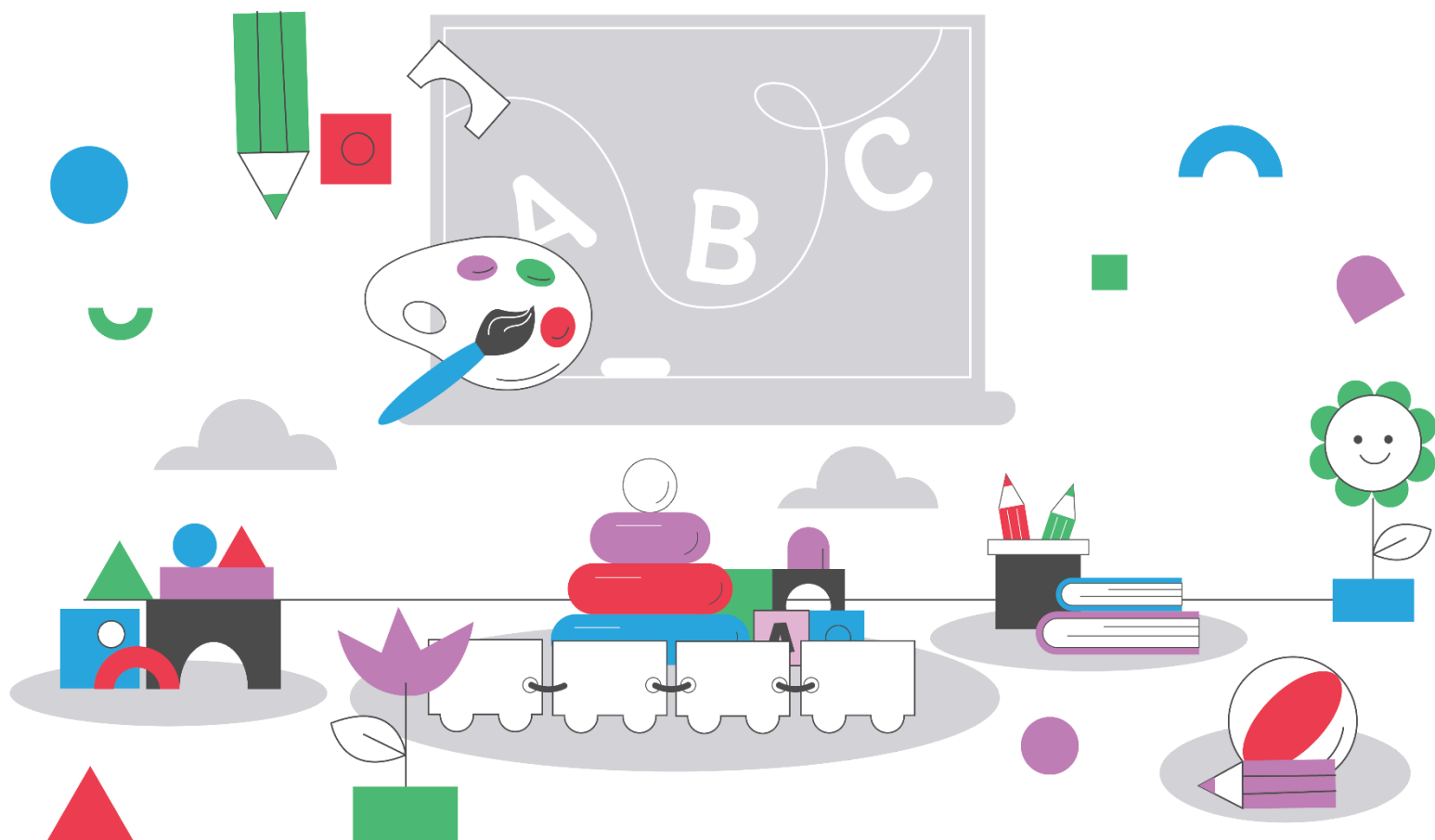
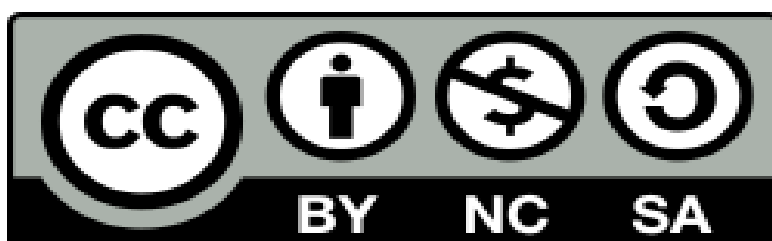




## A3.3 Herramientas para preescolares con autismo



## ÍNDICE

<b><i>Introducción: propósito y descripción general de la caja de herramientas</i></b>	<b>5</b>
<b>Objetivo de esta caja de herramientas</b>	<b>5</b>
<b>Esta caja de herramientas le ayudará a:</b>	<b>5</b>
Cómo utilizar esta caja de herramientas de forma eficaz	5
<b><i>Resumen de los cinco capítulos</i></b>	<b>6</b>
Capítulo 1: Desarrollo social	6
Capítulo 2: Desarrollo emocional	7
Capítulo 3: Desarrollo físico	7
Capítulo 4: Desarrollo cognitivo	7
Capítulo 5: Desarrollo del lenguaje y la comunicación	8
<b><i>Capítulo 1: Desarrollo social</i></b>	<b>8</b>
<b>Áreas de interés</b>	<b>8</b>
<b>Objetivos del capítulo</b>	<b>9</b>
<b>Base empírica</b>	<b>9</b>
1. Instrucción e intervención basadas en los compañeros (PBII)	9
2. Grupos de juego estructurados	9
3. Modelado por pares	9
4. Apoyos visuales	9
5. Entrenamiento de atención conjunta	9
<b>Herramientas incluidas en este capítulo</b>	<b>10</b>
Herramienta 1: Juego «Pasa la chispa»	10
Herramienta 2: Proyecto artístico colaborativo	10
Herramienta 3: Manos esperando	11
Herramienta 4: «Kit de construcción cooperativa»	12
<b>Planes de actividades</b>	<b>13</b>
Plan de actividad 1	13
Plan de actividad 2	14
<b>Referencias y recursos</b>	<b>16</b>
Referencias	16
Recursos	16
<b><i>Capítulo 2: Desarrollo emocional</i></b>	<b>16</b>
<b>Áreas de interés</b>	<b>17</b>
<b>Objetivos del capítulo</b>	<b>17</b>
<b>Base empírica</b>	<b>17</b>
<b>Herramientas incluidas en este capítulo</b>	<b>18</b>
1: Tarjetas flash de emociones y ruedas de emociones	18

Herramienta Recopilar y preparar imágenes	18
Cómo utilizar	19
Herramienta 2: Tarjetas para la resolución de problemas emocionales basadas en historias	19
Recopilar y preparar imágenes	20
Cómo utilizar	20
Herramienta 3: Kit de herramientas para la relajación sensorial	21
Instrucciones de montaje	21
Cómo utilizar	22
Herramienta 4: Plantillas de expresión emocional basadas en las artes	22
Reúne y prepara los materiales	23
Cómo utilizar	23
<b>Planes de actividades</b>	<b>24</b>
Actividad 1: Reloj de emociones	24
Actividad 2: Ramo de emociones	25
Actividad 3: Caja de emociones (tarro de sentimientos)	26
Actividad 4: Zona de calma y plan de regulación	26
Actividad 5: Historias sociales y juego de roles	27
<b>Juego de mesa: «Emotion Path» (El camino de las emociones), juego cooperativo</b>	<b>28</b>
<b>Apoyo a diferentes niveles de regulación emocional</b>	<b>28</b>
<b>Directrices de implementación</b>	<b>29</b>
<b>Seguimiento del progreso</b>	<b>29</b>
<b>Resultados esperados</b>	<b>29</b>
<b>Referencias y recursos</b>	<b>29</b>
<b>Capítulo 3: Desarrollo físico</b>	<b>30</b>
<b>Áreas de interés</b>	<b>31</b>
<b>Objetivos del capítulo</b>	<b>31</b>
<b>Base empírica</b>	<b>31</b>
Herramienta 1: Tarjetas de «circuito de movimiento» para la motricidad gruesa + marcadores de suelo	33
Herramienta 2: Kit de herramientas para estaciones de motricidad fina «Manos listas»	34
Herramienta 3: Paquete de preescritura y coordinación de ambas manos	36
Herramienta 4: Tarjetas de rutinas de regulación sensoriomotora «Cuerpo listo»	37
<b>Planes de actividades</b>	<b>39</b>
Plan de actividades 1: Aventura de caminar como animales	39
Plan de actividad 2: Entrega en la oficina de correos	40
Plan de actividades 3: Cortar y pegar la carretera	42
<b>Juego de mesa (cooperativo): Move &amp; Match Trail</b>	<b>44</b>
<b>Directrices de implementación</b>	<b>46</b>
<b>Seguimiento del progreso</b>	<b>47</b>
<b>Referencias y recursos</b>	<b>47</b>
<b>Capítulo 4: Desarrollo cognitivo</b>	<b>48</b>
<b>Áreas de interés</b>	<b>49</b>

<b>Objetivos del capítulo</b>	<b>49</b>
<b>Base empírica</b>	<b>49</b>
<b>Herramientas incluidas en este capítulo</b>	<b>50</b>
Herramienta 1: Secuenciación «Primero-Siguiente-Último» y creador de rutinas	50
Herramienta 2: Juego de cartas «Emparejar y encontrar» para la memoria y la atención	51
Herramienta 3: Bandejas de categorización y clasificación de conceptos («¡Clasifícalo!»)	51
Herramienta 4: Manipulativos y minijuegos para el aprendizaje temprano de las matemáticas («Contar, construir, comparar»)	52
<b>Planes de actividades</b>	<b>53</b>
Actividad 1: «Mini secuencia de recetas» (merienda o rutina artística)	53
Actividad 2: «Búsqueda del tesoro de la memoria» (encontrar, recordar, emparejar)	54
Actividad 3: «Reto de construir y contar» (construcción + matemáticas básicas)	55
<b>Juego de mesa: «Think &amp; Link» (Piensa y conecta), una aventura cognitiva cooperativa.</b>	<b>56</b>
<b>Directrices de implementación</b>	<b>57</b>
<b>Referencias y recursos</b>	<b>57</b>
<b>Capítulo 5: Desarrollo del lenguaje y la comunicación</b>	<b>59</b>
<b>Áreas de interés</b>	<b>60</b>
<b>Objetivos del capítulo</b>	<b>60</b>
<b>Base empírica</b>	<b>60</b>
<b>Herramientas incluidas en este capítulo</b>	<b>60</b>
Herramienta 1: Tarjetas didácticas basadas en imágenes y tableros de comunicación	60
Herramienta 2: Tarjetas para contar historias y cubos de historias	61
Herramienta 3: Juegos de comunicación con juegos de rol	63
Herramienta 4: Actividades lingüísticas basadas en la música, la rima y el ritmo	63
<b>Planes de actividades</b>	<b>65</b>
Actividad 1: «¿Qué hay en la bolsa?» Juego de vocabulario	65
Actividad 2: «Construye una historia», juego narrativo colaborativo	65
Actividad 3: Juego de comunicación con juego de roles «Restaurante».	66
<b>Juego de mesa: «Talk &amp; Walk» Communication Adventure</b>	<b>67</b>
<b>Directrices de implementación</b>	<b>67</b>
<b>Referencias y recursos</b>	<b>68</b>

## Introducción: propósito y descripción general de la caja de herramientas

### Objetivo de esta caja de herramientas

Esta **caja de herramientas para educadores y padres de niños con trastorno del espectro autista (TEA)** tiene un objetivo central:

Ayudarle a desarrollar materiales interactivos y atractivos que estimulen la creatividad, la resolución de problemas, la comunicación y la independencia en los niños con autismo.

Los niños con TEA suelen experimentar el mundo de forma diferente. Pueden procesar la información de forma visual, responder con intensidad a los estímulos sensoriales, preferir rutinas predecibles o mostrar un profundo interés por temas específicos. Cuando diseñamos experiencias de aprendizaje que respetan estas diferencias, hacemos algo más que apoyar a los niños autistas: mejoramos el aprendizaje de todos los niños.

Los materiales interactivos que son claros, estructurados y con apoyo visual ayudan a los niños a:

- Comprender las expectativas
- Sentirse seguros y confiados
- Expresar ideas de múltiples maneras
- Explorar creativamente a su propio ritmo
- Practicar el pensamiento flexible y la resolución de problemas

Tanto si eres profesor en un aula como si eres padre y apoyas el aprendizaje en casa, tu papel es muy importante. Tú creas los entornos, las rutinas y las experiencias que determinan cómo aprenden, se relacionan y crecen los niños. Esta caja de herramientas respeta tus conocimientos y experiencia, al tiempo que ofrece estrategias prácticas y adaptables que puedes utilizar de inmediato.

### Esta caja de herramientas le ayudará a:

- Diseñar actividades interactivas que fomenten la creatividad y la imaginación
- Desarrollar habilidades para la resolución de problemas a través del juego estructurado
- Adaptar los materiales sin separar a los niños de sus compañeros
- Fomentar la comunicación utilizando herramientas visuales y prácticas.
- Fomentar la independencia y el pensamiento flexible.
- Crear espacios de aprendizaje inclusivos en la escuela y en casa.
- Fortalecer la colaboración entre los educadores y las familias

### *Cómo utilizar esta caja de herramientas de forma eficaz*

Esta caja de herramientas está diseñada como un **recurso práctico y flexible**, no como un libro que hay que leer de principio a fin.

Puede:

- Ir directamente a un capítulo específico cuando se enfrente a un reto
- Utilizar las plantillas y ejemplos de actividades como modelos listos para adaptar
- Modificar los materiales en función del nivel de desarrollo y los intereses del niño.
- Empezar poco a poco: implementar una estrategia cada vez.
- Revisar secciones a medida que los niños crecen y sus necesidades evolucionan

Cada capítulo incluye:

- Situaciones de la vida real (entornos escolares y domésticos)
- Guía paso a paso para crear materiales interactivos.
- Ideas de apoyo visual
- Consejos de adaptación para diferentes estilos de aprendizaje
- Preguntas de reflexión para orientar la mejora

El enfoque es siempre práctico: materiales que se pueden crear utilizando recursos cotidianos del aula o del hogar.

## Resumen de los cinco capítulos

### Estructura de los capítulos basada en los ámbitos de aprendizaje

La **caja de herramientas ASD en preescolar** se organiza en cinco capítulos principales, cada uno centrado en un ámbito clave del aprendizaje y el desarrollo.

Cada capítulo proporciona materiales prácticos y listos para usar, incluyendo planes de actividades, juegos estructurados, tarjetas didácticas, herramientas visuales y recursos interactivos diseñados específicamente para fortalecer el desarrollo dentro de ese dominio.

La estructura permite a los educadores y a los padres centrarse en un área cada vez, al tiempo que se mantiene un enfoque holístico e integrado del aprendizaje.

### *Capítulo 1: Desarrollo social*

Este capítulo se centra en sentar las bases de una interacción social positiva. A través del juego estructurado y guiado, los niños practican el turno, la atención conjunta, la cooperación y la interacción con sus compañeros.

#### Los objetivos incluyen:

- Fomentar las relaciones sociales significativas.
- Fomentar el juego compartido y la resolución colaborativa de problemas
- Enseñar las reglas sociales fundamentales de manera predecible.

#### Las herramientas incluyen:

- Juegos de mesa cooperativos
- Juegos de cartas por turnos
- Juegos de rol y tarjetas con situaciones sociales

- Actividades artísticas y de construcción en grupo

## **Capítulo 2: Desarrollo emocional**

Este capítulo ayuda a los niños a comprender y gestionar sus emociones. Proporciona estrategias estructuradas para ayudar a los niños a reconocer sus sentimientos, expresar sus emociones de forma segura y desarrollar habilidades de autorregulación.

### **Los objetivos incluyen:**

- Identificar y nombrar las emociones
- Fomentar la expresión emocional saludable
- Desarrollar estrategias para calmarse y afrontar situaciones

### **Las herramientas incluyen:**

- Fichas y ruedas de emociones
- Juegos basados en historias para resolver problemas emocionales
- Herramientas sensoriales para la calma
- Actividades de expresión emocional basadas en las artes

## **Capítulo 3: Desarrollo físico**

Este capítulo promueve el desarrollo motor y la integración sensorial a través de actividades de movimiento intencionadas y atractivas. Fomenta las habilidades motoras finas y gruesas de forma estructurada y lúdica.

### **Los objetivos incluyen:**

- Fortalecer la coordinación y la planificación motora
- Fomentar la conciencia corporal y el control del movimiento
- Integrar la información sensorial en las experiencias de aprendizaje

### **Las herramientas incluyen:**

- Juegos de mesa y de suelo basados en el movimiento
- Tarjetas de tareas de motricidad fina (cortar, enhebrar, construir)
- Kits de juegos sensoriales
- Actividades musicales y de movimiento

## **Capítulo 4: Desarrollo cognitivo**

Este capítulo se centra en las habilidades de pensamiento, el razonamiento temprano y la resolución flexible de problemas. Las actividades están diseñadas para fortalecer la memoria, la secuenciación, la categorización y la aritmética temprana en formatos estructurados e interactivos.

**Los objetivos incluyen:**

- Fomentar el pensamiento lógico y flexible
- Desarrollar las habilidades de atención y memoria
- Apoyar la comprensión matemática temprana

**Las herramientas incluyen:**

- Juegos de secuencias y emparejamientos
- Juegos de mesa basados en rompecabezas
- Tarjetas de memoria y tareas de categorización
- Juegos creativos de construcción y estrategia

## **Capítulo 5: Desarrollo del lenguaje y la comunicación**

Este capítulo fomenta las habilidades de comunicación verbal y no verbal. Proporciona herramientas estructuradas para ampliar el vocabulario, reforzar la comprensión y fomentar el lenguaje expresivo a través del juego interactivo.

**Los objetivos incluyen:**

- Ampliar el vocabulario funcional
- Fomentar la comprensión del lenguaje en contexto
- Fomentar métodos de comunicación alternativos

**Las herramientas incluyen:**

- Tarjetas ilustradas y tableros de comunicación
- Tarjetas para contar historias y cubos de historias
- Juegos de comunicación con juegos de rol
- Actividades lingüísticas basadas en la música, la rima y el ritmo

En conjunto, estos cinco ámbitos proporcionan un marco completo y práctico para apoyar a los niños con TEA tanto en las aulas de preescolar como en el entorno doméstico. Cada capítulo es independiente, pero todos ellos se complementan para favorecer un desarrollo equilibrado e inclusivo en los ámbitos social, emocional, físico, cognitivo y comunicativo.

## **Capítulo 1: Desarrollo social**

El desarrollo del lenguaje y la comunicación es un área crítica para los niños en edad preescolar con trastorno del espectro autista (TEA). Las investigaciones indican que entre el 40 % y el 70 % de los niños con TEA experimentan algún grado de retraso en el habla y el lenguaje, por lo que es esencial una intervención específica durante los primeros años. Este capítulo proporciona a los educadores herramientas y actividades prácticas y basadas en la evidencia, diseñadas para apoyar la construcción de vocabulario, el lenguaje expresivo y receptivo y la comunicación no verbal en un entorno preescolar inclusivo.

### **Áreas de interés**

- Turno de palabra
- Atención conjunta
- Cooperación
- Interacción con los compañeros

## Objetivos del capítulo

1. Fomentar la interacción social positiva con compañeros y adultos
2. Fomentar el juego compartido y la resolución colaborativa de problemas
3. Establecer normas sociales básicas a través del juego estructurado

## Base empírica

Partiendo del punto anterior, las siguientes estrategias basadas en la evidencia de la investigación proporcionada respaldan las herramientas y actividades del capítulo 1:

### 1. Instrucción e intervención basadas en los compañeros (PBII)

La PBII es una intervención centrada en la que los compañeros promueven las interacciones sociales y los objetivos de aprendizaje de un alumno con trastorno del espectro autista. Se reconoce como una **práctica basada en la evidencia** con una sólida base de 36 estudios de diseño de caso único y 8 estudios de diseño de grupo.

