

CUADERNO DE PATIO

Apoyos visuales y orientaciones para la inclusión del alumnado con TEA en los patios.

Nombre del alumno-a: _____



Olga Flores López

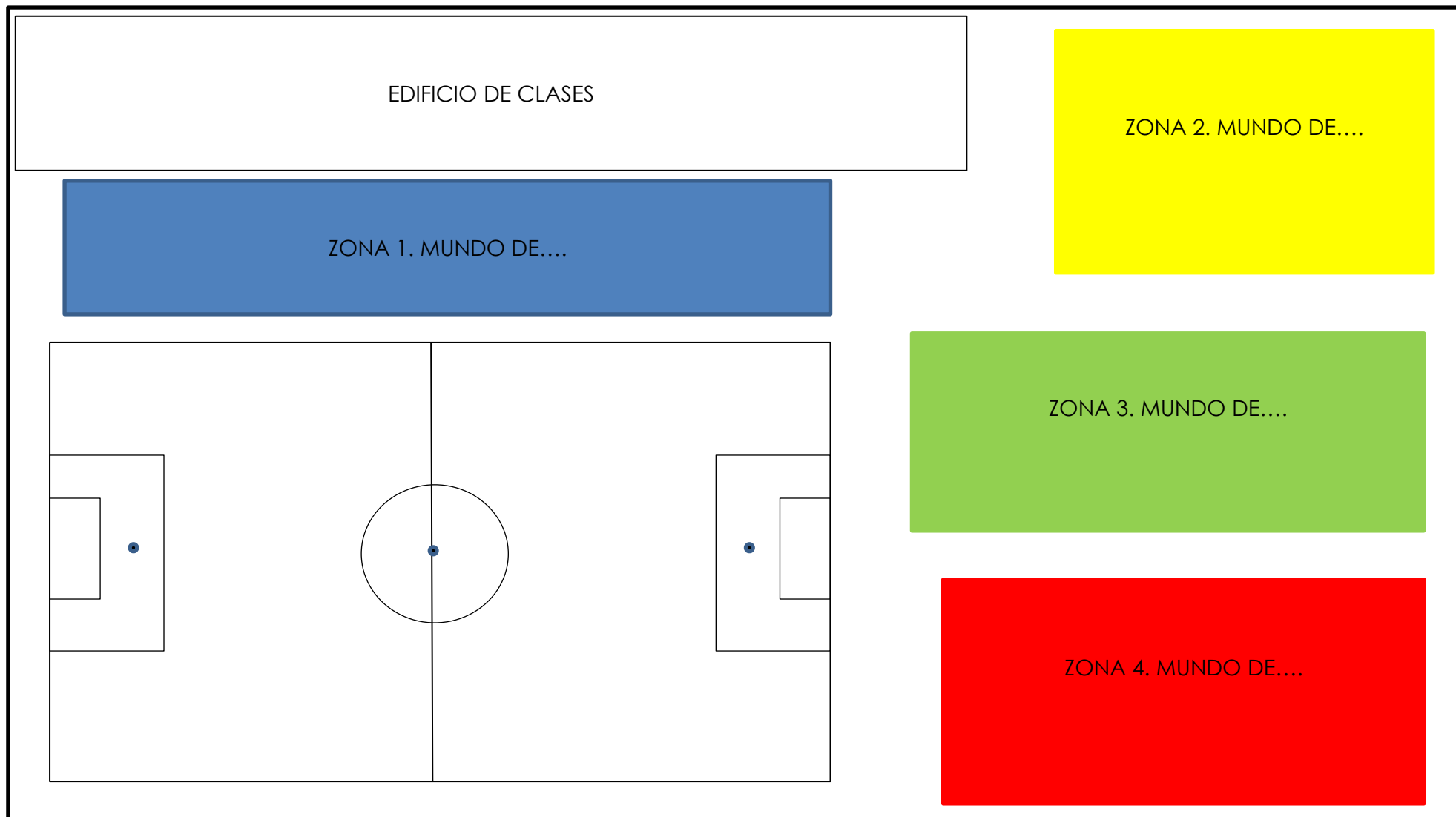
Luis Miguel Aguilar Pérez

(Pictogramas adaptados a partir de Sergio Palao)

ANTES DE SALIR AL PATIO:

ESTE ES EL PLANO DEL PATIO DE MI COLEGIO:

*Plano del patio, donde el alumno-a puede ver dónde está su clase y las zonas del patio, diferenciadas por colores.
Este plano puede complementarse con una pequeña maqueta si el alumno-a tiene especiales dificultades en su orientación espacial. La maqueta podrían realizarla entre todos los alumnos-as de la clase del niño con SA, junto con él.*



PANEL VISUAL INFORMATIVO

El dinamizador utiliza este panel antes de salir al patio con el alumno-a



HOY ES:



LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO



HOY ESTÁ CONMIGO:



(FOTOGRAFÍAS DE LOS PROFESIONALES QUE SON APOYO EN LOS PATIOS INCLUSIVOS)

--	--	--	--	--

PANEL DE ATENCIÓN A LAS EMOCIONES

EN LA ZONA DE ATENCIÓN A LAS EMOCIONES

PANEL DE ATENCIÓN A LAS EMOCIONES

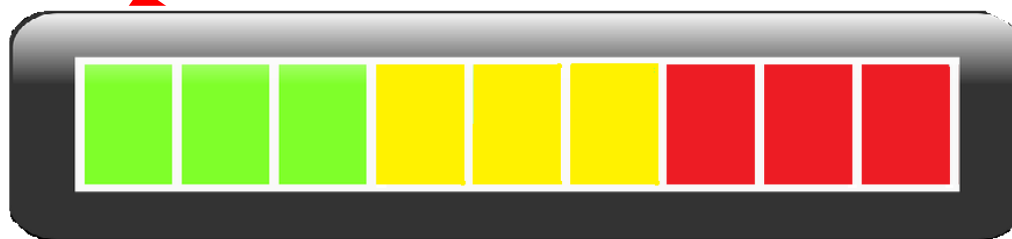
Esta zona tiene velcro y el alumno-a pega aquí la cara de la emoción que esté sintiendo justo antes de salir al patio

AHORA YO ME SIENTO _____

POCO

MEDIO

MUCHO



Esta zona tiene velcro y el alumno-a pega aquí la situación que ha provocado esa emoción. Se expone un ejemplo de cada una de las emociones, pueden ser más.

