



---

**Universidad de Valladolid**

FACULTAD DE EDUCACIÓN DE SORIA

Grado en Educación Infantil

TRABAJO FIN DE GRADO

**LA EDUCACIÓN CORPORAL BASADA EN LAS  
SENSOPERCEPCIONES EN NIÑOS Y NIÑAS  
CON TRASTORNO AUTISTA**

Presentado por María Martínez Romero

Tutelado por: Dr. Daniel Castillo Alvira

Soria, 14 de junio de 2023

# RESUMEN

El presente Trabajo de Fin de Grado se basa en una propuesta de intervención educativa destinada a alumnado del segundo ciclo de Educación Infantil, más concretamente alumnos y alumnas de cinco años, enfocando la propuesta al alumnado con Trastorno Autista, diseñada para impartirla en las sesiones de psicomotricidad.

La propuesta que se desarrolla, tiene como principal objetivo trabajar la educación corporal centrándose, principalmente, en las sensopercepciones a través del conocimiento de su propio cuerpo, es decir, a partir de los estímulos que un niño percibe e interpreta del entorno.

Por ende, para la creación de las sesiones se ha tenido en cuenta las necesidades específicas del alumnado con TEA, aportando diferentes estrategias que se pueden llevar a cabo en el contexto educativo, así como la inclusión en el aula ordinaria.

**Palabras clave:** Trastorno Autista, inclusión, educación corporal, sensopercepciones, psicomotricidad, Educación Infantil.

# ABSTRACT

This Final Degree Project is based on a proposal for educational intervention aimed at students in the second cycle of Early Childhood Education, more specifically five-year-old students, focusing the proposal to students with Autistic Disorder, designed to be taught in psychomotor sessions.

The main objective of this proposal is to work on body education, focusing mainly on sensory perceptions through the knowledge of their own body, i.e., from the stimuli that a child perceives and interprets the environment.

Therefore, for the creation of the sessions, the specific needs of students with ASD have been taken into account, providing different strategies that can be carried out in the educational context, as well as the inclusion in the regular classroom.

**Key words:** Autistic Disorder, inclusion, body education, sensory perception, psychomotor skills, Early Childhood Education.

# ÍNDICE

<b>1. INTRODUCCIÓN</b> .....	5
<b>2. JUSTIFICACIÓN</b> .....	6
<b>3. OBJETIVOS</b> .....	8
<b>4. MARCO TEÓRICO</b> .....	9
4.1. EDUCACIÓN CORPORAL.....	9
4.1.1. De la educación física a la educación corporal.....	9
4.1.2. Principios didácticos de la educación corporal.....	10
4.1.3. La educación corporal en Educación Infantil .....	12
4.2. TRASTORNO DEL ESPECTRO AUTISTA.....	16
4.2.1. Definición y evolución del término TEA .....	16
4.2.2. Clasificación y características del TEA.....	17
4.2.3. Niveles de severidad.....	19
4.2.4. Alumnado con TEA.....	20
4.3. SENSOPERCEPCIONES.....	21
4.3.1. Definición y aspectos generales de la sensopercepción.....	21
4.3.2. Proceso sensoperceptivo .....	22
4.3.2.1. Sensación .....	23
4.3.2.2. Percepción .....	24
<b>5. PROPUESTA DIDÁCTICA</b> .....	26
5.1. CONTEXTO .....	26
5.1.1. Centro escolar .....	26
5.1.2. Perfil del alumnado.....	27
5.2. MARCO NORMATIVO .....	28
5.3. OBJETIVOS .....	28
5.3.1. Objetivos generales de etapa .....	28
5.3.2. Objetivos didácticos .....	29
5.4. CONTENIDOS .....	29
5.5. COMPETENCIAS .....	32
5.5.1. Competencias clave de Educación Infantil.....	32
5.5.2. Competencias específicas de cada área .....	32
5.6. METODOLOGÍA .....	34
5.6.1. Temporalización .....	38

5.6.2.	Espacio .....	39
5.6.3.	Recursos materiales .....	40
5.6.4.	Recursos humanos .....	41
5.6.5.	Hilo conductor .....	42
5.6.6.	Sesiones .....	42
5.7.	ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD .....	44
5.8.	EVALUACIÓN .....	45
<b>6.</b>	<b>CONCLUSIONES</b> .....	<b>47</b>
<b>7.</b>	<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b> .....	<b>49</b>
<b>8.</b>	<b>ANEXOS</b> .....	<b>53</b>

# 1. INTRODUCCIÓN

El tema que se va a tratar en dicho Trabajo de Fin de Grado se basa en una propuesta de intervención educativa destinada a alumnado con necesidades educativas especiales, más concretamente alumnos con Trastorno Autista. Se basará en trabajar la educación corporal centrada en las sensopercepciones y se plantea a partir de la estimulación de los cinco sentidos.

El trastorno autista pertenece a un grupo de trastornos del neurodesarrollo, más concretamente, llamado Trastorno del Espectro Autista (TEA), que se caracteriza por dificultades en varios ámbitos como la comunicación y la interacción social, además de comportamientos repetitivos e intereses restringidos. Cada individuo con TEA, puede presentar diferentes características y síntomas, ya que varía mucho en función del tipo de trastorno y del grado de severidad que tengan.

Además, la propuesta que se plantea, se llevaría a cabo en un aula ordinaria, por lo que el alcance que se quiere conseguir con este proyecto, se basa en integrar a todo el alumnado, independientemente de sus necesidades o características individuales. Por tanto, al plantearla, se ha tenido en cuenta la adaptación de las sesiones de psicomotricidad para que el alumnado con Trastorno Autista, tenga las mismas oportunidades que los<sup>1</sup> demás compañeros.

Como se refleja en el Real Decreto 95/2022 del 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil, la finalidad de esta etapa se centra en conseguir un desarrollo integral y armónico en todos sus ámbitos (físico, cognitivo, social, afectiva, sexual y emocional). Por tanto, la elaboración de una propuesta didáctica para las sesiones de psicomotricidad, se fundamenta en el desarrollo motor, cognitivo y social de los alumnos partiendo de las sensaciones y percepciones que puedan apreciar a través de estímulos que se proponen.

Este Trabajo de Fin de Grado se elabora a partir de dos partes fundamentales: el marco teórico, dónde se ha hecho una investigación profunda sobre los conceptos a trabajar y una segunda parte, que es la elaboración de la propuesta didáctica, dónde se plantean los objetivos, contenidos y competencias que abordan con ella, además de las nueve sesiones con su metodología y evaluación.

---

<sup>1</sup> Con el propósito de ser más concisos y fluidos en la lectura, se utiliza predominantemente el género masculino al referirse a ambos géneros a lo largo de estas páginas. Sin embargo, es importante destacar que este TFG adopta una perspectiva inclusiva.