### 2. Grupos de juego estructurados

Se trata de grupos facilitados por adultos diseñados para promover la interacción social a través de actividades estructuradas con expectativas claras.

**Habilidades clave:** Esta práctica se centra específicamente en compartir, jugar cooperativamente y resolver problemas.

### 3. Modelado por pares

Se enseña a los compañeros a demostrar comportamientos sociales o académicos adecuados para los alumnos con trastornos del espectro autista.

**Contexto educativo:** El alumno observado imita comportamientos como participar en una actividad o esperar su turno en entornos naturales.

### 4. Apoyos visuales

Las representaciones visuales ayudan al alumno a adoptar los comportamientos deseados independientemente de las indicaciones verbales.

**Tipos de apoyo:** Los iconos y las imágenes proporcionan información sobre cómo realizar una habilidad específica o seguir una secuencia.

### 5. Entrenamiento de atención conjunta

Esto implica que dos personas compartan la atención sobre un objeto, lo cual es una habilidad fundamental para la comunicación.

**Evidencia de eficacia:** Las investigaciones indican que centrarse en la atención conjunta en niños en edad preescolar conduce a mejores resultados sociales y comunicativos.

## Herramientas incluidas en este capítulo

### Herramienta 1: Juego «Pasa la chispa»

**Descripción:** Se trata de un juego divertido que fomenta el turno de palabra y la atención conjunta.

#### Materiales necesarios:

- Una alfombra de colores (con zonas de colores) o cuadrados de fieltro de colores.  
Objetivo:
  - Sirve como un «ancla espacial» fundamental (para niños con TEA).
  - Los colores crean una secuencia visual (el niño puede seguir visualmente cuándo le toca su turno).
- Un objeto sensorial para mantener la atención conjunta de los niños. Ejemplos:
  - Pelota luminosa LED.
  - Peluche con peso
  - Pelota sensorial con textura
- Música: canciones con ritmo

#### Cómo jugar:

1. Antes de empezar:
  - a. Explique a los niños que el objetivo es mantener el «Sparkle» en movimiento hasta que termine la canción.
2. Los niños se sientan en círculo.
3. El educador utiliza un temporizador visual.
4. Cuando el temporizador parpadee, el niño que tenga la varita debe establecer contacto visual (o hacer un gesto) con un compañero y pasarle la varita. Ejemplo: «Sam, mira a Leo. ¡Pásale el destello!».

#### Enlace a los materiales:

- Materiales visuales imprimibles de apoyo (tarjetas didácticas) para turnarse:
  - [Recurso 1](#)
  - [Recurso 2](#)
- Temporizador visual: <https://toytheater.com/classroom-timer/>
- Música recomendada: <https://www.youtube.com/watch?v=Oz4ovCgq9n4&list=PLcuvrq5JxQiy3xu6brnhA-USlxZBrCr d9>

### Herramienta 2: Proyecto artístico colaborativo

**Descripción:** Los niños participan en una actividad compartida, lo que les anima a trabajar juntos en un único objetivo visual que fomenta la cooperación.

#### Materiales necesarios:

- Un rollo largo de papel
- Pinturas lavables
- Esponjas
- «Cinta de delimitación»

**Instrucciones:**

1. Extienda el papel sobre una mesa grande o en el suelo
2. Divida el papel en secciones con cinta.
3. Asigne a dos niños un «límite» donde se unen sus secciones.
4. Deben trabajar juntos para pintar un puente o un arcoíris que conecte sus dos lados.

**Adaptaciones:**

- Para los niños con sensibilidad sensorial a la pintura, puede proporcionarles pegatinas o sellos grandes.
- Para proyectos artísticos más sencillos, puede crear la «Oruga gigante».
  - Pasos:
    - Imprima círculos grandes (plantilla [aquí](#)).
    - Cada niño decora un círculo.
    - Usted coloca la «cabeza» de la oruga en la pared y los niños se turnan para pegar su círculo al cuerpo (lo que les permite turnarse y aprender a secuenciar).

**Enlace a los materiales:**

- Plantillas artísticas opcionales
  - [Plantilla 1](#)
  - <https://www.crayola.com/free-coloring-pages>
- Importancia de los proyectos artísticos colaborativos:  
<https://playto.com/blog/improving-social-skills-with-collaborative-art-projects>

### **Herramienta 3: Manos esperando**

**Descripción:** Un sistema de comunicación visual que convierte el concepto social abstracto de «esperar» en algo concreto y predecible.

**Materiales necesarios:**

- Cartulina o papel rígido
- Láminas de plastificado (opcional)
- Colores estándar: verde brillante para «mi turno» y rojo para «esperar»
- Imágenes sencillas
  - Lado «mi turno»: una imagen de una mano abierta extendida o un símbolo de «adelante».
  - Lado de espera: Una imagen de dos manos descansando sobre el regazo o un símbolo de «stop».
- Opcional: un cordón (para llevar alrededor del cuello) o un pequeño soporte de escritorio para mantener la tarjeta en posición vertical.

**Instrucciones:**

1. Coloque las «manos entrelazadas» en el centro de la actividad (por ejemplo, entre dos niños que estén construyendo una torre).
2. Antes de empezar, explique las reglas.
  - a. Muestre el lado verde y diga: «El verde significa adelante, es tu turno».
  - b. Muestre la tarjeta roja y diga: «El rojo significa esperar, manos en el regazo».
3. Para jugar
  - a. El niño A comienza con la tarjeta verde. Coloca un bloque en la torre.
  - b. El educador (o el niño, si está preparado) da la vuelta a la tarjeta y muestra el lado rojo.
  - c. El niño A debe ahora colocar las manos en el regazo, mientras que el niño B recibe su tarjeta verde para tomar su turno.
4. Proporcione refuerzo: Describa verbalmente la acción mientras señala la tarjeta: «Veo que Sam está esperando. ¡Bien hecho, ahora es el turno de Laura!».

#### Adaptaciones:

- Utilice un temporizador visual junto con la tarjeta roja si los niños necesitan saber cuánto tiempo durará la «espera».
- Proporcione una tira para jugar con los dedos o un trozo de velcro suave en el lado de «espera» de la tarjeta, para los niños que buscan estímulos sensoriales.

#### Enlace a los materiales:

- [Símbolos Stop & Go](#)
- [Manos en el regazo visual](#)

#### Herramienta 4: «Kit de construcción cooperativa»

**Descripción:** Esta herramienta es una actividad de ingeniería basada en las artes que requiere que dos niños trabajen en equipo para construir una sola estructura, lo que crea una oportunidad de comunicación para los niños.

#### Materiales necesarios:

- **Bandejas de recursos divididas:** dos bandejas o cestas.
- **Componentes de construcción:**
  - Bandeja A: Contiene las «bases» (por ejemplo, cuadrados grandes de cartón o placas planas de Lego).
  - Bandeja B: contiene los «elementos» (por ejemplo, tubos de cartón, cajas recicladas o bloques de colores).
- **Conectores:** Tiras de cinta adhesiva (precortadas y pegadas al borde de la mesa) o pinzas para la ropa.
- **Plano visual:** un dibujo sencillo o una foto de una estructura terminada (por ejemplo, un «castillo» o un «robot») para proporcionar un objetivo común.
- **Iconos de comunicación:** Tarjetas pequeñas con «Por favor», «Gracias», «Tu turno», «Necesito»

#### Instrucciones:

- **Antes de empezar**
  - Siente a dos niños uno frente al otro en una mesa pequeña.

- Entregue al niño A la bandeja con las bases y al niño B la bandeja con los elementos decorativos.
- Muestre el «plano» y diga: «¡Hoy vamos a construir un castillo juntos! Tenéis que ayudaros el uno al otro».
- Como el niño A tiene el suelo y el niño B tiene las paredes, deben interactuar. El educador le dice al niño A: «*Sam, tú tienes el suelo. ¿Qué necesita Leo ahora?*».
- Mientras construyen, el educador facilita el intercambio de materiales. Si el niño B necesita una base, debe usar un gesto, una palabra o un icono de comunicación para pedirselo al niño A.
- Una vez completada la estructura, se hacen una «foto de equipo» con su creación para reforzar el éxito de la interacción.

#### Adaptaciones:

- **Para las parejas no verbales**, utilice «**tarjetas intercambiables**». Cada niño tiene una tarjeta que muestra lo que tiene. Para conseguir un objeto de la otra persona, simplemente le entrega la tarjeta correspondiente. Esto reduce el estrés de verbalizar, al tiempo que se mantiene la conexión entre compañeros.
- **Para los niños muy activos**, mueva las bandejas a lados opuestos de la sala. Los niños deben caminar hasta su compañero para «entregarle» las piezas de construcción, incorporando movimiento y aumentando la «atención conjunta» necesaria para encontrar a su compañero.

#### Enlace a los materiales:

- [Tarjetas descargables gratuitas para la comunicación](#)
- [Guía sobre cómo utilizar artículos de bajo coste](#) como tubos, corchos y cajas (como componentes de un «kit de construcción»)

## Planes de actividades

### Plan de actividad 1

**Título:** «El intercambio de buzones»

#### Objetivos de aprendizaje:

1. **Social:** El niño esperará a que un compañero complete una acción antes de comenzar la suya.
2. **Cognitivo:** El niño seguirá una secuencia social de dos pasos (esperar → entregar).
3. **Comunicación:** El niño utilizará una «señal de transición» (tocar una campana o decir «Te toca») para indicar que ha terminado su turno.

#### Áreas de aprendizaje específicas:

1. **Lenguaje y comunicación:** Solicitud funcional y comunicación gestual.
2. **Desarrollo físico:** Motricidad fina (insertar objetos) y motricidad gruesa (caminar hasta un destino).

#### Materiales necesarios:

- **Dos «buzones»:** cajas de cartón con una ranura en la parte superior (una etiquetada para el niño A y otra para el niño B).

- El «correo»: 10 artículos de gran interés (por ejemplo, postales de colores, pegatinas o «letras sensoriales» con textura).
- La «bolsa de reparto»: una pequeña bolsa o cesta para llevar el correo.
- Una campana de servicio: una pequeña campana de escritorio (campana de golpear) para indicar que ha terminado un turno.
- Ruta visual: una línea de pegatinas con «huellas» en el suelo que conecte los dos buzones.

#### Instrucciones paso a paso:

1. **Configuración de la estación:** Coloque los dos buzones a una distancia de entre 1,5 y 3 metros. Coloque todo el «correo» junto al niño A.
2. **La fase de «espera»:** El niño B se sienta junto a su buzón y practica «manos en espera».
3. **La fase de «entrega»:** El niño A selecciona una pieza de correo, la coloca en la bolsa y camina por el sendero marcado con huellas hasta el buzón del niño B.
4. **La interacción:** El niño A deposita el correo en la ranura del niño B.
5. **La señal:** El niño A toca la **campana de servicio**. Esta es la señal concreta de que su turno ha terminado.
6. **El intercambio:** El niño A se sienta ahora en el lugar de «espera». El niño B coge la bolsa, vuelve al montón de correo y comienza su turno para entregarlo en el buzón del niño A.
7. **El objetivo:** la actividad continúa hasta que se haya intercambiado todo el correo entre los dos buzones.

#### Sugerencias de adaptación para diferentes niveles de capacidad:

- Para niños con movilidad limitada: coloque los buzones uno al lado del otro sobre una mesa, de modo que el niño solo tenga que estirarse para alcanzar el buzón de su compañero en lugar de cruzar la habitación.
- Para los que buscan estímulos sensoriales: utilice «correo pesado», pequeños sobres con peso (reellen de arroz o arena) para proporcionar información propioceptiva durante el recorrido.
- Para los que están aprendiendo a turnarse: utilice una tira de horario visual con tres iconos: *Empaquetar el correo* → *Caminar* → *Tocar el timbre*. Esto ayuda al niño a comprender cuándo comienza la parte de «espera» para su compañero.
- Para compañeros de alto rendimiento: entrégueles un «mapa de entrega» en el que tengan que encontrar un buzón de un color específico, lo que aumenta el desafío cognitivo del turno.

#### Resultados de aprendizaje esperados:

1. **Dominio del tiempo de espera:** el niño esperará con éxito la «señal de la campana» antes de dirigirse hacia la pila de correo.
2. **Acción recíproca:** el niño reconoce que el juego requiere dos personas para funcionar.
3. **Reducción de las indicaciones:** con el tiempo, el niño pasará de seguir las indicaciones del educador a seguir las señales de la «campana» y el «camino» de forma independiente.

### Plan de actividad 2

**Título:** «La misión de rescate»: transporte de canicas

**Objetivos de aprendizaje:**

1. **Social:** El niño coordinará sus movimientos físicos con un compañero para lograr un objetivo común.
2. **Resolución de problemas:** Los niños ajustarán el ángulo o la altura de su herramienta en respuesta al «problema» (la canica rodando en la dirección equivocada).
3. **Juego compartido:** El niño mantendrá la atención conjunta en un objeto en movimiento durante al menos 60 segundos con un compañero.

#### Áreas de aprendizaje específicas:

1. **Desarrollo social:** resolución colaborativa de problemas y juego compartido.
2. **Desarrollo físico:** Coordinación motora gruesa y coordinación mano-ojo.
3. **Desarrollo cognitivo:** razonamiento espacial y causa-efecto.

#### Materiales necesarios:

- **El «tubo de transporte»:** un tubo grande de PVC o un tubo de cartón para envolver papel cortado por la mitad a lo largo para crear una canaleta en forma de «U».
- **Los «objetos de rescate»:** canicas grandes y de colores o pelotas de ping-pong.
- **Dos asas:** trozos de cuerda o cinta adhesiva pegados a cada extremo de la canaleta para que los niños se agarren.
- **La «zona de seguridad»:** un cubo o una cesta al final de un recorrido designado.
- **Objetivo visual:** una cinta de «línea de meta» en el suelo que conduce al cubo.

#### Instrucciones paso a paso:

1. **La colaboración:** dos niños se colocan uno frente al otro, cada uno sujetando un extremo del «tubo de transporte» por las asas.
2. **El reto:** colocar una canica en un extremo. Los niños deben trabajar juntos para inclinar y estabilizar el tubo de modo que la canica ruede lentamente hacia el otro extremo sin caerse por los lados.
3. **El movimiento:** una vez que hayan equilibrado la canica, deben caminar juntos de lado (como un cangrejo) hacia la «zona de seguridad» (el cubo).
4. **La resolución del problema:** si la canica se detiene, deben comunicarse (verbalmente o mediante gestos) para inclinar un lado más hacia arriba. Si va demasiado rápido, deben coordinarse para «nivelarla».
5. **El «rescate»:** Cuando lleguen al cubo, deben inclinar con cuidado el tubo juntos para dejar caer la canica en la «zona de seguridad».
6. **El reinicio:** vuelven juntos a la línea de salida para rescatar la siguiente canica.

#### Sugerencias de adaptación para diferentes niveles de habilidad:

- **Para el nivel 1 (apoyo físico):** el educador sujeta el centro del tubo para proporcionar estabilidad, lo que permite a los niños centrarse solo en el aspecto de «inclinarse» en lugar de caminar.
- **Para los que buscan sensaciones:** Utilice una «bola con peso» (como un puf) en lugar de una canica. Esta se mueve más lentamente y proporciona más «retroalimentación» a través del tubo, lo que facilita sentir el cambio de peso.
- **Para los que resuelven problemas de forma avanzada:** añada «obstáculos» en el suelo (como cojines o conos) que la pareja debe sortear mientras mantiene la canica en el tubo.

- **Para habilidades verbales limitadas:** utilice flechas direccionales (arriba/abajo/parada). El educador puede levantar una flecha «arriba» para indicar a un niño que levante su extremo, ayudándole a visualizar la solución para una canica atascada.

#### Resultados de aprendizaje esperados:

1. **Mayor sincronía social:** los niños comenzarán a imitar el ritmo de marcha y la altura física del otro.
2. **Reducción de la frustración:** al centrarse en el «problema de la canica» en lugar de en el suyo propio, los niños suelen mantenerse más tiempo concentrados ante un reto.
3. **Éxito colaborativo:** los niños compartirán una «mirada mutua» y un momento de celebración (aplausos o vítores) cuando consigan introducir la canica en el cubo.

## Referencias y recursos

### Referencias

Manikiza, J. (2020). *Autismo: Una guía para entornos de educación infantil*. Neurodivergence Wales; Asociación de Gobiernos Locales de Gales.

[https://neurodivergencewales.org/wp-content/uploads/2020/08/A-Guide-for-Early-Years-Settings\\_Eng.pdf](https://neurodivergencewales.org/wp-content/uploads/2020/08/A-Guide-for-Early-Years-Settings_Eng.pdf)

Sam, A. y el equipo AFIRM. (2025). *Instrucción e intervención basadas en los compañeros*. Universidad de Carolina del Norte en Chapel Hill, Instituto Frank Porter Graham de Desarrollo Infantil, Recursos y módulos de intervención centrados en el autismo. <https://afirm.fpg.unc.edu>

Steinbrenner, J. R., Hume, K., Odom, S. L., Morin, K. L., Nowell, S. W., Tomaszewski, B., Szendrey, S., McIntyre, N. S., Yücesoy-Özkan, S. y Savage, M. N. (2020). *Prácticas basadas en la evidencia para niños, jóvenes y adultos jóvenes con autismo*. Universidad de Carolina del Norte en Chapel Hill, Instituto Frank Porter Graham de Desarrollo Infantil, Centro Nacional de Información sobre Autismo y Equipo de Revisión de Prácticas.

### Recursos

Crear imágenes: <https://connectability.ca/visuals-engine/>

Formas imprimibles gratuitas: <https://www.firstpalette.com/printable-theme/shapes.html>

El autismo y turnarse: <https://www.autismspeaks.org/expert-opinion/taking-turns>

## Capítulo 2: Desarrollo emocional

El desarrollo emocional es un componente fundamental del aprendizaje temprano y la participación social de los niños en edad preescolar con trastorno del espectro autista (TEA). Las investigaciones indican que muchos niños con TEA experimentan diferencias en el reconocimiento de las emociones, la expresión de los sentimientos, la comprensión de las perspectivas de los demás y la regulación de las respuestas emocionales. Estos retos pueden influir en las relaciones con los compañeros, la comunicación, la participación en el aula y el bienestar general.

Se ha demostrado que la intervención temprana específica centrada en la conciencia y la regulación emocional mejora la competencia social, reduce los comportamientos desafiantes y mejora la disposición para el aprendizaje. Este capítulo proporciona a los educadores herramientas

estructuradas, basadas en la evidencia y orientadas al juego, diseñadas para apoyar el desarrollo emocional en entornos preescolares inclusivos.

Las actividades y los materiales se ajustan a los principios de aprendizaje centrados en el niño, basados en las fortalezas y multisensoriales, y están diseñados para ser flexibles, atractivos y adecuados al desarrollo.

## Áreas de interés

Este capítulo apoya el desarrollo emocional a través de cuatro competencias clave:

- **Reconocimiento de las emociones:** desarrollar la capacidad de identificar y comprender las emociones propias y ajenas a través del aprendizaje visual, social y experiencial.
- **Autorregulación:** ayudar a los niños a reconocer los estados emocionales y a utilizar estrategias adecuadas para gestionar los sentimientos intensos.
- **Expresión de sentimientos:** animar a los niños a comunicar sus emociones utilizando el lenguaje verbal, los gestos, los apoyos visuales, las artes creativas y el movimiento.
- **Desarrollo de la empatía:** ayudar a los niños a comprender las emociones, las perspectivas y las respuestas sociales de los demás.

## Objetivos del capítulo

1. Las actividades y herramientas de este capítulo tienen como objetivo:
2. Ayudar a los niños a identificar y nombrar las emociones.
3. Fomentar una expresión emocional segura y estructurada.
4. Promover estrategias de calma y autorregulación emocional.
5. Fomentar la comprensión de las experiencias emocionales de los demás.
6. Fortalecer la participación en interacciones sociales y actividades grupales.