PORQUE HA PASADO _____:



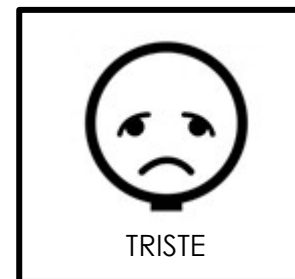
ENFADADO/A



CONTENTO/A



NERVIOSO



TRISTE



ASUSTADO



UN COMPAÑERO-A
ME HA INSULTADO



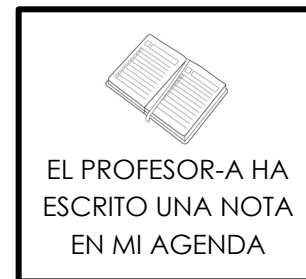
HE SACADO UN 10
EN MATEMÁTICAS



HABÍA MUCHO
RUIDO EN LA CLASE



HE PERDIDO MI
LÁPIZ FAVORITO



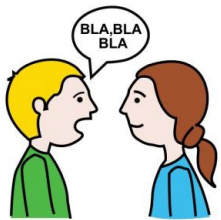
EL PROFESOR-A HA
ESCRITO UNA NOTA
EN MI AGENDA

PANEL DE ATENCIÓN A LAS EMOCIONES

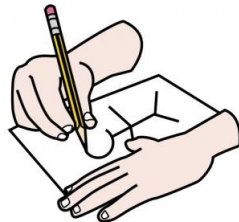
El dinamizador **observa y pregunta** al niño-a para valorar si está preparado para salir a jugar o antes ha de regular su emoción.
Este panel se utilizará siempre que el alumno-a esté expresando una emoción de intensidad media-alta y antes de ir a la zona de resolución de conflictos.

En caso de que la intensidad de la emoción impida participar, se usa este panel de regulación. Pueden estar estrategias generales dirigidas a la emoción, a la petición de ayuda, a la distracción, a resolver la situación que ha generado la emoción...Será particular para cada niño-a, sobre todo si tienen algunas particularidades en su procesamiento sensorial, pero exponemos algunos ejemplos que suelen servir cuando se han trabajado previamente.

PARA ESTAR MÁS TRANQUILO-A YO PUEDO HACER:



HABLAR CON MI PROFE



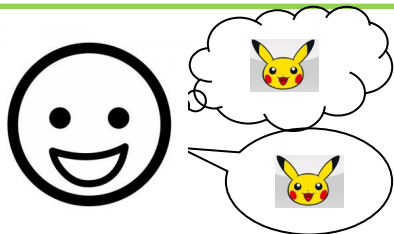
DIBUJAR



QUE XXX ME DÉ UN ABRAZO



CORRER



HABLAR O PENSAR EN ALGO
QUE ME GUSTA



QUEDARME AQUÍ YO SOLO
HASTA QUE SE ME PASE



RESPIRAR

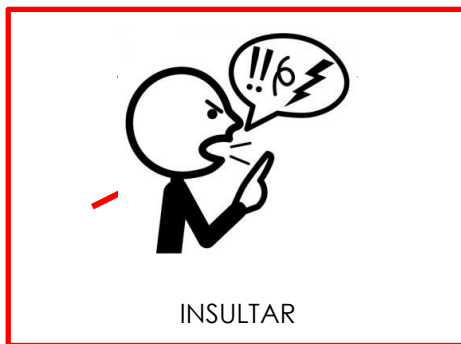


LLORAR

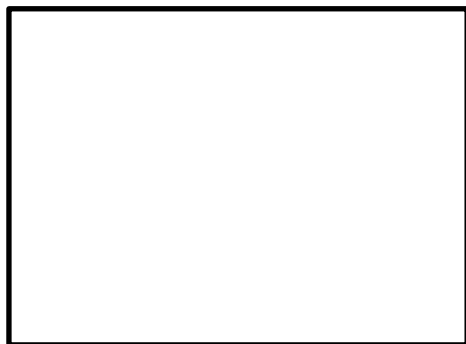
PANEL DE ATENCIÓN A LAS EMOCIONES

Estos conceptos habrá que trabajarlos primero para el alumno-a con SA, porque tendrá dificultades para atribuir intencionalidad y comprender la repercusión social de estos comportamientos.

YO NO PUEDO HACER:



SI YO HAGO ALGUNA DE ESTAS COSAS, MI PROFESOR-A:




Según el Reglamento de Régimen Interno del centro y posible ajuste que se haga con el alumnado con TEA.

PANEL DE ELECCIÓN DE COMPAÑERO DE JUEGO Y JUEGO

En caso de que la intensidad de la emoción permita participar en el juego, se usa este panel de elección de juego y compañeros de juego.

HOY YO QUIERO JUGAR CON:

(PONER FOTOGRAFÍAS Y NOMBRES DE LOS COMPAÑEROS-AS DE CLASE Y COMPAÑEROS-AS HABITUALES DE JUEGO-SI LOS TIENE- DEL ALUMNO-A CON SA).



HOY YO QUIERO JUGAR A:

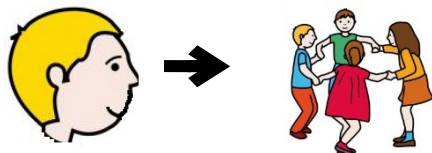
Cada color está asociado a una zona de juego

PICTOGRAMAS DE LOS JUEGOS DISPONIBLES EN CADA ZONA

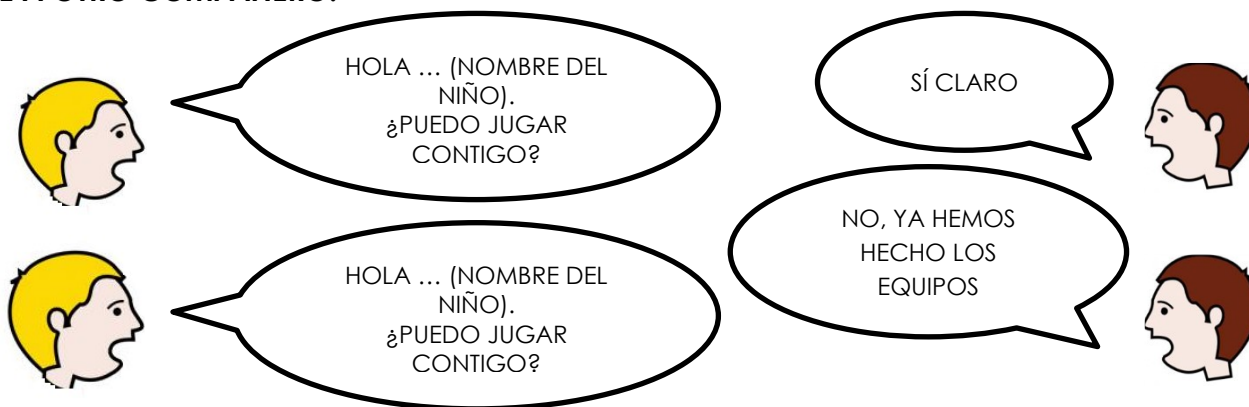
--	--	--	--	--	--	--	--

CUANDO YO QUIERO JUGAR CON UN COMPAÑERO:

