y a los demás.	1 2 3 4 5
1	Identifica y reconoce en qué situaciones es o no es apropiado sonreír y reír.	1 2 3 4 5
1	Saluda de modo adecuado en determinadas situaciones.	1 2 3 4 5
1	Se despide de modo adecuado en determinadas situaciones.	1 2 3 4 5
1	Identifica situaciones en la que necesita ayuda.	1 2 3 4 5
1	Pide ayuda a otras personas cuando lo necesita.	1 2 3 4 5
1	Ofrece ayuda a otras personas cuando lo necesitan.	1 2 3 4 5
1	Interactúa adecuadamente con los compañeros en las sesiones del bloque 1.	1 2 3 4 5
2	Se une de forma adecuada al juego con los demás.	1 2 3 4 5
2	Reacciona positivamente cuando otros niños quieran unirse al juego.	1 2 3 4 5
2	Coopera con el resto de compañeros en el juego.	1 2 3 4 5

2	Comparte el material.	1 2 3 4 5
2	Reconoce situaciones en las que debemos disculparnos.	1 2 3 4 5
2	Se disculpa adecuadamente con otras personas.	1 2 3 4 5
2	Interactúa adecuadamente con los compañeros en las sesiones del bloque 2.	1 2 3 4 5
3	Da instrucciones correctamente.	1 2 3 4 5
3	Sigue instrucciones de forma adecuada.	1 2 3 4 5
3	Inicia de forma correcta conversaciones con los demás.	1 2 3 4 5
3	Mantiene de forma correcta conversaciones con los demás.	1 2 3 4 5
3	Termina conversaciones de forma adecuada y cordial.	1 2 3 4 5
3	Participa adecuadamente en las conversaciones de grupo.	1 2 3 4 5
3	Interactúa adecuadamente con los compañeros en las sesiones del bloque 3.	1 2 3 4 5
4	Expresa y reconoce de forma adecuada los sentimientos.	1 2 3 4 5
4	Dialoga con los demás sobre cómo nos sentimos.	1 2 3 4 5
4	Reconoce los sentimientos de los demás.	1 2 3 4 5
4	Comprende los sentimientos de los demás.	1 2 3 4 5
4	Realiza autoafirmaciones positivas.	1 2 3 4 5
4	Realiza autorrecompensas de forma adecuada.	1 2 3 4 5
4	Interactúa adecuadamente con los compañeros en las sesiones del bloque 3.	1 2 3 4 5

Anexo 21: Bloques a trabajar en la propuesta de los TDAH

<b>BLOQUE I:</b>	<b>TIPO</b>	<b>SESIÓN</b>
<b>Asertividad</b>	- Estilos comunicativos (agresivo, pasivo y asertivo).	1
	- Decir no de forma asertiva.	2
<b>BLOQUE II:</b>	<b>TIPO</b>	<b>SESIÓN</b>
<b>Habilidades básicas de interacción social</b>	- Escuchar.	3
	- Pedir favores.	4
	- Iniciar, mantener y terminar conversaciones.	5
	- Cooperar.	6
	- Ofrecer ayuda.	7
<b>BLOQUE III:</b>	<b>TIPO</b>	<b>SESIÓN</b>
<b>Habilidades sociales complejas</b>	- Dar y seguir instrucciones.	8 y 9
	- Resolución de conflictos.	10 y 11
	- Autocontrol.	12 y 13
<b>BLOQUE IV</b>	<b>TIPO</b>	<b>SESIÓN</b>
<b>Atención, impulsividad e hiperactividad</b>	- Atención	14 y 15
	- Impulsividad	16 y 17
	- Hiperactividad	18 y 19

Anexo 22: 1ª sesión. Estilos comunicativos (agresivo, pasivo y asertivo)

León (estilo agresivo)

- Las personas que actúan como los leones son agresivas.
- Imponen lo que dicen y hablan gritando e insultando.
- Los leones asustan, amenazan y pegan a los demás.



