



Universidad de Valladolid

Grado de Educación Primaria – Educación Especial

TRABAJO FIN DE GRADO

**MEJORA DEL DESARROLLO SOCIOEMOCIONAL DEL
ALUMNADO CON TEA EN LA EDUCACIÓN PRIMARIA:
PROPUESTA DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA BASADO EN
EL USO DE LAS TICS**

Presentado por Claudia González Izquierdo

Tutor: Prof. Dr. Juan Antonio Valdivieso Burón

Departamento de Psicología

Junio 2025

RESUMEN

En el presente TFG se diseña una propuesta de intervención educativa para la mejora de la competencia socioemocional dirigido al alumnado con TEA de Educación Primaria. Dicha propuesta se fundamenta en los modelos teóricos más relevantes explicativos de la Inteligencia Emocional, especialmente el modelo de Mayer y Salovey, basándose en el uso de diversos soportes digitales y aplicaciones multimedia. La propuesta de intervención consta de diez sesiones para ser realizadas en el aula de Educación Especial tanto en pequeño grupo como de manera individual. Las actividades tratan sobre la comprensión, reconocimiento y creación de las emociones, mediante aplicaciones como Canva, Genially, Storyboard That y material multimedia. En definitiva, la propuesta diseñada se encuentra totalmente fundamentada y responde a criterios teóricos y experimentados, por lo que resulta viable su puesta en marcha en contextos escolares en los que se dé la atención educativa del alumnado con TEA.

PALABRAS CLAVE: TEA, emociones, desarrollo socioemocional, propuesta de intervención, TIC.

ABSTRACT.

This final project design offers an educational intervention proposal for improving socio-emotional competence in primary school students with ASD. This proposal is based on the most relevant theoretical models explaining Emotional Intelligence, especially the Mayer and Salovey model, and relies on the use of various digital media and multimedia applications. The intervention proposal consists of ten sessions to be delivered in the Special Education classroom, both in small groups and individually. The activities focus on the understanding, recognition, and creation of emotions, using applications such as Canva, Genially, Storyboard That, and multimedia materials. In short, the designed proposal is fully grounded and responds to theoretical and experimental criteria, making it feasible to implement in school settings where educational support is provided to students with ASD.

KEY WORDS: ASD, emotions, socio-emotional development, intervention proposal, ICT.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	5
2. JUSTIFICACIÓN	7
3. OBJETIVOS Y SU RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS DEL TÍTULO DEL MAESTRO DE EDUCACIÓN ESPECIAL GENERALES Y ESPECÍFICAS	8
4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	10
4.1. TEA.....	10
4.1.1 CONCEPTUALIZACIÓN.....	10
4.1.2 ETIOLOGÍA	11
4.1.3. CARACTERÍSTICAS DEL TEA.....	12
4.1.4. DIAGNÓSTICO Y CLASIFICACIÓN.....	13
4.1.5. PREVALENCIA Y AUMENTO DE CASOS.....	16
4.1.6. COMORBILIDADES	16
4.2. INTELIGENCIA EMOCIONAL	18
4.2.1. DEFINICIÓN.....	18
4.2.2. INTELIGENCIA EMOCIONAL EN PERSONAS CON TEA.....	18
4.2.3. MODELO TEÓRICO DE MAYER Y SALOVEY (1990).....	18
4.3. LAS TIC.....	21
4.3.1. CONCEPTO	21
4.3.2. EMOCIONES Y TIC	21
4.3.3. PENSAMIENTO COMPUTACIONAL (PC)	22
4.4. PROGRAMAS DE EDUCACIÓN PARA ALUMNOS CON TEA BASADO EN LAS TIC.....	22
5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA	25
5.1. ALUMNADO DESTINATARIO.....	25
5.2. TEMPORALIZACIÓN.....	25

5.3. ESTRUCTURACIÓN DE LAS SESIONES	26
5.4. DISEÑO DE LA INTERVENCIÓN	27
5.5. DESARROLLO DE LAS SESIONES.....	29
6. CONCLUSIONES.....	50
7. REFERENCIAS	53
8. ANEXOS.....	61

1. INTRODUCCIÓN

El avance de las nuevas tecnologías actualmente es imparable (Valdivielso, 2017). Con la aparición de las tablets y dispositivos tecnológicos, se han desarrollado múltiples aplicaciones como herramientas educativas (Cruz-Pérez., et al 2019) de las cuales se pueden beneficiar los alumnos con autismo.

Es por este gran avance, que se considera relevante tratar cómo las TIC pueden favorecer al desarrollo emocional de los niños con trastorno del espectro autista (TEA), para ello me voy a basar en el modelo teórico de Mayer y Salovey (1990), mediante una propuesta de intervención a un alumno de siete años con TEA de nivel 1, que es el nivel en el que el alumno precisa ayuda, debido a sus dificultades para las relaciones socioemocionales y la comunicación (Lapin, 2024).

Actualmente la LOMLOE añade como contenido transversal el conocimiento de las TIC en el currículo. Así mismo en la comunidad de Castilla y León se integra este contenido en el DECRETO 38/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación primaria, siendo en su artículo 10 donde se establece el carácter transversal de dicho contenido, debiéndose trabajar en todas las áreas, además de su uso ético y responsable.

Teniendo en cuenta lo anterior, las TIC favorecen el desarrollo de las competencias del alumnado, especialmente la de tipo digital, además de la de aprender a aprender. No obstante, cada vez más autores (Vargas-Moreno et al., 2024) defienden la idoneidad de estas para desarrollar y promocionar la competencia socioemocional.

En definitiva, en el TFG se ha pretendido fundamentar una propuesta de intervención basada en las TIC secuenciada en dimensiones teóricas explicativas de la Inteligencia Emocional. Para ello, se han realizado los siguientes apartados:

Primero, se ha realizado una justificación que ha contado de resaltar la importancia del desarrollo socioemocional en personas con TEA, destacando como el uso de recursos TIC lo favorecen. Para ello, se han dado algunos ejemplos de estas aplicaciones (The Transporters, EmoReact , etc), las cuales están diseñadas para trabajar la identificación y expresión de las emociones.

Segundo, se redactan los objetivos del presente TFG y su relación con las competencias del título del maestro de educación especial generales y específicas, son dos, por un lado analizamos de manera teórica el desarrollo socioemocional en el alumnado con TEA, sus principales dificultades y la importancia de la competencia digital como herramienta para mejorar su desarrollo socioemocional, este objetivo está relacionado con las competencias destinadas a la búsqueda, análisis y reflexión y de información de distintas fuentes y herramientas digitales. Por otro lado, se crea una propuesta de intervención basada en el modelo de Mayer y Salovey (1990), adaptado al uso de las TIC, con el objetivo de mejorar el desarrollo socioemocional del alumnado con TEA, relacionado con las competencias destinadas a la mejora de la práctica docente como lo es la toma de decisiones o la coordinación interdisciplinar entre otras.

Tercero, en la justificación teórica se ha puesto en contexto lo que es el autismo, así como su etiología, características, prevalencia y comorbilidades, esto, es de suma importancia, ya que, a la hora de realizar una propuesta, es imprescindible saber cómo base las características comunes, pero teniendo en cuenta que no todos los alumnos con TEA son iguales, de esta manera se escogerá la mejor estrategia para conectar con el alumno, con la finalidad de que adquiera un aprendizaje significativo adaptado a sus necesidades. Además, teniendo en cuenta que la propuesta de intervención gira en torno al modelo sobre la Inteligencia Emocional (en adelante IE) de Mayer y Salovey (1990), se comienza hablando sobre el concepto de inteligencia emocional, cuyo término fue publicado por Mayer y Salovey (1990) y fue popularizado por Goleman (1995). Además, se explica de forma breve cómo los alumnos con TEA utilizan su inteligencia emocional y se destacan los principales mitos sobre el TEA, como por ejemplo que no sienten, cuando realmente tienen capacidad de sentir y procesar todas las emociones, pero de manera distinta (Marí, 2023). En este apartado, se habla también sobre el concepto de las TIC, y cómo estas contribuyen al desarrollo emocional, dando ejemplos de aplicaciones como “Emoface”, que pueden ser utilizadas para fines propios. Además, de forma breve se trata sobre el pensamiento computacional, el cual es un término al que se le está dando gran relevancia actualmente el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte (MECD) del Gobierno de España, publicando el informe Programación, robótica y pensamiento computacional en el aula (Segura et al., 2019).

Cuarto, se enumeran ciertos programas destinados a alumnos con TEA basado en las TIC, tienen como objetivo el desarrollo de habilidades sociales y de comunicación, como por ejemplo el libro “Programa para 3-6 años” de Cassá (2007).

Quinto, se redacta una propuesta de intervención para un alumno de siete años con diagnóstico de autismo, con el cual se pretende trabajar el desarrollo de las habilidades emocionales y por lo tanto sociales, mediante el uso de las TIC. Las actividades se van a organizar en cinco bloques distintos, el primer bloque será destinado a la introducción de las emociones y los cuatro bloques restantes concuerdan con los cuatro componentes que se tratan en el modelo de Mayer y Salovey (1990).

Sexto, se redactan las conclusiones, destacando la falta de programas de educación emocional mediante las TIC para alumnos con TEA, teniendo en cuenta la importancia del desarrollo de las emociones desde edades tempranas, así como la creciente necesidad del uso de las TIC en el contexto educativo.

2. JUSTIFICACIÓN

Las TIC y su desarrollo en el ámbito emocional son un tema de gran relevancia, ya que dan lugar a mejoras en habilidades de comunicación, así como de interacción social (Solórzano, 2024).

Chaves (2021) resalta el papel de las TIC en cuanto a su capacidad para adaptar el aprendizaje, teniendo en cuenta que los recursos sean didácticos, significativos y motivadores.

Además, las TIC favorecen la inclusión educativa, ya que permiten a los estudiantes con TEA acceder a recursos que mejoran su autonomía, sus habilidades comunicativas, con los Sistemas Alternativos y Aumentativos de Comunicación (SAAC) (Mazzeo, 2017), como “Proloquo2Go”, junto con aplicaciones diseñadas específicamente para mejorar las habilidades sociales, como “Modelo Me Kids” y “Social Skills Builder”, esto contribuye a su expresión y comprensión, facilitando su participación en el aula y en la sociedad.

En relación con las TIC y las emociones, encontramos numerosos recursos o aplicaciones, en las cuales se puede crear un entorno para trabajar o simular las situaciones emocionales, como lo son: The Transporters, EmoReact (solo para Apple) o En Face.

Otro factor relevante que respalda la importancia de este trabajo es el incremento en el diagnóstico de TEA en los últimos años (Sevilla et al., 2013). Este crecimiento en los diagnósticos hace que la atención especializada en el desarrollo emocional y social de los niños con TEA sea más urgente que nunca.

Se parte del modelo de Mayer y Salovey (1990) ya que es una teoría considerada fundamental en el ámbito de la educación socioemocional. Gracias a sus cuatro componentes, nos proporciona a los educadores un punto de partida para desarrollar programas de educación socioemocional, haciéndonos comprender cómo las emociones influyen en el pensamiento y comportamiento, con el fin de ayudar a los alumnos a adaptarse al entorno en el que viven y hacer frente a los problemas que puedan surgir.

3. OBJETIVOS Y SU RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS DEL TÍTULO DEL MAESTRO DE EDUCACIÓN ESPECIAL GENERALES Y ESPECÍFICAS

En este TFG se plantean dos objetivos vinculados a las competencias del título de Maestro en Educación Primaria con mención en Educación Especial.

Los objetivos generales de este trabajo son:

1. **Analizar de manera teórica el desarrollo socioemocional en el alumnado con TEA**, sus principales dificultades y la importancia de la competencia digital como herramienta para mejorar su desarrollo socioemocional.
2. **Crear una propuesta de intervención basada en el modelo de Mayer y Salovey (1990), adaptado al uso de las TIC**, con el objetivo de mejorar el desarrollo socioemocional del alumnado con TEA.

El principal objetivo de este título es preparar a los educadores para que estos proporcionen, organicen y lleven a cabo un seguimiento de la propuesta pedagógica, asegurando una atención adecuada al alumnado de Educación Primaria.

Una vez nombrados los objetivos de este TFG, se relaciona con las competencias del título de la Universidad de Valladolid.

El primer objetivo está relacionado con las siguientes competencias:

1. Analizar e interpretar la información recogida mediante las observaciones en los contextos educativos para juzgar su importancia en una correcta praxis educativa.
2. Ser capaz de reflexionar sobre el sentido y la finalidad de la praxis educativa.
3. Tener la habilidad de emplear métodos eficientes para localizar información en diversas fuentes, tanto primarias como secundarias, utilizando también herramientas digitales para realizar las búsquedas.
4. Analizar de manera crítica y reflexionar sobre la importancia de eliminar cualquier tipo de discriminación por raza, género, orientación sexual o discapacidad.