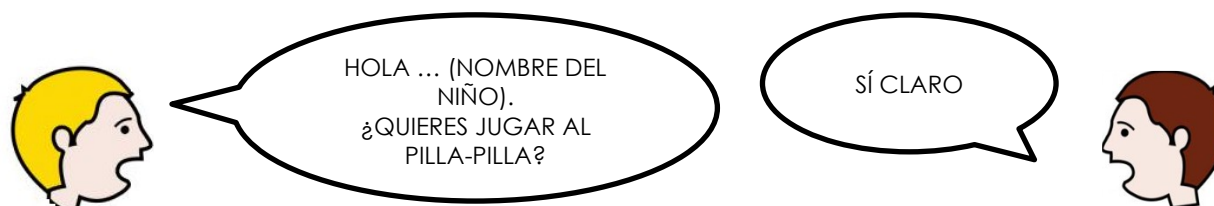
1º YO MIRO QUÉ ESTÁ HACIENDO



2º SI YA ESTÁ JUGANDO, YO SALUDO Y LE PREGUNTO SI PUEDO JUGAR CON ÉL. PUEDE DECIR QUE SÍ O PUEDE DECIR QUE NO. SI DICE QUE NO, BUSCARÉ A OTRO COMPAÑERO.



3º SI NO ESTÁ JUGANDO, LE PREGUNTO SI QUIERE JUGAR A UN JUEGO QUE LE GUSTE A ÉL Y A MÍ.



MATERIALES DE APOYO PARA MANTENERSE EN EL JUEGO

Se exponen ejemplos de fichas explicativas de las normas de algunos juegos y otros materiales de apoyo. Los equipos se pueden señalar con brazaletes de diferentes colores y los roles (ej. el que pilla, el que corre) con pictogramas que se llevan colgados como collares.



"INSTRUCCIONES" PARA JUGAR AL "TULI"

NÚMERO DE JUGADORES:



AL MENOS 4 JUGADORES Y CÓMO MÁXIMO 10.

ROLES DE JUGADORES (LO QUE TIENEN QUE HACER):

- JUGADOR QUE "LA LIGA"
- JUGADOR QUE ESCAPA

CÓMO SE JUEGA:

- SI ERES EL JUGADOR QUE "LA LIGA", TIENES QUE TOCAR A TODOS LOS DEMÁS. EL JUGADOR QUE "LA LIGA" TOCA A LOS DEMÁS, NO LES EMPUJA.
- SI ERES EL JUGADOR QUE ESCAPA, TIENES QUE CORRER PARA QUE NO TE TOQUE EL QUE "LA LIGA".
- SI DICES "TULI" Y TE QUEDAS QUIETO CON LOS BRAZOS ABIERTOS, EL JUGADOR QUE "LA LIGA" NO PUEDE TOCARTE. PARA VOLVER A MOVERTE, OTRO COMPAÑERO TIENE QUE TOCARTE Y DECIR "PAN".
- CUANDO UN JUGADOR QUE "LA LIGA" TOCA A OTRO JUGADOR QUE ESCAPA, ESTE JUGADOR SE CONVIERTE TAMBIÉN EN JUGADOR QUE "LA LIGA".

CUÁNDO TERMINA EL JUEGO:

EL JUEGO TERMINA CUANDO SOLO TODOS LOS JUGADORES LA "LIGAN" MENOS UNO.

Olga Flores López

Luis Miguel Aguilar Pérez

(Pictogramas realizados a partir de Sergio Palao)



“INSTRUCCIONES” PARA JUGAR AL PAÑUELO (ADAPTADO)

NÚMERO DE JUGADORES

AL MENOS 5 JUGADORES. COMO MÁXIMO 11 JUGADORES.

CÓMO SE JUEGA

SE FORMAN DOS EQUIPOS CON EL MISMO NÚMERO DE JUGADORES EN CADA EQUIPO.

LOS JUGADORES DE LOS EQUIPOS SE COLOCAN EN UNA FILA.

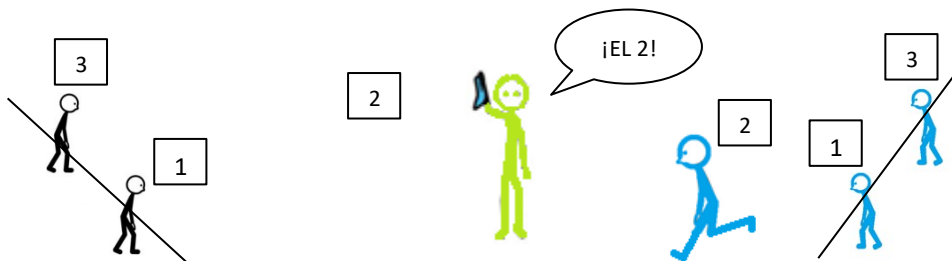
EL JUGADOR QUE SUJETA EL PAÑUELO SE COLOCA ENTRE LOS DOS EQUIPOS SUJETANDO EL PAÑUELO.