## Base empírica

Las herramientas y actividades de este capítulo se basan en prácticas basadas en la evidencia que se recomiendan habitualmente en la intervención temprana del TEA:

- **Historias sociales y narrativas emocionales:** Las historias sociales favorecen la comprensión emocional, la resolución de problemas sociales y la regulación del comportamiento al proporcionar explicaciones estructuradas y predecibles de situaciones emocionales y sociales.
- **Apoyos visuales para el aprendizaje emocional:** Las investigaciones demuestran que las herramientas visuales, como las tarjetas de emociones, los horarios y los pictogramas, mejoran la comprensión emocional y la comunicación en los niños con TEA.
- **Estrategias de autorregulación basadas en los sentidos:** Las herramientas sensoriales para calmarse y las rutinas de regulación estructuradas favorecen el control emocional y reducen la ansiedad y la escalada de comportamientos.
- **Expresión emocional basada en las artes:** Se ha demostrado que las actividades artísticas creativas favorecen la conciencia emocional, la autoexpresión y la participación en niños con diferencias de desarrollo.

## Herramientas incluidas en este capítulo

## **Herramienta 1: Tarjetas flash de emociones y ruedas de emociones**

Recursos visuales que favorecen el reconocimiento, la identificación y la comunicación de los estados emocionales. Diseñadas para un uso flexible durante rutinas, juegos, cuentos y controles emocionales.

### **Descripción:**

Un conjunto estructurado de herramientas visuales de alfabetización emocional diseñadas para ayudar a los niños en edad preescolar y escolar temprana a reconocer, etiquetar y comunicar emociones. Adecuadas para su uso durante rutinas, transiciones, cuentos y controles emocionales.

### **Componentes**

#### **Tarjetas de emociones (40-60 tarjetas):**

Emociones básicas (feliz, triste, enfadado, asustado, emocionado, cansado, orgulloso, preocupado, tranquilo) mostradas a través de expresiones faciales y lenguaje corporal claros.

#### **Tarjetas de intensidad (20 tarjetas):**

Escalas visuales que muestran la intensidad emocional (tranquilo → frustrado → enfadado; contento → emocionado → abrumado).

#### **Ruedas de emociones (3 versiones):**

- Rueda básica de 4 emociones
- Rueda ampliada de 8 emociones
- Rueda de sentimientos + afrontamiento

#### **Tarjetas espejo:**

Tarjetas con indicaciones que animan a los niños a imitar expresiones faciales e identificar sentimientos.

#### **Tablero de registro:**

Tablero «Me siento...» con velcro o imanes para registrar diariamente las emociones.

### **Recopilar y preparar imágenes**

Busque imágenes en una de estas opciones:

- Bases de datos gratuitas de iconos emocionales (ARASAAC, iconos estilo Twinkl, clipart SEL)
- Fotografías de rostros reales que muestran emociones claras
- Ilustraciones sencillas con un estilo coherente

Asegúrese de que todas las imágenes cumplan estos criterios:

- Expresión facial clara
- Fondo liso o neutro
- Estilo artístico coherente en todas las tarjetas
- Una emoción por tarjeta
- Etiqueta grande y legible debajo de la imagen

### **Cómo utilizarlo:**

#### **Paso 1: Reconocimiento de emociones**

El adulto muestra una tarjeta y nombra la emoción.  
El niño señala, repite o empareja.

#### **Paso 2: Identificación de emociones**

El niño elige la tarjeta que coincide con lo que siente.

#### **Paso 3: Comunicación de emociones**

El niño utiliza la carta para expresar sus necesidades:  
«Estoy enfadado».  
«Me siento cansado».

#### **Paso 4: Regulación de las emociones**

Empareja la emoción con la tarjeta de afrontamiento:  
«Enojado → aprieta la pelota».  
«Tristeza → pedir un abrazo».

#### **Paso 5: Rutina diaria de control**

Por la mañana: el niño selecciona una tarjeta de sentimientos.  
Mediodía: revisa los sentimientos.  
Al final del día: reflexionar sobre los cambios.

### **Herramienta 2: Tarjetas para la resolución de problemas emocionales basadas en historias**

Breves escenarios ilustrados que fomentan la comprensión emocional, la empatía y la toma de decisiones sociales a través de debates guiados y juegos de rol.

#### **Descripción:**

Tarjetas ilustradas con situaciones socioemocionales que ayudan a los niños a desarrollar la empatía, la capacidad de adoptar perspectivas y la toma de decisiones a través del debate, los juegos de rol y la reflexión guiada.

#### **Componentes:**

##### **Tarjetas con situaciones (30 tarjetas):**

Situaciones ilustradas breves, como por ejemplo:

- Le quitan un juguete
- Esperar el turno
- Alguien se siente excluido
- Un ruido fuerte causa angustia

##### **Tarjetas de perspectiva emocional (20 tarjetas):**

Imágenes de «¿Qué siente cada personaje?».

**Tarjetas de opciones de solución (25 tarjetas):**

Posibles respuestas (pedir ayuda, esperar, tomarse un descanso, usar palabras, compartir).

**Tarjetas de indicaciones para juegos de rol (15 tarjetas):**

Indicaciones guiadas para representar situaciones.

**Tapete de debate:**

Tablero visual con secciones:

¿Qué pasó?

¿Cómo se sienten?

¿Qué podemos hacer?

**Recopilar y preparar imágenes**

Uso:

- Escenas sociales ilustradas sencillas
- Fotos reales escenificadas en el aula
- Estilo coherente de los personajes

Asegúrese de que:

- Mínimos detalles de fondo
- Señales emocionales claras
- Un escenario por tarjeta
- Personajes diversos

**Cómo utilizar**

**Paso 1: Presentar el escenario**

El adulto muestra la tarjeta y describe la situación.

**Paso 2: Identificar las emociones**

El niño selecciona las tarjetas de emociones para los personajes.

**Paso 3: Predecir los resultados**

Pregunte: «¿Qué podría pasar a continuación?».

**Paso 4: Elegir soluciones**

El niño elige entre las tarjetas de soluciones.

**Paso 5: Representación**

Representar la solución elegida con un adulto o con compañeros.

**Paso 6: Reflexión**

Discutir:

«¿Qué funcionó?».

«¿Cómo se sienten ahora?».

Utilizar durante:

- Grupos de habilidades sociales
- Tiempo de círculo

- Momentos de resolución de conflictos

### **Herramienta 3: Kit de herramientas para la relajación sensorial**

Una colección de materiales sensoriales y guías de estrategias visuales que ayudan a los niños a desarrollar la autorregulación emocional y las habilidades de afrontamiento.

#### **Descripción:**

Una colección estructurada de apoyos sensoriales y guías de regulación visual que ayudan a los niños a desarrollar la autorregulación, la conciencia corporal y las estrategias de afrontamiento en momentos de estrés o sobreestimulación.

#### **Componentes:**

##### **Herramientas sensoriales:**

- Pelotas antiestrés (3 tipos)
- Juguetes antiestrés (5-8 artículos)
- Almohadilla ponderada para el regazo o peluche
- Auriculares con reducción de ruido
- Artículos sensoriales masticables (si procede)
- Tejido suave o tiras táctiles

##### **Tarjetas de regulación visual (25 tarjetas):**

- Respira profundamente
- Pedir un descanso
- Aprieta
- Contar hasta 5
- Ve al rincón de la calma

##### **Tablero de secuencia para calmarse:**

Rutina visual paso a paso para calmarse.

##### **Señal visual del rincón tranquilo:**

Indica un espacio seguro para la regulación.

##### **Instrucciones de montaje**

Crear un recipiente:

Caja o cesta con la etiqueta «Herramientas de calma».

Crear un tablero para calmarse:

Título superior: «Puedo calmar mi cuerpo».

Añada una secuencia visual de 4-5 pasos.

Colocar velcro:

Para tarjetas de estrategia extraíbles.

Cree un espacio tranquilo:  
Esterilla blanda, cojín, iluminación tenue.

**Cómo utilizarlo:**

**Paso 1: Enseñar cuando se está tranquilo**

Presente las herramientas en momentos neutros.

**Paso 2: Modele el uso**

El adulto muestra la estrategia para calmarse.

**Paso 3: Dar indicaciones durante la angustia**

Ofrezca dos opciones:

«¿Quieres la pelota antiestrés o los auriculares?».

**Paso 4: El niño practica**

Apoye la selección independiente.

**Paso 5: Reflexionar después**

«¿Qué te ayudó a sentirte mejor físicamente?».

Uso:

- Durante las transiciones
- Después de conflictos
- Antes de la sobrecarga
- Como rutina diaria

**Herramienta 4: Plantillas de expresión emocional basadas en las artes**

Recursos creativos que animan a los niños a explorar sus emociones a través del dibujo, la pintura, el movimiento y actividades basadas en la música.

**Descripción:**

Recursos de expresión creativa que ayudan a los niños a explorar y comunicar emociones a través del arte, el movimiento, la música y actividades creativas sensoriales.

**Componentes:**

**Plantillas para dibujar emociones (20 páginas):**

Caras para completar, siluetas de cuerpos, hojas «Cómo me siento hoy».

**Tablas de colores y emociones:**

Relaciona los colores con los sentimientos.

**Tarjetas con indicaciones de movimiento (15 tarjetas):**

Muévete como:

- Tormenta de ira
- Un salto alegre

- Tortuga lenta
- Respiración tranquila

**Tarjetas de emociones musicales (15 tarjetas):**

Empareja la música con el sentimiento y el movimiento.

**Tablero de opciones creativas:**

Dibuja, pinta, construye, baila o juega.

***Reúne y prepara los materiales***

Materiales de arte:

- Ceras
- Rotuladores
- Pintura
- Arcilla
- Papel
- Reproductor de música

Asegúrate de que:

- Materiales abiertos
- Opciones que no ensucien
- Indicaciones visuales accesibles

***Cómo utilizar***

**Paso 1: Indicación emocional**

Mostrar la tarjeta de emociones o hablar sobre los sentimientos.

**Paso 2: Elegir la forma de expresión artística**

El niño elige entre dibujo, movimiento o música.

**Paso 3: Crear**

Permita la libre expresión sin corregir.

**Paso 4: Etiquetar la emoción**

El adulto nombra con delicadeza el sentimiento expresado en la obra de arte.

**Paso 5: Compartir (opcional)**

El niño explica su creación si se siente cómodo.

**Paso 6: Exhibir o guardar**

Crear un portafolio personal de emociones.

Utilizar durante:

- Momentos de calma
- Después de emociones fuertes
- Actividades SEL en grupo

- Sesiones de terapia

## Planes de actividades

### Actividad 1: Reloj de emociones

#### Objetivos de aprendizaje

- Reconocer y nombrar las emociones
- Relacionar las emociones con situaciones de la vida real
- Ampliar el vocabulario emocional
- Desarrollar la conciencia emocional

#### Áreas de aprendizaje específicas

Desarrollo emocional  
Comunicación y lenguaje  
Interacción social  
Desarrollo cognitivo

#### Materiales necesarios

- Hoja de trabajo sobre emociones con expresiones faciales
- Plato de papel
- Ceras o rotuladores
- Tijeras
- Pegamento
- Tachuela
- Corcho o plastilina
- Plantilla de agujas de reloj

#### Instrucciones paso a paso

1. Los niños colorean las caras con emociones en la hoja de trabajo.
2. Recortan las caras emocionales.
3. Pegan las emociones alrededor del plato de papel para crear un diseño de reloj.
4. Con la supervisión de un adulto, haz un agujero en el centro del plato.
5. Fija la aguja del reloj con la chincheta.
6. Fija la chincheta con corcho o plastilina.
7. Utiliza el reloj de emociones durante las revisiones o conversaciones diarias sobre las emociones.

#### Sugerencias de adaptación

- Utilice entre 2 y 4 emociones básicas para los alumnos principiantes.
- Añada emociones complejas para los alumnos avanzados.
- Proporcione materiales precortados para los niños con dificultades motoras.
- Permita señalar o comunicarse mediante SAAC en lugar de respuestas verbales.
- Incluya símbolos emocionales con textura para estimular los sentidos.

### Resultados de aprendizaje esperados

- Los niños identifican y nombran las emociones.
- Los niños asocian las emociones con experiencias personales.

Los niños mejoran sus habilidades de comunicación emocional.

### Actividad 2: Ramo de emociones

#### Objetivos de aprendizaje

- Desarrollar la conciencia emocional.
- Fortalecer la empatía y la capacidad de adoptar perspectivas diferentes.
- Fomentar el aprendizaje colaborativo y creativo

#### Áreas de aprendizaje específicas

Desarrollo emocional

Interacción social

Expresión creativa

Desarrollo cognitivo

#### Materiales necesarios

- Hojas de trabajo sobre emociones y situaciones
- Tijeras
- Pegamento
- Hojas de papel

#### Instrucciones paso a paso

1. Los niños recortan las partes de las flores que representan emociones y situaciones sociales.
2. Los centros de las flores representan emociones (por ejemplo, felicidad, tristeza, ira, miedo).
3. Los pétalos representan situaciones relacionadas con cada emoción.
4. Los niños arman y discuten cada flor.
5. Las flores terminadas pueden exhibirse o reutilizarse en debates.

#### Sugerencias de adaptación

- Proporcione materiales laminados precortados.
- Utilice hojas de trabajo codificadas por colores como apoyo.
- Proporcione hojas de trabajo en escala de grises para aumentar la dificultad.
- Ayude a los niños que no saben leer mediante orientación visual o la ayuda de un adulto.

#### Resultados de aprendizaje esperados

- Los niños relacionan las emociones con los contextos sociales.
- Los niños demuestran una mejor comprensión emocional.

- Los niños practican la empatía y la cooperación.

### **Actividad 3: Caja de emociones (tarro de sentimientos)**

#### **Objetivos de aprendizaje**

- Fomentar la expresión emocional segura
- Promover la reflexión emocional
- Fortalecer la comunicación de los sentimientos.

#### **Áreas de aprendizaje específicas**

Desarrollo emocional  
Comunicación  
Participación social

#### **Materiales necesarios**

- Recipiente o tarro
- Tarjetas, dibujos o símbolos de emociones
- Materiales opcionales para arte o escritura

#### **Instrucciones paso a paso**

1. Presente la caja de emociones como una herramienta de comunicación segura.
2. Los niños seleccionan o crean símbolos emocionales que representan sus sentimientos.
3. El niño coloca el símbolo en el recipiente.
4. Los educadores pueden facilitar el debate de forma individual o en grupo.

#### **Sugerencias de adaptación**

- Utilice pictogramas o fotos para los niños con un lenguaje limitado.
- Permita el uso de colores o símbolos en lugar de palabras.
- Ofrezca oportunidades para compartir en privado si el debate en grupo resulta difícil.

#### **Resultados de aprendizaje esperados**

- Los niños demuestran una mayor conciencia emocional.
- Los niños comunican sus emociones de forma más independiente.
- Los niños desarrollan confianza emocional.

### **Actividad 4: Zona de calma y plan de regulación**

#### **Objetivos de aprendizaje**

- Apoyar la autorregulación emocional
- Desarrollar estrategias de afrontamiento
- Aumentar la independencia en el manejo de las emociones

### Áreas de aprendizaje específicas

Desarrollo emocional  
Autorregulación  
Integración sensorial

### Materiales necesarios

- Cojines o asientos blandos
- Juguetes sensoriales (pelotas antiestrés, juguetes antiestrés, libros sensoriales)
- Tarjetas con estrategias visuales para calmarse
- Tabla de pasos para la regulación emocional

### Instrucciones paso a paso

1. Presente la zona de calma durante los momentos de relajación en el aula.
2. Demuestre estrategias de relajación, como la respiración profunda o el uso de herramientas sensoriales.
3. Enseñe un plan de acción emocional sencillo:
  - Me doy cuenta de mis sentimientos
  - Elijo una estrategia para calmarme
  - Pido ayuda si la necesito
4. Fomente el uso independiente de la zona de calma.

### Sugerencias de adaptación

- Proporcione guías visuales paso a paso para calmarse.
- Ofrecer múltiples opciones sensoriales.
- Utilizar modelos adultos y prácticas guiadas.

### Resultados de aprendizaje esperados

- Los niños reconocen los desencadenantes emocionales.
- Los niños aplican de forma independiente estrategias para calmarse.
- La escalada emocional disminuye con el tiempo.

## Actividad 5: Historias sociales y juego de roles

### Objetivos de aprendizaje

- Mejorar la comprensión emocional
- Desarrollar la empatía
- Apoyar la resolución de problemas socioemocionales

### Áreas de aprendizaje específicas

Interacción social  
 Desarrollo emocional  
 Habilidades de comunicación

**Materiales necesarios**

- Tarjetas o libros con historias sociales
- Títeres o accesorios para juegos de rol
- Señales visuales de emociones

**Instrucciones paso a paso**

1. Presente historias sociales breves que describan situaciones emocionales.
2. Discuta las emociones de los personajes y las posibles soluciones.
3. Anime a los niños a representar soluciones utilizando accesorios.
4. Refuerce las respuestas emocionales y sociales positivas.

**Sugerencias de adaptación**

- Utilice situaciones reales del aula.
- Simplifique las historias utilizando imágenes o secuencias visuales.
- Permita la observación antes de la participación activa.

**Resultados de aprendizaje esperados**

- Los niños identifican las emociones de los demás.
- Los niños practican respuestas sociales adecuadas.
- Los niños desarrollan habilidades para adoptar perspectivas.

**Juego de mesa: «Emotion Path» (El camino de las emociones), juego cooperativo**

**Juego cooperativo «El camino de las emociones»**

Un juego de mesa con una estructura visual en el que los niños avanzan a través de retos de reconocimiento y regulación emocional. El juego fomenta el turno, el juego cooperativo y las habilidades de comunicación, al tiempo que reduce el estrés competitivo.

**Apoyo a diferentes niveles de regulación emocional**

Nivel de desarrollo emocional	Características	Estrategias de apoyo
Conciencia emergente	Reconocimiento o expresión emocional limitada	Utilizar apoyos visuales, modelos y actividades sensoriales
Conciencia en desarrollo	Identifica las emociones básicas, pero necesita apoyo para regularlas	Introducir estrategias estructuradas para calmarse y herramientas de comunicación emocional
Ampliación de las habilidades emocionales	Reconoce emociones complejas y comienza a sentir empatía	Introducir actividades de resolución de problemas sociales y de adopción de perspectivas

Nivel de desarrollo emocional	Características	Estrategias de apoyo
Comprensión emocional avanzada	Demuestra conciencia emocional y regulación flexible	Fomenta el uso independiente de estrategias y las funciones de apoyo entre compañeros

## Directrices de implementación

### Crear entornos emocionalmente favorables

- Mostrar imágenes emocionales durante las rutinas del aula
- Proporcionar herramientas accesibles para calmarse
- Modele el lenguaje emocional durante las interacciones
- Integrar el aprendizaje emocional en las actividades diarias

### Recomendaciones para la colaboración

- Coordinar estrategias con especialistas cuando sea posible
- Compartir herramientas emocionales con las familias para mantener la coherencia
- Documentar regularmente el progreso del desarrollo emocional
- Mantener enfoques de apoyo emocional coherentes en todos los entornos

## Seguimiento del progreso

Los educadores pueden supervisar el desarrollo utilizando:

- Listas de verificación de observación emocional
- Diarios emocionales o reflexiones dibujadas
- Revisión del uso de estrategias de autorregulación
- Debates de reflexión tras situaciones emocionales

## Resultados esperados

Mediante el uso constante de herramientas de desarrollo emocional, los educadores pueden observar:

- Mayor conciencia emocional
- Mejora de la comunicación emocional
- Mayor independencia en la regulación emocional
- Fortalecimiento de la empatía y la participación social
- Mayor participación en las rutinas preescolares

## Referencias y recursos

### Referencias clave:

<https://www.autismawareness.com.au/navigating-autism/big-emotions-in-young-autistic-people>

<https://blossomchildrenscenter.com/understanding-emotional-development-and-asd/>

<https://earlyautismventures.in/emotional-regulation-in-children-with-autism/>

<https://www.behaviorfrontiers.com/blog/emotional-regulation-strategies-autism>

<https://linksaba.com/how-to-teach-autistic-children-to-understand-emotions/>

<https://www.thetreetop.com/aba-therapy/emotional-regulation-autism>

<https://www.discoveryaba.com/aba-therapy/helping-children-with-autism-understand-emotions>

*Denham, S. A. (2006).* La competencia socioemocional como apoyo para la preparación escolar. Educación y desarrollo tempranos.