## 2. JUSTIFICACIÓN

La realización de este Trabajo de Fin de Grado, se crea para dar a conocer una forma de trabajar las sensaciones a partir de estímulos sensoriales en una clase ordinaria, en la que encontramos alumnado con TEA, más específicamente con la tipología de Trastorno Autista. Llevando a cabo una revisión teórica, se pretende planificar una propuesta donde se desarrollarán diversas herramientas que ayudarán en la integración sensorial en el ámbito de la educación corporal.

El motivo específico por el que se ha elegido este tema se centra, principalmente, en que no se ha encontrado bibliografía basada en una propuesta en la que englobe la educación corporal y las sensopercepciones en alumnado con Trastorno Autista. Por esto, se pretende dar valor a posibles estrategias que favorezcan el desarrollo integral de alumnado con necesidades específicas.

Las sensopercepciones tienen un papel fundamental en el desarrollo cognitivo del niño, por lo que es un aspecto esencial que se debe tratar en el entorno escolar. La educación sensorial forma parte del aprendizaje de un alumno ya que las sensaciones y las percepciones contribuyen a que el cerebro elabore respuestas rápidas e idóneas tanto motrizmente como en el ámbito social y emocional.

Por tanto, el docente debe proporcionar diversas estrategias que faciliten el desarrollo sensoperceptivo para poder obtener un aprendizaje significativo y respectivamente, el desarrollo motriz, cognitivo y social del alumno. Además, la educación corporal basada en las sensaciones, será beneficiosa para los escolares teniendo en cuenta que mejorarán la autoestima y la socialización entre sus iguales.

La propuesta va destinada a las dos aulas del tercer curso del Segundo Ciclo de Educación Infantil (cinco años) del CEIP Los Doce Linajes, en Soria. Ha sido elegida esta clase por lo esencial de mi TFG, escolares con trastorno autista, pero haciendo referencia también a la inclusión en el aula ordinaria, puesto que las sesiones se realizarán en el aula de psicomotricidad con todo el alumnado. Por tanto, el objetivo de este trabajo es proporcionar una guía práctica y una selección de estrategias metodológicas, con el propósito de apoyar a otros profesores en su praxis.

Por otro lado, en este trabajo se reflejan las competencias que a lo largo del Grado se han adquirido y que se encuentran reflejadas en la ORDEN ECI/3854/2007, de 27 de

diciembre, por las que se establecen los requisitos para la verificación de los títulos universitarios oficiales que habiliten para el ejercicio de la profesión de Maestro en Educación Infantil. Las competencias específicas que se consiguen con este Trabajo de Fin de Grado son (p. 53737):

- Saber promover la adquisición de hábitos en torno a la autonomía, la libertad, la curiosidad, la observación, la experimentación, la imitación, la aceptación de normas y de límites, el juego simbólico y heurístico.
- Capacidad para identificar dificultades de aprendizaje, disfunciones cognitivas y las relacionadas con la atención.
- Adquirir recursos para favorecer la integración educativa de estudiantes con dificultades.
- Promover en el alumnado aprendizajes relacionados con la no discriminación y la igualdad de oportunidades.
- Capacidad para saber identificar trastornos en el sueño, la alimentación, el desarrollo psicomotor, la atención y la percepción auditiva y visual.
- Conocer el desarrollo psicomotor y diseñar intervenciones destinadas a promoverle.
- Potenciar en los niños y las niñas el conocimiento y control de su cuerpo y sus posibilidades motrices, así como los beneficios que tienen sobre la salud
- Capacidad para saber atender las necesidades del alumnado y saber transmitir seguridad, tranquilidad y afecto.
- Ser capaces de utilizar el juego como recurso didáctico, así como diseñar actividades de aprendizaje basadas en principios lúdicos.

### **3. OBJETIVOS**

Este Trabajo de Fin de Grado tiene como objetivo general establecer una propuesta educativa para mejorar la educación corporal trabajando las sensopercepciones en alumnado con Trastorno Autista. Para alcanzar dicho objetivo general, se propone una serie de objetivos específicos que contribuirán a desarrollar la propuesta educativa de este trabajo:

- Promover la conexión entre la percepción sensorial y el Trastorno Autista.
- Fomentar la inclusión del alumnado con necesidades específicas en el aula ordinaria.
- Estimular de forma sensorial a través del conocimiento del cuerpo al alumnado de Educación Infantil.
- Plantear un modelo de una propuesta educativa que favorezca la educación corporal en alumnado con Trastorno Autista.

# 4. MARCO TEÓRICO

## 4.1. EDUCACIÓN CORPORAL

La educación corporal hace referencia a un enfoque de la educación psicomotriz. Ésta defiende la evolución integral del alumnado, y con ello, poder conseguir un desarrollo global como ser humano total, racional y creativo, para llegar a alcanzar un conocimiento de sí mismo, con el fin de establecer relaciones con el mundo que le rodea (Lara, 2007).

Como afirma Lora (1991):

La educación corporal, que en su enfoque científico parte de los conceptos de la educación psicomotriz, es una actividad educativa en la que el movimiento natural y vivido se constituye en el medio indispensable para lograr el desarrollo de la personalidad del niño. Se basa para ello en el concepto de unidad indivisible del hombre: cuerpo, mente y afectos desarrollándose en íntima y permanente interacción. (p.76)

### 4.1.1. De la educación física a la educación corporal

La aparición del concepto educación corporal se sitúa en el año 1997, cuando se propuso, en la Universidad Nacional de la Plata, para eliminar el término Educación Física. Este cambio deriva del tratamiento del cuerpo en la escuela como concepto tradicional y, tal y como dice su nombre, centrado en lo físico, sin tener en cuenta todas las posibilidades que tiene éste (Crisorio, 2015).

Es conveniente aclarar la noción del término cuerpo a lo largo de la historia, para comprender con profundidad el cambio que ha sufrido la educación física. Si nos centramos en los autores que cuestionaron el término cuerpo, cabe destacar el filósofo griego Platón, cuyas afirmaciones, han seguido siendo relevantes hasta la actualidad.

Platón argumenta que el ser humano es la composición de cuerpo y alma, es decir, una filosofía basada en el dualismo antropológico. En otras palabras, defiende que el alma es superior al cuerpo, dividiendo el mundo en dos mitades (dualidad). El primer concepto, hace referencia a lo trascendental, al más allá y a las ideas, mientras que el

segundo, se relaciona con la Tierra, donde todo cambia y las cosas materiales pueden corromperse (Sicerone, 2018).

Algo similar ocurre con Descartes, quién defiende la ideología de Platón. Concibe al hombre como ser formado de pensamiento (*res cogitans*) y por materia extensa (*res extensa*), los cuales son elementos autónomos e incomparables uno de otro. Sin embargo, la fundamentación de Laín, historiador y filósofo de la “Escuela de Madrid”, rompe con la antropología dualista-cartesiana, justificando que el cuerpo se involucra en cada acción, tanto físicas como psíquicas y, por tanto, es el encargado de efectuar todas las funciones realizadas por el hombre (Páramo, 2010).