MATERIALES DE APOYO PARA MANTENERSE EN EL JUEGO

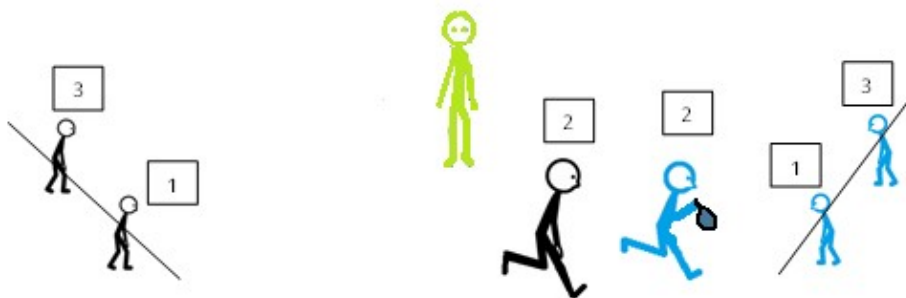
EL JUGADOR QUE SUJETA EL PAÑUELO DICE UN NÚMERO. SI HAY 3 JUGADORES EN CADA EQUIPO, DICE EL NÚMERO QUE QUIERA DEL 1 AL 3. SI HAY 4 JUGADORES, DICE EL NÚMERO QUE QUIERA DEL 1 AL 4. SI HAY 5 JUGADORES DICE EL NÚMERO QUE QUIERA DEL 1 AL 5.

EL JUGADOR DE CADA EQUIPO QUE TIENE EL NÚMERO QUE DICE EL JUGADOR QUE SUJETA EL PAÑUELO TIENE QUE CORRER PARA COGER EL PAÑUELO. TIENE QUE LLEGAR ANTES QUE EL JUGADOR DEL EQUIPO CONTRARIO QUE TAMBIÉN TIENE ESE NÚMERO. LOS OTROS JUGADORES SE QUEDAN DETRÁS DE LA LÍNEA.



EL JUGADOR QUE
MÁS TARDE TIENE QUE INTENTAR PILLARLE.

PRIMERO TIENE QUE VOLVER SU FILA SIN QUE EL OTRO JUGADOR LE PILLE. EL JUGADOR QUE LLEGA

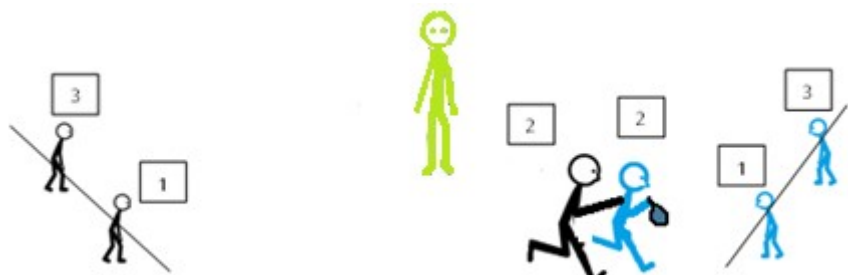


MATERIALES DE APOYO PARA MANTENERSE EN EL JUEGO

SI CONSIGUE LLEGAR A SU FILA, EL OTRO JUGADOR SE CAMBIA A SU EQUIPO.



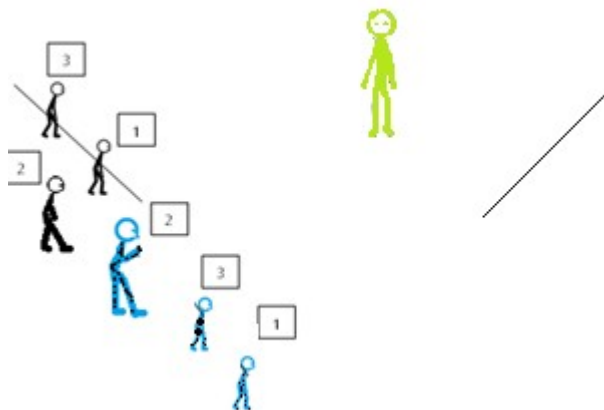
SI EL JUGADOR QUE LE PERSIGUE LE PILLA, EL JUGADOR QUE ES PILLADO SE VA AL OTRO EQUIPO.



MATERIALES DE APOYO PARA MANTENERSE EN EL JUEGO

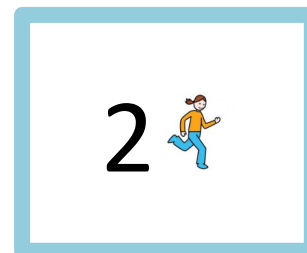
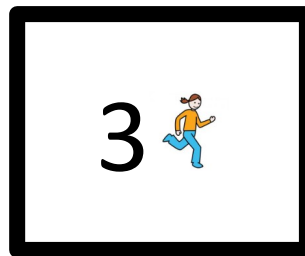
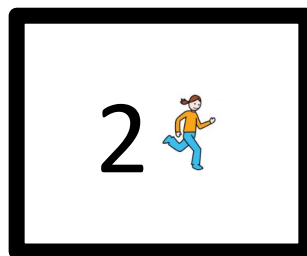
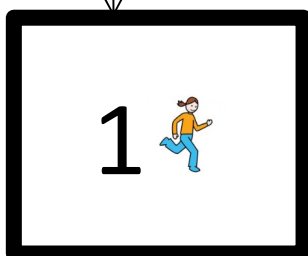
CUÁNDO TERMINA EL JUEGO

EL JUEGO TERMINA CUANDO TODOS LOS JUGADORES DE UN EQUIPO SE HAN CAMBIADO AL OTRO EQUIPO.