*Gray, C. (2010).* El nuevo libro de historias sociales.

Centro Nacional de Desarrollo Profesional sobre el Trastorno del Espectro Autista. Prácticas basadas en la evidencia para niños con TEA.

*Samson, A. C., Hardan, A. Y. y Gross, J. J. (2015).* Regulación emocional en el trastorno del espectro autista.

*Schreibman, L. et al. (2015).* Intervenciones conductuales naturalistas del desarrollo.

## Capítulo 3: Desarrollo físico

El desarrollo físico en la etapa preescolar es una base fundamental para la participación, el aprendizaje y el bienestar, especialmente para los niños con autismo. Muchas de las oportunidades de aprendizaje cotidianas en la educación infantil se basan en el movimiento: participar en la hora del círculo, gestionar las transiciones, jugar con los compañeros, utilizar materiales en una mesa y gestionar las rutinas de cuidado personal. Cuando las habilidades motoras o sensoriomotoras de un niño aún están en desarrollo, estas situaciones pueden resultar agotadoras, frustrantes o abrumadoras. Por lo tanto, apoyar el desarrollo físico no solo mejora las habilidades de movimiento, sino que también aumenta el acceso a las actividades de aprendizaje, fortalece la independencia y puede reducir el estrés en las rutinas diarias al hacer que las tareas se sientan más predecibles y manejables.

En el autismo preescolar, los perfiles de desarrollo físico pueden variar mucho. Algunos niños muestran diferencias en las habilidades motoras gruesas (equilibrio, coordinación, saltar, trepar), mientras que otros experimentan dificultades motoras finas que afectan a la preparación para la escritura temprana, el uso de herramientas (por ejemplo, tijeras) y las tareas diarias en el aula (por ejemplo, abrir recipientes, manipular objetos pequeños). La planificación y la secuenciación motrices pueden resultar difíciles, lo que significa que las tareas de movimiento de varios pasos (por ejemplo, carreras de obstáculos o juegos de acción del tipo «imítame») requieren un modelado y una repetición adicionales. Muchos niños también muestran diferencias sensoriales y motoras: pueden buscar o evitar ciertas sensaciones, tener una conciencia corporal reducida o encontrar difícil regular su nivel de alerta («demasiado alto» o «demasiado bajo») para sentarse, escuchar o cooperar. La resistencia, la postura y la coordinación bilateral (el uso conjunto de ambos lados del cuerpo) pueden influir aún más en la participación a lo largo de la jornada preescolar.

Este capítulo proporciona herramientas basadas en el juego y adaptadas al aula que ayudan a los educadores a reforzar las habilidades de integración motora gruesa, motora fina y sensoriomotora, al tiempo que mantienen las actividades estructuradas, motivadoras y adaptables. El objetivo no es el «rendimiento perfecto», sino un progreso significativo que ayude a los niños a participar con más confianza en las rutinas y en el juego, paso a paso, a su propio ritmo.

## Áreas de interés

- **Motricidad gruesa y coordinación:** equilibrio, saltar, trepar, habilidades con la pelota, postura y estabilidad, cruzar la línea media
- **Motricidad fina y preescritura:** desarrollo del agarre, fuerza de las manos, manipulación con las manos, aislamiento de los dedos, habilidades con las tijeras, práctica temprana de líneas y formas
- **Planificación motora y secuenciación:** imitación de acciones, empezar y parar a la señal, carreras de obstáculos, rutinas de movimientos de varios pasos.
- **Integración sensoriomotora:** conciencia corporal y regulación a través de estímulos propioceptivos («trabajo pesado»), movimiento vestibular, exploración táctil/tolerancia dentro de límites claros.
- **Rutinas motoras de autocuidado:** habilidades motoras funcionales para la independencia (botones/cremalleras, pasos para vestirse, rutinas de lavado de manos y otras rutinas diarias en el aula).

## Objetivos del capítulo

1. Aumentar la participación en juegos, actividades de movimiento y rutinas diarias en el aula mediante la reducción de las barreras relacionadas con la motricidad.
2. Fortalecer las habilidades motoras finas funcionales necesarias para las tareas de aprendizaje temprano (por ejemplo, manipular materiales, utilizar herramientas, actividades previas a la escritura).
3. Desarrollar la coordinación motora gruesa y la planificación motora para favorecer movimientos seguros y seguros en entornos interiores y exteriores.
4. Fomentar la conciencia corporal y la autorregulación mediante actividades sensoriales y motoras estructuradas integradas en las rutinas diarias.
5. Fomentar la independencia en las rutinas motoras, especialmente en las transiciones y el autocuidado (por ejemplo, vestirse, lavarse las manos).

## Base empírica

El apoyo al desarrollo físico en entornos preescolares funciona mejor cuando el aprendizaje motor se integra en rutinas y juegos significativos, mientras que la instrucción sigue siendo clara, predecible y motivadora para los niños con autismo. Los enfoques utilizados en este capítulo se basan en tres fundamentos ampliamente aceptados que se recomiendan habitualmente en contextos de apoyo a la primera infancia y al autismo: (1) apoyos estructurados para la comprensión y la independencia, (2) oportunidades de aprendizaje naturalistas y basadas en el juego, y (3) estrategias sensoriales y motoras basadas en rutinas que ayudan a los niños a mantenerse regulados y preparados para participar.

### 1) Apoyos visuales, análisis de tareas e indicaciones con desaparición sistemática

Para muchos niños con autismo, las tareas motoras se vuelven más manejables cuando las expectativas se hacen visibles y los pasos se desglosan. Los apoyos visuales (por ejemplo, tarjetas con indicaciones, tiras secuenciales, tableros «primero-después») reducen la carga lingüística y aclaran lo que viene a continuación. El análisis de tareas ayuda a los educadores a identificar los pasos funcionales más pequeños dentro de una rutina (por ejemplo, «lavarse las manos»: abrir el grifo → mojarse las manos → enjabonarse → frotarse → aclararse → secarse). A continuación, se utilizan indicaciones (gestuales, visuales, modelos, verbales) para apoyar el éxito, con un plan claro para reducir las indicaciones con el tiempo, de modo que el niño sea más independiente. Esta estructura es especialmente útil para rutinas motoras de varios pasos (autocuidado, transiciones) y para actividades que implican planificación motora (carreras de obstáculos, secuencias de imitación). En la práctica, la clave es la coherencia: utilizar las mismas señales, mantener los pasos estables y aumentar gradualmente la independencia reduciendo el apoyo.

## **2) Enseñanza estructurada combinada con oportunidades naturalistas basadas en el juego**

Las habilidades motoras mejoran con la práctica, pero la práctica es más eficaz cuando es significativa y motivadora. Los principios de la enseñanza estructurada (comienzo y final claros, espacio definido, rutinas predecibles, claridad visual, instrucciones breves) pueden combinarse con el aprendizaje naturalista/basado en el juego (elección del niño, juego compartido, momentos de enseñanza integrados). Por lo tanto, este capítulo utiliza «snacks de movimiento» breves, juegos de motricidad fina basados en estaciones y formatos de juego que crean muchas repeticiones sin que parezcan ejercicios. Los educadores pueden aumentar la participación aprovechando los intereses de los niños (vehículos, animales, juegos de reparto, búsquedas del tesoro) y ofreciendo opciones dentro de una actividad claramente estructurada (por ejemplo, «Elige 1 de las 3 tarjetas de movimiento», «Elige tu herramienta: pinzas o tenazas»). Este equilibrio favorece tanto la participación como la generalización: los niños practican las habilidades motoras en diferentes contextos, en lugar de hacerlo solo en una actividad determinada.

## **3) Estrategias sensoriomotoras integradas en las rutinas (de apoyo, no clínicas)**

Muchos niños con autismo experimentan diferencias en el procesamiento sensorial y la conciencia corporal que afectan a la atención, la resistencia y la regulación emocional. En el ámbito educativo, puede ser útil incluir actividades sensoriales y motoras basadas en rutinas (a menudo denominadas «descansos para moverse» o actividades de «trabajo pesado») que favorezcan la disposición para aprender. Algunos ejemplos son las tareas de empujar/tirar/transportar, secuencias de movimientos cortas y estructuradas o la exploración táctil con límites claros. El objetivo no es «tratar» las necesidades sensoriales, sino proporcionar apoyos prácticos que ayuden a los niños a mantenerse en un nivel de alerta adecuado para participar. Estas estrategias son más eficaces cuando son predecibles (momentos planificados del día), breves y se combinan con señales visuales claras, y cuando los adultos observan la respuesta del niño y ajustan la intensidad en consecuencia.

### **Resumen**

En este capítulo, la base empírica se traduce en herramientas listas para usar en el aula que: (a) aclaran las tareas motoras mediante elementos visuales y una estructura paso a paso, (b) aumentan la práctica significativa a través del juego y las rutinas, y (c) apoyan la participación mediante la incorporación de estrategias sencillas de regulación sensorial-motora a lo largo del día. El principio rector es el impacto funcional: las mejoras deben ayudar a los niños con autismo a acceder al aprendizaje, al juego y a la independencia en la vida cotidiana de la escuela infantil.

## Herramientas incluidas en este capítulo

### *Herramienta 1: Tarjetas de «circuito de movimiento» para la motricidad gruesa + marcadores de suelo*

#### **Objetivo:**

Un conjunto listo para usar que permite crear circuitos de movimiento cortos y estructurados que fortalecen las habilidades motoras gruesas, la coordinación y la planificación motora, al tiempo que apoyan la participación y la regulación de los niños con autismo.

#### **Lo que obtiene el educador:**

**24 tarjetas de movimiento** (juego imprimible), agrupadas en 6 áreas de habilidades:

- Equilibrio (por ejemplo, «mantener el equilibrio sobre un pie», «caminar con los talones y las puntas de los pies»)
- Saltar (por ejemplo, «Salta hacia delante 3 veces», «Salta por encima de la línea»)
- Gatear/trepar (por ejemplo, «gatear como un oso hasta el cono», «gatear por debajo de la cuerda»)
- Rodar/control corporal (por ejemplo, «Rodar como un tronco hasta la colchoneta», «Girar como una tortuga»)
- Lanzar y atrapar / habilidades con la pelota (por ejemplo, «Lanzar a la canasta», «Atrapar la pelota grande»)
- Andar como un animal (por ejemplo, «saltar como una rana», «andar como un cangrejo»)

**12 plantillas de diseño de circuitos** (fácil → avanzado), que muestran:

- número de estaciones (3-6),
- espaciado sugerido,
- ejemplo de orden y tiempo de las estaciones

**Hoja de marcadores para el suelo** (imprimible): pies, manos, flechas, «salida/meta», señales de stop (para marcar claramente las rutas y los límites)

#### **Edad recomendada / entorno / duración**

- Preescolar (3-6), adaptable para grupos mixtos
- 1:1, grupo pequeño o grupo completo
- 5-10 minutos («aperitivo de movimiento») o 10-15 minutos (circuito completo)

Cómo utilizarlo (rutina sencilla)

- Vista previa:** muestra el diseño del circuito (visual), señala el inicio y el final.
- Seleccionar:** Seleccione entre 3 y 6 tarjetas de movimiento (o utilice una plantilla).
- Hacer:** El niño completa las estaciones con indicaciones claras de inicio y fin.

- **Refuerzo:** Comentarios inmediatos + ficha/objetivo (opcional).
- **Repasar:** «¡Hemos completado 4 estaciones!» (resumen rápido del éxito).
- **Casos de uso:** transiciones, juego al aire libre, movimiento previo al trabajo en la mesa, rutina en interiores en días lluviosos.

### **Adaptaciones (Nivel 1/2/3: formato coherente)**

#### Nivel 1 (Participación incipiente / alto nivel de apoyo):

Solo 2-3 estaciones, distancias cortas, uso de señales visuales, modelar cada acción, simplificar los movimientos (por ejemplo, pasar por encima de la línea en lugar de saltar).

#### Nivel 2 (control en desarrollo / apoyo moderado):

3-5 estaciones, introducir secuencias sencillas («Primero → luego»), utilizar gestos en lugar de modelar completamente, repetir el mismo circuito 2-3 veces para adquirir fluidez.

#### Nivel 3 (Ampliación de la independencia / mayor desafío):

5-6 estaciones, añadir tiempo («10 segundos»), combinar acciones de dos pasos («saltar y luego lanzar»), añadir roles entre compañeros (ayudante/cronometrador), animar al niño a elegir el orden de las estaciones.

### **Resultados esperados**

- Mayor confianza y seguridad en el movimiento.
- Mejora de la coordinación y la planificación motora en el juego estructurado
- Mejor participación durante las transiciones y las rutinas grupales

## **Herramienta 2: Kit de herramientas para estaciones de motricidad fina «Manos listas»**

### **Objetivo**

Un conjunto estructurado de actividades de «estaciones» de motricidad fina que desarrollan la fuerza de las manos, el agarre, la coordinación bilateral y las habilidades de precisión necesarias para las tareas cotidianas del aula y las actividades de aprendizaje temprano de los niños con autismo.

### **Lo que obtiene el educador:**

- 20 tarjetas de tareas de motricidad fina (conjunto imprimible), que cubren:
  - Pinzas / tenazas (recoger y clasificar)
  - Clips/pinzas para la ropa (sujetar a una línea, sujetar a tarjetas)
  - Enhebrar/atar (cuentas, pasta, tarjetas para atar)
  - Romper y arrugar (romper tiras de papel, hacer «lluvia» o «nieve»)
  - Tablero de clavijas / empujar (clavijas, chinchetas con seguridad, tareas de «empujar»)
  - Masilla / plastilina (enrollar, pellizcar, esconder y buscar)
  - Caminos de pegatinas (colocar pegatinas en líneas/formas, caminos «de carretera»)

- Tablero de elección de estaciones (imprimible): «Elige entre 1 y 3 estaciones» con marcadores de posición con imágenes
- Etiquetas «Terminado» (imprimibles): etiquetas para bolsillos/cajas para fomentar la independencia y marcar claramente el final
- Lista de preparación rápida (1 página): materiales de bajo coste + sustitutos (por ejemplo, bolas de algodón en lugar de pompones, pasta en lugar de cuentas)

### **Edad/entorno/duración recomendados**

- Preescolar (3-6), adaptable según la dificultad
- Rincón de trabajo independiente, rotación en grupos pequeños o apoyo individualizado
- 8-15 minutos en total (por ejemplo, 2-3 estaciones, 3-5 minutos cada una)

### **Cómo utilizar (estaciones de rotación / rincón independiente)**

1. Configure 3-5 estaciones utilizando tarjetas de tareas (repita el mismo conjunto durante varios días para ganar fluidez).
2. Previsualización con el tablero de opciones: el niño elige 1-3 estaciones (o las asigna el educador).
3. Haga una estación a la vez; la tarjeta de tareas permanece visible como «instrucción».
4. Finalice la rutina: el niño coloca la tarjeta/ficha en el bolsillo «terminado» para marcar que ha completado la tarea.
5. Refuerce y repase (brevemente): «Has terminado 2 estaciones, ¡manos listas!».

### **Adaptaciones (Nivel 1 / 2 / 3)**

#### Nivel 1 (motricidad fina emergente / alto nivel de apoyo):

- Utilice objetos más grandes (pompones grandes, clavijas grandes), menos repeticiones, herramientas más gruesas (pinzas fáciles de agarrar), estabilice los materiales (alfombrilla antideslizante).
- Ofrezca opciones precortadas o preiniciadas (cordones medio enhebrados, bordes de pegatinas levantados).

#### Nivel 2 (control en desarrollo / apoyo moderado):

- Aumente la precisión gradualmente (objetos más pequeños, hilos más largos, copiado de patrones).
- Disminuya las indicaciones: muestre una vez, luego señale la tarjeta; utilice «primero... luego» si es necesario.

#### Nivel 3 (Ampliación de la independencia/mayor desafío):

- Añada reglas sencillas (desafío cronometrado, clasificación por color/tamaño, secuencias de patrones).
- Incluya roles entre compañeros (comprobaciones entre compañeros, «ayudante de estación») y fomente la autocontrol («He terminado 3 tarjetas»).

### **Alternativas de acceso motor**

- Cambie entre pinzas/pinzas de peluquería/cucharas de mano según la capacidad.

- Sustituir las tareas que requieren un pellizco fino por tareas que requieren empujar/presionar (presionar masilla, empujar clavijas).
- Utilice superficies verticales (clip a la pizarra) para los niños que se benefician de la estabilidad de los hombros.

### Resultados esperados

- Mejora de la fuerza y la precisión de las manos para las tareas del aula
- Mayor independencia en las rutinas de mesa.
- Mayor preparación para la preescritura y el uso de herramientas (por ejemplo, tijeras).

### Herramienta 3: Paquete de preescritura y coordinación de ambas manos

#### Objetivo

Un conjunto breve y estructurado de actividades de preescritura y coordinación de ambas manos que refuerzan las habilidades básicas para dibujar, la preparación para la escritura temprana y el uso funcional de herramientas en el aula para niños con autismo.

#### Componentes

Lo que obtiene el educador

- 15 tarjetas con tiras para la preescritura (imprimibles; formato «trazar/copiar»), que incluyen:
  - líneas rectas (horizontales/verticales/diagonales)
  - curvas (formas de C y U)
  - círculos/bucles (trayectorias redondas simples)
  - cruces (+) y formas simples
  - zigzags y patrones de «montaña/valle»
- 10 tarjetas de tareas de coordinación bilateral (imprimibles), con acciones a dos manos como:
  - rasgar y pegar (una mano estabiliza, la otra rasga)
  - sujetar y cortar (papel estabilizado con la mano auxiliar)
  - atar y tirar (enhebrar y tirar)
  - girar y abrir (juego con tarros/recipientes)
  - sujetar y estampar / sujetar y dibujar (estabilizar el papel mientras se trabaja)
- Sujeta el lápiz «Manos que ayudan» Señales visuales (imprimibles): imágenes sencillas para
  - «la mano auxiliar sujeta el papel»
  - señal de «agarrar con los dedos» / «tres dedos» (no prescriptiva, de apoyo)
  - Señal «descansa la muñeca / mueve los dedos»

#### Edad / entorno / duración recomendados

- Preescolar (3-6), adaptable a grupos mixtos
- 1:1, grupo pequeño o calentamiento rápido con todo el grupo
- 3-5 minutos diarios (mejor como una micro rutina constante)

### Cómo utilizar

- Elija una tira (o una tarjeta bilateral) por día; que sea breve y repetible.
- Haga una vista previa con la señal visual: «Ayuda con la mano aquí».
- Modele una vez, luego el niño traza/copia (o completa la tarea bilateral).
- Termine de forma clara (coloque la tira en el bolsillo «terminado» o ponga una pegatina de recompensa).
- Generalizar combinando con temas favoritos (coches, animales, letras del nombre, mapas del tesoro): mismo patrón motor, contexto motivador.

### Adaptaciones (Nivel 1 / 2 / 3)

#### Nivel 1 (Control emergente / alto apoyo):

- Utilice líneas más gruesas, trayectorias más cortas, papel más grande y herramientas estabilizadoras (portapapeles, alfombrilla antideslizante).
- Ofrezca versiones «trazar sobre el trayecto resaltado» o «unir puntos»; si es necesario, comience los primeros 1-2 trazos.

#### Nivel 2 (control en desarrollo / apoyo moderado):

- Pase de trazar → copiar junto al modelo; aumente la longitud lentamente.
- Añada rutinas bilaterales sencillas (romper tiras pequeñas; cortar a lo largo de una línea gruesa; atar 3-5 agujeros).