En términos generales, la docencia de la Educación Física se sustenta en ese dualismo antropológico, defendido desde muchos siglos atrás. En este caso, se separa los sentimientos y emociones, del pensamiento y permanece fuera del ámbito sensible del cuerpo. Además, se abandona la idea de corporeidad, dejando a un lado “el cuerpo sensible, expresivo, gestual, artístico, creador y creativo” (Gallo, 2007, p. 70).

La educación corporal, basándose en el principio de la unidad indivisible del hombre, engloba el cuerpo y el movimiento como un todo para cualquier actividad educativa. Gracias a esa unión, la educación corporal busca la integración, no solo del cuerpo, si no, también de lo intelectual, de lo social, de lo psicológico, lo biológico y lo moral, es decir, un desarrollo pleno de todas las facultades que tiene el ser humano. A partir de este nuevo concepto, se elimina la ideología que separaba cuerpo y alma y los pensamientos cartesianos que se basaban en el rendimiento del alumno (Lora, 2011).

#### **4.1.2. Principios didácticos de la educación corporal**

Lora (1991) hace referencia a los principios didácticos más significativos de la educación corporal, para así poder colaborar con docentes y padres a la hora de incorporarlos en la educación integral del alumnado:

- Principio de adecuación al alumno.

Es necesario que cada docente conozca todas las características de sus alumnos (biológicas, motrices, psíquicas y sociales). El movimiento proporciona al maestro la herramienta más tangible y útil para identificar la etapa evolutiva de cada alumno. Cada uno de ellos, expresa su comportamiento y las características de su personalidad a través

de un movimiento espontáneo, lleno de ocurrencias y sentimientos, realizándolo a su manera sin la ayuda del adulto. Obliga al docente a comprender cómo se comunican los niños a través del movimiento, a respetar las diferencias de cada uno y a mantener este estilo de movimiento, el tiempo necesario para ayudar a todos según sus necesidades.

- Principio de realismo.

Para que el alumno logre establecer una conexión con su interior y satisfaga sus necesidades e intereses, el proceso escolar debe acercarlo a la realidad. Por tanto, la educación corporal, basada en este principio, sigue tres aspectos fundamentales:

- El cuerpo es la realidad existencial del hombre.
- Se tiene en cuenta el cuerpo como una entidad real y concreta en la evolución racional del ser humano, frente a los objetos y el resto del mundo.
- Utilizar el movimiento del niño como una herramienta concreta del mundo real para objetivar esta relación y revelar su pensamiento y el estado emocional de éste.

- Principios de espontaneidad.

El esfuerzo psíquico, emocional, motor y biológico del niño, tiene como resultado el movimiento, siendo éste su lenguaje. La capacidad de tomar decisiones y la sensación de libertad están presentes en un sujeto que se mueve espontáneamente. En cambio, cuando el maestro exige cumplir sus órdenes, imponiendo su autoridad, el alumno recibe una educación basada en la conformidad, en la dependencia y en la sumisión.

El alumno debe intentar y fallar repetidamente hasta conseguir el propósito deseado, basando este proceso en la experimentación y en la indagación. No debe ser criticado o comparado con sus compañeros y, mucho menos, dar valor a la competencia.

- Principio de consolidación del éxito y de ejercitación.

En el momento en el que un individuo se forma regularmente y es persistente en el trabajo, se conseguirá el éxito. En muchas ocasiones, si un niño se esfuerza y no logra el objetivo deseado, la frustración que le causa, puede ocasionar la pérdida del entusiasmo.

Si nos centramos en la educación corporal, el alumnado debe ejercitarse de forma autónoma, con naturalidad y en un entorno libre para que le garantice poder explorar tareas físicamente más complicadas y, por tanto, afrontarlas con éxito.

- Principio de totalidad.

Este principio se fundamenta en dos vertientes de igual consideración:

- El alumno como unidad indivisible.

“El ser humano es una unidad indivisible, en la que cuerpo y alma constituyen un todo en permanente interacción. Concretamente, la psicofisiología, la psicología fenomenológica y la neuropsicología nos dan a conocer cómo se cumple esta interacción, a la vez que facilitan este nuevo enfoque en la educación del niño” (p. 133).

Por tanto, el cuerpo facilita la evolución del propia alma, en consecuencia, el desarrollo mental, emocional y racional. Tanto es así que, la educación corporal, excluye los métodos dualistas basados en la tradición, característicos de la educación física. El alumno deja de comportarse articuladamente para poder transformarse en esa unidad indivisible que se está buscando.

- La unidad de la acción educativa.

La acción educativa se centra en el movimiento, que sirve como núcleo dinámico de todas las capacidades de un sujeto. Tiene como objetivo fomentar el desarrollo y enriquecimiento y a su vez facilita que los alumnos adquieran los conocimientos, habilidades y destrezas necesarias para el éxito académico.

#### **4.1.3. La educación corporal en Educación Infantil**

En la etapa de Educación Infantil, las prácticas motrices se desarrollan en las sesiones de psicomotricidad. Como se ha comentado anteriormente, la educación corporal valora todas las posibilidades que tiene el cuerpo, al igual que la psicomotricidad.

La psicomotricidad es un planteamiento de la intervención educativa o terapéutica cuyo objetivo es el desarrollo de las posibilidades motrices, expresivas y creativas a partir del cuerpo, lo que le lleva a centrar su actividad e interés en el movimiento y el acto, incluyendo todo lo que se deriva de ello: disfunciones, patologías, estimulación, aprendizaje, etc. (Berruezo, 2000, p. 2)

Teniendo en cuenta esta definición y las aportaciones de varios autores, la psicomotricidad no se enfoca exclusivamente en el desarrollo de habilidades motrices,

sino que combina las capacidades motrices y psicológicas para establecer una conexión entre el cuerpo y la mente.

Explícitamente, no aparece recogido en el currículo de Educación Infantil el concepto de psicomotricidad, pero es cierto que a lo largo de todo el decreto se hace hincapié en que el alumnado de esta etapa educativa debe lograr el conocimiento y el control de su propio cuerpo, aspecto básico de la educación psicomotriz.

Según el Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil:

La finalidad de la Educación Infantil es contribuir al desarrollo integral y armónico del alumnado en todas sus dimensiones: física, emocional, sexual, afectiva, social, cognitiva y artística, potenciando la autonomía personal y la creación progresiva de una imagen positiva y equilibrada de sí mismos, así como a la educación en valores cívicos para la convivencia (p. 5).