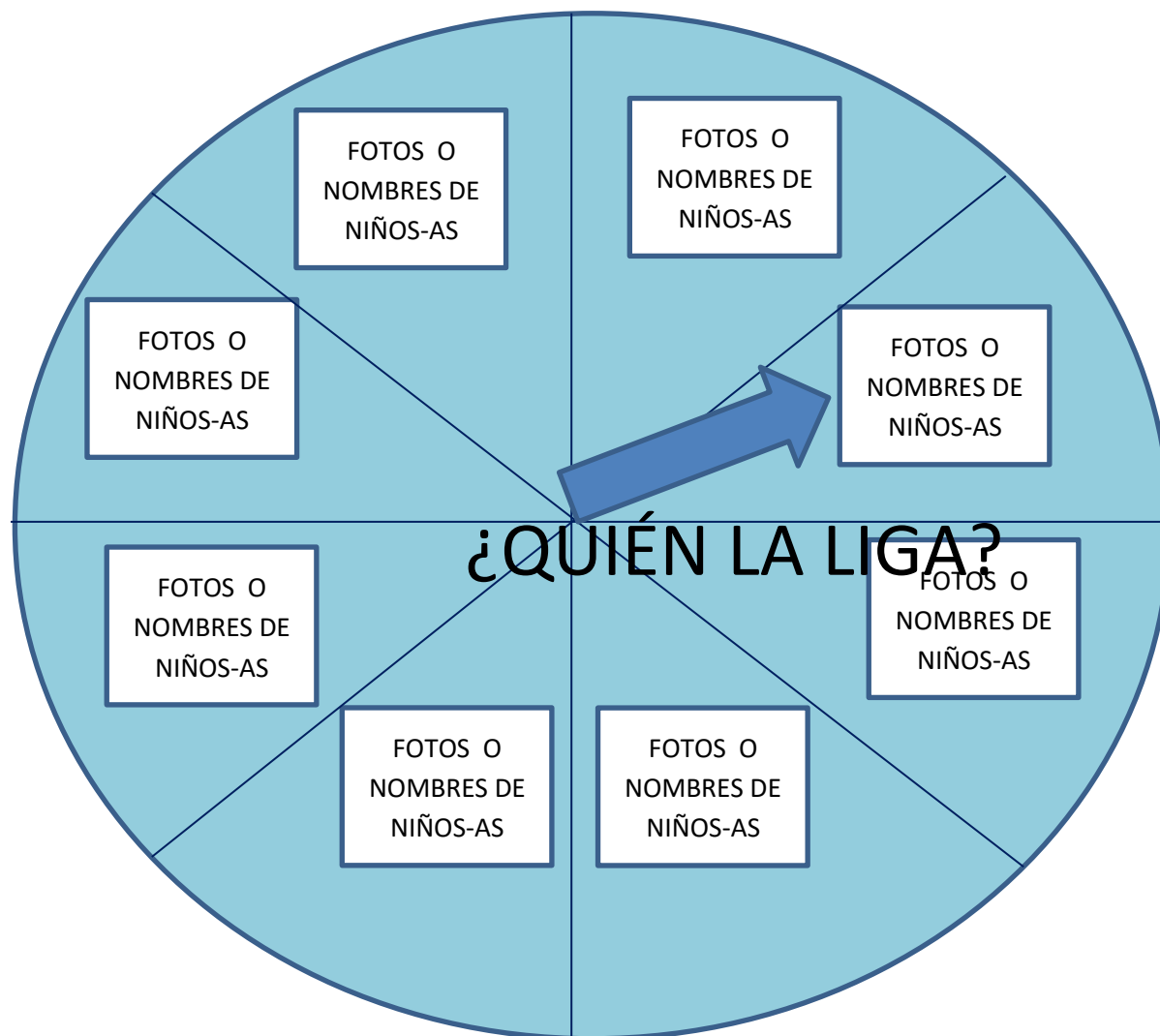


ROLES DE JUGADORES

Se cuelgan como collares o se pegan en brazaletes.



RULETA PARA ELEGIR QUIÉN “LA LIGA”



COLLAR DE “VIDAS”

Los cuadrados se pegan en el rectángulo, que se cuelga como un collar. Cuando se trata de un juego “eliminatorio” el jugador pierde una vida, pero puede recuperarla, por ejemplo, corriendo una vuelta alrededor de la cancha. Esto permite mantener la motivación del alumno con SA y evitar que sea eliminado del juego.



ROLES DE JUGADOR QUE “LA LIGA”- JUGADOR QUE ESCAPA



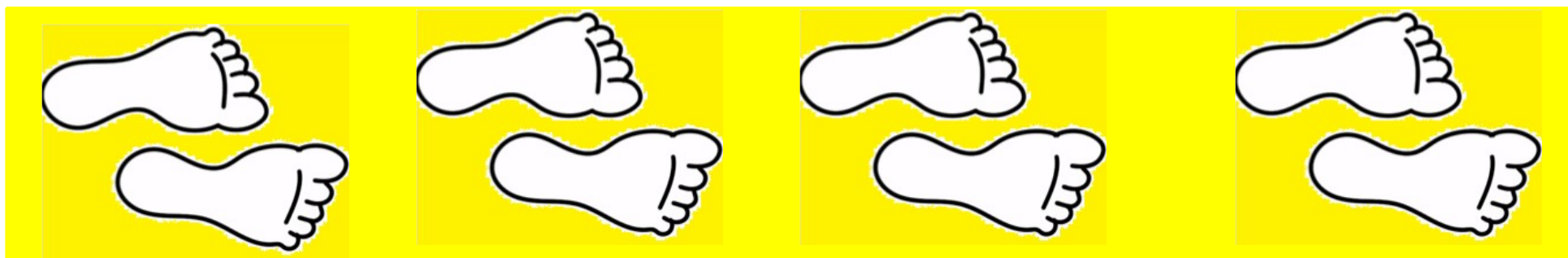
YO LA LIGO



YO ESCAPO

Se cuelgan como collares o se pegan en brazaletes.

APOYO VISUAL PARA HACER FILA EN UN JUEGO



Cinta móvil para poner en el suelo, para apoyar visualmente la formación de una fila en un juego (vertical u horizontal). La distancia entre los "pies" debería ser suficiente para que el alumno-a con SA esté tranquilo y no sienta la presencia de los compañeros-as demasiado cercana.

NORMAS CUANDO JUEGO YO SOLO Y CUANDO JUEGO CON OTROS

CUANDO JUEGO YO SOLO	CUANDO JUEGO CON COMPAÑEROS-AS
<ul style="list-style-type: none">- YO ELIJO EL JUEGO.- JUEGO COMO YO QUIERO.- PUEDO REPETIR EL JUEGO, AUNQUE SERÁ MÁS ABURRIDO.- TODOS LOS JUGUETES SON PARA MÍ, NO TENGO QUE COMPARTIRLOS.- YO DECIDO CUÁNDO CAMBIO DE JUEGO O CUÁNDO SE ACABA.	<ul style="list-style-type: none">- ELEGIMOS EL JUEGO ENTRE LOS DEMÁS COMPAÑEROS Y YO.- TODOS JUNTOS DECIDIMOS SI QUEREMOS REPETIR EL JUEGO O QUEREMOS CAMBIAR DE JUEGO.- COMPARTO LOS JUGUETES.- NO QUITO LOS JUGUETES. PUEDO PEDIR LOS JUGUETES PERO ACEPTO SI ME DICEN QUE NO.

(Adaptado de Aprendo en el recreo. Natalia de Francisco Nielfa. Autismo Sevilla).