#### Nivel 3 (Ampliación de la independencia / mayor desafío):

- Combinar dos patrones en una tira (línea + curva), añadir secuencias de formas sencillas, introducir la velocidad controlada («lápiz lento»).
- Utilice tareas bilaterales con mayor precisión (cortar por una línea más fina, atar 6-8 agujeros) y fomente la autocomprobación («¿Me ha ayudado la mano auxiliar?»).

### Alternativas de acceso motor

- Sustituya el lápiz por un rotulador o un crayón para facilitar el agarre; utilice herramientas cortas («lápiz de golf») para facilitar el agarre.
- Ofrezca trazado vertical (pizarra blanca) para los niños que se benefician de la estabilidad del hombro.
- Proporcione tijeras adaptadas o cortes precortados cuando sea necesario.

### Resultados esperados

- Mejora de la preparación para el dibujo y las primeras tareas relacionadas con la escritura.
- Mayor uso de la «mano auxiliar» y coordinación de las dos manos.
- Mayor independencia y menor frustración durante las actividades en la mesa

### *Herramienta 4: Tarjetas de rutinas de regulación sensoriomotora «Cuerpo listo»*

#### Objetivo

Un conjunto predecible y basado en rutinas de actividades sensoriales y motoras breves que favorecen la conciencia corporal y la preparación para participar en el aprendizaje y el juego de los

niños con autismo. Se centra en rutinas de movimiento seguras para el aula, dirigidas por el educador, que pueden integrarse en la jornada.

### Lo que obtiene el educador

- 12 tarjetas «Heavy Work» (imprimibles): actividades sencillas de empujar/tirar/transportar que se pueden realizar de forma segura en el aula o en el pasillo, como por ejemplo:
  - empujar la pared / empujar el escritorio
  - empujar sillas hacia dentro/empujar sillas hacia fuera
  - transportar y entregar (libros, pufs, «correo»)
  - tirar con una banda de resistencia (si está disponible)
  - «empujar la caja» / «tirar de la cuerda» (ligero, supervisado)
  
- 8 tarjetas de movimientos seguros para el sistema vestibular (imprimibles): opciones de movimientos cortos con un inicio y un final claros, como por ejemplo:
  - marcha lenta, subidas de escalones, pasos laterales
  - «girar y parar» controlado
  - balanceo suave sobre ambos pies, equilibrio con «brazos de avión»
  - Juegos de movimiento «sin giros» que evitan la rotación prolongada
  
- Mini rutina visual (3-5 pasos): «Mi cuerpo está listo → Puedo aprender» (tira imprimible), por ejemplo:
  1. Comprueba mi cuerpo (demasiado rápido / justo / demasiado lento)
  2. Elige una tarjeta
  3. Hazlo durante un breve periodo de tiempo (por ejemplo, 30-60 segundos)
  4. Respira + prepara las manos
  5. Volver al aprendizaje (sentarse en el sitio / mesa)

### Edad / entorno / duración recomendados

- Preescolar (3-6), adaptable a las necesidades individuales
- 1:1, grupo pequeño, «descanso para moverse» con toda la clase
- 2-5 minutos por rutina (breve y predecible).

### Cómo utilizarlo:

- Antes del trabajo en mesa: «Body Ready» como transición a tareas sentadas/de atención
- Después del recreo/juego al aire libre: «rutina de reinicio» antes de volver a clase
- Uso preventivo durante los primeros signos de escalada: ofrecer una opción estructurada («Elige 1 tarjeta») para apoyar la regulación antes de que las dificultades se intensifiquen
- Uso diario programado: a la misma hora cada día aumenta la previsibilidad y la eficacia

### Adaptaciones (intensidad reducida / estándar / extensión)

#### Intensidad reducida (baja excitación/días sensibles):

- presiones suaves contra la pared, marcha lenta, tareas de transporte cortas, 20-30 segundos; menos repeticiones; más indicaciones para respirar con calma

#### Estándar (rutina diaria):

- 1 tarjeta de trabajo pesado + 1 tarjeta de movimiento, 30-60 segundos cada una; terminar con la señal «manos listas» y volver a la tarea
- Extensión (mayor desafío / mayores necesidades de movimiento):
- 2-3 tarjetas en secuencia (por ejemplo, empujar → transportar → equilibrar), hasta 3-5 minutos; añadir conteo simple o tira «primero-después»; incluir el papel de ayudante entre compañeros

### Resultados esperados

- Mejora de la preparación para las transiciones de aprendizaje.
- Mejor conciencia corporal y participación en las rutinas.
- Reducción de la frecuencia de la inquietud relacionada con la motricidad cuando las rutinas son predecibles y breves

## Planes de actividades

### Plan de actividades 1: Aventura de caminar como animales

(Motricidad gruesa + imitación)

#### Objetivos de aprendizaje:

- Fortalecer las habilidades motoras gruesas (coordinación, equilibrio, fuerza central).
- Practicar la imitación de acciones y secuencias motoras sencillas.
- Aumentar la participación en juegos de movimiento en grupo para niños con autismo. **Áreas de aprendizaje específicas:** Desarrollo cognitivo, comunicación, independencia/habilidades de adaptación.

#### Ámbitos

- Desarrollo físico: motricidad gruesa, coordinación, planificación motora.
- Social/comunicación (secundario): atención conjunta, turnos, seguir una señal

Edad recomendada/entorno/duración

Preescolar (3-6) | grupo completo o grupo pequeño | 8-12 minutos

#### Material

- 6-10 tarjetas con imágenes de «animales» (o dibujos sencillos): rana, oso, cangrejo, serpiente, conejo, pingüino
- Marcadores para el suelo (cinta adhesiva, pies/manos/flechas)
- 4 conos u objetos para marcar un recorrido corto (opcional)
- Señales de «Inicio» y «Fin» (opcionales)
- Refuerzo (opcional): pegatina/ficha, hoja de «sellos de animales»

Pasos (cómo llevarlo a cabo)

1. Vista previa (1 min): Muestre de 3 a 5 tarjetas de animales que utilizará hoy. Nombre y demuestre cada movimiento una vez (10 segundos por animal).
2. Establezca el recorrido (1 min): marque una ruta corta (3-5 metros) con un inicio y un final claros.
3. Modele y haga juntos (3-5 min):
  - Elija una tarjeta de animal.
  - Diga: «Primero rana, luego parada».
  - Todos imitan el movimiento del animal hasta la marca de llegada y luego se quedan «congelados».
4. Ronda de imitación (2-3 min):
  - El adulto hace el modelo en silencio (o con pocas palabras) y los niños lo imitan.
  - Utilice una señal clara para detener la actividad (levantar la mano o hacer una señal de alto).
5. Ronda de elección (2-3 min):
  - El niño elige la siguiente tarjeta de animal (o dos opciones).
  - Repita la ruta una vez más.
6. Finalización y repaso (30 segundos): «¡Hoy hemos hecho 4 animales! Rana, oso, cangrejo, pingüino».

### **Adaptaciones (Nivel 1/2/3)**

#### Nivel 1 (Participación emergente):

- Utilice solo 2-3 animales; recorrido muy corto; el adulto hace de modelo justo al lado del niño.
- Ofrece «camina como un oso» en lugar de gatear completamente como un oso; permite descansos.
- Utilice señales visuales de «mi turno / parar»; refuerce cualquier intento.

#### Nivel 2 (Control en desarrollo):

- Utilice 4-5 animales; añada «primero... luego» («Primero la rana, luego el pingüino»).
- Repita los mismos 3 animales durante varios días para ganar fluidez.

#### Nivel 3 (Ampliación de la independencia):

- Añada secuencias: «Elige dos animales» o «Haz el animal A y luego el animal B».
- Añada una regla sencilla: «Ve al cono y vuelve» o «Sigue las flechas».
- Rol de compañero: un niño sostiene la tarjeta del animal («líder»).

### **Resultados esperados**

- El niño participa en juegos de movimiento durante períodos más largos.
- Mejora en la imitación de acciones (copia los movimientos de los adultos con menos indicaciones).
- Mayor coordinación y transiciones más fluidas entre movimientos.

### **Plan de actividad 2: Entrega en la oficina de correos**

(Trabajo pesado + transporte + transiciones)

#### **Objetivo(s)**

- Fomentar la conciencia corporal y la disposición a participar mediante actividades propioceptivas («trabajo pesado»).
- Practicar el transporte funcional, empujar/tirar y la planificación motora simple.
- Fortalecer las habilidades de transición (pasar de una rutina a otra con un propósito y una estructura claros) para los niños con autismo.

### Ámbitos

- Desarrollo físico: integración sensoriomotora, motricidad gruesa, resistencia
- Funcionamiento ejecutivo (secundario): seguir una rutina, completar una secuencia, comenzar/terminar una tarea.

### Edad recomendada / entorno / duración

Preescolar (3-6) | 1:1, grupo pequeño o rutina de ayudante con toda la clase | 6-10 minutos

(También puede ser de 1-2 minutos como rutina de transición rápida).

### Material

- Bolsa/caja pequeña con la etiqueta «Oficina de correos» (ligera)
- 6-12 «cartas» (sobres/tarjetas de papel) o bolsas de frijoles
- 4-8 destinos de entrega en la sala (buzones): cestas, carpetas, estanterías, mesa del profesor, mesas de grupo

### Materiales visuales

- Cartel de «Oficina de correos» + cartel de «Entrega»
- Tira de ruta sencilla (3-5 pasos) o tarjeta «Primero-Después»
- Opcional: insignias de entrega («Cartero»), hoja de fichas/pegatinas

### Pasos

1. Vista previa (30 segundos): Mostrar la tira de ruta:
  - «1) Recoger el correo → 2) Entregar → 3) Regresar → 4) Terminado».
2. Asignar la misión (30 segundos): Entregue al niño entre 1 y 3 «cartas» y muéstrole la imagen del buzón correspondiente (o señale el destino).
3. Ronda de reparto (3-6 min):
  - El niño lleva la bolsa o caja de correo (o los artículos individuales) a cada destino.
  - En cada destino: deposita el artículo en el buzón/cesta → el adulto da una breve indicación: «¡Entregado!».
  - Regresar a la oficina de correos para recoger el siguiente artículo.
4. Finalizar claramente (30 segundos): El niño coloca la bolsa/caja en el lugar «terminado» y recibe un breve resumen del éxito: «Todo entregado. Cuerpo listo».

### Adaptaciones (Nivel 1 / 2 / 3)

#### Nivel 1 (Participación incipiente / alto nivel de apoyo):

Entregue 1 artículo a la vez a un único destino cercano.

El adulto camina con el niño; utilice señas con el dedo + indicaciones visuales; simplifique la rutina a dos pasos («Coger → Poner»).

Utilice artículos muy ligeros; permita descansos; mantenga el tiempo total entre 2 y 4 minutos.

Nivel 2 (Control en desarrollo / apoyo moderado):

Entregue de 3 a 5 objetos a 2 o 3 objetivos; introduzca una ruta sencilla.

Disminuir las indicaciones: mostrar la imagen y luego dejar que el niño tome la iniciativa.

Añada la rutina «volver a la oficina de correos» para estructurar la actividad.

Nivel 3 (Ampliación de la independencia/mayor desafío):

Entregar entre 6 y 10 artículos a entre 4 y 6 destinatarios; incluir una tarea de empujar/tirar (por ejemplo, «empujar la caja» hasta la siguiente estación).

Añada secuencias: «Primero la mesa 1, luego el escritorio del profesor».

Rol de los compañeros: un niño clasifica el correo y otro lo entrega; el niño puede marcar las entregas.

**Resultados esperados**

- Mejora de la preparación para la transición (el niño pasa de una actividad a otra con menos indicaciones).
- Mayor capacidad para llevar/transportar objetos de forma segura y con un propósito.
- Mejor regulación después de un trabajo intenso (más «preparado» para las tareas de sentarse/aprender).

**Plan de actividades 3: Cortar y pegar la carretera**

(Tijeras + coordinación bilateral + preescritura)

**Objetivo(s)**

- Fortalecer las habilidades con las tijeras (abrir/cerrar, cortar a lo largo de una línea).
- Mejorar la coordinación bilateral (la mano auxiliar estabiliza mientras la mano que trabaja corta/pega).
- Desarrollar la preparación para la preescritura mediante el seguimiento de líneas y la creación de trayectorias sencillas para niños con autismo.

**Ámbitos**

- Desarrollo físico: motricidad fina, coordinación bilateral, fuerza de las manos.
- Aprendizaje temprano (secundario): preparación para la escritura, integración visomotora, seguir una secuencia.

**Edad recomendada / entorno / duración**

Preescolar (4-6 años; adaptable a edades más tempranas con modificaciones) | 1:1 o grupo pequeño | 10-15 minutos

**Material**

- Plantillas imprimibles de «carreteras» (rectas, curvas, en zigzag) o dibujar carreteras con rotuladores gruesos
- Formas predibujadas para recortar (tiras cortas, «tramos de carretera», puentes, señales de tráfico)

- Barra de pegamento (preferible para mayor control)
- Tijeras seguras para niños (tijeras adaptadas si es necesario)
- Alfombrilla antideslizante o portapapeles (opcional)
- Señal visual: «La mano auxiliar sujeta» + tira «Cortar → Pegar → Terminado»
- Opcional: cochecito/animal de juguete para «conducir» por la carretera terminada

### **Pasos**

1. Vista previa (1 min): Muestre el ejemplo terminado y la señal visual de 3 pasos: Cortar → Pegar → Conducir (o Cortar → Pegar → Terminado).
2. Preparación (1 min): Entregue al niño una hoja base de carretera y entre 3 y 6 piezas recortadas (empiece con pocas).
3. Ronda de corte (4-6 min):
  - El adulto hace una demostración: «La mano auxiliar sujeta el papel».
  - El niño corta por las líneas gruesas (empiece con tiras rectas y cortas).
  - Después de cada corte, coloca la pieza en una pequeña pila «lista para pegar».
4. Ronda de pegado (3-5 min):
  - El niño coloca las piezas en la hoja base para formar una carretera continua.
  - Pega y presiona (el adulto ayuda con la cantidad de pegamento si es necesario).
5. Terminar y celebrar (1-2 min):
  - «Prueba de conducción»: el niño conduce un cochecito por la carretera (o traza la carretera con el dedo).
  - Revisión rápida: «Has cortado 4 piezas. ¡Has usado la mano auxiliar!».

### **Adaptaciones (Nivel 1 / 2 / 3)**

#### Nivel 1 (Habilidades emergentes con las tijeras / alto nivel de apoyo):

Utilice cortes precortados o «tarjetas para recortar» (cortes cortos en líneas gruesas).

Proporcione tijeras con resorte/adaptadas si están disponibles.

Reduzca a 2-3 trozos; utilice solo líneas rectas; un adulto ayuda a estabilizar el papel.

Ofrezca una alternativa: rasgar tiras de papel en lugar de cortarlas y luego pegarlas.

#### Nivel 2 (Control en desarrollo / apoyo moderado):

Corte a lo largo de líneas curvas más gruesas; aumente las piezas a 4-6.

Disminuir las indicaciones: señalar la «mano ayudante» en lugar de dar recordatorios verbales.

Añada una regla sencilla: «Las piezas de la carretera deben tocarse».

#### Nivel 3 (Ampliación de la independencia / mayor desafío):

Introducir zigzags, esquinas y marcadores de «línea de parada»; 6-10 piezas.

Añada una extensión previa a la escritura: trace la carretera terminada con un rotulador; añada formas sencillas (un círculo para el semáforo).

Rol de los compañeros: un niño corta, otro coloca las piezas y luego se intercambian los papeles.

### **Resultados esperados**

- El niño utiliza las tijeras con mayor control (cortes más precisos).
- Mayor uso de la mano auxiliar para estabilizar los materiales.
- Mejora del control visomotriz mediante el seguimiento de líneas y la construcción de caminos.

## Juego de mesa (cooperativo): Move & Match Trail

(Motricidad gruesa + motricidad fina + preescritura + rutinas de preparación corporal)

### Objetivo del juego

Un juego de mesa cooperativo que motiva la práctica repetida de habilidades de desarrollo físico de una manera lúdica y estructurada. Los niños trabajan en equipo para completar retos cortos y avanzar juntos por el camino.

### Componentes del juego

1) Tablero de juego (1 página, imprimible)

Un camino desde el INICIO → FINAL dividido en 4 zonas de colores (repetir en secuencia):

- Zona de motricidad gruesa
- Zona de motricidad fina
- Zona de preescritura
- Zona de preparación corporal

Incluir en el tablero:

- Marcadores de INICIO/FINAL
- una pequeña zona para «marcar fichas» (por ejemplo, 0-10 círculos)
- iconos sencillos que correspondan a cada zona (figura saltando / mano / lápiz / «cuerpo listo»)

2) Rueda giratoria (1 página, imprimible; predecible)

Resultados de la ruleta (sencillos y aptos para el aula):

- Movimiento 1
- Movimiento 2
- Movimiento 3
- Ficha (recoge una ficha después de completar la tarjeta)

(Alternativa: un dado del 1 al 3 si no es posible utilizar la ruleta).

3) Juegos de cartas de desafío (40 cartas en total)

- 10 cartas de motricidad gruesa
- 10 cartas de motricidad fina
- 10 cartas de preescritura
- 10 cartas de preparación corporal

Diseño de las cartas:

- Título + espacio para la imagen
- «Qué hacer» (1-2 líneas)
- «Cuánto tiempo» (por ejemplo, 10 segundos / 5 repeticiones)
- Opciones de nivel (L1/L2/L3) en un pequeño recuadro

4) Fichas de equipo + piezas de personajes

- 1-4 fichas de personajes (el equipo se mueve junto)
- 10 fichas (estrellas, huellas, etc.)
- Opcional: tarjeta «insignia de ayudante» para turnarse en las funciones

### Preparación

1. Imprimir el tablero + la ruleta + las cartas + las fichas.
2. Coloque el tablero en el centro y las fichas cerca.
3. Baraja cada juego de cartas y colócalas por colores.
4. Coloca las fichas del equipo en la casilla de SALIDA.

### Reglas (6-8 pasos)

1. Juego en equipo: todos los jugadores forman parte del mismo equipo. El objetivo es llegar a la meta o recoger X fichas (recomendado: 8 fichas).
2. Por turnos: el jugador activo gira (o lanza).
3. Encuentra la zona: mira el color del espacio en el que se encuentra tu equipo. Roba la primera carta de esa zona.
4. Realizar el desafío juntos:
  - El jugador activo realiza la tarea (los demás pueden copiarlo o ayudarlo).
  - Las tareas deben ser breves: de 5 a 30 segundos o de 3 a 10 repeticiones.
5. Elige el nivel adecuado: el adulto/educador selecciona el nivel 1/2/3 en función de las necesidades del niño (el éxito es lo primero).
6. Éxito = movimiento + opción de ficha:
  - Si se completa el reto (o se intenta con ayuda), mueve al equipo el número de casillas que indique la ruleta.
  - Si la ruleta se detiene en Ficha, recoge una ficha después de completar el reto.
7. Si es demasiado difícil: utilice la versión de nivel 1 u ofrezca la posibilidad de elegir entre dos tarjetas. Permita que el equipo se mueva (mantenga un ambiente cooperativo y positivo).
8. Ganar: El equipo gana cuando llega a la META o recoge 8 fichas. Celebra con una breve «revisión»: «¡Hemos practicado la motricidad gruesa, la motricidad fina, la preescritura y la preparación corporal!».

### Ejemplos de retos (uno por zona)

- Motricidad gruesa: «Saltos de rana: 5 saltos hasta la línea».
- Motricidad fina: «Recoger con pinzas: recoger 5 pompones y ponerlos en la taza».
- Preescritura: «Traza una línea en zigzag con el dedo (o un rotulador)».
- Preparación corporal: «Flexiones contra la pared: 10 flexiones».