El segundo objetivo de este trabajo de fin de grado se relaciona con las siguientes competencias:

1. Ser capaz de reconocer, planificar, llevar a cabo y valorar buenas prácticas de enseñanza-aprendizaje.
2. Conocer y aplicar experiencias innovadoras en educación primaria mediante el uso de las TIC.
3. Ser capaz de evaluar y justificar de manera crítica las decisiones tomadas en contextos educativos.
4. Incorporar y aplicar conocimientos e información específicos para solucionar problemas educativos, favoreciendo metodologías colaborativas.
5. Colaborar y coordinarse con especialistas de diversas áreas, fomentando un entorno de trabajo interdisciplinar centrado en el aprendizaje.

6. Desarrollar competencias en comunicación digital y en el manejo de herramientas multimedia para la interacción a distancia.

4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

4.1. TEA

4.1.1 CONCEPTUALIZACIÓN

El TEA ha sido definido de diversas maneras a lo largo de la historia, a medida que se conocía sobre él lo que ha permitido adaptar mejor las estrategias de intervención y apoyo para las personas dentro del espectro.

Por un lado, si nos fijamos en el origen de la palabra “autismo”, nos damos cuenta de que proviene del griego, formada por "auto" (uno mismo) y el sufijo "ismo", que indica un proceso o el curso de una enfermedad, y sugiere que el autismo es un proceso de encerrarse en uno mismo (Durolimia, 2025).

Por otro lado, uno de los primeros en utilizar el término "autismo" fue Eugen Bleuler en 1912, aunque lo empleó para referirse a personas con esquizofrenia. Posteriormente, en 1943, Leo Kanner describió el autismo infantil como una condición caracterizada por dificultades en el establecimiento de relaciones afectivas, retrasos en el desarrollo del lenguaje y comportamientos repetitivos. Poco después, en 1944, Hans Asperger también estudió esta condición y destacó que, a diferencia de Kanner, no siempre debía implicar un retraso en el lenguaje (Del Águila, 2021). Hasta 2013, se utilizaba el apellido de Hans Asperger para designar un subtipo del autismo, conocido como "síndrome de Asperger". Sin embargo, esta clasificación con la publicación del DSM-5 dejó de emplearse como diagnóstico oficial. Todas las categorías que había pasan a ser parte de un solo diagnóstico, del “Trastorno del Espectro Autista”.

Actualmente se encuentran muchas definiciones sobre el TEA, cuyo concepto se basa en criterios establecidos por diversas entidades reconocidas, las más importantes se redactan en la tabla siguiente (Tabla 1):

Tabla 1

Definición de TEA de distintas entidades

Real Academia Española (RAE)	Trastorno del desarrollo, que afecta a la comunicación, la interacción social y la presencia de patrones de comportamiento restringidos, repetitivos y estereotipados.
(Real Academia Española, s.f.)	
Organización Mundial de la Salud (OMS)	Grupo de afecciones caracterizadas por dificultades en la interacción social y la comunicación, acompañadas de patrones atípicos de actividad y comportamiento, como la dificultad para cambiar de actividad, la atención excesiva a los detalles y reacciones inusuales a las sensaciones.
(Organización Mundial de la Salud, 2023)	
Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales (DSM-5)	Una condición caracterizada por deficiencias en la comunicación e interacción social, así como por la presencia de patrones restrictivos y repetitivos de comportamiento, intereses o actividades" (American Psychiatric Association, 2013).
(American Psychiatric Association, 2013)	

A pesar de que todas estas definiciones sean distintas, coinciden en que el TEA es un trastorno del neurodesarrollo que afecta la manera en que el cerebro procesa la información, regula las funciones vitales e integra los comportamientos (Ramírez, 2024).

4.1.2 ETIOLOGÍA

El autismo es una condición multifactorial (Russo et al., 2023) ya que no tiene una causa única, sino que se desarrolla a partir de una combinación de distintas influencias o factores (Hervás, 2025).

4.1.2.1. Factores genéticos

Se encuentran distintas posibilidades de factores genéticos que den lugar al autismo, como la herencia o la mutación genética, que puede surgir de nuevas o ser heredada de los padres.

4.1.2.2. Factores ambientales

Tales como la prematuridad del niño, infecciones durante el embarazo, edad avanzada de los padres y deficiencias de nutrientes durante el embarazo (National Institute of Environmental Health Sciences, 2025). También se ha señalado que la exposición a ciertas sustancias químicas podría aumentar el riesgo de desarrollar autismo en individuos que sean genéticamente predispuestos a padecer.

4.1.2.3. Factores biológicos

Se han identificado diversas alteraciones biológicas asociadas al autismo, como anomalías en el desarrollo cerebral.

4.1.2.4. Factor epigenético

Actúa como un puente entre la genética y el ambiente. Este proceso implica cambios en la expresión de los genes sin modificar la secuencia del ADN y puede ser influenciado por factores ambientales (Anzaldúa & Díaz-Martínez, 2013).

En conjunto, estos factores refuerzan la idea de que el TEA es el resultado de múltiples influencias interconectadas, lo que hace que su origen y manifestación varíen entre las personas que lo padecen (Hervás, 2025).

4.1.3. CARACTERÍSTICAS DEL TEA

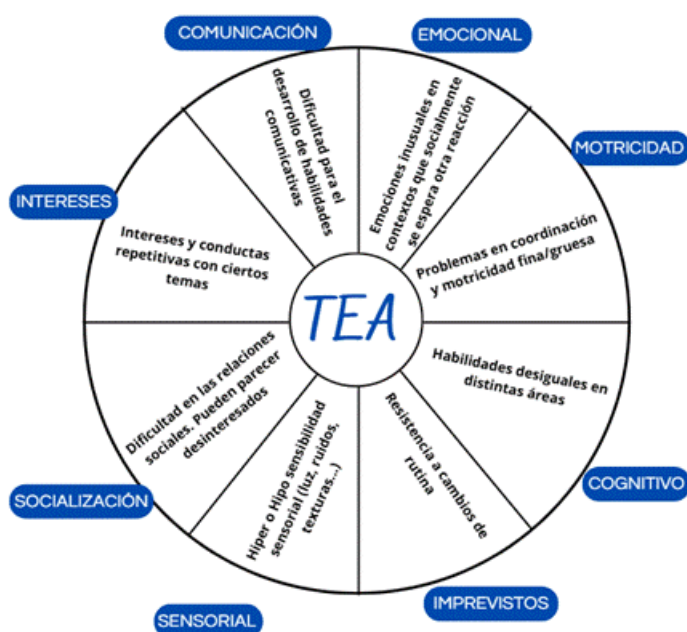
Se le denomina con el término “espectro” ya que tiene consigo un gran abanico de signos y síntomas; además, afecta en distintos grados a quien lo padece (Toxina, 2024).

Como se ha comentado con anterioridad, cada persona con autismo lo manifiesta de formas distintas y en momentos distintos, aunque generalmente es en el inicio del desarrollo. Para detectarlo, encontramos una serie de signos muy recurrentes en la mayoría de los casos.

Basándome en el autor Aragón (2023), se han organizado 8 características principales dentro de la siguiente figura (Figura 1):

Figura 1.

Esquema de las principales características del TEA



Nota: Cada triángulo del círculo está formado por una característica que prevalece en las personas con TEA, por lo que no quiere decir que todos los niños con autismo tengan estas características.

Como se puede ver en la figura anterior hay ocho dimensiones que de manera correlativa hacen que el diagnóstico del TEA sea múltiple, por lo que nos encontramos ante un trastorno que requiere diversos enfoques y perspectivas para su evaluación. Así mismo podemos resaltar las partes azules que son los ámbitos principales en los que encontramos una limitación, lo que da a pensar que el maestro debe de desarrollar propuestas lo más variadas posibles para adaptarse a las necesidades específicas de cada alumno.

4.1.4. DIAGNÓSTICO Y CLASIFICACIÓN

Se tienen en cuenta distintos tipos de pruebas de evaluación para el diagnóstico del TEA, las más comunes son el ADI-R, ADOS-2 y M-CHAT (Tabla 2).

Tabla 2

Descripción de las principales pruebas de evaluación para el diagnóstico del TEA.

EVALUACIÓN	DESCRIPCIÓN	DETALLES
M-CHAT (Robins et al., 2009)	Deriva de la escala CHAT, y es complementaria para discriminar entre retraso del desarrollo y autismo.	Consta de 23 ítems, de los cuales 6 son claramente discriminatorios para el diagnóstico. Las respuestas son de “sí o no”, y se les realiza a los padres.
ADOS-2 (Lord et al., 2015)	Escala de observación que se puede aplicar a cualquier edad, siempre que la edad mental sea mayor a 2 años. Es una evaluación estandarizada de comunicación, interacción social y juego simbólico.	Los ítems vienen agrupados con una breve explicación y código de puntuación. No tiene baremo, sino puntos de corte para el diagnóstico.
ADI-R (Rutter et al., 2003)	Entrevista clínica semiestructurada, realizada a padres o cuidadores. Aplicable a personas con edad mental superior a 2 años.	Consta de 93 preguntas cuyas respuestas se utilizan en un algoritmo diagnóstico para evaluar la situación actual.

Existen dos manuales que sirven de referencia para establecer un diagnóstico psicopatológico del TEA; ambos tienen la misma dirección en cuanto al autismo, después de sus últimas actualizaciones.

Ambas sostienen la misma línea en cuanto al momento de desarrollo del trastorno; la infancia, pero, sin embargo, no es completamente necesario que se manifieste en este momento. También el TEA pasa de estar considerado un trastorno generalizado del desarrollo (TGD) a estar incluido en la categoría “Trastornos del neurodesarrollo”, dejando fuera de esta clasificación al Síndrome de Rett.

Por un lado, tenemos el Manual Diagnóstico y Estadístico de Trastornos Mentales (en adelante DSM), que es uno de los dos manuales más utilizados en el mundo para la clasificación de los trastornos mentales; actualmente está vigente el DSM-5 (American Psychiatric Association, 2013).

Esta quinta edición, reduce de tres rasgos o categorías de síntomas básicos a dos, y son los siguientes:

1. “deficiencias en la comunicación social” (fusionándose las alteraciones sociales y comunicativas).
2. “comportamientos restringidos y repetitivos”.

Además, se debe especificar si hay o no discapacidad intelectual, retraso o alteraciones en el desarrollo del lenguaje, si está relacionado con algo genético o un factor ambiental, asociado a un trastorno del neurodesarrollo, mental o del comportamiento y por último, si está asociado con catatonía. Además de especificar en tablas el nivel de ayuda que requiere según sus características o limitaciones (ayuda muy notable, notable y necesita ayuda) (ANEXO A).

La definición del DSM-5 explica que no necesariamente debe aparecer y manifestarse antes de los 36 meses, sino que matiza que los síntomas deben estar presentes en la infancia, sin embargo, pueden no manifestarse plenamente hasta que se sobrepasen sus límites por las exigencias de la sociedad.

Por otro lado, tenemos la Clasificación Estadística Internacional de las Enfermedades Mentales y Problemas Relacionados con la Salud (CIE). Actualmente está vigente el CIE-11 (Organización Mundial de la Salud, 2019).

En esta categoría se incluyen los trastornos del desarrollo intelectual, del habla y del lenguaje, del sonido, el TEA, los trastornos del desarrollo del aprendizaje y la coordinación,

los tics crónicos, el TDAH, los movimientos estereotipados y otros trastornos del neurodesarrollo.

A diferencia del DSM-5, la CIE-11 tiene en cuenta el criterio clínico. Además, en la CIE-11 desaparece el diagnóstico de trastorno desintegrativo de la infancia.

4.1.5. PREVALENCIA Y AUMENTO DE CASOS

Mundialmente, se estima que una de cada cien personas padece TEA, pudiendo variar según la región geográfica. Esta causa se diagnostica cuatro veces más en hombres que en mujeres, por lo que nos encontramos ante una diferenciación de sexo de 4:1 (Ramirez, 2025).

Se ha visto un crecimiento en los diagnósticos, particularmente relevante en el caso de las niñas y mujeres (Gould & Smith, 2011). Se señala que un número significativo de mujeres con TEA no son correctamente identificadas, ya que sus síntomas pueden confundirse con otros trastornos, como ansiedad, depresión o trastornos de la alimentación (Brugha, 2016).

4.1.6. COMORBILIDADES

En este apartado se especifican otro tipo de condiciones médicas, neurológicas o psicológicas que se pueden presentar junto al diagnóstico de TEA, las cuales no solo afectan a su calidad de vida, sino también a su desarrollo.

Las comorbilidades más frecuentes en el TEA son los trastornos de ansiedad y depresión, más específicamente, el trastorno de ansiedad generalizada, debido a la dificultad de adaptación al entorno; el trastorno obsesivo-compulsivo (TOC) y el trastorno por déficit de atención e hiperactividad (TDAH) (Valderrama et al., 2018).