CÓMO LLEGAR A UN ACUERDO

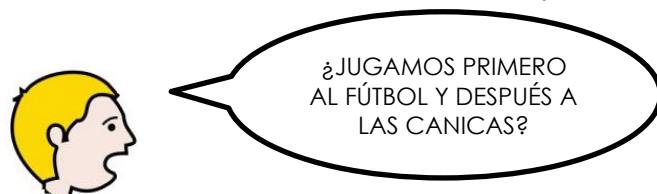
1º. PREGUNTA A TU COMPAÑERO A QUÉ QUIERE JUGAR



2º DI A TU COMPAÑERO A QUÉ QUIERES JUGAR TÚ.



3º LLEGA A UN ACUERDO. PROPÓN ALGO DE LO QUE TU COMPAÑERO QUIERE HACER Y ALGO DE LO QUE TÚ QUIERES HACER.



4º NO EXIJAS QUE SE HAGA SOLO LO QUE TÚ QUIERES.

Este es un ejemplo de una ficha de habilidades sociales que puede emplearse con un alumno-a con SA. En cada cuaderno de cada alumno-a con SA se incluirán las fichas de apoyo que cada uno necesite.

Utilizar este panel si surge un conflicto, en una zona tranquila del patio. Previamente ir a la zona de atención a las emociones y no comenzar la resolución del conflicto hasta que los alumnos-as implicados estén regulados. (Desplegable)

Este es un ejemplo de panel de resolución de conflictos. Puede resultar demasiado básico o demasiado complejo, según las características del niño-a y su edad. Habría que ajustarlo al menos a dos etapas (6-8 años y 9-12) y al alumno-a con SA en particular.

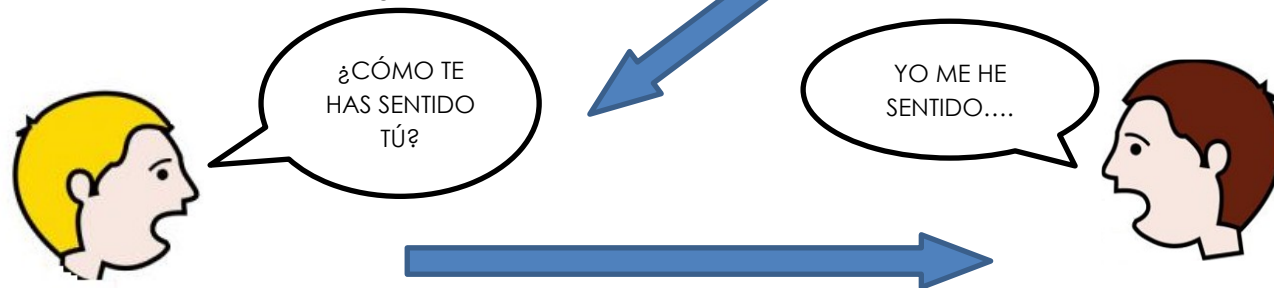
CUANDO UN AMIGO Y YO DISCUTIMOS TENEMOS QUE DECIR:

DIGO CÓMO ME HE SENTIDO CON LO QUE HA PASADO.