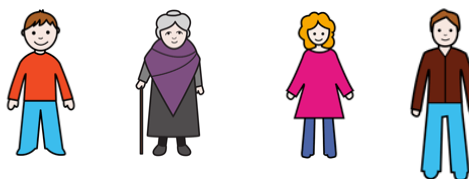
Tortuga (estilo pasivo)

- Las personas que actúan como las tortugas se esconden ante el peligro.
- No defienden sus opiniones y no dicen lo que pasa por su mente.
- Las tortugas ceden fácilmente a lo que se le piden.



Persona (estilo pasivo)

- Las personas que actúan como una persona son gente que sabe hablar bien.
- Dicen educadamente lo que no les gusta de los demás.
- Respetan a los demás y dan su opinión.



Autor pictogramas: Sergio Palao Procedencia: ARASAAC <http://catedu.es/arasaac/> Licencia: CC (BY-NC-

- Habla gritando y sin escuchar a los demás.
- Habla educadamente.
- Habla en voz baja.
- Es muy inseguro.
- Dice lo que piensa sin ofender a los demás.
- Escucha lo que los demás dicen.
- Huye ante las situaciones de peligro.



### **Cómo reaccionarías sí...**

- Tu mejor amigo cuenta un secreto tuyo.
- Le has prestado a un compañero un juego de mesa y te lo da roto.
- En el examen de lengua, Lucía te pide que le digas una pregunta.
- Paula y Carlota se ríen porque te has caído.
- Una compañera del curso te pega un pisotón sin querer.

Anexo 23: 2ª sesión. Decir no de forma asertiva

### **Algunos consejos para decir NO de forma asertiva**

- A. *“He dicho que no, gracias”.*
- B. *“Te comprendo, pero prefiero no hacerlo”.*
- C. *“Perdona, pero ya te he dicho que no”.*
- D. *“Entiendo que os guste, pero prefiero no hacerlo”*
- E. *“Lo siento, pero no cambiaré de opinión”*

Anexo 24: 4ª sesión. Pedir favores

### **Ingredientes necesarios para PEDIR un favor:**

- Una pizca de sabiduría: tenemos que saber qué necesitamos y a quién se lo pedimos.
- Una sonrisa y un tono de voz agradable: *“¿Podrías ayudarme con los deberes?”*.
- Agradecer cordialmente nuestra petición: *“Muchas gracias”*.

### **Ingredientes necesarios para HACER un favor:**

- Tener un oído muy fino: escuchar y prestar atención a lo que nos piden.
- Mostrarnos dispuestos para ayudar.
- Negarnos respetuosamente si no podemos hacer el favor.



Tarjetas a ordenar:

¿PODRÍA JUGAR CON VUESTRO BALÓN?

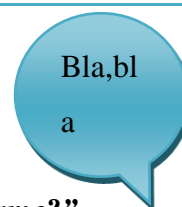
PERDÓN ¿SABES QUÉ HORA ES?

GRACIAS POR DEJARME JUGAR

Anexo 25: 5ª sesión. Iniciar, mantener y terminar conversaciones

### ¿Cómo iniciamos una conversación?

- Observamos y escuchamos lo que está haciendo el grupo.
- Esperamos a que haya alguna pausa.
- Podemos pedir permiso para estar con ellos: “¿puedo quedarme?”.



### ¿Cómo podemos mantener una conversación?

- Hacemos preguntas y respondemos educadamente a lo que nos pregunten.
- Intentamos no desviarnos del tema.

### ¿Cómo puedo terminar una conversación?

- Me despido educadamente: “por último, me gustaría decir...”.
- Si no nos interesa el tema nos despedimos: “me gustaría continuar, pero me tengo que ir”.