Sin embargo, se han destacado otras comorbilidades (Casas, 2025; Fernández, 2020), las cuales se han dividido en tres grupos y se sintetizan en la siguiente tabla (Tabla 3):

Tabla 3*Otras comorbilidades principales del TEA*

Trastornos psiquiátricos y neuroológicos	Trastornos médicos y físicos	Trastornos del desarrollo y condiciones genéticas
Trastorno de ansiedad social		Dispraxia
Depresión	Enfermedad gastrointestinal	Síndrome X-Frágil
Trastorno por déficit de atención e hiperactividad (TDAH)	Alteración del sueño	Síndrome de Down
Trastorno bipolar	Problemas dermatológicos (debido a la autorregulación emocional o comportamientos repetitivos)	Distrofia muscular de Duchenne.
Esquizofrenia		
Epilepsia (se ha encontrado una alta prevalencia en personas con TEA) (Montes, 2023)		

4.2. INTELIGENCIA EMOCIONAL

4.2.1. DEFINICIÓN

La Inteligencia Emocional (IE), es la capacidad de detectar y comprender las emociones propias y del resto para poder guiar los pensamientos e impulsos, así como para relacionarse de manera eficaz con la sociedad; esta sociedad varía y depende del contexto donde nos encontremos (Zhilin et al., 2023), por lo tanto, las emociones no existen de manera aislada, sino que están conectadas a experiencias individuales previas. Este término fue publicado por Mayer y Salovey (1990) y fue popularizado por Goleman (1995), el cual destaca que es una capacidad que varía a lo largo de la vida y por lo tanto puede ser mejorada.

Las emociones se pueden dividir en “emociones básicas”, que son seis (asco, tristeza, alegría, enojo, miedo y sorpresa) (Coussin et al., 2027), y en “emociones avanzadas”, que se ven representadas en “La Rueda de las Emociones” (ANEXO B), en la cual aparecen, entre otras emociones, el amor, que es un conjunto de alegría y confianza o la decepción, que es el conjunto de sorpresa y tristeza.

4.2.2. INTELIGENCIA EMOCIONAL EN PERSONAS CON TEA

Las personas dentro del espectro suelen experimentar dificultades para reconocer y gestionar tanto sus propias emociones como las de los demás (Zambrano, 2024). Estas dificultades pueden convertirse en un obstáculo para su interacción con el entorno, ya que influyen directamente en su habilidad para responder de manera adecuada en situaciones sociales, pudiendo generar malentendidos o reacciones inadecuadas y, por lo tanto, provocar aislamiento social, que afecta directamente al área emocional (Aitta, 2023).

Uno de los principales mitos sobre el TEA, es que no tienen empatía por el resto o que no sienten el rechazo social, como si se quisiera dar a entender que no sienten emociones, sin embargo, esto es totalmente erróneo (Marí, 2023).

4.2.3. MODELO TEÓRICO DE MAYER Y SALOVEY (1990)

Según Mayer y Salovey (1990), para considerar que una persona tiene alta IE, tiene que atender a cuatro componentes (Figura 3):

Figura 3

Esquema de componentes de la IE en el Modelo de Mayer y Salovey



Nota: Cada pétalo de la flor forma parte del Modelo de Mayer y Salovey, representando cada uno de sus componentes.

1. Capacidad para reconocer y comprender tanto las emociones propias como las del resto.

1. La persona debe ser capaz de comprender lo que siente.
2. Debe tener la misma habilidad de comprensión para los estados de ánimo ajenos.
3. Se desarrolla la capacidad de transmitir sus sentimientos.

Es fundamental esto, ya que ayuda a tener empatía, mejorando las relaciones interpersonales, así como la mejora de resolución de conflictos evitando malentendidos.

2. Capacidad de usar las emociones para facilitar la toma de decisiones.

1. La persona deja llevar su pensamiento por la información más relevante.
2. Las emociones se intensifican y eso ayuda a la toma de decisiones.
3. Se dice que varía de estado emocional para tener distintos puntos de vista.
4. Las emociones le llevan a la toma de decisiones correctas, mediante el pensamiento creativo y crítico.

Es esencial, ya que nos permite comunicarnos de manera clara y efectiva, tomando decisiones equilibrando la razón y la emoción.

3. Capacidad de comprender las emociones y sus causas, así como sus patrones.

1. Se adquiere la capacidad de diferenciar una emoción básica de otra.
2. Realiza una introspección, reconociendo y ubicando de dónde viene ese sentimiento.
3. Es capaz de reconocer emociones complejas.
4. Es capaz de detectar el cambio entre dos emociones, por ejemplo, de la sorpresa a la alegría.

Es importante ya que nos ayuda a gestionar nuestras emociones y reaccionar de manera adecuada y adaptada a la situación en la que se origine.

4. Capacidad para manejar las emociones propias y ajenas como el estrés de manera afectiva.

1. Se reconoce y acepta las emociones (generalmente cuesta más aceptar las emociones negativas y decidir si estas nos ayudan o no en ese momento).
2. Se trata de entender también las emociones del resto y reflexionar si una emoción es justificada.
3. La persona aprende a regular esas emociones y ayuda al resto a hacer lo mismo.

Es de suma importancia, ya que gracias a esto se consigue afrontar de manera óptima situaciones como el estrés, mejorando la comunicación y nos permite ponernos en la piel de la otra persona para reflexionar el motivo de su emoción.

Mayer y Salovey miden la IE mediante el “Mayer-Salovey-Caruso Emotional Intelligence Test” (MSCEIT), el cual es un test objetivo, donde se evalúan las respuestas que se dan a distintas situaciones emocionales, por lo que está enfocado en las habilidades para reconocer, comprender, usar y regular las emociones (Brackett & Salovey, 2006).

4.3. LAS TIC

4.3.1. CONCEPTO

Existen múltiples definiciones sobre las TIC, aunque, basándome en autores como Romaní (2009), entendemos a las TIC como un conjunto de innovaciones tecnológicas accesibles a cualquier persona. Abarcan desde la microelectrónica, la computación (software, hardware) y las telecomunicaciones hasta la optoelectrónica, las cuales facilitan la creación de entornos comunicativos y educativos interactivos, haciendo posible aprender y compartir conocimiento sin importar el momento ni el lugar (Bernal & Rodríguez, 2021).

4.3.2. EMOCIONES Y TIC

Hay que tener en cuenta que a los niños nacidos después de los años noventa se les denomina “nativos digitales”, ya que se entiende que utilizan las tecnologías tanto para facilitarse la vida como para su ocio (García et al., 2007).

Las TIC son capaces de provocar sentimientos o emociones en cada uno de nosotros, lo cual las convierte en un medio viable para el aprendizaje. A pesar de que la combinación de ambas áreas se encuentra en progreso, existen estudios que evalúan esta relación, afirmando que las TIC ayudan positivamente al control y manejo de las emociones (Vargas-Moreno et al., 2024).

Es cierto que, en la educación especial se ha prestado mayor atención a la relación de estas dos áreas (Roma, 2022). Actualmente existen múltiples sistemas o aplicaciones creados para la mejora de la comprensión, identificación y expresión de las emociones. Un ejemplo de software TIC y de Necesidades Educativas Especiales (NEE) es “Cara Expresiva”, que permite desarrollar la comunicación mediante la asociación de expresiones faciales con determinadas emociones (ALBOR, s.f.).

Además de la mejora de las habilidades citadas anteriormente, se le da gran importancia al fomento de su comunicación efectiva. Entre los métodos más conocidos se encuentran el sistema de comunicación total de B. Schaeffer y el sistema de intercambio de imágenes (PECS), muy efectivos para los alumnos dentro del espectro autista (Bondy & Frost, 1994).

4.3.3. PENSAMIENTO COMPUTACIONAL (PC)

Es un proceso por el cual se lleva a cabo la resolución de problemas, dándoles respuesta por medio del uso de conocimientos básicos de computación.

Existen varias opiniones sobre su integración en el currículo (Adell et al., 2019), mientras que países como Inglaterra lo incorporan como materia única, autores como Wing (2006) consideran su integración en otras áreas o asignaturas.

El PC ha tomado más importancia dentro del currículo de Primaria con la introducción de la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de Educación (2020), implementando de manera transversal el uso del PC en distintas áreas. Además, la Unión Europea tiene un programa de financiación digital para promover el uso de las TIC (Unión Europea, 2021).

Atendiendo a las habilidades que desarrolla el PC, se considera que puede ser beneficioso para el desarrollo de las emociones (Marañón & García, 2021). Al enfrentarse a errores o desafíos, se aprende a controlar emociones como la frustración, mejorando así su tolerancia, además, se fomenta el desarrollo de habilidades sociales como la comunicación.

4.4. PROGRAMAS DE EDUCACIÓN PARA ALUMNOS CON TEA BASADO EN LAS TIC

4.4.1. Movimiento Azul

El psicólogo especializado en el TEA, Alejandro Martínez Gutiérrez, propone programas educativos para atender a los alumnos con TEA, adaptando el proceso de enseñanza-aprendizaje a sus características individuales. Para ello se integran metodologías innovadoras, como son las TIC, con el objetivo de fomentar las habilidades sociales y comunicativas. Si bien es cierto que se proporciona un entorno seguro que contribuye al bienestar emocional, este aspecto, no se trabaja de forma directa.

Además, se basa en otros programas o modelos, como lo es el Programa TEACCH, en el cual se utiliza apoyos visuales y rutinas para una mejora de la comprensión o el Modelo Denver de Intervención Temprana, el cual está diseñado para trabajar mediante el juego y de las rutinas del alumno.

4.4.2. Programa AITTEA

Es un programa socio-comunicativo de atención infantil en el TEA, publicado en 2014, cuyos autores son María Gortázar, Marcos Zamora, Javier Rodríguez y Leticia Giraldo. Está destinado a la estimulación de niños de edades de 0- 36 meses, proporcionando recursos de apoyo a las familias y profesorado. Entre los materiales ofrecidos se incluyen orientaciones para evaluar y programar, así como herramientas descargables (ANEXO I).

Una de las herramientas que nos encontramos son los “Contenidos de los programas de intervención en procesos vinculados a las funciones ejecutivas para la segunda etapa de la educación infantil (3-6 años)”, cuyos aspectos fundamentales son el desarrollo y la comprensión de los estados mentales, destacando especialmente el trabajo sobre las emociones. Además, se recomienda usar como material de apoyo “Cuentos para aprendices visuales”, donde nos encontramos la colección de cuentos digitales mediante pictogramas, en los que entre otras cosas se trabajan las emociones básicas.

4.4.3. Organización Ser Autismo

Recoge y difunde algunos de los mejores programas educativos en línea para niños con autismo. Estos programas incluyen herramientas multimedia, juegos interactivos y estrategias de aprendizaje individualizadas para el desarrollo de habilidades cognitivas, emocionales y digitales. Algunos de los programas que aquí se recoge son:

- **Khan academy**

En este recurso en línea se busca mejorar la comprensión de conceptos como matemáticas, ciencias, economía, etc. Para su comprensión se utilizan videos, o actividades interactivas (ANEXO G), sin embargo, no se encuentra ningún recurso para el desarrollo socioemocional del alumnado, lo que sugiere que su enfoque se limita a una educación tradicional, centrada exclusivamente en los contenidos curriculares.

- **Social Thinking**

Está creado para la mejora de las habilidades sociales en niños con TEA. En su web podemos encontrar múltiples recursos diseñados para enseñar las competencias sociales, el pensamiento flexible y la resolución de problemas sociales, mediante plataformas interactivas como “Seesaw” o por medio de fichas de actividades. Además,

cuenta con numerosos recursos de pago en los cuales se tratan el reconocimiento y regulación de las emociones. También se encuentran numerosos cursos de formación para padres y docentes que quieran aplicar la metodología.

4.4.4. Programa de Fortalecimiento de Capacidades en el Uso Responsable de TIC

Según la Confederación Autismo España (2024), durante el curso 2023-2024 el Ministerio de Educación Financiera ha realizado subvenciones a entidades sin ánimo de lucro como Autismo España. Nos encontramos con uno de ellos, el Programa de Fortalecimiento de Capacidades en el Uso Responsable de TIC, cuyo enfoque principal es el uso de videojuegos como herramienta educativa, adquiriendo habilidades de control responsable sobre las TIC, así como desarrollando estrategias de autorregulación.

4.4.5. TIC TEA

Creado por la Confederación Autismo España (s.f.), junto con la Fundación Orange para donar recursos TIC con el fin de desarrollar programas que ayuden a las personas con TEA en ámbitos como la educación. Algunas de las iniciativas ganadora de la quinta convocatoria TIC TEA son entre otras “AsteFood”, una aplicación para mejorar los hábitos de vida saludables o “Nuevas tecnologías en el aula”, donde se han adquirido nuevos materiales TIC, mejorando su motivación.

Al igual que es relevante enseñar a las personas con TEA cómo gestionar sus emociones, es igual de importante educar al resto de población para fomentar la empatía, respeto y comprensión hacia la diversidad. Con este objetivo se crean materiales didácticos como “El viaje de Elisa”, un videojuego destinado a alumnos de Educación Secundaria que busca promover las necesidades y características de las personas con TEA. Este proyecto está impulsado por la Fundación Orange, junto con el diseño de Autismo Burgos y la empresa Gametopia Games, en 2015, por lo tanto, se usan términos actualmente obsoletos como “Síndrome de Asperger”. Sin embargo, sigue siendo una herramienta de gran ayuda para dar a conocer de forma lúdica la realidad de las personas con TEA y sus emociones (ANEXO H).

Existen a su vez múltiples aplicaciones para el desarrollo de las personas con TEA, por ejemplo, la plataforma Orientación Autismo, en colaboración con CATEDU, incorpora

recursos digitales, orientaciones metodológicas y actividades prácticas enfocadas en la mejora de habilidades de los alumnos con TEA.