Más concretamente, en el área de crecimiento en armonía, se argumenta que el niño reconocerá:

Su cuerpo tanto global como parcialmente, sus posibilidades perceptivas y de acción, expresión y movimiento, así como sus limitaciones, y serán capaces de identificar las sensaciones que experimenta, disfrutar con ellas y servirse de las posibilidades expresivas del cuerpo para manifestarse. (p. 14)

Siguiendo con el Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, en dicha área, la primera competencia específica hace referencia a este aspecto que se comenta, “progresar en el conocimiento y control de su cuerpo y en la adquisición de distintas estrategias, adecuando sus acciones a la realidad del entorno de una manera segura, para construir una autoimagen ajustada y positiva” (p. 15). Así como el primer bloque de los saberes básicos de esta área llamado “el cuerpo y el control progresivo del mismo” (p. 19), refiriéndose a la comprensión progresiva de su esquema corporal, así como el desarrollo de habilidades sensorio-motoras como el equilibrio, la coordinación de los movimientos y la postura del cuerpo.

Por tanto, la psicomotricidad es una parte integral del currículo y su inclusión se centra en promover el desarrollo global y armónico de los niños en esta etapa educativa.

Además, cabe destacar que la psicomotricidad posibilita al alumno a explorar e investigar su propio cuerpo, superar obstáculos y transformar situaciones a través del movimiento, la expresión corporal y el juego. Por ende, permite la relación y el respeto con sus compañeros promoviendo así habilidades sociales y comunicativas.

Alguno de los beneficios que la psicomotricidad aporta en el alumnado de Educación Infantil son (Ocaña, 2010):

- Tener conciencia del propio cuerpo estático o en movimiento.
- Dominio del equilibrio.
- Tener control de las diferentes coordinaciones motrices.
- Tener control de la respiración.
- Percibir y comprender la relación espacial entre el propio cuerpo y los objetos y personas que lo rodean.
- Mejora de la expresión y de la creatividad.
- Desarrollo del ritmo.
- Progreso de la memoria.
- Orientación tiempo y espacio.

Como afirma Arnaiz (1994), citado por Berruezo (2000), o Muntaner (1986) la educación psicomotriz se debe trabajar a partir de tres objetivos fundamentales para dicha práctica:

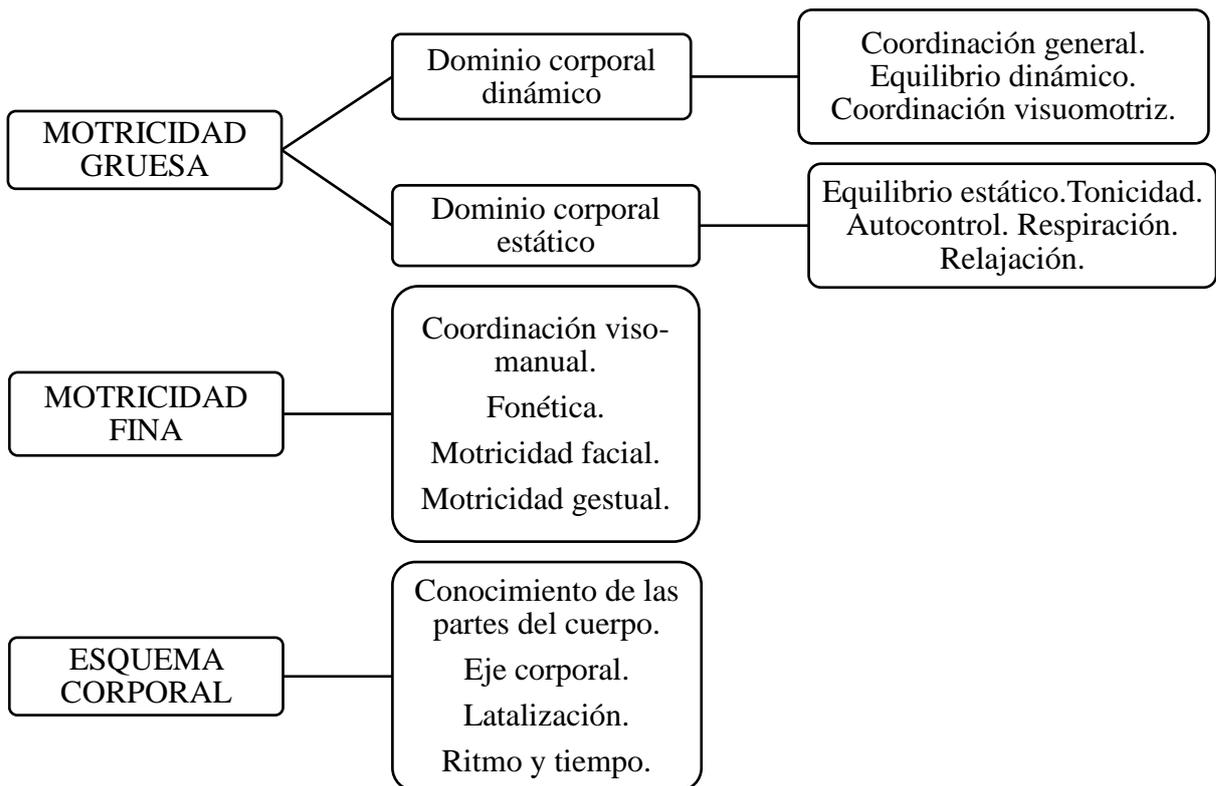
- *Sensomotricidad* (capacidad sensitiva). A través de las sensaciones del cuerpo y del entorno, establecer conexiones nerviosas para enviar información al cerebro. Dicha información se puede dar en dos situaciones: referente al propio cuerpo (las sensaciones que se originan en el cuerpo al moverse proporcionan información sobre varios aspectos como el tono muscular, la posición del cuerpo, la respiración, la postura, el equilibrio, entre otros) y relativa al exterior (el conocimiento del mundo que nos rodea se adquiere gracias a los sentidos, al estar en contacto directo con la situación que se recibe del entorno).
- *Perceptomotricidad* (capacidad perceptiva). Es necesario estructurar e integrar la información proporcionada por los sentidos en esquemas perceptivos que permitan dar un sentido a dicha información y se organiza en tres aspectos:
  - Componentes del esquema corporal.

- Relaciones espaciales y temporales.
- Coordinación del movimiento con los elementos del entorno.
- *Ideomotricidad* (capacidad representativa y simbólica). Mediante la interiorización de las percepciones, se creará una imagen mental con la que se logrará el movimiento y las acciones adecuadas sin necesidad de elementos externos.

A partir de estos objetivos, la psicomotricidad se debe impartir en base a los aspectos fundamentales de dicha práctica que servirán de guía para el desarrollo global del niño. Para ello, a continuación, se presentará los componentes de la psicomotricidad reflejados en Comellas y Perpinyá (2003):

**Figura 1**

*Componentes específicos de la psicomotricidad.*



*Fuente:* Elaboración propia basada en Comellas y Perpinyá (2003).