### Adaptaciones (para la inclusión)

- Utiliza la regla de «el equipo se mueve al unísono» para reducir la presión y apoyar a los grupos con habilidades mixtas.
- Mantenga la opción de la «tarjeta de elección»: elija 1 de 2 tarjetas en la misma zona.
- Utilice señales visuales y un lenguaje mínimo.
- Para los niños con resistencia limitada, acorte todas las tareas (por ejemplo, 3 repeticiones en lugar de 10).

## Directrices de implementación

### Incorpore micromovimientos a lo largo del día

Planifique 2-3 «pausas para moverse» cortas (5-10 minutos) al día. Estas pueden integrarse en transiciones naturales en lugar de añadirse como una lección extra (por ejemplo, antes del trabajo en mesa, después del recreo, antes de la hora del círculo). Repetir las mismas rutinas cortas durante varios días ayuda a los niños con autismo a anticipar lo que va a suceder y aumenta su independencia.

### Utilice un ciclo coherente: Previsualización → Ejecución → Revisión

Siga un ciclo sencillo y predecible (en consonancia con el enfoque utilizado en otros capítulos de la caja de herramientas):

- **Previsualización:** muestre el elemento visual (tarjeta/tira secuencial), señale el inicio/final y aclare «cuánto tiempo» (por ejemplo, 30 segundos/5 repeticiones).
- **Hacer:** mantenga las instrucciones al mínimo, modele una vez si es necesario, apoye el éxito con indicaciones.
- **Revisión:** haga una breve declaración de éxito («Has hecho 4 estaciones»), coloque la tarjeta en «terminado» y enlace con la siguiente rutina («Ahora manos listas → mesa»).

### Empiece poco a poco y repita para ganar fluidez

Elija un pequeño conjunto de tarjetas familiares (por ejemplo, 3-5 tarjetas de movimiento) y repítalas a lo largo de la semana. Aumente la dificultad gradualmente cambiando solo una variable a la vez (distancia, repeticiones, precisión o número de pasos).

### Seguridad y comodidad

- Asegúrese de que haya espacio libre y límites claros (marcadores en el suelo, conos, inicio/fin).
- Mantenga una supervisión activa durante las actividades de movimiento.
- Adapte la intensidad a las sensibilidades sensoriales: reduzca el ruido, acorte la duración, evite los movimientos de alto riesgo y observe la respuesta de cada niño (deténgase si aumenta la incomodidad).
- Prefiera movimientos predecibles y controlados; evite giros prolongados o escaladas inseguras.

### Generalice en todos los contextos

Utilice las mismas habilidades en diferentes lugares: interior/exterior, transiciones en el círculo, rincón de trabajo independiente y rutinas de juego. Los niños aprenden más rápido cuando las habilidades aparecen en rutinas reales, no solo en una actividad.

### **Enlace opcional con el hogar**

Si resulta útil, proporcione a las familias una página sencilla titulada «Pruébelo en casa»: 3-5 actividades seguras y que requieran poca preparación (por ejemplo, empujar la pared, llevar y entregar, recoger con pinzas, trazar tiras), con la indicación de «que sea breve» y una nota que indique que las rutinas deben ajustarse al nivel de comodidad y energía del niño.

## **Seguimiento del progreso**

### **Herramienta: lista de verificación de observación de 1 página (8-12 indicadores)**

Utilice observaciones breves durante las rutinas normales (sin pruebas adicionales). Intente revisar cada 2-4 semanas para ver las tendencias.

### **Indicadores sugeridos (marque con una cruz + nota breve)**

- Participación: se une a la actividad de movimiento (sí/con ayuda/no)
- Nivel de indicaciones: independiente / indicaciones visuales / modelo / orientación física
- Resistencia: mantiene la actividad durante 2-5 minutos/5-10 minutos (según corresponda)
- Coordinación motora gruesa: mejora en las acciones de equilibrio/salto/escalada (ejemplos)
- Planificación motora: sigue una secuencia de movimientos de dos pasos (por ejemplo, «saltar y luego parar»)
- Cruce de la línea media/uso bilateral: utiliza ambos lados del cuerpo de forma adecuada
- Agarre y fuerza de las manos: sujeta herramientas con mayor control (lápices de colores/pinzas)
- Manipulación con las manos: puede coger/colocar objetos pequeños con mayor precisión
- Habilidades con las tijeras: recorta/corta a lo largo de líneas gruesas/corta con menos errores
- Control previo a la escritura: traza/copia líneas/formas con mayor precisión.
- Rutina motora de autocuidado: completa los pasos (por ejemplo, lavarse las manos) con menos indicaciones
- Preparación para la regulación: después de «Body Ready», vuelve a la mesa/rutina con mayor fluidez

### **Sugerencia de calificación**

- 0 = aún no / rara vez
- 1 = emergente (con apoyo)
- 2 = en desarrollo (cierta independencia)
- 3 = independiente/constante

### **Pruebas fotográficas (opcional)**

Utilice secuencias «antes/después» (con las normas de consentimiento de su centro):

- una muestra de línea de corte (inicio del trimestre frente a más adelante)
- una tira de preescritura
- una foto del niño completando una rutina de tres pasos (por ejemplo, la ruta de reparto)
- Si es posible, enfoca las fotos en la tarea o el producto, no en el rostro del niño.

## Referencias y recursos

### Referencias clave:

Departamento de Infancia, Igualdad, Discapacidad, Integración y Juventud. (2024). Directrices introductorias para apoyar la inclusión significativa de los niños autistas en los entornos de aprendizaje y cuidado tempranos y de cuidado infantil en edad escolar. AIM (Modelo de Acceso e Inclusión).

<https://aim.gov.ie/app/uploads/2024/10/91746-Department-of-Children-Equality-Autism-Guidelines-Booklet-v5-online-1.pdf>

Consejo Nacional de Educación Especial. (2020). Uso de elementos visuales para facilitar la comunicación.

<https://ncse.ie/wp-content/uploads/2021/06/Using-Visuals-to-Support-Communication.pdf>

Equipo Nacional de Implementación del Autismo. (2020). Guías para el uso de apoyos visuales en el hogar: una colección de guías prácticas para socios sociales. Third Space Scotland.

<https://www.thirdspace.scot/wp-content/uploads/2020/03/Home-Visual-Support-guides-for-Social-Partners.pdf>

The Autism Toolbox. (s. f.). Plantillas y recursos (materiales visuales descargables y plantillas para el aula). <https://www.autismtoolbox.co.uk/resources/templates-and-resources/>

Dunlop, A. W., et al. (2009). The Autism Toolbox (Parte 2). Gobierno escocés / socios.

[https://www.argyll-bute.gov.uk/sites/default/files/migrated\\_files/theautismtoolbox\\_tcm4-629041.pdf](https://www.argyll-bute.gov.uk/sites/default/files/migrated_files/theautismtoolbox_tcm4-629041.pdf)

Consejo de South Gloucestershire. (2019). Kit de herramientas sobre el autismo para la primera infancia.

[https://sites.southglos.gov.uk/safeguarding/wp-content/uploads/sites/221/2020/07/early\\_years\\_autism\\_toolkit.pdf](https://sites.southglos.gov.uk/safeguarding/wp-content/uploads/sites/221/2020/07/early_years_autism_toolkit.pdf)

Consejo de South Gloucestershire. (2019). Kit de herramientas sobre el autismo para escuelas primarias.

[https://sites.southglos.gov.uk/safeguarding/wp-content/uploads/sites/221/2020/07/autism\\_toolkit\\_primary\\_sg\\_version\\_07\\_03\\_19.pdf](https://sites.southglos.gov.uk/safeguarding/wp-content/uploads/sites/221/2020/07/autism_toolkit_primary_sg_version_07_03_19.pdf)

CALL Escocia. (s. f.). Módulos de CAA (módulos de aprendizaje profesional gratuitos en línea).

<https://www.aacscotland.org.uk/modules/>

Sam, A. y equipo AFIRM. (2024). Apoyos visuales: paquete informativo sobre prácticas basadas en la evidencia. Recursos y módulos de intervención centrados en el autismo (AFIRM).

<https://afirm.fpg.unc.edu/wp-content/uploads/Visual-Supports-Brief-Packet.pdf>

## Capítulo 4: Desarrollo cognitivo

El desarrollo cognitivo en la etapa preescolar es la base del aprendizaje, la independencia y la participación en la vida escolar. En los niños con autismo, las habilidades cognitivas pueden

desarrollarse de forma desigual: algunos niños muestran un gran razonamiento visual, capacidad para detectar patrones o intereses específicos, mientras que tienen dificultades con el pensamiento flexible, la memoria de trabajo, la generalización y la comprensión de secuencias o categorías en situaciones cotidianas. Un apoyo temprano de alta calidad en las habilidades cognitivas, integrado en el juego y las rutinas, puede fortalecer la resolución de problemas, la atención, el razonamiento temprano y la preparación para el aprendizaje académico posterior.

Este capítulo proporciona herramientas prácticas, fáciles de usar en el aula y atractivas para apoyar la resolución de problemas, la memoria, la secuenciación, la categorización y la aritmética temprana para niños de 3 a 6 años. Las actividades se pueden utilizar de forma individual, en grupos pequeños o con todo el grupo, e incluyen pequeñas adaptaciones para niños con lenguaje emergente o que utilizan CAA.

## Áreas de interés

- **Resolución de problemas:** encontrar soluciones, planificar, probar diferentes estrategias, aprender de los errores.
- **Memoria:** memoria de trabajo, recuerdo y atención a la información relevante.
- **Secuenciación:** comprender el orden (primero, siguiente, último), las rutinas y la causa-efecto.
- **Categorización:** clasificar por características (forma, color, función), agrupar y construir conceptos.
- **Aritmética temprana:** contar, cantidad, sentido numérico, comparaciones simples y patrones

## Objetivos del capítulo

1. Fomentar el pensamiento lógico y la resolución flexible de problemas
2. Desarrollar la memoria y la capacidad de atención mediante prácticas estructuradas y lúdicas.
3. Apoyar los conceptos matemáticos y de razonamiento tempranos en rutinas significativas en el aula.

## Base empírica

Las herramientas y actividades de este capítulo se basan en revisiones de prácticas basadas en la evidencia y en investigaciones actuales sobre intervenciones que apoyan el aprendizaje cognitivo de los niños autistas en entornos de la primera infancia:

- **Las prácticas basadas en la evidencia en la intervención del autismo** destacan la eficacia de las estrategias que son directamente relevantes para el desarrollo cognitivo, como los apoyos visuales, el análisis de tareas, las indicaciones, el refuerzo, el modelado, las intervenciones naturalistas, los enfoques mediados por pares y la enseñanza estructurada (Wong et al., 2015; Hume et al., 2021). Estos enfoques favorecen el acceso a objetivos de aprendizaje relacionados con la resolución de problemas, la secuenciación, la categorización y los conceptos académicos tempranos cuando se aplican de forma sistemática en la educación infantil (Steinbrenner et al., 2020).
- **La enseñanza estructurada, visual y basada en rutinas** favorece el procesamiento cognitivo al reducir la incertidumbre y aclarar las expectativas (Steinbrenner et al., 2020). En la práctica, herramientas como las secuencias visuales, los formatos de actividades coherentes

y las reglas explícitas ayudan a los niños a centrarse en la resolución de problemas y el aprendizaje, en lugar de interpretar lo que se requiere en cada momento (Hume et al., 2021).

- **Las investigaciones hacen cada vez más hincapié en que las funciones ejecutivas (FE)**, que incluyen la memoria de trabajo, el control de la atención, la inhibición, la planificación y la flexibilidad cognitiva, son bases importantes para el aprendizaje temprano en el autismo durante los años preescolares (Christoforou et al., 2023). **Los enfoques de desarrollo naturalistas y basados en el juego**, cuando están estructurados y son motivadores, pueden apoyar el aprendizaje de los niños en distintos ámbitos, como el juego, la comunicación y la cognición (Schreibman et al., 2015; Crank et al., 2021).
- **En cuanto a la aritmética temprana**, los estudios sugieren que los niños autistas pueden mostrar perfiles específicos de fortalezas y necesidades en las habilidades numéricas tempranas y los ámbitos matemáticos, y que las habilidades numéricas tempranas fundamentales pueden ayudar a explicar la variabilidad en los resultados matemáticos posteriores (Bejarano-Martín et al., 2024). Esto respalda el uso de una enseñanza práctica, estructurada y conceptualmente clara con manipulativos, práctica repetida y generalización en las rutinas diarias de preescolar (Bejarano-Martín et al., 2024; Steinbrenner et al., 2020).

## Herramientas incluidas en este capítulo

### Herramienta 1: Secuenciación «Primero-Siguiente-Último» y creador de rutinas

**Descripción:** Una herramienta flexible de secuenciación que utiliza fotos o imágenes sencillas para ayudar a los niños a comprender el orden, las rutinas y la relación causa-efecto. Se puede utilizar para las rutinas diarias del aula (llegada, lavado de manos, merienda) y secuencias lúdicas (plantar una semilla, hacer un collage sencillo, construir una torre).

#### Componentes:

- Tiras de secuenciación (laminadas): opciones de 3 y 4 pasos.
- Tarjetas con imágenes de rutinas (rutinas del aula + rutinas de juego)
- Tarjetas con indicaciones «Primero / A continuación / Después / Por último»
- Opcional: tarjeta con la pregunta «¿Qué viene después?»; tarjeta «Terminado»

#### Recopilar y preparar imágenes

- Utilice fotos reales del aula (muy recomendable) O pictogramas sencillos
- Lamine las tarjetas y añada velcro (opcional) para poder reorganizarlas fácilmente
- Guarde las secuencias en sobres etiquetados o cajas pequeñas por rutina (por ejemplo, «Merienda», «Arte», «Baño»)

#### Cómo utilizarlo:

1. **Vista previa:** muestre la secuencia completa y nombre brevemente cada paso.
2. **Construir:** Mezcle las tarjetas y pida al niño que las coloque en orden (comience con 3 pasos).
3. **Hacerlo:** Siga la secuencia en tiempo real (durante la rutina).
4. **Repaso:** Una vez completada, vuelva a ordenar las tarjetas y vuelva a contar lo que ha sucedido.
5. **Generalizar:** Utilice el mismo lenguaje secuencial («primero, siguiente, último») a lo largo del día.

#### Adaptaciones (3 niveles):

- **Nivel 1 - Alto apoyo:** Utilice solo **2-3 pasos**, proporcione un modelo, reduzca el desorden visual, ofrezca opciones forzadas («¿Esto es lo primero o lo último?»).
- **Nivel 2 - Apoyo medio:** Utilice **3-4 pasos**, reduzca las indicaciones, añada preguntas del tipo «¿qué viene después?».
- **Nivel 3: ampliación.** Pida al niño que **crea** una nueva secuencia (por ejemplo, «¿Cómo nos preparamos para ir al parque?»), añada una «tarjeta de problema» (elemento que falta) y planifique soluciones.

#### Pequeños consejos sensoriales:

Si las transiciones son difíciles, anticipe la rutina con antelación y guarde las tarjetas en un tablero portátil que pueda llevarse al fregadero o a la mesa de merienda.

### *Herramienta 2: Juego de cartas «Emparejar y encontrar» para la memoria y la atención*

**Descripción:** Un conjunto de juegos de memoria y emparejamiento diseñados para desarrollar la atención, la memoria y la discriminación visual. Incluye parejas de memoria estándar, retos de «encontrar el diferente» y «encontrar el igual».

#### Componentes:

- Parejas de memoria (30-40 parejas en total, separadas por temas): objetos del aula, animales, acciones, emociones, números (1-5).
- Tarjetas de indicación «¡Encuétralo!» (por ejemplo, «Encuentra algo que puedas ponerte»).
- Juegos «Encuentra el diferente» (3 tarjetas: dos de la misma categoría + una diferente).
- Opcional: un sencillo indicador visual para turnarse («Mi turno / Tu turno»)

#### Reúna y prepare los materiales:

- Elige imágenes claras y sin elementos superfluos (estilo coherente).
- Utilice tarjetas más gruesas o laminadas para mayor durabilidad.
- Guárdelas por dificultad: *fácil (6-8 pares)*, *medio (10-12 pares)*, *avanzado (12-16 pares)*

#### Cómo utilizarlo:

- **Parejas de memoria (clásico):** Comience con 6 tarjetas (3 pares) y aumente gradualmente.
- **Encuentra el par igual:** extiende las tarjetas boca arriba; el niño debe encontrar rápidamente las parejas (entrenamiento de la atención).
- **El diferente:** el niño identifica qué tarjeta «no pertenece» y lo explica con palabras, señalando o mediante comunicación aumentativa y alternativa (CAA).

#### Adaptaciones (3 niveles):

- **Nivel 1 - Alto apoyo:** Emparejamiento boca arriba, menos pares, permitir señalar/mirar, utilizar una señal visual «mirar-encontrar-emparejar».
- **Nivel 2 - Apoyo medio:** Mezclar cartas boca arriba y boca abajo; utilizar pistas de categoría («Encuentra otra fruta»).
- **Nivel 3 - Ampliación:** añadir una regla estratégica («Recuerda dónde lo viste») o pedir una explicación sencilla («¿Por qué es diferente?»).

#### CAA / lenguaje emergente:

Ofrecer opciones de respuesta: «igual», «diferente», «otra vez», «ayuda», además de iconos de categorías (comida / juguetes / animales).

### **Herramienta 3: Bandejas de categorización y clasificación de conceptos («¡Clasifícalo!»)**

**Descripción:** Una herramienta práctica de categorización que utiliza objetos pequeños o tarjetas con imágenes para construir conceptos (igual/diferente, pertenencia a un grupo, función). Ideal para trabajar en mesa, rincones de aprendizaje y juegos de clasificación en círculo.

#### **Componentes:**

- 3-5 bandejas o cuencos de clasificación (de colores o etiquetados)
- Juegos de clasificación (objetos o tarjetas), por ejemplo:
  - **Por característica:** color, tamaño, forma.
  - **Por categoría:** comida / animales / transporte / ropa.
  - **Por función:** «cosas con las que comemos», «cosas que nos ponemos», «cosas con las que jugamos».
- Tarjetas con «reglas de clasificación» (icono + palabra): *color, forma, tamaño, función*
- Opcional: insignia de «detective de categorías» (para motivar)

#### **Reúna y prepare los materiales:**

- Utilice objetos reales siempre que sea posible (son más significativos y favorecen la generalización).
- Guarde los conjuntos en pequeños recipientes etiquetados.
- Comience con categorías que sean relevantes para las rutinas diarias (merienda, vestirse, jugar).

#### **Cómo utilizarlo:**

1. Presente una regla de clasificación (muestre la tarjeta con la regla).
2. Modele la clasificación de 2-3 elementos.
3. El niño clasifica los elementos restantes.
4. Repasen juntos: «Todos estos son...» y celebren el éxito.
5. Cambie la regla (mismos elementos, nueva regla de clasificación) para fomentar la flexibilidad.

#### **Adaptaciones (3 niveles):**

- Nivel 1: apoyo elevado. Utilice solo dos bandejas, reduzca el número de objetos, modele mucho, ayude con la mano solo si es necesario y retírese rápidamente.
- Nivel 2 - Apoyo medio: utilice 3 bandejas, añada el paso «comprueba tu trabajo» y haga preguntas para guiar al niño.
- Nivel 3: ampliación. El niño elige la regla de clasificación o clasifica por dos características (por ejemplo, rojo Y grande) y luego lo explica utilizando CAA/palabras.

#### **Pequeños consejos sensoriales:**

Si existe sensibilidad táctil, ofrezca la clasificación con tarjetas en lugar de objetos reales, o utilice réplicas de juguetes lisas y sin olor (por ejemplo, alimentos de plástico, utensilios de juego) para reducir la incomodidad sensorial y mantener el significado del concepto. También puede permitir el uso de guantes o pinzas como «herramientas» divertidas.

### **Herramienta 4: Manipulativos y minijuegos para el aprendizaje temprano de las matemáticas («Contar, construir, comparar»)**

**Descripción:** Conjunto de actividades numéricas sencillas y estructuradas que utilizan manipulativos y minijuegos para fomentar el sentido numérico, el conteo, la comparación de cantidades y el razonamiento temprano.