Aquí encontramos numerosas aplicaciones para el desarrollo socioemocional como “Plotagon” o de regulación emocional y sensorial como “Beathle Easy”.

5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA

5.1. ALUMNADO DESTINATARIO

Es una propuesta individual para un alumno con TEA de nivel 1 (necesita apoyo) de 7 años, escolarizado en un centro ordinario de la ciudad de Segovia. El alumno presenta dificultades en las interacciones sociales a causa de una falta de gestión y comprensión de las emociones propias y ajenas.

El principal objetivo de esta propuesta de intervención es que el alumno alcance la IE, basándonos en el modelo de Salovey y Mayer (1990), atendiendo a los cuatro componentes que este modelo presenta, con el fin de lograr una mejora de sus habilidades sociales y emocionales.

5.2. TEMPORALIZACIÓN

Es una propuesta de intervención compuesta por 10 sesiones al inicio del segundo trimestre. La programación de dichas actividades se llevará a cabo teniendo en cuenta el ciclo circadiano (Golombek, 2017) (ver ANEXO C).

Las sesiones se realizan a la misma hora todos los días, ya que la organización es un pilar fundamental para los alumnos con TEA; esto les ayuda a sentirse más seguros y concentrados, y, por lo tanto, mejora la eficacia en relación con el objetivo planteado. Por ello, se realizan sesiones de 50 minutos, se comienza a las 10:00 h, momento en el que se alcanza el estado de máxima atención (Golombek, 2017), y se finaliza a las 10:50 h.

Para la realización de esta propuesta, se debe tener en cuenta el número de sesiones que se van a llevar a cabo a lo largo de la semana, en este caso, se ha determinado que para esta propuesta se van a utilizar 3 sesiones semanales (ver ANEXO D).

5.3. ESTRUCTURACIÓN DE LAS SESIONES

Como se ha comentado anteriormente, los alumnos con TEA necesitan una organización; es por ello por lo que las sesiones se van a estructurar en tres partes: bienvenida, tiempo de trabajo y despedida.

Tanto la bienvenida como la despedida serán prácticamente idénticas en todas las sesiones, para garantizar la estructura y que los alumnos sepan qué esperar.

1. Bienvenida

- **Antes de que llegue el alumno:** poner los pictogramas correspondientes a la actividad que se va a llevar a cabo y dejar preparada la canción que va a sonar.
- **Cuando haya llegado el alumno:** saludar haciendo mucho énfasis en nuestras expresiones corporales, posteriormente preguntarle cómo se siente hoy, y después el maestro le va a explicar cómo se siente él, con una breve descripción del motivo, para que el alumno se acostumbre y entienda la causa de la emoción. De esta forma, fomentaremos que él haga lo mismo, indagando y reflexionando en el motivo de su estar. Finalmente, se le explicará los pasos que se van a llevar a cabo, con apoyo de los pictogramas, preparados previamente.

2. Momento de trabajo

Cada día se realiza una actividad distinta. Las sesiones giran teniendo en cuenta los cuatro componentes que nombran en su modelo los autores Mayer y Salovey (1990), mediante el uso de las TIC.

3. Despedida

Con este momento se pretende hacer comprender al alumno que se da por finalizada la sesión, cerrando con el incentivo del sistema de puntos, de la app “ClassDojo”.

5.4. DISEÑO DE LA INTERVENCIÓN

Se van a realizar 10 sesiones distribuidas en 5 bloques, diferenciados por la tira de color que se encuentra en cada una de ellas. Son los siguientes:

- **Bloque 1: Color lila**

Es el bloque de iniciación a las emociones, en estas dos sesiones se pretende dar a conocer las emociones básicas de distintas maneras (pictogramas, dibujos, personas) y familiarizarse con sus expresiones y sonidos.

Además, en todos los bloques siguientes se va a trabajar la transmisión de los sentimientos, elemento fundamental que se describe en el modelo al que estamos haciendo referencia.

- **Bloque 2: Color naranja**

Este Bloque corresponde al primer componente del modelo de Mayer y Salovey (1990): “capacidad para reconocer y comprender tanto las emociones propias como las del resto”, ya que se pretende conseguir una comprensión y reconocimiento de las emociones propias y ajenas mediante las actividades tituladas “Cómo me veo”.

- **Bloque 3: Color verde**

Este Bloque corresponde al segundo componente del modelo de Mayer y Salovey (1990); “capacidad de usar las emociones para facilitar la toma de decisiones”; ya que, gracias a enfrentarse a situaciones, se desarrolla la reflexión sobre cómo las emociones influyen en sus decisiones y de esta forma, utilizar la reflexión para elegir la opción más acertada para esa situación concreta.

- **Bloque 4: Color amarillo**

Este Bloque corresponde al tercer componente del modelo de Mayer y Salovey (1990): “capacidad de reconocer las emociones y sus causas, así como sus patrones”,

ya que se pretende trabajar el reconocimiento y comprensión de emociones complejas y su transición debido a un acontecimiento.

- **Bloque 5: Color azul**

Este Bloque corresponde al cuarto componente del modelo de Mayer y Salovey (1990): “capacidad para manejar las emociones propias y ajenas como el estrés de manera afectiva”; ya que en este bloque se pretende reconocer y aceptar las emociones principalmente negativas tanto propias como ajenas, dando una solución a cada alternativa, así como reflexionar si el acto o emoción ha sido justificado.

De manera general los materiales de las sesiones a tratar están formados por recursos TIC, así como apoyo de pictogramas en distintos formatos.

Al finalizar cada una de las sesiones, se le da una serie de puntos en la app “Class Dojo”, lo cual es un refuerzo positivo mediante un sistema de recompensas virtual. Al finalizar cada bloque puede “canjear” esos puntos por recompensas (ver ANEXO E) o seguir acumulando puntos para alcanzar una recompensa mayor; esta recompensa se hará en la sesión de los viernes, ya que es el día de la semana que menor rendimiento tiene.

La evaluación de esta propuesta se realizará mediante varias cosas; por un lado y con un peso del 30% la creación de un pequeño cuento mediante la Inteligencia Artificial (IA), donde el personaje pase por distintas emociones; por otro lado y con un peso del 50%, se va a ir teniendo en cuenta si ha superado los objetivos planteados mediante la observación en el día a día, y por último mediante la colaboración del resto del personal docente que trabaje con él y de sus familias, con un peso del 20%, para determinar si ha habido una integración en otros ámbitos, así como un progreso a nivel socioemocional.


5.5. DESARROLLO DE LAS SESIONES





1º SESIÓN (inicio) ESCUCHO, VEO E IMITO	
Bienvenida (5 min)	<p>Dejamos preparado el video de la canción de las emociones y cuando entre en el aula lo reproducimos, mientras que suena la música nos sentamos y la cantamos junto con él, para que se familiarice con la canción.</p> <p>Posteriormente le preguntaremos cómo está hoy y a continuación diremos cómo estamos nosotros y una breve explicación del porqué (<i>Ejemplo: Estoy contenta porque hace mucho sol</i>).</p> <p>Además, cerca de él le vamos a dejar una hoja con frases que pueden serle útiles para expresarse, tales como:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Me siento..... porque.... - Necesito - Cuando estoy me puedes ayudar <p>Le adelantamos lo que vamos a hacer a lo largo de la sesión con apoyo de pictogramas (Calendario de pictogramas), cada vez que se vaya completando la actividad se quitará los pictogramas correspondientes, para dejar a la vista qué actividad es en la que estamos y cuáles son las que nos quedan por completar.</p>
Trabajo (40 min)	<p>Presentamos los pictogramas y lo que cada uno representa (tristeza, alegría, enfado, sorpresa).</p> <p>Después asociaremos las emociones una por una con el sonido que se hace, así como poniéndolo cerca de nuestra cara nosotros imitaremos el gesto facial y el sonido, para que posteriormente el alumno nos imite.</p> <p>Cada 2 emociones expresadas comprobamos que las haya asociado poniendo el sonido y él nos tiene que señalar cuál es el que suena.</p> <p>Y finalmente haremos lo mismo, pero comprobando con las 4 emociones básicas.</p>

	Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Identificar las 4 emociones básicas - Asociar cada emoción con su expresión facial y sonido - Reconocimiento de los sonidos - Potenciar la imitación emocional
	Material	<p>1. Canción: CANCIÓN DE LAS EMOCIONES Vídeos Educativos para Niños</p> <p>2. Calendario de pictogramas:</p> <div data-bbox="903 730 1342 1037"> </div> <p>3. Ordenador con los audios</p> <ul style="list-style-type: none"> - Alegría: Risas audio - (HD) Sonidos FX - Enfado: sonido hombre enojado - Sorpresa: Asombro efecto de sonido para tus vídeos playback - Tristeza: MUJER LLORANDO - EFECTO DE SONIDO WOMAN CRYING - SOUND EFFECT <p>4. Pictogramas impresos:</p> <div data-bbox="845 1825 1348 1955"> </div> <p>5. App Class Dojo:</p>

		https://www.classdojo.com/es-es/
Despedida (5 min)	Tras la realización de la actividad observamos qué pictograma es el siguiente, en este caso el de “premio”, por lo tanto, el alumno sabe que es hora de asignación de puntos en la app Class Dojo, dando por finalizada la clase solo nos queda despedirnos.	

2º SESIÓN (inicio) ESCUCHO, VEO E IMITO	
Bienvenida (5 min)	<p>Dejamos preparado el video de la canción de las emociones y cuando entre en el aula lo reproducimos, mientras que suena la música nos sentamos y la cantamos junto con él, para que se familiarice con la canción.</p> <p>Posteriormente le preguntaremos cómo está hoy y a continuación diremos cómo estamos nosotros y una breve explicación del porqué (<i>Ejemplo: Estoy contenta porque ayer vi a mi madre</i>).</p> <p>Además, cerca de él le vamos a dejar una hoja con frases que pueden serle útiles para expresarse, tales como:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Me siento..... porque.... - Necesito - Cuando estoy me puedes ayudar <p>Le adelantamos lo que vamos a hacer a lo largo de la sesión con apoyo de pictogramas (Calendario de pictogramas), cada vez que se vaya completando la actividad se quitará los pictogramas correspondientes, para dejar a la vista qué actividad es en la que estamos y cuáles son las que nos quedan por completar.</p>
Trabajo (40 min)	<p>Presentamos los dibujos y lo que cada uno representa (tristeza, alegría, enfado, sorpresa).</p> <p>Después asociaremos las emociones una por una con el sonido que se hace, así como poniéndolo cerca de nuestra cara nosotros imitaremos</p>

	<p>el gesto facial y el sonido, para que posteriormente el alumno nos imite.</p> <p>Cada 2 emociones expresadas comprobamos que las haya asociado poniendo el sonido y él nos tiene que señalar cuál es el que suena. Y finalmente haremos lo mismo, pero comprobando con las 4 emociones básicas.</p> <p>Tras esto, se pueden utilizar imágenes de personas reales y realizar la misma estructura o dependiendo del avance que vemos en el alumno podemos dejarle que haga una actividad en formato de juego en la App Autismo.</p>
<p>Objetivos</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Recordar las 4 emociones básicas - Reconocimiento de los sonidos - Potenciar la imitación emocional - Reconocer y asociar las expresiones faciales y sus sonidos en un contexto más cercano y cotidiano.
<p>Material</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Canción: CANCIÓN DE LAS EMOCIONES Vídeos Educativos para Niños 2. Calendario de pictogramas: <div data-bbox="869 1364 1310 1671">  <p>Emociones escuchar imitar</p> <p>premio adiós</p> </div> 3. Ordenador con los audios <ul style="list-style-type: none"> - Alegría: Risas audio - (HD) Sonidos FX □□ - Enfado: sonido hombre enojado - Sorpresa: Asombro efecto de

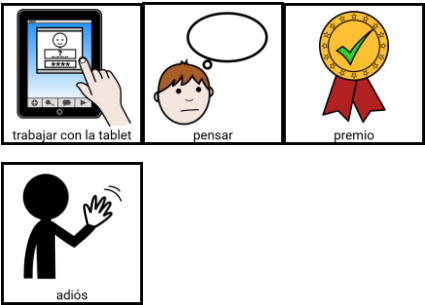
		<p>sonido para tus vídeos playback</p> <p>- Tristeza: MUJER LLORANDO - EFECTO DE SONIDO WOMAN CRYING - SOUND EFFECT</p> <p>4. Dibujos impresos:</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 20px;">   </div> <p>5. App autismo</p> <p>https://play.google.com/store/apps/details?id=com.auticiel.autimo</p> <p>6. App Class Dojo:</p> <p>https://www.classdojo.com/es-es/</p>
Despedida (5 min)	<p>Tras la realización de la actividad observamos qué pictograma es el siguiente, en este caso el de “premio”, por lo tanto, el alumno sabe que es hora de asignación de puntos en la app Class Dojo, dando por finalizada la clase solo nos queda despedirnos.</p>	