Anexo 26: 8ª sesión. Dar y seguir instrucciones

Dibuja un tobogán en la  
casilla 1B

Coloca en el cuadrado 1A  
un cono de color naranja

Coge la cuerda y salta 3  
veces dentro de la casilla 3C

Escribe la palabra jugar en  
la casilla 2B

Dibuja sobre el tobogán un  
globo

Rodea la cuarta letra de la  
palabra jugar

Escribe la tercera letra de tu  
primer apellido en el cuadro  
2A

Tacha la tercera letra del  
nombre de tu pueblo

Escribe el nombre de tu  
pueblo en la casilla 3A

Tacha la tercera letra del  
nombre de tu pueblo

Dibuja un pez globo en la  
casilla 2C

Dibuja 5 círculos de  
diferente tamaño en la  
casilla 3B

**PISTA:** Esta es la primera pista que inicia tu aventura en la búsqueda del tesoro.

¿Qué tesoro será?

Estad atentos a los pasos que hay que dar. ¡Así seréis los primeros en llegar!

Coge la caja de donde me has sacado y busca por todos mis lados un pequeño folio que tengo pegado.

**PISTA:** ¡Por fin me has encontrado! Perdona, soy un folio un tanto pesado. A mí me gusta mucho jugar a la pata coja y si queréis que os regale la vocal que tanta buscáis...tenéis que:

- ✓ Formar una fila
- ✓ Ir a la pata coja hasta la puerta de la clase de 5 años
- ✓ Allí encontrareis escondida una vocal muy redondita

**PISTA:** ¡Seguís así, ya tenéis unas de las vocales! (La I). Os toca ir a la caja número 3. Ella os dirá a qué tenéis que jugar.

**Pero, ¿dónde está la caja tres?**

Pues bien a la caja 3 le encanta estar fresquita, búscala en una de las fuentes que tienes bien cerquita.

**PISTA:** Ahora bien, tenéis que coger los aros que hay junto a mí y bailarlos hasta llegar a la caja 4, allí encontrareis dos letras.

¡Cuidado si a algún compañero se le cae, tendréis que empezar!

**PISTA:** ¡Me ha encantado veros mover el aro, aunque a más de uno le ha costado!

Por ser tan pesado, un doble premio os he regalado.

Os doy la letra R y J.

CORRED A LA CAJA 5 Y BUSCAD EN ELLA LA SIGUIENTE TARJETA

**PISTA:** ¡Por más que lo he intentado al final me habéis encontrado! Soy la caja 5.

El siguiente paso que debéis dar es trotar. Trotar con un compañero en la espalda y buscar debajo de uno de los bancos del patio las dos vocales siguientes.

**PISTA:** Yo soy la que le encanta estar en el banco y por eso os doy dos vocales.

Estas vocales son las que contiene la palabra banco

Así es, ya tenéis la A y la O

CORRED HASTA LA CAJA 6

**PISTA:** ¡Soy la caja 6! Como sé que queréis el tesoro, os entrego dos vocales y,  
¿qué vocales?





Primero, encesta el balón en la canasta y pregúntale cortésmente al maestro que a tu lado están las vocales a encontrar.