## 4.2. TRASTORNO DEL ESPECTRO AUTISTA

### 4.2.1. Definición y evolución del término TEA

El TEA es un “síndrome del comportamiento de disfunción neurológica, caracterizado por una alteración de las interacciones sociales recíprocas, anomalías de la comunicación verbal y no verbal, actividad imaginativa empobrecida y un repertorio de actividades e intereses característicamente restringidas” (Cornelio, 2009, p. 27).

El término autismo, etimológicamente, proviene de la palabra griega *autos*, que alude a ‘uno mismo’. El significado que se le otorga sería ‘meterse en uno mismo’, es decir, ensimismarse (Benito, 2011).

La palabra autismo se empezó a conocer gracias al psiquiatra suizo Eugéne Bleuler en el año 1912. Treinta años más tarde, se definió de forma concisa y clara gracias a Leo Kanner en 1943 por medio de una clasificación del comportamiento de las personas con autismo (Wing, 1982, como se citó en Benito, 2011):

- Falta de contacto afectivo con los demás.
- Obsesión por conservar todas las cosas igual.
- Afición por los objetos.
- Potencial intelectual muy elevado.

Según Rivière (2001), se diferencian tres épocas en las que ha evolucionado el concepto de autismo:

- *1ª época (1943-1963)*: El TEA se interpretaba como un trastorno emocional que se transmitía de generación en generación (padres a hijos).
- *2ª época (1963-1983)*: Se concebía como un trastorno emocional, pero se empezó a introducir el estudio de las alteraciones cognitivas que afectan a los individuos con autismo. En la década de los 80, en el ámbito educativo, se propuso técnicas para el cambio de conducta y se organizaron centros educativos específicos para alumnado con TEA.
- *Época de 1990*: El autismo pasó a ser un trastorno del desarrollo y evolutivo.

La evolución del término de TEA se ve reflejada en el Manual Diagnóstico y Estadístico de Trastornos Mentales (DSM) en sus cinco ediciones (Bonilla y Chaskel, 2016):

- DSM-I / DSM-II (1952 y 1968): síntoma de Esquizofrenia.
- DSM-III (1980): Autismo infantil como un estado psicológico dentro de categorías de enfermedad.
- DSM-III-R (1987): Reemplaza el término por Trastorno Autista, debido a que los síntomas perduran en la edad adulta.
- DSM-IV (1994) y DSM-IV-TR (2000): Se denomina Trastorno Generalizado del Desarrollo (TGD) que engloba cinco tipos (Trastorno Autista, Trastorno de Asperger, Trastorno de Rett, Trastorno Desintegrativo Infantil y Trastorno Generalizado del Desarrollo no especificado).
- DMS-V (2013): Sustituyen TGD por TEA englobando cuatro de los subtipos especificados en el DSM-IV-TR, eliminando el Trastorno de Rett.

#### **4.2.2. Clasificación y características del TEA**

Revisando el DSM-V (2013), el TEA conforma una tipología de trastornos que afectan al neurodesarrollo y están incluidos dentro del grupo de Trastorno del desarrollo neurológico.

Para la clasificación de dichos trastornos se eligen únicamente dos dominios: déficits en comunicación e interacción social y los intereses restringidos y comportamientos repetitivos. Las características específicas de los síntomas conductuales se centran en (Barrios et al., s.f., pp. 22-23):

A. Deficiencias persistentes en comunicación social e interacción social a lo largo de múltiples contextos.

A.1. Deficiencias en la reciprocidad socioemocional.

A.2. Deficiencias en conductas comunicativas no verbales utilizadas en la interacción social.

A.3. Deficiencias para desarrollar, mantener y comprender relaciones sociales.

B. Patrones restrictivos de comportamientos, actividades e intereses.

- B.1. Movimientos motores, uso de objetos o habla estereotipados o repetitivos.
- B.2. Insistencia en la monotonía, excesiva inflexibilidad a rutinas o patrones ritualizados de comportamiento verbal o no verbal.
- B.3. Intereses muy restringidos y fijos.
- B.4. Hiperreactividad o hiporreactividad a los estímulos sensoriales o interés inusual en aspectos sensoriales del entorno.

Asimismo, pueden aparecer una serie de problemas no específicos, como fobias, alteraciones del sueño y de la alimentación, comportamientos inadecuados y autoagresiones (OMS, 2000).

La Confederación Autismo España asegura que no se podría determinar una causa única que justifique la aparición del TEA, pero está implicada la genética en su origen. Las alteraciones cualitativas que caracterizan al TEA, no son propias del nivel de desarrollo o edad mental del individuo. Dicho trastorno suele aparecer durante los primeros años de vida y en un principio, se asocia a un retraso mental (DSM-V, 2013).

El TEA, como se ha mencionado anteriormente, está formado por cuatro subgrupos: Trastorno Autista, Síndrome de Asperger, Trastorno Desintegrativo Infantil y Trastorno generalizado del desarrollo no especificado (Montiel y Peña, 2011):

- **Trastorno Autista:** Presentan un retraso en el desarrollo de la interacción y la comunicación social y en el razonamiento, pero no en las habilidades motoras. Este trastorno se distingue por la presencia de actividades restringidas y conductas repetitivas y estereotipadas. El coeficiente intelectual se sitúa por debajo de los cincuenta.
- **Síndrome de Asperger:** Trastorno caracterizado por presentar un desarrollo del lenguaje adecuado y un desarrollo cognitivo normal. La detención de síntomas suele ser tardía y afecta a las habilidades motoras y a la interacción social. El coeficiente mental se encuentra dentro del rango establecido o incluso superior.
- **Trastorno Desintegrativo Infantil (CDD):** Se caracteriza por una regresión de las capacidades previamente adquiridas por el niño. Puede aparecer desde los dos hasta los diez años. Se da un retraso en el habla, en el razonamiento y en las habilidades motoras, además de un retraso cognitivo severo.

- **Trastorno Generalizado del Desarrollo no especificado (PDD-NOS):**  
Conjunto de otros trastornos que se caracterizan por las alteraciones graves en el desarrollo del habla y en las relaciones sociales, además de crear intereses y habilidades estereotipados.