1º SESIÓN: CÓMO ME VEO	
Bienvenida (5 min)	<p>Dejamos preparado el video de la canción de las emociones y cuando entre en el aula lo reproducimos, mientras que suena la música nos sentamos y la cantamos junto con él, para que se familiarice con la canción.</p> <p>Posteriormente le preguntaremos cómo está hoy y a continuación diremos cómo estamos nosotros y una breve explicación del porqué (<i>Ejemplo: Estoy triste porque no voy a ir a ver a mi cantante favorito</i>).</p> <p>Además, cerca de él le vamos a dejar una hoja con frases que pueden serle útiles para expresarse, tales como:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Me siento..... porque.... - Necesito - Cuando estoy me puedes ayudar <p>Le adelantamos lo que vamos a hacer a lo largo de la sesión con apoyo de pictogramas (Calendario de pictogramas), cada vez que se vaya completando la actividad se quitará los pictogramas correspondientes, para dejar a la vista qué actividad es en la que estamos y cuáles son las que nos quedan por completar.</p>
Trabajo (40 min)	<p>El alumno va a realizar con la app “SuperMe” un emoji propio en donde debe de representar por medio de los gestos faciales que nos proporciona la app, cómo se sintió ayer por la tarde. Posteriormente debe de o bien escribir o bien decir:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lo que hizo ayer - La emoción que es - Por qué cree que la sintió - Cómo reaccionó - Cómo cree que se hubiera sentido otra persona en su lugar <p>Para ayudarlo le dejaremos a la vista un avatar hecho por nosotros junto con un ejemplo de las respuestas a las preguntas que él tiene que hacer.</p>





	Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Identificar la emoción que se ha sentido - Exteriorizar o expresar la emoción por medio de la representación - Comprender el motivo de la emoción - Comprender las emociones ajenas - Desarrollar la expresión
	Material	<ol style="list-style-type: none"> 1. Canción: CANCIÓN DE LAS EMOCIONES Vídeos Educativos para Niños 2. Calendario de pictogramas: <div data-bbox="890 840 1321 1142" data-label="Image"> </div> 3. App SuperMe https://play.google.com/store/apps/details?id=com.game.SuperMii&hl=en-US&pli=1 4. Papel 5. Bolígrafo 6. Avatar de ejemplo <div data-bbox="890 1541 1157 1809" data-label="Image"> </div> 7. App Class Dojo: https://www.classdojo.com/es-es/
Despedida	Tras la realización de la actividad observamos qué pictograma es el	

(5 min)	siguiente, en este caso el de “premio”, por lo tanto, el alumno sabe que es hora de asignación de puntos en la app Class Dojo, dando por finalizada la clase solo nos queda despedirnos.
---------	--

1º SESIÓN: ADIVINA ADIVINANZA	
Bienvenida (5 min)	<p>Dejamos preparado el video de la canción de las emociones y cuando entre en el aula lo reproducimos, mientras que suena la música nos sentamos y la cantamos junto con él, para que se familiarice con la canción.</p> <p>Posteriormente le preguntaremos cómo está hoy y a continuación diremos cómo estamos nosotros y una breve explicación del porqué (<i>Ejemplo: Estoy triste porque no voy a ir a ver a mi cantante favorito</i>).</p> <p>Además, cerca de él le vamos a dejar una hoja con frases que pueden serle útiles para expresarse, tales como:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Me siento..... porque.... - Necesito - Cuando estoy me puedes ayudar <p>Le adelantamos lo que vamos a hacer a lo largo de la sesión con apoyo de pictogramas (Calendario de pictogramas), cada vez que se vaya completando la actividad se quitará los pictogramas correspondientes, para dejar a la vista qué actividad es en la que estamos y cuáles son las que nos quedan por completar.</p>
Trabajo (40 min)	<p>Se va a realizar un video, donde el alumno tenga que elegir una emoción que haya sentido recientemente y explicar a la cámara qué emoción es, en qué momento apareció y que fue lo que sintieron en su cuerpo (nudo en la garganta, mucho calor...); una vez grabado se le</p>




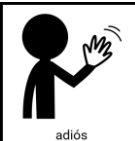
	<p>realizará intercambio de video con otro compañero (si no es posible, el maestro realizará previamente un vídeo hablando él sobre una emoción).</p> <p>El maestro debe de poner primero la parte en la cual se habla sobre cómo lo sintieron en el cuerpo y el alumno debe de adivinar qué emoción es, después se verá todo el vídeo y así el alumno se dará cuenta si ha acertado o no y reflexionará sobre cómo su compañero ha sentido esa emoción en su cuerpo.</p>
<p>Objetivos</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Identificar la emoción y su causa - Reconoce y comprende la emoción de otro compañero - Transmite sus sentimientos de forma clara - Mejorar la expresión
<p>Material</p>	<p>8. Canción: CANCIÓN DE LAS EMOCIONES Vídeos Educativos para Niños</p> <p>9. Calendario de pictogramas:</p> <div data-bbox="895 1256 1321 1559">  </div> <p>10. App Class Dojo:</p> <p>https://www.classdojo.com/es-es/</p>
<p>Despedida (5 min)</p>	<p>Tras la realización de la actividad observamos qué pictograma es el siguiente, en este caso el de “premio”, por lo tanto, el alumno sabe que es hora de asignación de puntos en la app Class Dojo, dando por finalizada la clase solo nos queda despedirnos.</p>

1º SESIÓN: HORA DE AVENTURAS		
Bienvenida (5 min)	<p>Dejamos preparado el video de la canción de las emociones y cuando entre en el aula lo reproducimos, mientras que suena la música nos sentamos y la cantamos junto con él, para que se familiarice con la canción.</p> <p>Posteriormente le preguntaremos cómo está hoy y a continuación diremos cómo estamos nosotros y una breve explicación del porqué (<i>Ejemplo: Estoy sorprendida porque ayer me hicieron una fiesta sorpresa por mi cumpleaños</i>).</p> <p>Además, cerca de él le vamos a dejar una hoja con frases que pueden serle útiles para expresarse, tales como:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Me siento..... porque.... - Necesito <p>Cuando estoy me puedes ayudar</p> <p>Le adelantamos lo que vamos a hacer a lo largo de la sesión con apoyo de pictogramas (Calendario de pictogramas), cada vez que se vaya completando la actividad se quitará los pictogramas correspondientes, para dejar a la vista qué actividad es en la que estamos y cuáles son las que nos quedan por completar.</p>	
	Trabajo (40 min)	<p>Se abre la página de “Genially” y nos metemos en el documento interactivo que hemos creado.</p> <p>Consiste en una serie de situaciones con dilemas emocionales a las cuales hay que dar respuesta; cada una de las respuestas te lleva a una consecuencia o situación distinta.</p> <p>Posteriormente de cada decisión, con la ayuda del maestro se reflexiona el motivo de la consecuencia y cómo ha influido su decisión en ella.</p>
	Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Reconocer las emociones - Desarrollar la toma de decisiones adecuadas

		<ul style="list-style-type: none"> - Potenciar la expresión - Desarrollo de habilidades como la empatía
	Material	<p>1. Canción: CANCIÓN DE LAS EMOCIONES Vídeos Educativos para Niños</p> <p>2. Calendario de pictogramas:</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-end;"> <div style="text-align: center;">  trabajar con la tablet </div> <div style="text-align: center;">  pensar </div> <div style="text-align: center;">  premio </div> </div> <div style="text-align: center; margin-top: 10px;">  adiós </div> <p>3. Genially https://view.genially.com/67d9791cefa80291159da9c8/interactive-content-hora-de-aventuras</p> <p>4. App Class Dojo: https://www.classdojo.com/es-es/</p>
Despedida (5 min)	Tras la realización de la actividad observamos qué pictograma es el siguiente, en este caso el de “premio”, por lo tanto, el alumno sabe que es hora de asignación de puntos en la app Class Dojo, dando por finalizada la clase solo nos queda despedirnos.	






1º SESIÓN: CREO AVENTURAS	
Bienvenida (5 min)	Dejamos preparado el video de la canción de las emociones y cuando entre en el aula lo reproducimos, mientras que suena la música nos sentamos y la cantamos junto con él, para que se familiarice con la canción.

	<p>Posteriormente le preguntaremos cómo está hoy y a continuación diremos cómo estamos nosotros y una breve explicación del porqué (<i>Ejemplo: Estoy sorprendida porque ayer me hicieron una fiesta sorpresa por mi cumpleaños</i>).</p> <p>Además, cerca de él le vamos a dejar una hoja con frases que pueden serle útiles para expresarse, tales como:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Me siento..... porque.... - Necesito <p>Cuando estoy me puedes ayudar</p> <p>Le adelantamos lo que vamos a hacer a lo largo de la sesión con apoyo de pictogramas (Calendario de pictogramas), cada vez que se vaya completando la actividad se quitará los pictogramas correspondientes, para dejar a la vista qué actividad es en la que estamos y cuáles son las que nos quedan por completar.</p>	
<p>Trabajo (40 min)</p>	<p>Se abre la página de “Genially” y nos metemos en el documento interactivo de base, el cual se ha utilizado en la sesión anterior. Consiste en que el alumno invente supuestos que tengan distintas opciones de actuación y, por lo tanto, distintas consecuencias. Mientras tanto se va reflexionando cuál de las opciones será la más correcta y el porqué.</p>	
	<p>Objetivos</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Ser consciente de las consecuencias de nuestras actuaciones - Potenciar la expresión - Fomentar la toma de decisiones adecuadas
	<p>Material</p>	<p>5. Canción: CANCIÓN DE LAS EMOCIONES Vídeos Educativos para Niños</p> <p>6. Calendario de pictogramas:</p>

		    <p>7. Genially https://view.genially.com/67d9791cefa80291159da9c8/interactive-content-hora-de-aventuras</p> <p>8. App Class Dojo: https://www.classdojo.com/es-es/</p>
Despedida (5 min)	<p>Tras la realización de la actividad observamos qué pictograma es el siguiente, en este caso el de “premio”, por lo tanto, el alumno sabe que es hora de asignación de puntos en la app Class Dojo, dando por finalizada la clase solo nos queda despedirnos.</p>	

1º SESIÓN: MI HISTORIA	
Bienvenida (5 min)	<p>Dejamos preparado el video de la canción de las emociones y cuando entre en el aula lo reproducimos, mientras que suena la música nos sentamos y la cantamos junto con él, para que se familiarice con la canción.</p> <p>Posteriormente le preguntaremos cómo está hoy y a continuación diremos cómo estamos nosotros y una breve explicación del porqué (<i>Ejemplo: Estoy angustiada porque me tienen que dar una nota y no sé si he aprobado o suspendido</i>).</p> <p>Además, cerca de él le vamos a dejar una hoja con frases que pueden serle útiles para expresarse, tales como:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Me siento..... porque....

	<ul style="list-style-type: none"> - Necesito - Cuando estoy me puedes ayudar <p>Le adelantamos lo que vamos a hacer a lo largo de la sesión con apoyo de pictogramas (Calendario de pictogramas), cada vez que se vaya completando la actividad se quitará los pictogramas correspondientes, para dejar a la vista qué actividad es en la que estamos y cuáles son las que nos quedan por completar.</p>	
Trabajo (40 min)	<p>Se va a crear un Storyboard desde “Storyboard That”; es decir un conjunto de viñetas que nos ayuden a entender una historia.</p> <p>Hay que representar el cambio de una emoción a otra a través del personaje principal explicando cuales son ambas emociones; así como se debe plasmar a qué se ha debido ese cambio, y cuáles son los gestos o las palabras que demuestran cada una de las emociones (Si se ve que le cuesta pensar en una emoción que desencadene en otra, podemos ayudarle con los siguientes ejemplos “miedo-tranquilidad”; “sorpresa-alegría”; “enfado-tristeza”).</p> <p>Para finalizar el momento de trabajo, se le pregunta si ha vivido una situación parecida para contribuir a la reflexión y aceptación de sus emociones.</p>	
	Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Reconocer las emociones ajenas y propias - Comprender y reconocer la transición emocional - Identificar las causas emocionales - Fomentar la expresión oral
	Material	<p>1. Canción: CANCIÓN DE LAS EMOCIONES Vídeos Educativos para Niños</p> <p>2. Calendario de pictogramas:</p>

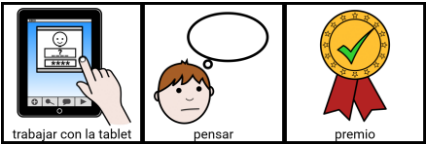

		    <p>3. Storyboard That https://www.storyboardthat.com/</p> <p>4. Ejemplo de Storyboard</p>  <p>Pasa del miedo “ojos y boca muy abiertos y manos en la cara” (viene un perro muy grande hacia ella corriendo) a la tristeza “boca curvada hacia abajo, ojos llorosos” (se da cuenta de que le han abandonado y le da pena)</p> <p>5. App Class Dojo: https://www.classdojo.com/es-es/</p>
Despedida (5 min)	Tras la realización de la actividad observamos qué pictograma es el siguiente, en este caso el de “premio”, por lo tanto, el alumno sabe que es hora de asignación de puntos en la app Class Dojo. Finalmente, nos despedimos.	