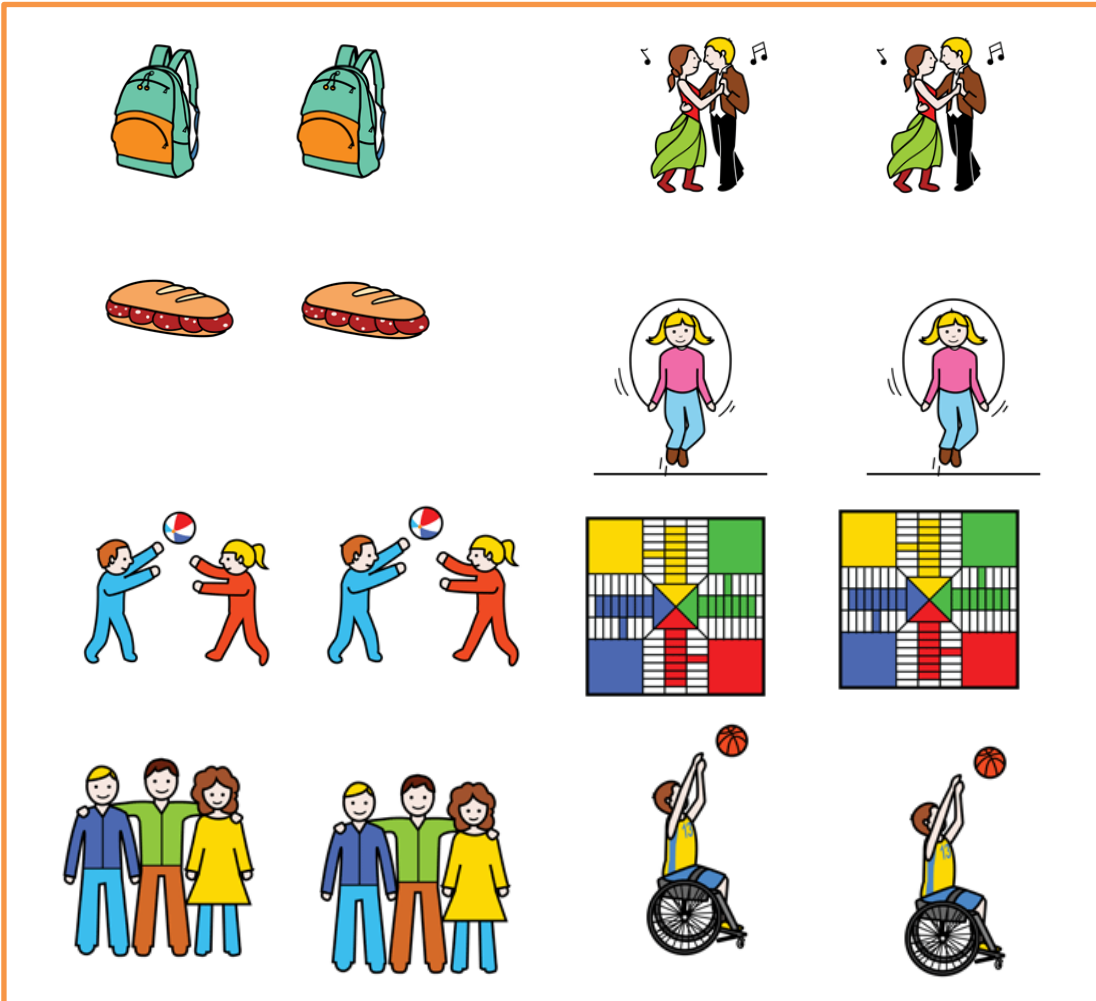
E y E

BUSCA LA CAJA 7

**PISTA:** Esta es la última caja. Por eso, no te haré esperar más y te entregaré tres letras: R, N, C y S. Ordénalas y mira en qué sitio el tesoro se esconde.

### Pasos a seguir para resolver un problema

1. Estamos tranquilos y nos preguntamos lo que tenemos que hacer. 
2. Identificamos el problema. 
3. Buscamos soluciones.
4. Pensamos en sus ventajas e inconvenientes.  
5. Decidimos la solución que más se ajuste a nuestro problema y la ponemos en práctica.



The pictograms are arranged in a 5x4 grid:

- Row 1: Two backpacks, a couple dancing, a couple dancing.
- Row 2: Two sandwiches, a girl jumping rope, a girl jumping rope.
- Row 3: Two children playing with a ball, a 4x4 grid of colored squares, a 4x4 grid of colored squares.
- Row 4: Three children standing together, a person in a wheelchair shooting a basketball, a person in a wheelchair shooting a basketball.

Autor pictogramas: Sergio Palao Procedencia: ARASAAC <http://catedu.es/arasaac/> Licencia: CC (BY-NC-SA)