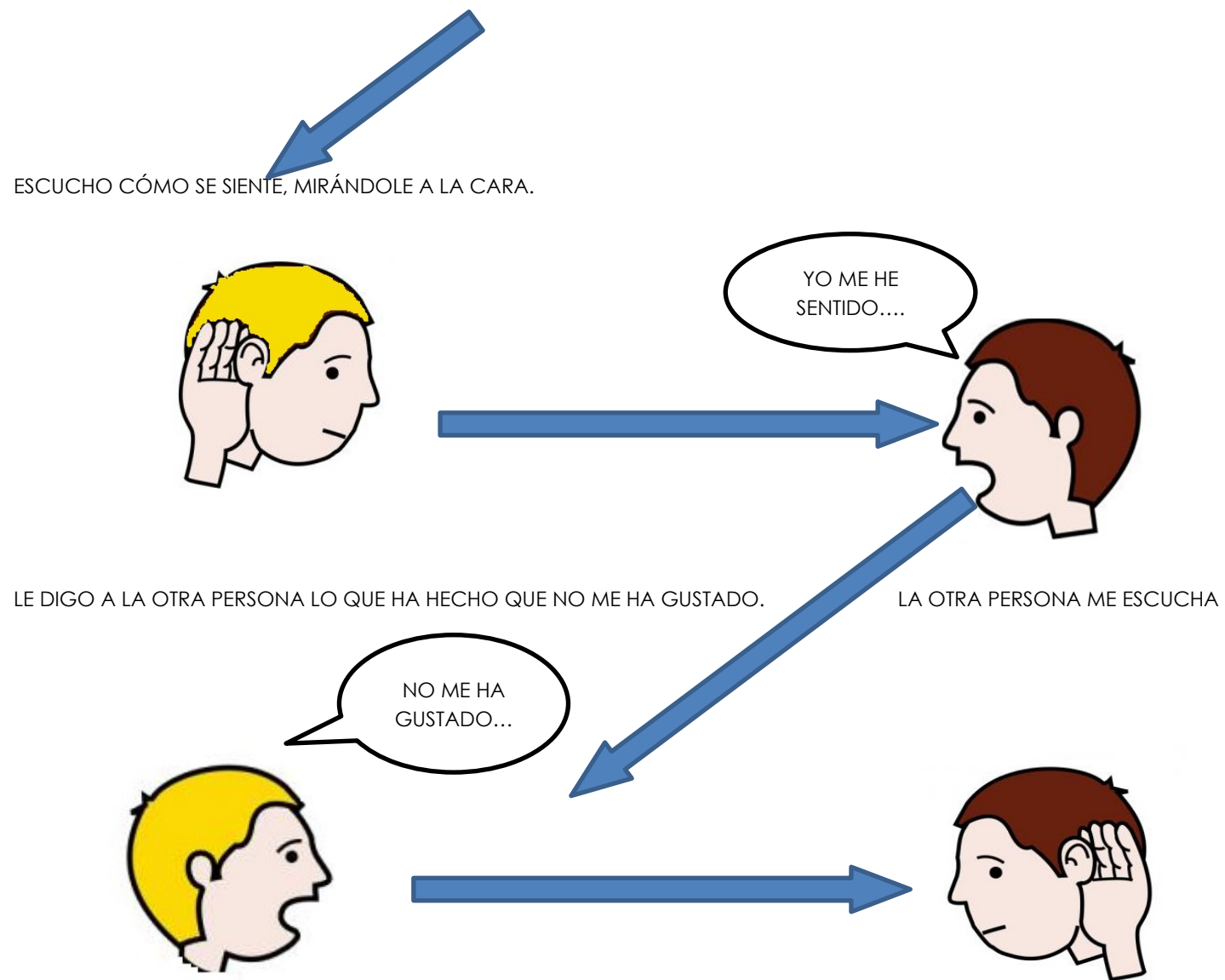
LA OTRA PERSONA ME ESCUCHA



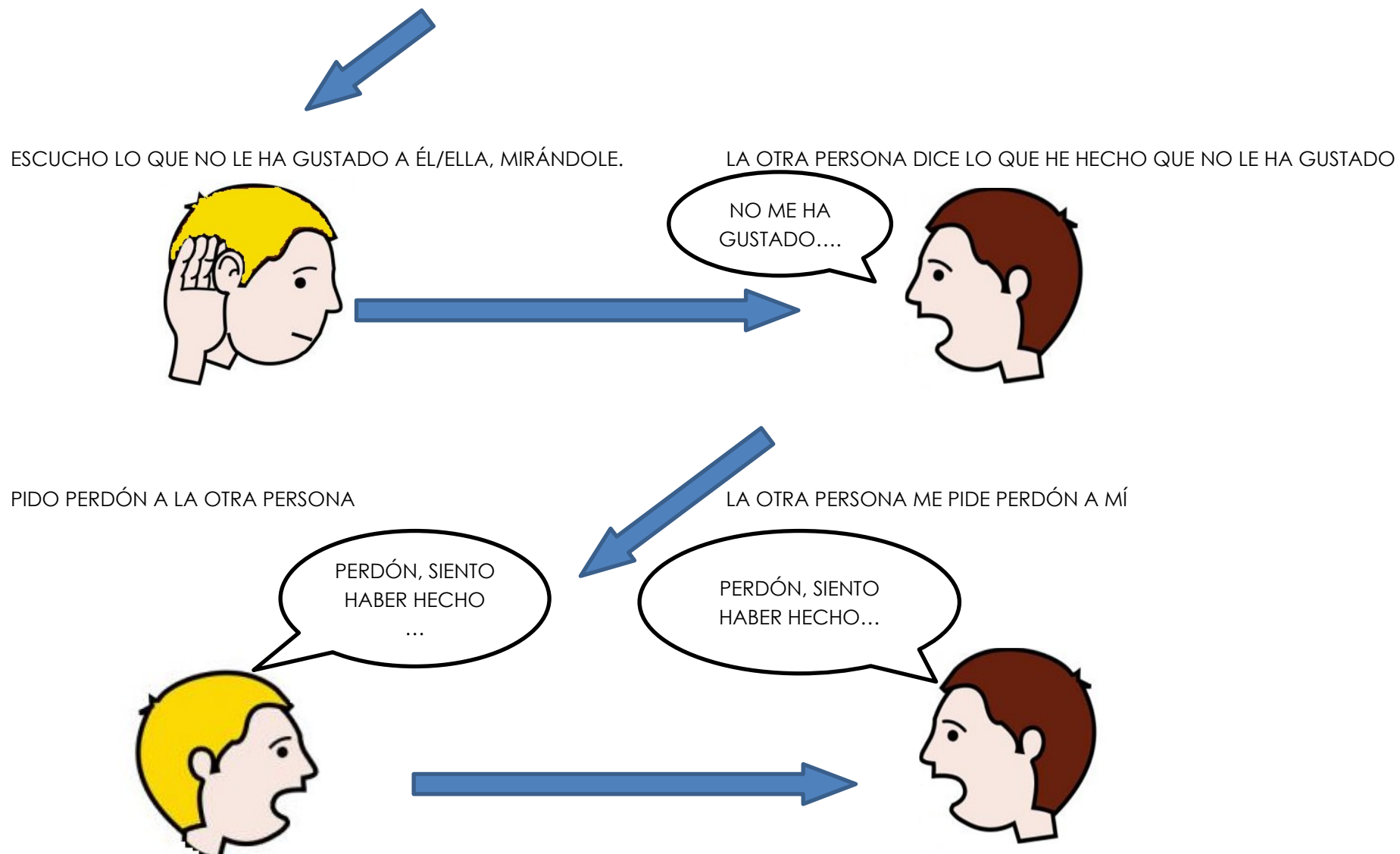
PREGUNTO A LA OTRA PERSONA: "¿CÓMO TE HAS SENTIDO TÚ?". LA OTRA PERSONA DICE CÓMO SE SIENTE