2º SESIÓN: ANALIZAMOS LA HISTORIA	
Bienvenida (5 min)	Dejamos preparado el video de la canción de las emociones y cuando entre en el aula lo reproducimos, mientras que suena la música nos sentamos y la cantamos junto con él, para que se familiarice con la





	<p>canción.</p> <p>Posteriormente le preguntaremos cómo está hoy y a continuación diremos cómo estamos nosotros y una breve explicación del porqué (<i>Ejemplo: Estoy angustiada porque me tienen que dar una nota y no sé si he aprobado o suspendido</i>).</p> <p>Además, cerca de él le vamos a dejar una hoja con frases que pueden serle útiles para expresarse, tales como:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Me siento..... porque.... - Necesito - Cuando estoy me puedes ayudar <p>Le adelantamos lo que vamos a hacer a lo largo de la sesión con apoyo de pictogramas (Calendario de pictogramas), cada vez que se vaya completando la actividad se quitará los pictogramas correspondientes, para dejar a la vista qué actividad es en la que estamos y cuáles son las que nos quedan por completar.</p>	
<p>Trabajo (40 min)</p>	<p>Durante esta sesión se va a analizar el o los storyboards que ha realizado otro compañero (si no es posible, uno realizado por el maestro).</p> <p>Primero se debe de intentar adivinar cuáles son las emociones por las que transita el personaje, añadiendo las en un pequeño texto encima de la imagen y porqué sabe que son esas, después reflexionar cuál ha sido la causa de ese cambio y si nosotros hubiéramos reaccionado de forma distinta o no.</p> <p>Para finalizar el momento de trabajo, se le pregunta si ha vivido una situación parecida para contribuir a la reflexión y aceptación de sus emociones.</p>	
	<p>Objetivos</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Reconocer las emociones ajenas y propias - Comprender y reconocer la transición emocional - Identificar las causas emocionales - Desarrollar la expresión oral y escrita

	<p>Material</p> <p>6. Canción: CANCIÓN DE LAS EMOCIONES Vídeos Educativos para Niños</p> <p>7. Calendario de pictogramas:</p> <div data-bbox="850 427 1136 568" data-label="Image"> </div> <p>8. Storyboard That https://www.storyboardthat.com/</p> <p>9. Ejemplo de Storyboard</p> <div data-bbox="850 750 1350 972" data-label="Image"> </div> <p>Pasa de la alegría “boca sonriente hacia arriba” (después de todo el día en el trabajo ya se va a casa a descansar) al miedo “boca muy abierta, ojos entrecerrados, manos en la cara” (se da cuenta de que un señor ha entrado en su casa)</p> <p>10. App Class Dojo: https://www.classdojo.com/es-es/</p>
<p>Despedida (5 min)</p>	<p>Tras la realización de la actividad observamos qué pictograma es el siguiente, en este caso el de “premio”, por lo tanto, el alumno sabe que es hora de asignación de puntos en la app Class Dojo.</p> <p>Por último, la tarea que va a tener para por la tarde va a ser pensar y apuntar en un papel en qué cosas le ayudan a relajarse cuando está nervioso; le vamos a dar algunos ejemplos como:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La música clásica - Jugar con pelotas antiestrés - Balancearme en el columpio <p>Tras esto, se da por finalizada la clase y solo nos queda despedirnos.</p>

1º SESIÓN: MI CAJA SENSORIAL		
Bienvenida (5 min)	<p>Dejamos preparado el video de la canción de las emociones y cuando entre en el aula lo reproducimos, mientras que suena la música nos sentamos y la cantamos junto con él, para que se familiarice con la canción.</p> <p>Posteriormente le preguntaremos cómo está hoy y a continuación diremos cómo estamos nosotros y una breve explicación del porqué <i>(Ejemplo: Estoy contenta porque he visto a un antiguo alumno que hacía mucho que no veía)</i>.</p> <p>Además, cerca de él le vamos a dejar una hoja con frases que pueden serle útiles para expresarse, tales como:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Me siento..... porque.... - Necesito - Cuando estoy me puedes ayudar <p>Le adelantamos lo que vamos a hacer a lo largo de la sesión con apoyo de pictogramas (Calendario de pictogramas), cada vez que se vaya completando la actividad se quitará los pictogramas correspondientes, para dejar a la vista qué actividad es en la que estamos y cuáles son las que nos quedan por completar.</p>	
	Trabajo (40 min)	<p>Debe de haber traído la tarea que le dijimos que pensase en la sesión pasada, hoy se va a dedicar la sesión en que el alumno cree un Canva, donde explique qué cosas le ponen nervioso y qué es lo que hace o le ayuda a tranquilizarse; de esta forma crea una “caja sensorial personalizada”</p>
	Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Conciencia emocional (principalmente negativa) - Manejo de las emociones - Reconocimiento o descubrimiento de técnicas de relajación/control. - Fomento de la expresión

	<p>Material</p> <p>1. Canción: CANCIÓN DE LAS EMOCIONES Vídeos Educativos para Niños</p> <p>2. Calendario de pictogramas:</p> <div data-bbox="884 427 1311 730">   </div> <p>3. Canva de ejemplo</p> <p>https://www.canva.com/design/DAGky8ILqm0/0lpstgB6xx4Ezg04RTnUcA/edit?utm_content=DAGky8ILqm0&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton</p> <p>4. App Class Dojo:</p> <p>https://www.classdojo.com/es-es/</p>
<p>Despedida (5 min)</p>	<p>Tras la realización de la actividad observamos qué pictograma es el siguiente, en este caso el de “premio”, por lo tanto, el alumno sabe que es hora de asignación de puntos en la app Class Dojo,</p> <p>Tras esto, la tarea que tiene para casa es pensar a qué amigo va a querer ayudar haciéndole una “caja de las emociones virtual”.</p> <p>Finalmente, se da por finalizada la clase y solo nos queda despedirnos.</p>

2º SESIÓN: TU CAJA SENSORIAL	
Bienvenida (5 min)	<p>Dejamos preparado el video de la canción de las emociones y cuando entre en el aula lo reproducimos, mientras que suena la música nos sentamos y la cantamos junto con él, para que se familiarice con la canción.</p> <p>Posteriormente le preguntaremos cómo está hoy y a continuación diremos cómo estamos nosotros y una breve explicación del porqué (<i>Ejemplo: Estoy triste porque mi perro está malo</i>).</p> <p>Además, cerca de él le vamos a dejar una hoja con frases que pueden serle útiles para expresarse, tales como:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Me siento..... porque.... - Necesito - Cuando estoy me puedes ayudar <p>Le adelantamos lo que vamos a hacer a lo largo de la sesión con apoyo de pictogramas (Calendario de pictogramas), cada vez que se vaya completando la actividad se quitará los pictogramas correspondientes, para dejar a la vista qué actividad es en la que estamos y cuáles son las que nos quedan por completar.</p>
Trabajo (40 min)	<p>Hoy se va a realizar la misma actividad, pero realizando una “caja sensorial” para un amigo suyo (el que él elija); proporcionando recursos que cree que le pueden ayudar en los siguientes casos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cuando está triste - Cuando está enfadado - Cuando está nervioso <p>Además, en cada una de las situaciones debe de decirnos qué es lo que le diría a su amigo si le ve triste, enfadado o nervioso; si el alumno se queda bloqueado el profesor le dará algunas pistas como:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se suele preguntar si necesitas ayuda, o el motivo por el que se está triste... - Puedes decirle que si quiere que le dejes su espacio... <p>O también le puede enseñar el Canva de ejemplo para darle algunas</p>

	ideas.	
	Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Conciencia emocional ajena (principalmente negativa) - Ayuda al manejo de las emociones de los otros - Acceso a posibles técnicas de relajación no conocidas anteriormente
	Material	<p>1. Canción: CANCIÓN DE LAS EMOCIONES Vídeos Educativos para Niños</p> <p>2. Calendario de pictogramas:</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-end;"> <div style="text-align: center;">  trabajar con la tablet </div> <div style="text-align: center;">  pensar </div> <div style="text-align: center;">  premio </div> </div> <div style="text-align: center; margin-top: 10px;">  adiós </div> <p>3. Canva de ejemplo https://www.canva.com/design/DAGky8ILqm0/0lpstgB6xx4Ezg04RTnUcA/edit?utm_content=DAGky8ILqm0&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton </p> <p>4. App Class Dojo: https://www.classdojo.com/es-es/ </p>
Despedida (5 min)	Tras la realización de la actividad observamos qué pictograma es el siguiente, en este caso el de “premio”, por lo tanto, el alumno sabe que es hora de asignación de puntos en la app Class Dojo, dando por finalizada la clase solo nos queda despedirnos.	

EVALUACIÓN	
CUENTO (30%)	<p>El alumno debe de realizar un cuento con ilustraciones que acompañen a la historia mediante la IA.</p> <p>Las ilustraciones se pueden realizar mediante aplicaciones o páginas web como “Gemini”; este cuento debe de abordar el paso de distintas emociones a causa de distintos sucesos.</p> <p>Además, este libro será presentado para el premio Algar de cuento infantil 2025.</p>
OBSERVACIÓN (50%)	<p>Se va a realizar un seguimiento en cada una de las sesiones a través de la observación y superación de los distintos objetivos planteados.</p>
DOCENTES Y FAMILIA (20%)	<p>Se les va a realizar un cuestionario (ver ANEXO F) a las familias y al resto de docentes que trabajan con el alumno para determinar si ha habido una integración en otros ámbitos, así como un progreso a nivel socioemocional en su día a día.</p>

6. CONCLUSIONES

En el presente TFG se ha desarrollado un programa de intervención sobre el desarrollo socioemocional mediante el uso de las TIC para un alumno en concreto, el cual tiene 7 años y un diagnóstico de TEA de nivel 1.

Se considera que se ha dado respuesta a los objetivos planteados inicialmente. Por un lado, se ha analizado de manera teórica el desarrollo socioemocional en el alumnado con TEA, sus principales dificultades y la importancia de la competencia digital como herramienta para mejorar su desarrollo socioemocional. Por otro lado, se ha creado una propuesta de intervención basada en el modelo de Mayer y Salovey (1990), adaptado al uso de las TIC, con el objetivo de mejorar el desarrollo socioemocional del alumnado con TEA.

A lo largo del proceso de investigación para la elaboración de este TFG, se han identificado diversos programas dirigidos a personas con TEA. Algunos de estos proyectos,

como “Khan Academy”, se centran en aspectos curriculares apoyados en el uso de las TIC, pero no abordan de manera directa el desarrollo emocional. Otros abren paso al desarrollo y comprensión de las emociones, mediante fichas o juegos, pero en gran medida, haciendo un uso escaso de las TIC como el “Programa AITTEA” y otros como “Social Thinking” utiliza las TIC para el desarrollo, comprensión de las emociones de los alumnos con TEA. Sin embargo, se considera escasa la cantidad de programas destinados a personas con TEA que traten principalmente el ámbito tecnológico y emocional, ya que teniendo en cuenta la gran importancia que tiene el desarrollo emocional en la infancia, así como la creciente demanda del uso de las TIC en contextos educativos, llama la atención la falta de proyectos que trabajen simultáneamente ambas dimensiones.

También se han encontrado algunos que o bien concuerdan en muchas de las líneas del presente trabajo (Suárez et al., 2015), el cual presenta el aprendizaje como un juego para mejorar su adquisición, adaptando cada una de las actividades en las cuales es únicamente el alumno y el maestro los partícipes del aprendizaje; o bien encontramos solo una cierta concordancia, como en el de Rojas (2019), ya que este no solo hace partícipe directamente al alumno, sino que involucra directamente a las familias.

Además, se han encontrado Proyectos con Realidad Aumentada, los cuales contribuyen a esta investigación, afirmando que no son adictivas las TIC y que con un buen control y uso aportan sustancialmente beneficios a los alumnos con TEA (Pazmiño, 2023).

Sin embargo, lo cierto es que todos los proyectos y propuestas nombradas, tienen en común algo y es que “Un maestro con conocimientos sobre el uso de las TIC no solo favorece a la enseñanza-aprendizaje, sino que le permite identificar y hacer frente de forma óptima a las necesidades de sus estudiantes de forma individualizada” (Cuetos et al; 2020).

Respecto a la creación de las actividades, se ha intentado dar a conocer y a usar distintos recursos TIC, dando respuesta a las necesidades emocionales y sociales de nuestro alumnado, aprovechando la necesidad e interés digital que muestran actualmente nuestros jóvenes. Se han diseñado diez sesiones que responden a su realización en el segundo trimestre que abarcan las dimensiones que Mayer y Salovey determinan en su modelo de IE.

Autores como Lozano et al (2013), comprueban que las TIC son una herramienta útil para el tratamiento de personas con TEA y en relación con el ámbito socioemocional, múltiples autores (Martínez, 2011; Martínez et al; 2014) destacan resultados positivos en la competencia

emocional tras el uso de las TIC en personas con TEA, corroborándose así la eficacia de las TIC como recurso didáctico para favorecer el desarrollo emocional y social en los alumnos con TEA.