#### 4.2.3. Niveles de severidad

**Tabla 1**

*Niveles de gravedad del Trastorno de Espectro Autista*

<b>Nivel de gravedad</b>	<b>Comunicación social</b>	<b>Comportamientos restringidos y repetitivos</b>
<b>Grado 3</b> “Necesita ayuda muy notable”	Deficiencias graves en la comunicación social verbal y no verbal, que causan alteraciones graves en el funcionamiento. Inicio muy limitado en las relaciones sociales y una respuesta mínima a otras personas.	La inflexibilidad de comportamiento y la extrema dificultad de hacer frente a los cambios u otros comportamientos restringidos / repetitivos, interfieren con el funcionamiento en todos los ámbitos. Ansiedad y dificultad para cambiar el foco de acción.
<b>Grado 2</b> “Necesita ayuda notable”	Deficiencias graves en el desarrollo de la interacción social. Aparecen problemas sociales incluso con ayuda. Reducción de respuestas o contestaciones extrañas a otras personas.	Inflexibilidad en el comportamiento y la dificultad de hacer frente a comportamientos restringidos / repetitivos, aparecen con frecuencia en diversos contextos. Ansiedad y dificultad para cambiar el foco de acción.
<b>Grado 1</b> “Necesita ayuda”	Sin ayuda, aparecen dificultades en la comunicación y en la interacción social. Aparentemente, poco interés por relacionarse. Respuestas atípicas a otras personas.	Comportamientos inflexibles causan interferencias significativas en funcionamiento. Dificultad para alternar actividades. Problemas de organización y de planificación impiden el desarrollo de la autonomía.

*Fuente: DSM-V (2013)*

#### **4.2.4. Alumnado con TEA**

Para la identificación de las Necesidades Educativas Especiales (NEE), es necesaria una evaluación psicopedagógica basada en un proceso de identificación dividido en tres fases: detección, cribaje y evaluación final. Existen diversos test o escalas que se realizan a lo largo de todo el proceso para una detección temprana de dichas necesidades. Por ejemplo, la Escala Haizea-Llevant que se realiza en la primera fase (para detectar deficiencias visuales, auditivas, psíquicas y autismo), AQC (cociente del Espectro Autista), la escala de Desarrollo McCarthy (determina el desarrollo cognitivo y psicomotor del niño), etc. (Auyanet et al., 2019).

Según la ORDEN EDU/1603/2009, para una evaluación psicopedagógica adecuada, a la hora de diagnosticar a un alumno de TEA, hay que centrarse en las siguientes áreas: social, motora, comunicativa, adaptativa y cognitiva (BOCYL, 2009).

Considerando el artículo 74 de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, y que continúa en la ley modificada que está vigente actualmente, se establece que:

La escolarización de los alumnos que presentan necesidades educativas especiales se regirá por los principios de normalización e inclusión y asegurará su no discriminación y la igualdad efectiva en el acceso y la permanencia en el sistema educativo, pudiendo introducirse medidas de flexibilización de las distintas etapas educativas, cuando se considere necesario. La escolarización de estos alumnos en unidades o centros de educación especial solo se llevará a cabo cuando las necesidades del alumno no puedan ser atendidas adecuadamente en un centro ordinario” (LOE, p.74).

Por tanto, la escolarización de alumnado TEA en un centro escolar ordinario, supone una adaptación curricular significativa, dando importancia a la inclusión, para que el alumno consiga un desarrollo completo en sus capacidades, en las Competencias Básicas y en los objetivos generales y específicos de su etapa educativa. Además de tener un continuo seguimiento del equipo docente (Gallego Matellán, 2012).

Algunas de las adaptaciones que se pueden aplicar se basan en el bienestar del niño, como tener apoyos visuales (como el sistema SAAC, basado en el uso de pictogramas o recursos visuales que permitan al niño comunicarse y comprender el lenguaje de manera

efectiva), un ambiente relajado, organización del espacio, previa comunicación de las actividades fuera de la rutina y la implicación de todo el profesorado. Incluso, para el desarrollo de la autonomía, destaca un sistema llamado TEACCH que se centra en una enseñanza estructurada, una organización visual y en el desarrollo de las habilidades comunicativas (Gallego Matellán, 2012).

### **4.3. SENSOPERCEPCIONES**

#### **4.3.1. Definición y aspectos generales de la sensopercepción**

Todo ser humano, en sus primeros años de vida, está expuesto a una serie de estímulos que necesitan de los órganos sensoriales para procesarlos. Gracias a ellos, perciben y reconocen las propiedades del mundo que les rodea, de su propio cuerpo y el de los demás, por lo que es primordial el desarrollo de las sensopercepciones desde una edad temprana.

Considerando la finalidad de la etapa de Educación Infantil, el alumnado debe incorporarse en la etapa educativa con el fin de obtener una educación integral en la que se fomente el desarrollo sensorial y perceptivo de los alumnos, además del conocimiento de su cuerpo, el desarrollo cognitivo, fomentar una autonomía personal y, en términos generales, poder llegar a un desarrollo completo.

En cuanto a la definición de sensopercepción, se tendrá en cuenta la afirmación de Bayona (2013):

La sensopercepción es el proceso por el cual un estímulo se transforma en una modalidad de conducción eléctrica o química, se transmite en forma codificada a áreas específicas del SNC que reciben la señal, la traducen, procesan y seleccionan una respuesta que retorna decodificada a nivel cognitivo, visceral, emocional o motor (p. 42).

La sensopercepción es un proceso que se ejecuta por medio de los órganos sensoriales y el sistema nervioso central de manera combinada, que se fundamenta en percibir los estímulos y transformarlos en sensaciones e interpretaciones concretas.

Por tanto, para el desarrollo de la sensopercepción, es necesario hacer uso de los sentidos para poder comprender el mundo que nos rodea. Los sentidos son un instrumento que todo ser humano desarrolla desde una edad temprana y actúan como

sensores de los estímulos que nos ofrece nuestro entorno. Cada estímulo se percibe de un modo diferente, según el órgano sensorial que esté involucrado.

Los órganos sensoriales son los encargados de captar los estímulos que proceden de una situación determinada vivida por cada individuo, para que después el sistema nervioso central interprete y de una respuesta específica sobre el estímulo recibido.

#### **4.3.2. Proceso sensoperceptivo**

Las personas están continuamente expuestas a diferentes sensaciones a lo largo de cada día. Los estímulos sensoriales están compuestos por un número infinito de sensaciones que están en continuo cambio. Para su comprensión, es necesario entender el proceso por el que un individuo pasa desde que experimenta una sensación hasta que la percibe.

El proceso sensoperceptivo, basado en la descripción de Ayres (1981), está dividido en cuatro niveles:

El *primer nivel* está basado en las sensaciones que un individuo siente. Este efecto se convierte en un estímulo que llegará a un área concreta del cerebro, más concretamente afectando al sistema nervioso periférico y a los órganos sensoriales. En este paso, esa sensación aún no consta de significado.

El *segundo nivel* es la discriminación. Entran en acción los cinco sentidos (gusto, olfato, vista, tacto y oído). Poco a poco, una persona irá siendo consciente de la variedad de vivencias que supone experimentar una sensación.