#### **Componentes:**

- Tarjetas con números del 1 al 10 (centrarse en el 1 al 5 para la mayoría de los niños en edad preescolar; ampliar según corresponda)
- Materiales manipulativos para contar: bloques, botones, pompones, objetos naturales (piedras, piñas)
- Tarjetas de cantidades con patrones de puntos (estilo dado del 1 al 6)
- Tarjetas de comparación: **más / menos / igual**
- Tiras con patrones simples (AB, AAB, ABB) utilizando objetos/colores

#### **Reúna y prepare los materiales:**

- Elija manipulativos que sean seguros, lavables y motivadores
- Guárdelos en una pequeña «caja de matemáticas» accesible durante las actividades.
- Utilice un lenguaje coherente: *uno más, uno menos, cuántos, muéstrame*

#### **Cómo utilizarlo:**

- **Contar y emparejar:** Empareje la tarjeta con el número con la cantidad correcta de objetos.
- **Construir la torre:** Construya una torre con «3 bloques», luego con «5 bloques»; compare.
- **Emparejar puntos:** Empareje las tarjetas con puntos con las tarjetas numéricas (sentido visual de los números).
- **Creador de patrones:** copia y continúa los patrones con objetos.

#### **Adaptaciones (3 niveles):**

- **Nivel 1 - Alto nivel de apoyo:** Comience con 1-3, utilice patrones de puntos, cuente juntos, utilice el apoyo de «mano a objeto» para contar.
- **Nivel 2 - Apoyo medio:** Amplíe a 1-5, pregunte «¿cuántos?» sin modelar inmediatamente, introduzca comparaciones sencillas.
- **Nivel 3 - Ampliación:** Añada problemas con historias («Tenemos 2 manzanas, añadamos 1 más»), introduzca juegos sencillos con reglas y turnos.

#### **Enlaces para recursos imprimibles adicionales (opcional):**

- Tareas matemáticas para la primera infancia de NRIC (ideas gratuitas para el aula):  
[https://nrch.maths.org/early-years-foundation-stage-activities?utm\\_source=chatgpt.com](https://nrch.maths.org/early-years-foundation-stage-activities?utm_source=chatgpt.com)

- Las imágenes matemáticas creadas por los profesores también pueden complementarse con bibliotecas de símbolos como ARASAAC (para iconos) y plataformas similares utilizadas en toda Europa:  
[https://beta.arasaac.org/?utm\\_source=chatgpt.com](https://beta.arasaac.org/?utm_source=chatgpt.com)

## Planes de actividades

### Actividad 1: «Mini secuencia de recetas» (merienda o rutina artística)

#### Objetivos de aprendizaje:

- Practicar la secuenciación (primero, siguiente, último).
- Mejorar la atención a los pasos y la finalización de la rutina
- Fomentar la resolución flexible de problemas (¿qué pasa si falta algo?)

**Áreas de aprendizaje específicas:** Desarrollo cognitivo, comunicación, independencia/habilidades de adaptación

**Entorno:** Grupo pequeño (2-5) o individual; también se puede modelar en un círculo con todo el grupo

#### Materiales necesarios:

- Herramienta 1: tarjetas de secuenciación (3-4 pasos).
- Materiales reales para la merienda (por ejemplo, plátano + plato) O tarea artística sencilla (materiales para collage).
- Tarjeta «Terminado» (opcional)

#### Instrucciones paso a paso:

1. Muestre las tarjetas de secuencia y nombre cada paso (brevemente).
2. Pida a los niños que coloquen las tarjetas en orden (ayúdeles si es necesario).
3. Realicen juntos la rutina siguiendo cada paso.
4. Una vez completada, vuelva a ordenar las tarjetas y vuelva a contar la rutina («Primero hacemos..., luego hacemos..., por último hacemos...»).
5. Añada un «problema» sencillo (por ejemplo, que falte una cuchara) y guíe a los niños para que elijan una solución.

#### Adaptaciones (3 niveles):

- Nivel 1: Utilice 2-3 pasos; ofrezca dos opciones de tarjetas; reduzca las distracciones; modele cada paso.
- Nivel 2: Utilice 3-4 pasos; haga una pausa antes de cada paso para que el niño señale la tarjeta correcta.
- Nivel 3: El niño crea la secuencia, añada una «tarjeta de problema» y propone soluciones (verbales/CAA/gestos).

#### Resultados esperados:

Los niños aumentan su comprensión del orden en las rutinas, muestran una mayor atención a los pasos y comienzan a anticipar «lo que viene después».

### **Actividad 2: «Búsqueda del tesoro de la memoria» (encontrar, recordar, emparejar)**

#### **Objetivos de aprendizaje:**

- Fortalecer la memoria de trabajo y la atención visual.
- Practicar la correspondencia y la memoria a través de juegos basados en el movimiento.
- Fomentar la participación cooperativa.

**Áreas de aprendizaje específicas:** Desarrollo cognitivo, interacción social, comunicación

**Entorno:** Grupo pequeño o toda la clase (funciona bien como estación de aprendizaje)

#### **Materiales necesarios:**

- Herramienta 2: tarjetas de memoria/emparejamiento (8-12 pares, dependiendo del nivel)
- Pequeñas fichas de «tesoro» (pegatinas, estrellas o puntos de clase)
- Indicador visual para turnos (opcional)

#### **Instrucciones paso a paso:**

1. Coloque los pares de tarjetas boca abajo sobre una mesa o alfombra.
2. Explique la regla con un indicador visual: «Da la vuelta a dos cartas. Si son iguales, quédalas. Si no lo son, vuelve a darles la vuelta».
3. Los niños se turnan. Los adultos dan ejemplo «pensando en voz alta» («Recuerdo que esto estaba aquí»).
4. Añada un objetivo cooperativo: «Encontremos todos los pares juntos».
5. Termina con un breve resumen: «¿Cómo lo recordamos? ¿Qué nos ayudó?».

#### **Adaptaciones (3 niveles):**

- **Nivel 1:** Comience con las cartas boca arriba; menos pares; permita señalar o la ayuda de un compañero.
- **Nivel 2:** Cartas boca abajo con menos pares; dar la indicación «mirad con atención»; recordar las ubicaciones.
- **Nivel 3:** Añada reglas de categoría (por ejemplo, encontrar primero todos los pares de «comida») o retos por equipos cronometrados con poca presión.

#### **Pequeños consejos sensoriales:**

Si les resulta difícil sentarse, coloque las tarjetas en la pared o sobre las mesas y deje que los niños caminen para darles la vuelta (movimiento + participación).

#### **Resultados esperados:**

Mayor atención a los detalles, mayor recuerdo de las ubicaciones, mejor participación por turnos y uso emergente de estrategias.

### **Actividad 3: «Reto de construir y contar» (construcción + matemáticas básicas)**

#### **Objetivos de aprendizaje:**

- Desarrollar el sentido numérico (contar, cantidad, comparación).
- Practicar la planificación y la resolución de problemas a través de la construcción
- Fomentar el pensamiento flexible (probar una nueva estrategia si falla).

**Áreas de aprendizaje específicas:** Desarrollo cognitivo, motricidad fina, interacción social (si se realiza en grupo)

**Entorno:** Individual o en grupos pequeños (rincón de construcción/mesa)

**Materiales necesarios:**

- Bloques u otros juguetes de construcción (por ejemplo, del tipo LEGO Duplo), materiales reciclados (vasos, cajas).
- Herramienta 4: tarjetas con números (1-5 o 1-10) y tarjetas con puntos
- Tarjetas «Más / Menos / Igual»

**Instrucciones paso a paso:**

1. El niño elige una tarjeta numérica (por ejemplo, 4).
2. Construye una estructura con exactamente ese número de bloques/elementos.
3. Cuenten juntos y comprueben que es correcto.
4. Añade una comparación: «Construye una que sea más / menos».
5. Versión opcional por equipos: un niño dibuja el número, otro construye y otro comprueba.

**Adaptaciones (3 niveles):**

- **Nivel 1:** Utilice del 1 al 3; cuente con un adulto; utilice tarjetas con puntos para ayudar a contar la cantidad; materiales estables.
- **Nivel 2:** Utilizar del 1 al 5; pedir al niño que cuente de forma independiente; introducir la correspondencia «igual que».
- **Nivel 3:** Añada retos con historias sencillas («Necesitamos 2 bloques más») o la construcción de patrones (AB/ABB) combinada con el conteo.

**Resultados esperados:**

Los niños demuestran una mayor precisión al contar, una mejor comprensión de la cantidad y una mayor persistencia en la resolución de problemas durante el juego de construcción.

## Juego de mesa: «Think & Link» (Piensa y conecta), una aventura cognitiva cooperativa.

**Descripción:**

Un juego de mesa cooperativo sencillo y visualmente estructurado que combina **secuencias, categorización, memoria, aritmética básica y resolución de problemas**. Los niños trabajan en equipo para llegar a la «meta» completando minirretos. El formato cooperativo reduce el estrés competitivo y fomenta el aprendizaje entre compañeros.

**Componentes del juego:**

- Tablero de juego con un recorrido claro y 4 espacios codificados por colores (uno para cada minihabilidad)
- Rueda giratoria (recomendada para mayor previsibilidad) o dados
- Juegos de cartas de retos (basados en imágenes):
  - **Tarjetas de secuencia** (ordenar 3 imágenes)

- **Cartas de categoría** (clasificar o elegir «cuál pertenece»)
- **Cartas de memoria** («Recuerda dónde...» o tareas de emparejamiento rápido)
- **Cartas numéricas** (contar, comparar, emparejar puntos con números)
- Fichas de jugador (personajes) + «fichas de equipo» (ganadas conjuntamente)

#### Cómo jugar:

1. Cada niño juega por turnos girando y moviendo.
2. Al caer en una casilla de color, se roba una tarjeta de desafío a juego.
3. Los niños pueden responder verbalmente, señalando o utilizando AAC.
4. El equipo gana una ficha por completar el desafío (se anima a ayudar).
5. El juego termina cuando todos los jugadores llegan a la meta O cuando el equipo acumula un número determinado de fichas.

#### Principios de diseño:

- Mínimo desorden visual; iconos claros.
- Reglas predecibles y estructura de turnos.
- Se aceptan múltiples modos de respuesta (voz, gestos, señalar, CAA).
- Posibilidades integradas para el apoyo de adultos y compañeros.

### Directrices de implementación

**1) Incorpore las herramientas en las rutinas diarias del preescolar:** utilice secuencias durante la llegada y las transiciones, categorizaciones en el momento de ordenar, juegos de memoria en los rincones de aprendizaje y matemáticas en la distribución de la merienda («¿Cuántos platos necesitamos?»).

#### 2) Utiliza una estructura clara + flexibilidad lúdica:

- Previsualizar → hacer → revisar (ciclo corto y constante)
- Ofrecer opciones (materiales, temas) manteniendo estable el objetivo de la tarea

#### 3) Apoye los diferentes niveles de capacidad (enfoque de tres niveles):

- **Nivel 1 (alto apoyo):** menos elementos/pasos, señales visuales claras, modelar primero, reducir la carga sensorial
- **Nivel 2 (apoyo medio):** práctica guiada, indicaciones graduales, apoyo de compañeros en grupos pequeños
- **Nivel 3 (ampliación):** reglas dirigidas por los niños, generalización en diferentes entornos, añadir un «problema que resolver»

#### 4) Pequeños consejos sensoriales (según sea necesario):

- Reducir el ruido de fondo durante las tareas de memoria; ofrecer un rincón tranquilo
- Proporcionar una señal visual de transición antes de cambiar de actividad.
- Ofrecer materiales alternativos (tarjetas en lugar de objetos, o pinzas en lugar de las manos).

#### 5) Recomendaciones de colaboración:

- Coordínese con el personal de apoyo del aula y los especialistas para que las indicaciones y la reducción gradual sean coherentes.
- Compartir herramientas clave (lenguaje secuencial, «más/menos/igual») entre el personal para mantener la coherencia.

#### 6) Seguimiento del progreso (opciones sencillas y adecuadas para el aula):

- Notas de observación rápida: duración de la atención, nivel de indicaciones necesario, intentos independientes.
- Documentación fotográfica de secuencias o construcciones completadas.
- Listas de verificación breves para cada área de enfoque (por ejemplo, «clasifica 2 categorías», «cuenta hasta 5 con correspondencia 1:1»).

## Referencias y recursos

### Referencias clave:

Apanasionok, M. M., Alallawi, B., Grindle, C. F., Hastings, R. P., Watkins, R. C., Nicholls, G., Maguire, L. y Staunton, D. (2021). Enseñanza de la aritmética temprana a estudiantes con autismo utilizando un modelo de impartición por parte del personal escolar. *British Journal of Special Education*, 48(1), 90-111. <https://doi.org/10.1111/1467-8578.12346>

Bejarano-Martín, Á., Casado-Vara, R., Magán-Maganto, M., Díez, E., Jenaro, C., Flores, N., Orrantía, J. y Canal-Bedia, R. (2024). Habilidades numéricas tempranas y dominios matemáticos en estudiantes autistas de primaria. *Frontiers in Psychiatry*, 15, 1509137. <https://doi.org/10.3389/fpsyt.2024.1509137>

Christoforou, M., Jones, E. J. H., White, P. y Charman, T. (2023). Perfiles de función ejecutiva de niños en edad preescolar con trastorno del espectro autista y trastorno por déficit de atención e hiperactividad: una revisión sistemática. *JCPP Advances*, 3(1), e12123. <https://doi.org/10.1002/jcv2.12123>

Crank, J. E., Sandbank, M., Dunham, K., Crowley, S., Bottema-Beutel, K., Feldman, J. y Woynarowski, T. G. (2021). Comprensión de los efectos de las intervenciones conductuales naturalistas del desarrollo: un metaanálisis del Proyecto AIM. *Autism Research*, 14(4), 817-834. <https://doi.org/10.1002/aur.2471>

Faja, S., Clarkson, T., Gilbert, R., Vaidyanathan, A., Greco, G., Rueda, M. R., Combata, L. M. y Driscoll, K. (2022). Ensayo preliminar aleatorio y controlado sobre el entrenamiento de la función ejecutiva en niños con trastorno del espectro autista. *Autism*, 26(2), 346-360. <https://doi.org/10.1177/13623613211014990>

Hume, K., Steinbrenner, J. R., Odom, S. L., Morin, K. L., Nowell, S. W., Tomaszewski, B., Szendrey, S., McIntyre, N. S., Yücesoy-Özkan, Ş., y Savage, M. N. (2021). Prácticas basadas en la evidencia para niños, jóvenes y adultos jóvenes con autismo: revisión de tercera generación. *Revista de autismo y trastornos del desarrollo*, 51(11), 4013-4032. <https://doi.org/10.1007/s10803-020-04844-2>

Petrolo, E., Guerrero, S., Logrieco, M. G., Casula, L., Vicari, S. y Valeri, G. (2025). El papel de las funciones ejecutivas en niños en edad preescolar con trastorno del espectro autista: una breve

revisión narrativa. *Investigación en discapacidades del desarrollo*, 157, 104905.  
<https://doi.org/10.1016/j.ridd.2024.104905>

Schreibman, L., Dawson, G., Stahmer, A. C., Landa, R., Rogers, S. J., McGee, G. G., Kasari, C., Ingersoll, B., Kaiser, A. P., Bruinsma, Y., McNerney, E., Wetherby, A. y Halladay, A. (2015). *Intervenciones conductuales naturalistas para el desarrollo: tratamientos empíricamente validados para el trastorno del espectro autista*. *Revista de autismo y trastornos del desarrollo*, 45(8), 2411-2428.  
<https://doi.org/10.1007/s10803-015-2407-8>

Steinbrenner, J. R., Hume, K., Odom, S. L., Morin, K. L., Nowell, S. W., Tomaszewski, B., Szendrey, S., McIntyre, N. S., Yücesoy-Özkan, Ş. y Savage, M. N. (2020). *Prácticas basadas en la evidencia para niños, jóvenes y adultos jóvenes con autismo*. Universidad de Carolina del Norte en Chapel Hill, Instituto Frank Porter Graham de Desarrollo Infantil, Centro Nacional de Información sobre Autismo, Evidencia y Práctica.

Wong, C., Odom, S. L., Hume, K. A., Cox, A. W., Fettig, A., Kucharczyk, S., Brock, M. E., Plavnick, J. B., Fleury, V. P. y Schultz, T. R. (2015). *Prácticas basadas en la evidencia para niños, jóvenes y adultos jóvenes con trastorno del espectro autista: una revisión exhaustiva*. *Revista de autismo y trastornos del desarrollo*, 45(7), 1951-1966. <https://doi.org/10.1007/s10803-014-2351-z>

#### Recursos prácticos adicionales:

- *Resumen de prácticas basadas en la evidencia de la NCAEP (resúmenes y definiciones de prácticas):* <https://ncaep.fpg.unc.edu/research-and-resources/>
- **Módulos AFIRM** (guías de implementación paso a paso con folletos descargables): <https://afirm.fpg.unc.edu/afirm-modules/>
- **Centro IRIS** (formación para educadores sobre prácticas basadas en la evidencia para el TEA): <https://iris.peabody.vanderbilt.edu/module/asd2/cwrap/>
- **ClinicalTrials.gov** (búsqueda preestablecida: autismo + preescolar + función ejecutiva + basado en el juego): <https://clinicaltrials.gov/search?cond=Autism%20Spectrum%20Disorder&age=child&term=preschool%20executive%20function%20play>

#### Recursos gratuitos en línea:

- **The National Autistic Society (Reino Unido): recursos para la primera infancia y la educación:** <https://www.autism.org.uk/advice-and-guidance/topics/education/early-years>
- **Autism Speaks: kits de herramientas (guías prácticas para las rutinas y el aprendizaje en el hogar y la escuela):** <https://www.autismspeaks.org/tool-kit>
- **CAST (Centro de Tecnología Especial Aplicada): directrices UDL (planificación del aprendizaje con múltiples medios de participación/representación):** <https://udlguidelines.cast.org/>
- **Understood: recursos sobre la función ejecutiva (estrategias prácticas y ejemplos para educadores):** <https://www.understood.org/en/topics/executive-functioning>

- **NRICH – Matemáticas para la primera infancia (tareas para el aula y actividades de razonamiento):** <https://nrich.maths.org/early-years>
- **TOPMARKS: juegos matemáticos para la primera infancia (juegos interactivos con números, conteo y patrones):**  
<https://www.topmarks.co.uk/maths-games/3-5-years/counting>
- **Do2Learn: recursos educativos (apoyos visuales, secuencias y actividades de aprendizaje):**  
<https://do2learn.com/>
- **ARASAAC (inglés): pictogramas y materiales para apoyos visuales:**  
Pictogramas: <https://beta.arasaac.org/pictograms?locale=en>  
Materiales: <https://beta.arasaac.org/materials?locale=en>

## Capítulo 5: Desarrollo del lenguaje y la comunicación

El desarrollo del lenguaje y la comunicación es un área crítica para los niños en edad preescolar con trastorno del espectro autista (TEA). Las investigaciones indican que entre el 40 % y el 70 % de los niños con TEA experimentan algún grado de retraso en el habla y el lenguaje, por lo que es esencial una intervención específica durante los primeros años. Este capítulo proporciona a los educadores herramientas y actividades prácticas y basadas en la evidencia, diseñadas para apoyar la construcción de vocabulario, el lenguaje expresivo y receptivo y la comunicación no verbal en un entorno preescolar inclusivo.

### Áreas de interés

- **Ampliación del vocabulario:** ampliar el vocabulario funcional a través de experiencias de aprendizaje significativas y contextuales.
- **Lenguaje expresivo:** ayudar a los niños a comunicar sus necesidades, deseos e ideas.
- **Lenguaje receptivo:** mejorar la comprensión del lenguaje hablado, las instrucciones y las preguntas.
- **Comunicación no verbal:** fomentar los gestos, las expresiones faciales y los métodos de comunicación alternativos.