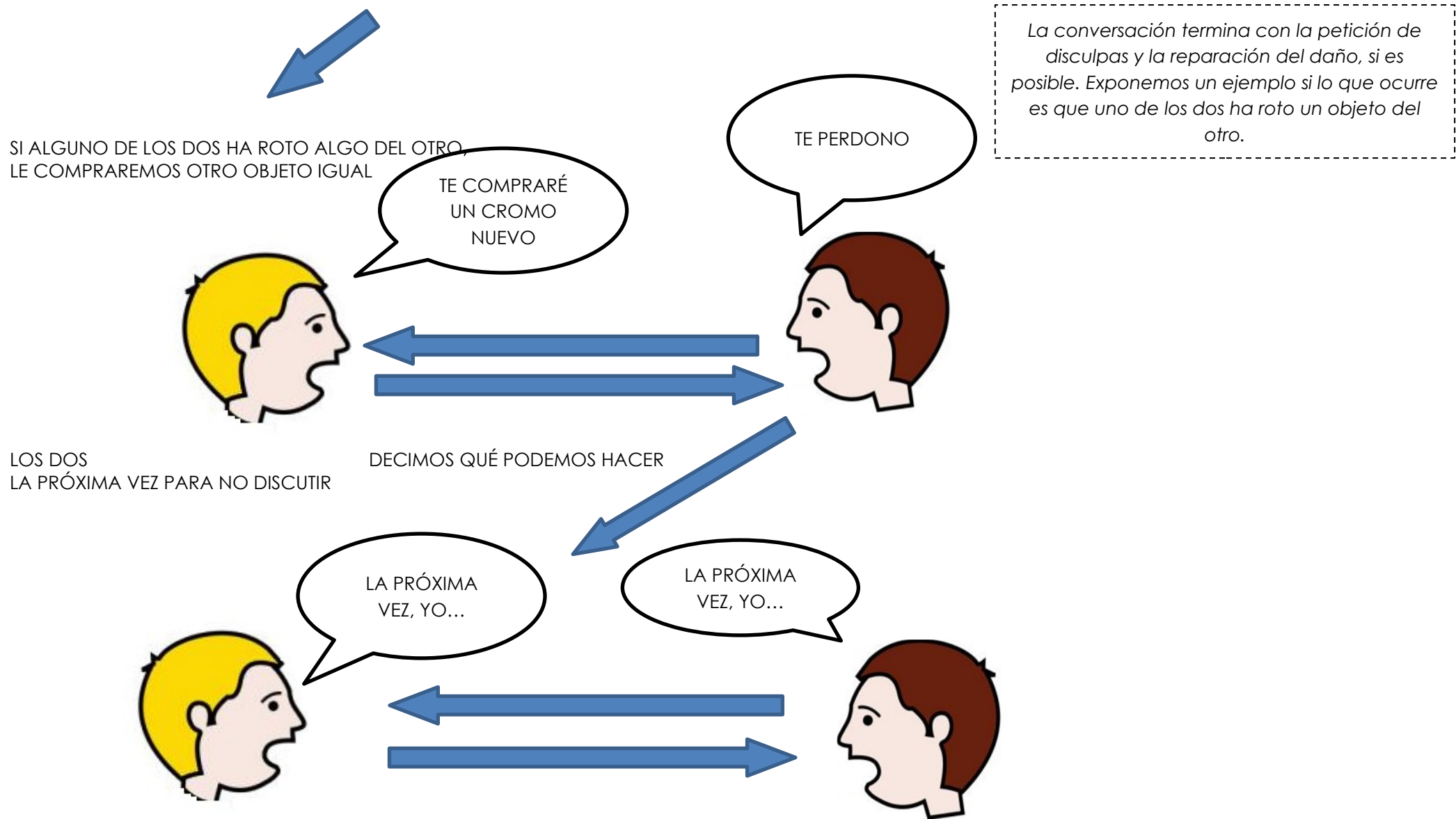
PANEL DE RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS



PANEL DE RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS



PANEL DE RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS



Hoja de regulación emocional

EMOCIÓN: _____

INDICADORES Y ESTRATEGIAS DE REGULACIÓN EMOCIONAL	
Situaciones a lo largo del día o la semana que pueden estar provocando estrés o emoción negativa.	
Situaciones que “disparan”	
Señales de nivel bajo de la emoción	
Señales de nivel medio de la emoción	
Señales de nivel alto de la emoción	

INFORMACION SOBRE EL ALUMNO-A (PARA EL DINAMIZADOR)

INDICADORES Y ESTRATEGIAS DE REGULACIÓN EMOCIONAL	
Qué le calma en el nivel bajo	
Qué le calma en el nivel medio	
Qué le calma en el nivel alto	
Tiempo que suele tardar en calmarse	

Otros aspectos:

Hoja de ayuda para identificar las emociones en el alumno-a

Postura encorvada	Cuerpo tenso/rígido	Voz aguda	Volumen alto de voz	Mirada vidriosa	Tarareos/ruidos vocales
Estereotipias	Tocarse el pelo	Golpes leves en alguna parte del cuerpo	Tamborilear dedos	"Taconear"/ mover pierna	Apretar mandíbula
Apretar puños	Gesticular	Moverse rápido	Bizquear	Hablar rápido	Pasear
Ceño fruncido	Dolor de cabeza	Sudoración	Dolor de estómago	Respiración agitada	Resoplidos
Taquicardia	Cara roja-caliente	Muchos pensamientos	Dificultad para concentrarse	Parece no escuchar	Golpea algún objeto
Golpea a alguien	Se golpea a sí mismo	Se muerde los labios	Se muerde las uñas	Escalofríos	Sensación de ahogo
Mareo	Temblores	Sensación de irrealidad	Dolor en el pecho/brazo	Hormigueo	Ganas de golpear
Insultos	Cruzar brazos	Postura fetal	Dejar de mirar	Levantar barbilla	Agachar cabeza
Repite algo que dice	Más inflexibilidad	Ponerse de pie	Inmovilidad	Repetir rutinas de forma más inflexible	Inicia muchas cosas que no termina
Taparse con una manta	Meterse debajo de algún sitio	Risa nerviosa	Se queda en silencio	Baja la mirada	Olvido de fórmulas sociales (Saludo...)
Movimientos repentinos	Gesticula	Búsquedas sensoriales	Mirar fijamente		

Intereses del alumno-a:

Los intereses del alumno-a pueden ser utilizados tanto para proponer juegos que le resulten motivantes, como para mejorar su flexibilidad en aceptar juegos que no son de su interés pero sí de sus iguales.

¿Qué le gusta?	¿Cuánto le gusta?		
	+++	++	+
	+++	++	+
	+++	++	+
	+++	++	+
	+++	++	+
¿Qué no le gusta?			
<div>-</div> <div>-</div> <div>-</div> <div>-</div>			

INFORMACION SOBRE EL ALUMNO-A (PARA EL DINAMIZADOR)

Círculo de confianza en el colegio

Aquí se anotan los nombres de los compañeros de juego habituales/amigos, menos habituales y los iguales que el alumno-a evita o con los que tiene un conflicto. En este caso, será necesario trabajar en la resolución de estos conflictos aunque no lleguen a convertirse en compañeros de juego habituales.



INFORMACION SOBRE EL ALUMNO-A (PARA EL DINAMIZADOR)

Fortalezas, qué se le da bien:

Las fortalezas del alumno-a han de ser empleadas para promover su motivación y sensación de éxito en el juego, así como para promover una imagen positiva que los compañeros-as valoren.

-
-
-
-
-
-
-

Necesita apoyo en:

*Aquí se deben ir anotando las necesidades de apoyo del alumno-a con SA.
Por ejemplo, necesita apoyo durante el juego en la comprensión de las
normas, en el seguimiento de turnos...*

✓ Durante el juego:

-
-
-

✓ En la relación con los compañeros-as:

-
-
-

✓ En su regulación emocional

-
-
-

Registro de patio

Fecha	Dinamizador	Juego	Compañeros-as de juego	Tiempo de participación del alumno-a	Apoyos que se le han dado