Se ha tratado de fundamentar adecuadamente la propuesta de intervención que contiene características de viabilidad para ser implementada en el ámbito escolar y permite una aplicación real en el alumnado con TEA. Además, consta de suficiente número de actividades con explicación detallada de recursos, links, aplicaciones... y, por último, posee un sistema y procedimiento de evaluación consistente en tres herramientas complementarias; la creación de un cuento mediante el uso de la IA, el seguimiento por parte del profesor a lo largo de las sesiones mediante la observación y, por último, un cuestionario a familias y docentes sobre su progreso y evolución en otros ámbitos. Por otro lado, es relevante esta propuesta no solo porque es un resumen formativo sobre los temas a tratar, como el TEA y el avance de su concepto en las versiones del DSM-IV y DSM-V, o cómo las TIC e Inteligencia Emocional, sino porque también contiene herramientas o recursos TIC dinámicos y creativos de especial interés, que favorecen la inclusión y promueven las habilidades socioemocionales para los docentes en general, pero especialmente para aquellos del ámbito de la educación especial.

Sin embargo, esta propuesta tiene ciertas limitaciones, especialmente su validez y fiabilidad, ya que no se ha podido aplicar de manera real, así pues, sería conveniente en futuras ocasiones realizar una experimentación con una muestra de alumnado con TEA y analizar el efecto de las sesiones de trabajo sobre el desarrollo emocional de dicho alumnado. Asimismo, aunque se ha pretendido diseñar actividades con un enfoque curricular, las mismas podrían haberse organizado contemplando los elementos prescriptivos que determina el DECRETO 38/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación primaria. Además, como perspectiva de futuro se podría plantear una identificación de niveles de desarrollo de las actividades en función de los distintos niveles del alumnado con TEA.

A nivel personal y profesional considero que este TFG es de gran relevancia para mi futuro, ya que gracias a la propuesta de intervención planteada he podido profundizar en el TEA y en la importancia de desarrollar la competencia socioemocional mediante el uso de las TIC, me ha permitido diseñar sesiones con actividades que en mi futuro como docente podré llevar a cabo, contribuyendo en una educación más inclusiva y ajustada a las necesidades del alumnado.

7. REFERENCIAS

- Adell, J. S., Llopis, M. A. N., Esteve, M. F. M., y Valdeolivas, N. M. G. (2019). El debate sobre el pensamiento computacional en educación. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 22(1), pp. 171-186. doi: <https://doi.org/10.5944/ried.22.1.22303>
- Aitta. (2023). *Las emociones en los niños con autismo*. Recuperado el 25 de marzo de 2025, de <https://aitta.es/las-emociones-en-los-ninos-con-autismo/>
- ALBOR. (s.f.). *Cara Expresiva*. EducaMadrid. <https://www.educa2.madrid.org/web/albor/software/-/visor/cara-expresiva->
- Álvarez Fuente, R. (s.f.). *Proyecto TICA: Taller Interactivo de Cuentos Adaptados*. ASPACE Gijón. https://aspace.org/assets/uploads/documentos/ba380-aspace_gijon.pdf
- American Psychiatric Association. (2013). *Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales (DSM-5)* (5ª ed.). [Traducción no oficial]. https://drive.google.com/file/d/0B5_0_eEFLa7ZdGNCbmlfQVBZRFU/view?resourcekey=0-5dTp8-CI3RQV0JsCb75sQA
- Aragón, R. (2023). *Trastorno del espectro autista (TEA): Qué es, tipos y características*. Salud. <https://www.esalud.com/tea-que-es-tipos-caracteristicas/>
- ARASAAC. (n.d.). *Portal ARASAAC*. <https://arasaac.org/index.html>
- Arellano Casas, E. J. (2025). *Comorbilidad entre el autismo y los trastornos mentales*. *Revista Médica*. <https://revistamedica.com/comorbilidad-autismo-trastornos-mentales/>
- Autismo Diario. (2014, 25 octubre). *Autismo Sevilla presenta el programa AITTEA*. <https://autismodiario.com/2014/10/25/autismo-sevilla-presenta-el-programa-aittea/>
- Autismo en España. (s.f.). *Programa TIC-TEA*. <https://autismo.org.es/que-hacemos/lineas-de-accion/accesibilidad-cognitiva/programa-tic-tea/>
- Autismo Sevilla. (s.f.). *Descargables del programa AITTEA*. <https://aittea.autismosevilla.org/descargables/>

- Botoxina. (2024). *El espectro en medicina: Una visión integral*. <https://botoxina.es/espectro-en-medicina/>
- Brackett, MA, y Salovey, P. (2006). Medición de la inteligencia emocional con el test de inteligencia emocional Mayer-Salovey-Caruso (MSCEIT). *Psicothema*, 18, 34-41.
- Brugha, T. S., Spiers, N., Bankart, J., Cooper, S.-A., McManus, S., Scott, F. J., Smith, J., & Tyrer, F. (2016). *Epidemiology of autism in adults across age groups and ability levels*. *The British Journal of Psychiatry*, 209(6), 498–503. <https://doi.org/10.1192/bjp.bp.115.174649>
- Cabello González, R., Extremera Pacheco, N., Fernández Berrocal, P., Palomera Martín, R., Ruiz Aranda, D., Salguero Noguera, J. M. (s.f.). *Programa INTEMO. Guía para mejorar la inteligencia emocional de los adolescentes*. Universidad de Málaga. https://jabega.uma.es/discovery/fulldisplay/alma991003714279704986/34CBUA_UM_A:VU1
- Carranza Ramírez, I. A. (2024, 19 de noviembre). *Procesamiento emocional en personas con trastorno del espectro autista (TEA)*. NeuronUp. <https://neuronup.com/estimulacion-y-rehabilitacion-cognitiva/trastornos-del-neurodesarrollo/tea-trastornos-del-espectro-autista/procesamiento-emocional-en-personas-con-trastorno-del-espectro-autista-tea/>
- Cassá, E. L. (2007). *Educación emocional. Programa para 3-6 años*. WK Educación.
- CATEDU. (s.f.). *Currículo y autismo: Orientaciones y propuestas prácticas*. <https://orientacionautismo.catedu.es/curriculoautismo>
- Chaves, M. (2021). *Inteligencia socioemocional: intervención educativa a través de las TIC*. Editorial Inclusión.
- Cobo Romaní, J. C. (2009). El concepto de tecnologías de la información: *Benchmarking* sobre las definiciones de las TIC en la sociedad del conocimiento. *Zer: Revista de Estudios de Comunicación*, 14(27), 45–63. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3228178>
- Confederación Autismo España. (2024). *El Ministerio de Educación y Formación Profesional presenta programas para el alumnado con TEA*.

<https://autismo.org.es/actualidad/noticias/programas-alumnadotea-ministerio-educacion-2024/>

Confederación Autismo España. (2024, 21 de febrero). *Programas para alumnado con TEA impulsados por el Ministerio de Educación*.
<https://autismo.org.es/actualidad/noticias/programas-alumnadotea-ministerio-educacion-2024/>

Cossin, F. C., Rubinstein, W. Y., & Politis, D. G. (2017). ¿ Cuántas son las emociones básicas? Estudio preliminar en una muestra de adultos mayores sanos. *Anuario de investigaciones*, 24, 253-257.

Cruz Pérez, M. A., Pozo Vinuesa, M. A., Aushay Yupangui, H. R., & Arias Parra, A. D. (2019). Las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC) como forma investigativa interdisciplinaria con un enfoque intercultural para el proceso de formación estudiantil. *E-Ciencias de la Información*, 9(1), 44-59.

Cuetos Revuelta, M. J., Grijalbo Fernández, L., Argüeso Vaca, E., Escamilla Gómez, V., & Ballesteros Gómez, R. (2020). Potencialidades de las TIC y su papel fomentando la creatividad: percepciones del profesorado. *RIED-Revista Iberoamericana De Educación a Distancia*, 23(2), 287–306. <https://doi.org/10.5944/ried.23.2.26247>

Díaz-Anzaldúa, A., & Díaz-Martínez, A. (2013). Contribución genética, ambiental y epigenética en la susceptibilidad a los trastornos del espectro autista. *Revista de neurología*, 57(12), 556-568.

Durolimia, S. (2025). *Origen de la palabra "autismo": Etimología y significado histórico*.
<https://soniadurolimia.es/de-donde-proviene-la-palabra-autismo/2>

Escos Hervas, E. (2025, 1 de junio). *Trastornos del espectro autista. Síntomas, causas y tratamientos*. Revista Médica. <https://revistamedica.com/trastornos-espectro-autista-sintomas-causas-tratamientos/>

Falconi Valderrama, C., García Tellez, J. M., & Flores Ortiz, F. (2018, abril). *Abordaje de las comorbilidades en el trastorno del espectro autista (TEA)*. XIX Congreso Virtual Internacional de Psiquiatría. Psiquiatria.com. <https://psiquiatria.com/congresos/pdf/1-1-2018-10-pon7%5B1%5D.pdf>

- Fernández, J. (2020, 5 de diciembre). *Comorbilidades asociadas al autismo (I)*. Autismo Vivo. <https://www.autismovivo.org/post/comorbilidades-asociadas-al-autismo-i>
- Frost, L. & Bondy, A. (1994). PECS training manual. Newark: Pyramid Educational Consultants.
- Fundación Orange. (s.f.). *Aulas TIC para alumnado con TEA*. <https://fundacionorange.es/aulas-tic-tea/>
- Fundación Orange. (s.f.). *El viaje de Elisa*. <https://fundacionorange.es/aplicaciones/el-viaje-de-elisa/>
- García, F., Portillo, J., Romo, J., & Benito, M. (2007, September). Nativos digitales y modelos de aprendizaje. In *SPDECE*. <http://ftp.informatik.rwth-aachen.de/Publications/CEUR-WS/Vol-318/Garcia.pdf>
- Golombek, D. (2017). Un Nobel para el tiempo biológico. *ARS MEDICA Revista de Ciencias Médicas*, 42(3), 4-6.
- Gómez Marí, I. (2023). Neuromitos sobre el TEA: Concepciones erróneas de futuros maestros. *Educación Inclusiva*, 16(2), 1–15. <https://revistaeducacioninclusiva.es/index.php/REI/article/view/849>
- Gould, J., & Ashton-Smith, J. (2011). Missed diagnosis or misdiagnosis? Girls and women on the autism spectrum. *Good Autism Practice*, 12(1), 34–41. <https://www.ingentaconnect.com/content/bild/gap/2011/00000012/00000001/art00005>
- Herrera-Del Aguila, D. D. (2021). Trastorno del espectro autista: la historia. *Diagnóstico*, 60(3), 131-133.
- Junta de Castilla y León. (2022, 30 de septiembre). *Decreto 38/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León* (BOCYL-D-30092022-2). <https://bocyl.jcyl.es/boletines/2022/09/30/pdf/BOCYL-D-30092022-2.pdf>
- Lapin, C. (2024, 29 de julio). *Niveles y tipos de autismo*. Rise Up For Autism. <https://riseupforautism.com/es/blog/autism-levels-and-types>

- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. *Boletín Oficial del Estado*, 340, 122868-122953. <https://www.boe.es/eli/es/lo/2020/12/29/3>
- Liriano Rojas, A. (2019). Propuesta de programa de intervención centrado en la familia para niños con TEA no verbales basado en las TIC. <http://riull.ull.es/xmlui/handle/915/14623>
- Lord, C., Rutter, M., DiLavore, P. C., Risi, S., Gotham, K., & Bishop, S. L. (2015). *ADOS-2: Autism Diagnostic Observation Schedule, Second Edition (ADOS-2)*. [Extracto]. TEA Ediciones. https://web.teaediciones.com/Ejemplos/ADOS-2_extractoWEB.pdf
- Lozano, J.; Ballesta, F.; Cerezo, M.C. y Alcaraz, S. (2013). Las tecnologías de la información y comunicación (TIC) en el proceso de enseñanza y aprendizaje del alumnado con trastorno del espectro autista (TEA). *Revista Fuentes*, 14, 2013; pp. 193-208.
- Marañón Marañón, Óscar, & González-García, H. (2021). Una revisión narrativa sobre el pensamiento computacional en Educación Secundaria Obligatoria. *Contextos Educativos. Revista De Educación*, (27), 169–182. <https://doi.org/10.18172/con.4644>
- Martínez, J. L. (2011). Personas con Trastorno del Epectro Autista: Acceso a la Comprensión de Emociones a través de las TIC. *Etic@ net: Revista científica electrónica de Educación y Comunicación en la Sociedad del Conocimiento*, (10), 7.
- Martínez, J. L., Pagán, F. J. B., García, S. A., & Máiquez, M. C. C. (2014). Las tecnologías de la información y comunicación (TIC) en el proceso de enseñanza y aprendizaje del alumnado con trastorno del espectro autista (TEA). *Revista Fuentes*, (14), 193-208.
- Martínez, P. C., & Rojas Miranda, L. P. (2023). La inteligencia emocional, modelos para su desarrollo. Tercera parte: Modelo de Mayer y Salovey. *Revista Reforma Siglo XXI*, 30(116), 32-33.
- Mazzeo, M. C. (2017, diciembre 11). *Los sistemas aumentativos y alternativos de comunicación (SAAC)*. PSISE Madrid. <https://psisemadrid.org/los-sistemas-aumentativos-y-alternativos-de-comunicacion-saac/>