Anexo 30: Evaluación. Cuestionarios

<b>CUESTIONARIO DE COMPORTAMIENTOS (AGRESIVO, PASIVO Y ASERTIVO)</b>	
Bloque: I	
Nombre y apellidos del alumno/a:	
Ciclo y curso:	
Fecha:	
Valoración: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ El alumno/a no emite nunca la conducta (1).</li> <li>✓ El alumno/a no emite casi nunca la conducta (2).</li> <li>✓ El alumno/a emite bastantes veces la conducta (3).</li> <li>✓ El alumno/a emite casi siempre la conducta (4).</li> <li>✓ El alumno/a emite siempre la conducta (5).</li> </ul>	
Ítems	Valoración
Diferencia los tres estilos comunicativos: agresivo, pasivo y asertivo.	1 2 3 4 5
Comprende la importancia de comunicarnos de forma asertiva.	1 2 3 4 5
Reconoce e identifica los diferentes comportamientos en las situaciones propuestas.	1 2 3 4 5
Decir no de forma asertiva.	1 2 3 4 5
Pone en práctica algunos consejos para responder asertivamente.	1 2 3 4 5
Interactúa positivamente con el resto en las sesiones del bloque I.	1 2 3 4 5

<b>CUESTIONARIO DE HABILIDADES SOCIALES</b>	
Bloque: II y III	
Nombre y apellidos del alumno/a:	
Ciclo y curso:	
Fecha:	

Valoración:

- ✓ El alumno/a no emite nunca la conducta (1).
- ✓ El alumno/a no emite casi nunca la conducta (2).
- ✓ El alumno/a emite bastantes veces la conducta (3).
- ✓ El alumno/a emite casi siempre la conducta (4).
- ✓ El alumno/a emite siempre la conducta (5).

Ítems	Valoración
Pone en práctica habilidades de escucha.	1 2 3 4 5
Pide favores educadamente.	1 2 3 4 5
Practica la forma correcta de iniciar, mantener y terminar conversaciones.	1 2 3 4 5
Coopera y trabaja en equipo.	1 2 3 4 5
Ofrece ayuda adecuadamente en las situaciones que se proponen.	1 2 3 4 5
Realiza instrucciones correctamente a través del juego.	1 2 3 4 5
Comprende los pasos que le ayudan a resolver los problemas planteados.	1 2 3 4 5
Busca soluciones creativas.	1 2 3 4 5
Trabaja en equipo la resolución de situaciones problemáticas.	1 2 3 4 5
Trabaja el autocontrol mediante juegos tradicionales.	1 2 3 4 5
Interactúa positivamente con el resto en las sesiones del bloque II y III.	1 2 3 4 5

### **CUESTIONARIO DE ATENCIÓN, IMPULSIVIDAD E HIPERACTIVIDAD**

Bloque: IV

Nombre y apellidos del alumno/a:

Ciclo y curso:

Fecha:

Valoración:

<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ El alumno/a no emite nunca la conducta (1).</li> <li>✓ El alumno/a no emite casi nunca la conducta (2).</li> <li>✓ El alumno/a emite bastantes veces la conducta (3).</li> <li>✓ El alumno/a emite casi siempre la conducta (4).</li> <li>✓ El alumno/a emite siempre la conducta (5).</li> </ul>	
Ítems	Valoración
Mantiene la atención en el juego.	1 2 3 4 5
Memoriza tarjetas con imágenes.	1 2 3 4 5
Trabaja la impulsividad a través del juego.	1 2 3 4 5
Trabaja la hiperactividad a través del juego.	1 2 3 4 5
Interactúa positivamente con el resto en las sesiones del bloque IV.	1 2 3 4 5

Anexo 31: Escala de autovaloración

<b>ESCALA DE AUTOVALORACIÓN</b>			
Nombre y apellidos del alumno/a:			
Ciclo y curso:			
Fecha:			
Ítems	NADA	POCO	MUCHO
¿Te gusta que se organicen diferentes juegos durante el recreo?			
¿Te gusta jugar en el recreo con niños/as de otros cursos?			
¿Os habéis ayudado entre vosotros?			
¿Has respetado a tus compañeros/as?			
¿Has respetado a los monitores/as?			
¿Te ha costado trabajo seguir las instrucciones de los juegos?			
¿Te gusta jugar en pareja, tríos o cuartetos?			
¿Has llegado más tranquilo/a a clase después de practicar los juegos de			



relajación?			
¿Has aprendido y disfrutado con tus compañeros/as?			
¿Crees que es una buena forma de pasarlo bien en el recreo?			