El *tercer nivel* hace referencia al reconocimiento. Cuando un sujeto experimenta una sensación a través de la vista, del tacto, del olfato, del gusto o del oído, lo reconoce debido a que lo ha experimentado anteriormente o conoce nuevas sensaciones. Cada efecto recibido es almacenado teniendo lugar un aprendizaje nuevo.

Por último, el *cuarto nivel* es la percepción que se basa en la diferenciación y especificación de la primera sensación transformándola en información codificada y apta. El desarrollo de la percepción se caracteriza por evolucionar a medida que el aprendizaje es mayor y cuando sea frecuente dicha percepción.

Es necesario recalcar que, en los primeros meses de vida de un niño, el sistema sensoperceptivo aún no está distinguido hasta que las percepciones no se empiecen a

formar. Una vez desarrolladas, el niño tiene la capacidad de investigar, captar y seleccionar unas estimulaciones sensoriales frente a otras. Por lo tanto, el desarrollo sensorial estará influido por el ritmo de aprendizaje de cada niño y por los intereses, las experiencias y estimulaciones en el entorno de cada individuo.

El concepto sensopercepción hace referencia a la fusión de dos procesos básicos: la sensación y la percepción que son necesarias para que se lleve a cabo el proceso sensoperceptivo.

#### **4.3.2.1. Sensación**

La sensación es un proceso fisiológico que se define como:

El resultado elemental de la acción que ejerce el mundo objetivo sobre los órganos de los sentidos (analizadores) del hombre. Los factores más diversos del medio exterior excitan la parte periférica del analizador: el receptor; la excitación se transmite, en forma de impulsos discontinuos, por las vías nerviosas a la parte central del analizador: la corteza del cerebro, donde surge la sensación (Rosental e Iudin, 1946, p.275).

Una sensación está constituida por diferentes componentes que deben darse para que se lleve a cabo. El estímulo que una persona recibe sería el componente físico, el receptor es el componente fisiológico y ser consciente de la sensación recibida forma parte de un componente psicológico (Molina, 2009).

Por tanto, la sensación es una capacidad innata de cada individuo que a través de los órganos sensoriales y del sistema nervioso, son capaces de recoger información que se convertirá en una sensación y que posteriormente se transformará en percepción.

Rosental e Iudin (1981) contemplan diferentes clases de sensaciones, que dependerán de las características específicas de cada estímulo. Se trata de las sensaciones visuales (la más avanzada), táctiles, olfativas, auditivas y gustativas, basadas en cada uno de los cinco sentidos. Son el soporte del proceso cognitivo para un mundo objetivo y, además, funcionan de base para el conocimiento racional.

Las sensaciones, según desde la fuente que provengan, se pueden clasificar en (Molina, 2009):

- *Sensaciones interoceptivas*: las señales que obtienen nuestro propio cuerpo, sintiendo estímulos desde los órganos internos y están relacionadas con las situaciones emocionales.
- *Sensaciones propioceptivas*: las sensaciones que transmiten información en cuanto al movimiento, la postura y la posición del cuerpo en el espacio. Es decir, están relacionadas con el comportamiento motor, las articulaciones y a los músculos.
- *Sensaciones exteroceptivas*: son las encargadas de adaptarse a que tipo de sensación sentir, es decir, que sea una sensación olfativa, gustativa, auditiva, táctil o visual. Además de proporcionar datos del entorno que nos rodea.

Por tanto, las sensaciones interoceptivas se relacionan con las emociones, las sensaciones propioceptivas ayudan a orientarse en el espacio y las sensaciones exteroceptivas, captan los estímulos del mundo que nos rodea a través de los órganos sensoriales.

#### **4.3.2.2. Percepción**

Mientras que la percepción, según Rosental e Iudin (1981), es definida como “el reflejo sensorial directo de la Naturaleza por el hombre. La percepción supone la existencia de objetos materiales exteriores al hombre que obran sobre sus órganos de los sentidos y provocan en ellos tales o cuales impresiones y representaciones” (p. 241).

La percepción es un proceso cognitivo que se fundamenta en el reconocimiento, en la interpretación y en dar sentido a las sensaciones recibidas del entorno físico y social para darles sentido. Además, actúan diversos procesos psíquicos como el aprendizaje, la simbolización y la memoria (Vargas Melgarejo, 1994).

En efecto, todo individuo que perciba un objeto, será consciente de sus características y rasgos particulares porque anteriormente han experimentado con él por los conocimientos de dicha persona, su experiencia y por el sistema conceptual que se ha formado a lo largo de sus vivencias.

Como afirma Ortiz (2014):

La percepción es el conocimiento de las respuestas sensoriales a los estímulos que las excitan. Por la percepción se distinguen y diferencian unas cosas de

otras, el ser del mundo, la realidad de las otras cosas. Las sensaciones son una condición necesaria pero no suficiente de la percepción sensible. Es casi imposible vivenciar una sensación en forma aislada. Por lo general, lo que llega a la conciencia son configuraciones globales de sensaciones. (p. 52)

# 5. PROPUESTA DIDÁCTICA

## 5.1. CONTEXTO

### 5.1.1. Centro escolar

La propuesta de intervención educativa está contextualizada en el Colegio de Educación Infantil y Primaria (C.E.I.P.) Los Doce Linajes de Soria capital, concretamente, en la calle Cid Campeador, s/n (C. P. 42004), en una zona conocida como La Barriada. Soria es una provincia que pertenece a la Comunidad autónoma de Castilla y León que está situada al este de dicha Comunidad y según el Instituto Nacional de Estadística (I.N.E., 2021) tiene un total de 89.041 habitantes. La capital comparte nombre con la provincia y los datos demográficos de la ciudad oscilan en los 39.821 habitantes (I.N.E., 2021).

El C.E.I.P. Los Doce Linajes es un centro, de enseñanza bilingüe, en el que se imparte dos modalidades educativas, el Segundo Ciclo de Educación Infantil (3 – 6 años) y la etapa de Educación Primaria (6 – 12 años) y tiene una jornada de 9:00 h. a 14:00 h. Además, este curso se ha habilitado un aula para el primer ciclo de Educación Infantil, más concretamente, para alumnos de 2 años.

Este centro cuenta con treinta y nueve profesores, incluyendo tanto los tutores de cada curso como los especialistas. En la etapa de Educación Infantil, cada nivel está formado por dos vías (8 tutores). En Educación Primaria, cada curso está tutorizado por dos profesores, excepto primero que hay tres, siendo en total trece tutores. Por otra parte, el centro cuenta con personal de servicios complementarios como el comedor, madrugadores y el servicio de limpieza.

El número de alumnado actual del centro, durante el curso 2022/2023, es aproximadamente de 436 alumnos, recuperado del Plan General Anual (PGA). La mayor parte del alumnado que asiste al centro procede de Soria capital, menos un pequeño número de alumnos que se desplazan desde otras localidades por medio del transporte público.