- Montes, E. (2023, 26 de abril). *Epilepsia y autismo: relación entre la epilepsia y el autismo, síntomas y tratamiento*. Vivir con Epilepsia. <https://vivirconepilepsia.es/epilepsia-y-autismo>
- Movimiento Azul. (s.f.). *Programas educativos personalizados para niños con autismo y sensibilidad sensorial*. Movimiento Azul. <https://movimientoazul.com/programas-educativos-personalizados-para-autismo>
- National Institute of Environmental Health Sciences. (2025). *Autism*. <https://www.niehs.nih.gov/health/topics/conditions/autism>
- Organización Mundial de la Salud. (2019). *Clasificación estadística internacional de enfermedades y problemas relacionados con la salud (11.ª ed.)*. <https://icd.who.int/browse/2025-01/mms/es>
- Organización Mundial de la Salud. (2023, 15 de noviembre). *Trastornos del espectro autista*. <https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/autism-spectrum-disorders>
- Parra Bernal, L., & Rengifo Rodríguez, K. (2021). Prácticas Pedagógicas Innovadoras Mediadas por las TIC. *Educación*, 30(59), 237-254. <https://doi.org/10.18800/educacion.202102.012>
- Peralta Zambrano, S. B. (2024). *Emociones en niños de educación inicial con trastorno del espectro autista* (Bachelor's thesis, Universidad del Azuay).
- Pérez Heredia, D. (s.f.). *TIC y TEA: Herramientas tecnológicas para la inclusión autista*. Revista Digital de INESEM. <https://www.inesem.es/revistadigital/educacion-sociedad/tic-tea-herramientas-autismo/>
- Plataforma Escuelas Visuales. (s.f.). *Cuentos con pictogramas*. <https://plataformaescuelasvisuales.com/p/cuentospictogramas>
- Ramirez, E. (2025, 2 de abril). *1 de cada 100 niños en el mundo tiene trastorno del espectro autista (TEA), según la OMS*. Conexión Vida. <https://www.conexionvida.pe/2025/04/02/1-de-cada-100-ninos-en-el-mundo-tiene-trastorno-del-espectro-autista-tea-segun-la-oms/>

- Real Academia Española. (s.f.). Autismo. En *Diccionario de la lengua española* (23.^a ed.). Recuperado el 27 de mayo de 2025, de <https://dle.rae.es/autismo>
- Rise Up for Autism. (s.f.). *Niveles y tipos de autismo*. <https://riseupforautism.com/es/blog/autism-levels-and-types>
- Robins, D. L., Fein, D., & Barton, M. (2009). *Cuestionario M-CHAT Revisado de Detección del Autismo en Niños Pequeños con Entrevista de Seguimiento (M-CHAT-R/F)™* [Versión española adaptada por el Grupo Estudio MCHAT España]. https://mchatscreen.com/wp-content/uploads/2015/05/M-CHAT-R_F_Spanish_Spain.pdf
- Roma, M. C. (2022). Estrategias didácticas mediadas por las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en estudiantes de nivel primario con necesidades educativas especiales. Experiencias en educación especial. *Revista Científica Arbitrada de la Fundación MenteClara*, 7, 1-21.
- Romero Pazmiño, M. D. R. (2023). HOPE PROJECT: Realidad Aumentada para procesos de Enseñanza Aprendizaje en la población Infantil TEA. *Revista Iberoamericana de Tecnología en Educación y Educación en Tecnología*, (34), 147-148. <https://dx.doi.org/https://doi.org/10.24215/18509959.34.e18>
- Russo, F. M., Rodríguez, E., & Cafiero, P. J. (2023). Factores asociados al diagnóstico tardío del Trastorno del Espectro Autista. *Med. infant*, 373-381.
- Rutter, M., Le Couteur, A., y Lord, C. (2003). *Adi-r. Entrevista diagnóstica de autismo revisada. Manual*. Los Ángeles: Servicios Psicológicos Occidentales .
- Salovey, P. y Mayer, J. D. (1990). Emotional intelligence. *Imagination, Cognition y Personality*, 9, 185-211.
- Segura, J. A., Nebot, M. Á. L., Mon, F. M. E., & Novella, M. G. V. (2019). El debate sobre el pensamiento computacional en educación. *RIED-Revista iberoamericana de educación a distancia*, 22(1).
- Ser Autismo. (s.f.). *Los mejores programas educativos para niños autistas en línea*. <https://serautismo.org/los-mejores-programas-educativos-para-ninos-autistas-en-linea>

- Sevilla, M. D. S. F., Bermúdez, M. O. E., & Sánchez, J. J. C. (2013). Aumento de la prevalencia de los trastornos del espectro autista: una revisión teórica. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 1(1), 747-764.
- Solórzano, V. E. N., & Avalos Guijarro, A. de los Á. (2024). Desarrollo de habilidades socioemocionales a través de las TIC. *Dominio de las Ciencias*, 10(3), 281-391.
- Suárez, F., Mata, B., & Peralbo, M. (2015). Valoración de un programa de intervención para niños con TEA basado en las TIC. *Revista de estudios e investigación en Psicología y Educación*, 094-098.
<https://pdfs.semanticscholar.org/778c/4557672f5b16802423ff4c29ed366ec7a7d6.pdf>
- Unión Europea. (2021). *El marco europeo de las cualificaciones (EQF)*. <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/ES/TXT/HTML/?uri=LEGISSUM:4526703>
- Valdivielso, J. I. U. (2017). Sociedad y nuevas tecnologías: ventajas e inconvenientes. *Almenara: revista extremeña de ciencias sociales*, (9), 5-45.
- Vargas Moreno, J. G., & Macea-Anaya, M. (2024). Uso de las TIC para Fortalecer la Resiliencia Académica en Estudiantes de Media: Un Modelo Didáctico en Soacha, Colombia. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(5), 14117-14146.
https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i5.14998
- Voca Editorial. (s.f.). *RULER: Programa de educación emocional*.
<https://www.vocaeditorial.com/blog/ruler-programa-de-educacion-emocional/>
- Wing, J. M. (2006). Computational thinking. *Communications of the ACM*, 49(3), 33-35.
<https://doi.org/10.1145/1118178.1118215>
- Zhylin, M., Mendelo, V., CFherusheva, G., Romanova, I., & Borysenko, K. (2023). Analysis of the role of emotional intelligence in the formation of identity in different European cultures. *Amazonia Investiga*, 12(62), 319-326.
<https://doi.org/10.34069/AI/2023.62.02.32>

8. ANEXOS

ANEXO A

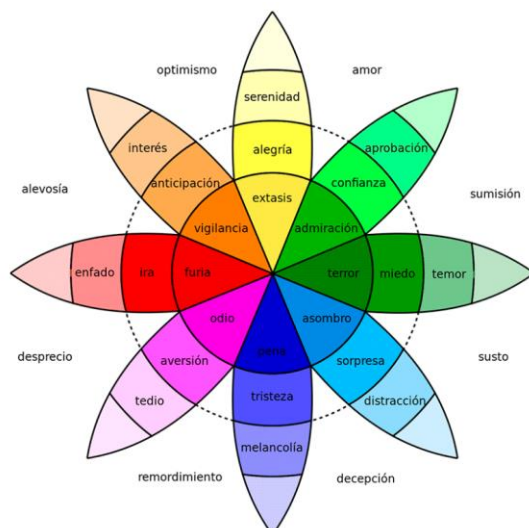
TABLA 2 Niveles de gravedad del trastorno del espectro del autismo (cont.)

Nivel de gravedad	Comunicación social	Comportamientos restringidos y repetitivos
Grado 1 "Necesita ayuda"	Sin ayuda <i>in situ</i> , las deficiencias en la comunicación social causan problemas importantes. Dificultad para iniciar interacciones sociales y ejemplos claros de respuestas atípicas o insatisfactorias a la apertura social de otras personas. Puede parecer que tiene poco interés en las interacciones sociales. Por ejemplo, una persona que es capaz de hablar con frases completas y que establece comunicación pero cuya conversación amplia con otras personas falla y cuyos intentos de hacer amigos son excéntricos y habitualmente sin éxito.	La inflexibilidad de comportamiento causa una interferencia significativa con el funcionamiento en uno o más contextos. Dificultad para alternar actividades. Los problemas de organización y de planificación dificultan la autonomía.

TABLA 2 Niveles de gravedad del trastorno del espectro del autismo

Nivel de gravedad	Comunicación social	Comportamientos restringidos y repetitivos
Grado 3 "Necesita ayuda muy notable"	Las deficiencias graves de las aptitudes de comunicación social verbal y no verbal causan alteraciones graves del funcionamiento, inicio muy limitado de las interacciones sociales y respuesta mínima a la apertura social de otras personas. Por ejemplo, una persona con pocas palabras inteligibles que raramente inicia interacción y que, cuando lo hace, realiza estrategias inhabituales sólo para cumplir con las necesidades y únicamente responde a aproximaciones sociales muy directas.	La inflexibilidad de comportamiento, la extrema dificultad de hacer frente a los cambios u otros comportamientos restringidos/repetitivos interfieren notablemente con el funcionamiento en todos los ámbitos. Ansiedad intensa/dificultad para cambiar el foco de acción.
Grado 2 "Necesita ayuda notable"	Deficiencias notables de las aptitudes de comunicación social verbal y no verbal; problemas sociales aparentes incluso con ayuda <i>in situ</i> ; inicio limitado de interacciones sociales; y reducción de respuesta o respuestas no normales a la apertura social de otras personas. Por ejemplo, una persona que emite frases sencillas, cuya interacción se limita a intereses especiales muy concretos y que tiene una comunicación no verbal muy excéntrica.	La inflexibilidad de comportamiento, la dificultad de hacer frente a los cambios u otros comportamientos restringidos/repetitivos aparecen con frecuencia claramente al observador casual e interfieren con el funcionamiento en diversos contextos. Ansiedad y/o dificultad para cambiar el foco de acción.

ANEXO B



ANEXO C



ANEXO D

https://www.canva.com/design/DAGky_8W2Qw/uF0Tae6z9Vjq5R-X7CEbJQ/edit?utm_content=DAGky_8W2Qw&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

ANEXO E



Nombre.....

Actividad/ Comportamiento	Puntos	Observación
He finalizado la tarea	2	Da igual que haya sido con o sin ayuda
He entendido lo que hemos dado en clase	4	Que lo demuestre habiendo hecho bien las actividades y explicando lo que se ha trabajado
Intento responder cuando la otra persona me dice lo que siento	8	No hace falta que sean palabras, sino pequeños gestos
Uso las frases propias para expresar lo que siento	6	Usando pictogramas o hablado
He comunicado el porqué de mi sentimiento	10	

Premio para canjear	Puntos necesarios
Pegatina especial	10
Comer su snack favorito	15
Un rato de juegos en la tablet	20

ANEXO F

CUESTIONARIO SOCIOEMOCIONAL PARA FAMILIAS Y DOCENTES

Marque con una "X" la afirmación que mejor considere que se ajusta a la situación del alumno

Nº	Ítem	Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
1	El alumno participa de forma más activa	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	Es capaz de identificar y nombrar cómo se siente.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	Empatiza con el resto	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4	Se han reducido los comportamientos inapropiados ante situaciones de estrés	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5	Reflexiona sobre sus actos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6	Se interesa por las emociones del resto	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7	Utiliza estrategias para regular sus emociones	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8	Se nota un progreso general en su integración socioemocional en contextos diferentes al aula.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

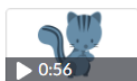
Si se han marcado más de 6 ítems, se considera que la propuesta ha tenido un efecto positivo en el desarrollo integral emocional del alumno

ANEXO G

Coloca 5 elefantes en la caja.



Contenido relacionado



Contar con números pequeños

ANEXO H



ANEXO I

Ejemplos de Juegos Sensorio-motores o Juego Funcional



2.- Juegos persona-objeto-persona

- Mover juguetes luminoso, circulares o espirales, con o sin música.
- Colocarse un objeto en la cabeza y hacer que bailas, mostrar sorpresa o susto cuando se cae. Reconvertir en un juego de "toma y daca", donde el niño te vuelve a dar el objeto para que repitas la acción y la mímica.
- Representar que comes un objeto (juguete, plástico..) y expresar luego disgusto tirándolo. Reconvertir en un juego de "toma y daca", donde el niño te vuelve a dar el objeto para que repitas la acción y la mímica.
- Objeto llamativo que se mueve enfrente de los ojos a un lado y a otro o en vertical (espirales, campanitas, yoyos, palos de agua con bolitas que caen, etc.
- Bote de pompas. Caña y vaso con jabón.
- Juguetes para pulsar o accionar con relaciones simples causa- efecto llamativo.
- Juguetes con cuerda o pilas y resultados llamativos o inesperados (muñecos que ruedan con luces, peonzas luminosas o musicales, muñecos que saltan al darles cuerda.....)

* INDICAR MODALIDAD COMUNICATIVA: _____

• Nombres de animales					
	C	E		C	E
Caballo			Conejo		
Cochino			Mono		
Gallina			Oso		
Gato			León		
Pájaro			Elefante		
Pato			Tortuga		
Perro			Mosca		
Pollo			Cocodrilo		
Vaca					
Pez					