### Objetivos del capítulo

1. Ampliar el vocabulario funcional relevante para las rutinas diarias y los intereses.
2. Fomentar la comprensión y el uso del lenguaje en contextos significativos.
3. Fomentar métodos de comunicación alternativos y aumentativos para niños con capacidades verbales limitadas.
4. Fomentar la iniciación de la comunicación y la interacción social a través del juego estructurado.
5. Desarrollar habilidades narrativas y de contar historias a través de actividades creativas.

### Base empírica

Las herramientas y actividades de este capítulo se basan en prácticas basadas en la evidencia reconocidas por el Centro Nacional de Desarrollo Profesional para los Trastornos del Espectro Autista y en investigaciones revisadas por pares. Los enfoques clave incluyen:

- **Sistema de comunicación por intercambio de imágenes (PECS):** un sistema de CAA basado en el comportamiento desarrollado por Frost y Bondy (1994) que enseña la comunicación funcional e independiente a través del intercambio de imágenes.
- **Estrategias de lenguaje naturalistas:** enfoques centrados en el niño que promueven la comunicación a través de la organización del entorno y las interacciones receptivas.
- **Apoyos visuales:** uso de símbolos gráficos, fotografías y horarios visuales para facilitar la comprensión y la expresión.
- **Intervención basada en la música y la rima:** Aprovechamiento del ritmo, la melodía y la repetición para mejorar el aprendizaje del lenguaje.

## Herramientas incluidas en este capítulo

### *Herramienta 1: Tarjetas didácticas basadas en imágenes y tableros de comunicación*

**Descripción:** Conjunto completo de herramientas de comunicación visual basadas en los principios del Sistema de Comunicación por Intercambio de Imágenes (PECS), diseñado para que los niños en edad preescolar con TEA expresen sus necesidades básicas, hagan peticiones y participen en conversaciones sencillas.

#### **Componentes:**

- Tarjetas de vocabulario básico (50 tarjetas): sustantivos comunes (comida, juguetes, objetos), verbos (comer, jugar, ir), adjetivos (grande, pequeño, feliz) y palabras sociales (hola, por favor, gracias).
- Tarjetas de rutinas diarias (20 tarjetas): actividades como la hora del círculo, la merienda, el juego al aire libre, el baño, lavarse las manos.
- Tiras de frases: tiras desmontables para construir frases sencillas (quiero + objeto).

#### **Recopilar y preparar imágenes**

1. Obtenga las imágenes de una de estas opciones:
  - Bases de datos de imágenes gratuitas al estilo PECS (Boardmaker, PictoSelector, ARASAAC).
  - Fotografías de objetos reales del aula
  - Dibujos sencillos (a mano o digitales)
2. Asegúrese de que todas las imágenes cumplan estos criterios:
  - Un solo objeto sobre un fondo liso (blanco o gris claro)
  - Sin detalles ni patrones que distraigan
  - Estilo coherente en todas las tarjetas (todas las fotos O todas las ilustraciones)

#### **Cómo utilizarlo:**

*Fase 1 (Intercambio físico):* El niño aprende a coger una imagen y entregársela a un compañero de comunicación a cambio del objeto deseado.

*Fase 2 (Distancia y persistencia):* El niño practica el uso de las tarjetas en diferentes entornos y con diferentes personas.

*Fase 3 (Discriminación de imágenes):* El niño selecciona entre varias imágenes para realizar peticiones específicas.

*Fase 4 (Construcción de frases):* El niño utiliza tiras de frases para combinar imágenes (Quiero + galleta).



Fuente: <https://icoloring.ai/>

### **Herramienta 2: Tarjetas para contar historias y cubos de historias**

**Descripción:** Herramientas creativas para contar historias que ayudan a los niños a desarrollar habilidades narrativas, vocabulario y pensamiento secuencial a través del juego imaginativo.

#### **Componentes:**

- Tarjetas de secuencia de historias (3 juegos de 15 tarjetas): narrativas visuales sencillas de 3-4 pasos que representan situaciones cotidianas (vestirse, preparar la merienda, ir al parque).
- Tarjetas de personajes (20 tarjetas): personas y animales que pueden ser protagonistas de las historias.
- Cartas de escenario (15 cartas): lugares como el hogar, la escuela, el parque infantil o la tienda.
- Tarjetas de acción (20 tarjetas): verbos comunes ilustrados para construir historias.
- Dados de historia (versión adaptada): 6 dados de espuma con imágenes sencillas y claras adecuadas para niños en edad preescolar.

#### **Instrucciones de montaje:**

1. **Crear el encabezado:** Escribir «MI DÍA» en letras grandes y claras en la parte superior
2. **Coloca una tira de velcro vertical:** 5 cm de ancho, desde 7,5 cm por debajo del encabezado hasta 7,5 cm por encima de la parte inferior.
3. **Crear marcadores de tiempo:** pequeñas tarjetas con esferas de reloj que muestran horas aproximadas.
4. **Añadir bolsillo «Terminado»:** sobre o carpeta en la parte inferior para las actividades completadas.

5. **Adjuntar tarjetas de rutina diaria:** En secuencia de arriba abajo cada mañana

**Protocolo de uso diario:**

Preparación matutina (profesor/cuidador):

1. Revisar el horario del día.
2. Adjuntar las tarjetas pertinentes en el orden correcto
3. Añada cualquier actividad especial (excursión, visita, etc.)
4. Retirar las tarjetas de las actividades que no se realizarán hoy

A lo largo del día (con el niño):

1. Señalar la tarjeta de la actividad actual al realizar la transición
2. Diga claramente el nombre de la actividad: «Ahora es la HORA DE LA MERIENDA».
3. Cuando termine, ayude al niño a mover la tarjeta al bolsillo «Terminado».
4. Señale la siguiente actividad: «Lo siguiente es JUGAR AL AIRE LIBRE».
5. Utilice el lenguaje «primero/después»: «Primero nos lavamos las manos, después tomamos la merienda».

**Cómo utilizarlo:**

*Nivel básico:* Utilice las tarjetas de secuencia para practicar la identificación de lo que viene primero, después y al final. Anime a los niños a nombrar cada imagen.

*Nivel intermedio:* Lance los dados de historias y cree frases sencillas sobre cada imagen. Utilice la estructura «alguien quería, pero entonces...».

*Nivel avanzado:* Combine las tarjetas de personajes, escenarios y acciones para crear historias colaborativas con sus compañeros.



Fuente: <https://www.canva.com/ai/dream-lab>

### Herramienta 3: Juegos de comunicación con juegos de rol

**Descripción:** Juegos interactivos que practican habilidades de comunicación funcional en situaciones simuladas de la vida real, apoyando tanto la comunicación verbal como la no verbal.

#### Componentes:

- Kit de juego de rol en la tienda: dinero ficticio, tarjetas con imágenes de la lista de la compra, tarjetas de alimentos/artículos
- Kit de juego de roles en un restaurante: menús con imágenes, bloc de pedidos, tarjetas con alimentos
- Kit para la consulta del médico: tarjetas con partes del cuerpo sencillas, tarjetas con expresiones para indicar dolor o malestar
- Guiones visuales: Guías ilustradas paso a paso para cada escenario de juego de roles.

#### Habilidades comunicativas objetivo:

Solicitar: Quiero..., ¿Me puede dar..., Por favor, deme...

Responder a preguntas: ¿Qué quieres? ¿Cuántos? ¿De qué color?

Interacciones sociales: Hola, gracias, adiós.

Turnos de palabra en una conversación

### Herramienta 4: Actividades lingüísticas basadas en la música, la rima y el ritmo

**Descripción:** Una colección de canciones, rimas y actividades musicales seleccionadas y adaptadas específicamente para promover el desarrollo del lenguaje en niños con TEA. La música proporciona estructura, previsibilidad y participación multisensorial, lo que beneficia especialmente a los niños con trastorno del espectro autista.

**Componentes:**

- Tarjetas visuales con canciones (20 canciones): tarjetas con imágenes y letras divididas en frases sencillas de canciones conocidas.
- Accesorios para canciones con movimientos: instrumentos sencillos (maracas, campanas), pañuelos y marionetas para canciones interactivas.
- Tablero de selección de canciones: tablero visual para que los niños seleccionen sus canciones preferidas.
- Tarjetas de ritmo: indicaciones visuales para patrones de palmas y movimientos.

**Canciones recomendadas para el desarrollo del lenguaje:**

Canción	Objetivo lingüístico	Adaptaciones
Las ruedas del autobús	Verbos, onomatopeyas, partes del cuerpo	Utilice tarjetas visuales para cada estrofa; haga una pausa para rellenar
El viejo MacDonald	Nombres de animales, sonidos, peticiones	Utilice tarjetas con imágenes de animales; el niño elige el siguiente animal
Cabeza, hombros, rodillas y dedos de los pies	Vocabulario de partes del cuerpo, seguir instrucciones.	Tempo lento; diagrama visual del cuerpo
Si eres feliz y lo sabes	Vocabulario de emociones, acciones.	Tarjetas con caras emocionales; imágenes de movimientos
Cinco patitos	Contar, conceptos (lejos, cerca)	Títeres de dedo; imágenes para contar

## Planes de actividades

### Actividad 1: «¿Qué hay en la bolsa?» Juego de vocabulario

#### Objetivos de aprendizaje:

- Ampliar el vocabulario de objetos comunes
- Practicar cómo nombrar y pedir cosas
- Fomentar el turno de palabra en un entorno grupal

**Áreas de aprendizaje específicas:** Lenguaje/comunicación, social, cognitivo

#### Materiales necesarios:

- Bolsa opaca o caja misteriosa
- 10-15 objetos comunes (por ejemplo, pelota, coche, taza, cuchara, cepillo)
- Tarjetas con imágenes correspondientes
- Tablero visual para turnos

#### Instrucciones paso a paso:

1. Reúna a los niños en círculo. Utilice el horario visual para mostrar la actividad.
2. Modele cómo meter la mano en la bolsa, sacar un objeto y nombrarlo: «¡He encontrado una pelota!».
3. Utilice el tablero visual para indicar quién es el siguiente en turnarse.
4. Cada niño mete la mano en la bolsa, saca un objeto e intenta nombrarlo.
5. Proporcione indicaciones según sea necesario (muestre una tarjeta con imágenes, dé el primer sonido, modele la palabra).
6. Celebre cada intento con refuerzos positivos.

#### Adaptaciones:

- *Para niños no verbales:* acepte que señalen la tarjeta con la imagen correspondiente o que mantengan la mirada fija.
- *Para niños con sensibilidad sensorial:* utilice un recipiente transparente en lugar de una bolsa opaca.
- *Para alumnos avanzados:* Pregunte «¿Qué es?» y «¿Qué hacemos con ello?».

**Resultados esperados:** Los niños aumentarán su vocabulario de objetos comunes; practicarán turnos de palabra; experimentarán intentos de comunicación exitosos.

### Actividad 2: «Construye una historia», juego narrativo colaborativo

#### Objetivos de aprendizaje:

- Desarrollar el pensamiento secuencial y la estructura narrativa.
- Practicar la construcción de oraciones.
- Fomentar la expresión creativa y la imaginación.

**Áreas de aprendizaje específicas:** Lenguaje/comunicación, cognitiva, social

#### Materiales necesarios:

- Dados de historias o tarjetas con imágenes (personajes, escenarios, objetos)
- Mapa visual de la historia (principio, desarrollo y final)
- Tiras con frases para empezar
- Papel grande para dibujar la historia

#### Instrucciones paso a paso:

6. Presente el mapa visual de la historia mostrando el principio, el desarrollo y el final.
7. Lance los dados de la historia o dibuje tarjetas con imágenes para determinar los elementos de la historia.
8. Utilice frases para iniciar la historia: «Érase una vez...», «Entonces...», «Al final...».
9. Ayude a los niños a añadir una frase cada uno, construyendo la historia de forma colaborativa.
10. Dibuje o coloque representaciones gráficas en el mapa de la historia a medida que avanza.
11. Al final, vuelvan a contar juntos la historia completa.

#### Adaptaciones:

- *Para niños con capacidades verbales limitadas:* permita que señalen las imágenes o utilicen dispositivos de comunicación aumentativa y alternativa (CAA).
- *Para niños con dificultades creativas:* ofrezca opciones de respuesta múltiple para cada elemento de la historia.
- *Para el trabajo individual:* cree libros de cuentos personales utilizando las tarjetas seleccionadas.

**Resultados esperados:** Los niños comprenderán la estructura básica de la historia; aumentarán la longitud de las frases; practicarán el pensamiento creativo dentro de un marco estructurado.

### Actividad 3: Juego de comunicación con juego de roles «Restaurante».

#### Objetivos de aprendizaje:

- Practicar vocabulario funcional para realizar peticiones.
- Desarrollar la toma de turnos en la conversación.
- Aprender guiones sociales para situaciones comunes.

**Áreas de aprendizaje específicas:** Lenguaje/comunicación, social, cognitivo

#### Materiales necesarios:

- Menú ilustrado con alimentos
- Bloc de pedidos con opciones de imágenes/palabras
- Alimentos de juguete
- Tarjetas con guiones visuales para camareros/clientes
- Accesorios para identificar los roles (delantal, libreta)

#### Instrucciones paso a paso:

1. Prepare una zona de restaurante sencilla con mesa y sillas.
2. Presente los guiones visuales: El camarero dice: «¿Qué desea?». El cliente dice: «Quiero [comida], por favor».
3. Primero, modele la interacción con otro adulto o un títere.
4. Asigne los roles (rotándolos con frecuencia) y ayude a los niños a seguir el guion.
5. A medida que los niños se familiaricen con la rutina, vaya reduciendo gradualmente las indicaciones.
6. Añada complejidad: «¿Quiere algo de beber?», «Aquí tiene su comida. ¡Que aproveche!».

#### Adaptaciones:

- *Para niños no verbales:* utilice un sistema de pedidos con imágenes al estilo PECS.
- *Para niños ansiosos:* Comience con un compañero conocido como camarero; practique 1:1 antes de hacerlo en grupo.

- *Para alumnos avanzados:* añade situaciones de resolución de problemas («No tenemos pizza, ¿le apetece otra cosa?»).

**Resultados esperados:** Los niños aprenderán vocabulario funcional para pedir cosas; practicarán intercambios conversacionales; desarrollarán confianza en los guiones sociales.

## Juego de mesa: «Talk & Walk» Communication Adventure

**Descripción:** Un juego de mesa sencillo y visualmente claro, diseñado para fomentar la comunicación mientras se practican diversas habilidades lingüísticas. El juego incorpora elementos cooperativos y múltiples formas de participar.

### Componentes del juego:

- Tablero de juego con un recorrido colorido y casillas con imágenes.
- Rueda de imágenes (en lugar de dados, para que las expectativas sean más claras).
- Cartas de categorías: animales, comida, acciones, objetos, colores
- Cartas de retos de comunicación (basadas en imágenes)
- Fichas de juego con personajes
- Pegatinas/fichas de recompensa

### Cómo jugar:

12. Cada jugador gira la ruleta para determinar cuántas casillas debe avanzar.
13. Si cae en una casilla de color, roba una carta de la pila de la categoría correspondiente.
14. Completa la tarea de comunicación que aparece en la carta (nombra la imagen, responde a una pregunta, haz una petición).
15. Todos los jugadores pueden ganar fichas por ayudar a los demás o animarles.
16. El juego termina cuando todos los jugadores llegan a la meta (cooperativo) o celebran hitos individuales.

### Ejemplos de tareas de comunicación:

- **Nombrar:** «¿Qué es esto?» (mostrar imagen)
- **Solicitud:** «Pídele a un amigo el [objeto]».
- **Acciones:** «Muéstranos cómo se salta» o «¿Qué está haciendo esa persona?»
- **Social:** «Saluda a la persona que tienes al lado»
- **Preguntas:** «¿De qué color es la manzana?»

### Principios de diseño:

- Visualmente claro, con un mínimo de elementos visuales que distraigan la atención.
- Formato cooperativo para reducir el estrés de la competencia
- Se aceptan múltiples modos de respuesta (verbal, señalando, gestos, CAA)
- Estructura predecible con turnos claros
- Oportunidades frecuentes de refuerzo positivo

## Directrices de implementación

### Creación de un entorno rico en lenguaje:

- Etiquetar las áreas y los objetos del aula con imágenes y palabras
- Asegúrese de que las herramientas de comunicación estén accesibles en todo momento
- Crear múltiples oportunidades para la comunicación a lo largo del día
- Modele el uso del lenguaje de forma coherente y natural.

**Apoyo a diferentes niveles de comunicación:**

Nivel	Características	Estrategias de apoyo
<b>Preverbal</b>	Limitado o sin palabras habladas; puede usar gestos, sonidos o comportamientos para comunicarse	Centrarse en el entrenamiento PECS; aceptar todos los intentos de comunicación; utilizar elementos de gran interés como motivación
<b>Verbal emergente</b>	Palabras sueltas o aproximaciones de palabras; puede repetir como un eco	Ampliar las palabras sueltas a frases; proporcionar inicios de frases; modelar las formas correctas sin corregir
<b>Nivel de frases</b>	Utiliza combinaciones de 2-3 palabras; puede tener un uso social limitado del lenguaje	Introducir actividades narrativas; practicar intercambios conversacionales; ampliar las categorías de vocabulario
<b>Nivel de oraciones</b>	Habla con oraciones; puede tener dificultades con la pragmática o el vocabulario avanzado	Centrarse en la narración de historias; trabajar las preguntas con «wh-»; practicar guiones sociales y habilidades de conversación.

**Recomendaciones de colaboración:**

- Coordinarse con logopedas cuando sea posible.
- Compartir herramientas y estrategias de comunicación con las familias para practicar en casa
- Documentar el progreso y compartir las observaciones entre los miembros del equipo.
- Asegurar la coherencia en el enfoque de la comunicación en todos los entornos.

**Referencias y recursos**

**Referencias clave:**

*Bondy, A. y Frost, L. (2001). El sistema de comunicación por intercambio de imágenes. Modificación del comportamiento, 25(5), 725-744.*

*Charlop-Christy, M. H., Carpenter, M., Le, L., LeBlanc, L. A., y Kellet, K. (2002). Uso del sistema de comunicación por intercambio de imágenes (PECS) con niños con autismo: evaluación de la adquisición del PECS, el habla, el comportamiento social-comunicativo y el comportamiento problemático. Revista de Análisis Conductual Aplicado, 35(3), 213-231.*

*Ganz, J. B., Davis, J. L., Lund, E. M., Goodwyn, F. D. y Simpson, R. L. (2012). Metaanálisis del PECS con personas con TEA: Investigación de resultados específicos frente a no específicos, características de los participantes y fase de implementación. Investigación en discapacidades del desarrollo, 33(2), 406-418.*

Hampton, L. H. y Kaiser, A. P. (2016). *Efectos de la intervención en los resultados del lenguaje hablado en niños con autismo: revisión sistemática y metaanálisis*. *Revista de Investigación sobre Discapacidad Intelectual*, 60(5), 444-463.

Paul, R. y Norbury, C. (2012). *Trastornos del lenguaje desde la infancia hasta la adolescencia (4.ª ed.)*. Elsevier.

Simpson, K. y Keen, D. (2011). *Intervenciones musicales para niños con autismo: revisión narrativa de la literatura*. *Revista de autismo y trastornos del desarrollo*, 41, 1507-1514.

Yoder, P. J. y Stone, W. L. (2006). *Comparación aleatoria de dos intervenciones comunicativas para niños en edad preescolar con trastornos del espectro autista*. *Revista de Psicología Clínica y Consultoría*, 74(3), 426-435.

#### Recursos gratuitos en línea:

- **Módulos AFIRM** (formación en prácticas basadas en la evidencia): <https://afirm.fpg.unc.edu>
- **Centro de Recursos para el Autismo de Indiana**: <https://iidc.indiana.edu/irca>
- **The Autism Helper** (recursos gratuitos y blog): <https://theautismhelper.com>
- **Songs for Teaching** (recursos musicales): <https://www.songsforteaching.com/autisticchildren>
- **Raising Children Network Australia** (guías de CAA): <https://raisingchildren.net.au/autism>