### 5.1.2. Perfil del alumnado

La propuesta de intervención educativa está planteada para las dos clases de 5 años (a y b) que están cursando el tercer curso del Segundo Ciclo de Educación Infantil. 5 años A es un aula de 16 alumnos (9 chicas y 7 chicos), mientras que 5 años B está compuesto por 17 alumnos (10 chicos y 7 chicas).

La razón por la que se ha elegido estas clases se basa en un aspecto fundamental para este Trabajo de Fin de Grado. Entre el alumnado que conforma dichas aulas, se encuentra alumnado con Necesidades Educativas Especiales (N.E.E.), en concreto, están diagnosticados con Trastorno Autista.

Características del alumnado diagnosticado:

- Alumno 1 (A): Alumna con Trastorno Autista de grado 1. Presenta dificultades para relacionarse con sus compañeros y para la adquisición de rutinas. Muestra poco interés en comunicarse con los demás. Con respecto a la comunicación oral, formula oraciones simples pero que no tienen intención comunicativa. En ciertas ocasiones, los cambios de una actividad a otra le crean frustración. Por otro lado, muestra interés por las actividades manipulativas y de movimiento.
- Alumno 2 (B): Alumno con Trastorno Autista. de grado 1. Muestra interés por relacionarse con sus compañeros y mantener alguna conversación. Su lenguaje oral está basado en ecolalias, es decir, repetir palabras o frases que ha escuchado o ha dicho él. Para el día a día de este alumno, son necesarias las rutinas y los hábitos establecidos. En el momento que se sale de la rutina puede ocasionar una situación límite del niño en la que se ponga a gritar, llorar, patear, etc. Respecto al comportamiento motor, es un niño muy activo que siempre que puede comienza a correr y a saltar. Sin embargo, tiene dificultad en las actividades de motricidad fina.

En el aula, estos alumnos suelen estar acompañados de una Auxiliar Técnico Educativo (ATE) la mayor parte de las horas del día. Excepto cuando tienen apoyo con la especialista de Pedagogía Terapéutica (tres horas semanales en el aula ordinaria y dos horas de forma individual con cada uno de ellos), que su función principal es favorecer la integración e inclusión del alumnado con N.E.E. y con la especialista en Audición y

Lenguaje (cuatro horas semanales de forma individualizada) para prevenir y evolucionar los problemas de lenguaje en cada alumno.

## **5.2. MARCO NORMATIVO**

El desarrollo de la propuesta de intervención se ha fundamentado en la actual ley vigente en España, la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOMLOE), pero más específicamente en las siguientes:

- Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil (BOE).
- DECRETO 37/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación infantil en la Comunidad de Castilla y León (BOCYL).

## **5.3. OBJETIVOS**

### **5.3.1. Objetivos generales de etapa**

Según el artículo 7 del Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil, los objetivos generales relacionados con esta propuesta son los siguientes (p. 6):

- a) Conocer su propio cuerpo y el de los otros, así como sus posibilidades de acción y aprender a respetar las diferencias.
- c) Adquirir progresivamente autonomía en sus actividades habituales.
- d) Desarrollar sus capacidades emocionales y afectivas.
- e) Relacionarse con los demás en igualdad y adquirir progresivamente pautas elementales de convivencia y relación social, así como ejercitarse en el uso de la empatía y la resolución pacífica de conflictos, evitado cualquier tipo de violencia.
- g) Iniciarse en el movimiento, el gesto y el ritmo.

### **5.3.2. Objetivos didácticos**

Los objetivos didácticos que se pretende conseguir con el planteamiento de esta propuesta de intervención son:

- Fomentar la inclusión en un aula ordinaria.
- Trabajar en equipo sin importar las necesidades individuales.
- Desarrollar las sensopercepciones a través de los sentidos.
- Promover, en el aula ordinaria, la comprensión y aceptación de las necesidades que pueda tener el alumnado TEA.
- Desarrollar las habilidades motrices básicas del alumnado a partir de los cinco sentidos.
- Fomentar la participación activa.

## **5.4. CONTENIDOS**

Tal y como se establece en el BOCYL, en el DECRETO 37/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de educación infantil en la Comunidad de Castilla y León, los contenidos, por áreas, del tercer curso de esta etapa y que se relacionan con dicha propuesta educativa son los que se indican a continuación.

Cabe destacar, que el área que se relaciona principalmente con dicha propuesta es la primera de ellas: crecimiento en armonía, ya que, está centrada en el conocimiento del cuerpo y el desarrollo físico, emocional y social del niño, a través del movimiento y las habilidades motrices. Pero, es cierto que, las dos áreas restantes, se relacionan con la propuesta de forma indirecta.

*Área 1. Crecimiento en Armonía (pp. 48254 – 48256).*

A. El cuerpo y el control progresivo del mismo.

- Imagen global y segmentaria del cuerpo: características individuales.
- Percepción de los cambios físicos.
- Autoimagen positiva y ajustada ante los demás, aceptando las posibilidades y limitaciones.
- Identificación y respeto de las diferencias.

- Los sentidos y sus funciones. El cuerpo y el entorno.
- Curiosidad e interés por la exploración sensomotriz.
- Integración sensorial: sensibilidad corporal como parte de un todo; asociación de experiencias visuales, táctiles y propioceptivas a los movimientos del cuerpo.
- El movimiento: control progresivo de la coordinación, el tono, el equilibrio y los desplazamientos. Técnicas de respiración y relajación.
- Implicaciones de la discapacidad sensorial, cognitiva o física en la vida cotidiana.
- Destrezas manipulativas y control de las habilidades motrices de carácter fino.
- Dominio activo del tono y la postura en función de las características de los objetos, acciones y situaciones.
- El juego como actividad placentera y fuente de aprendizaje y relación con los demás. Normas de juego.
- Progresiva autonomía en la realización de tareas.

#### B. Desarrollo y equilibrio afectivos.

- Herramientas para la identificación, expresión, aceptación y control progresivo de las propias emociones, sentimientos, vivencias, preferencias e intereses.
- Estrategias de ayuda y cooperación en contextos de juego y rutinas.
- Estrategias para desarrollar la seguridad en sí mismo, el reconocimiento de sus posibilidades.
- Estrategias para desarrollar actitudes de escucha y de respeto a los demás.
- Aceptación constructiva de los errores y las correcciones: manifestaciones de superación y logro.
- Valoración del trabajo bien hecho: desarrollo inicial de hábitos y actitudes de esfuerzo, constancia, organización, atención e iniciativa.

#### C. Hábitos de vida saludable para el autocuidado y el cuidado del entorno.

- Actividad física estructurada con diferentes grados de intensidad.
- Rutinas: planificación secuenciada de las acciones para resolver una tarea.
- Utilización adecuada de espacios, elementos y objetos, y colaboración en el mantenimiento de ambientes limpios y ordenados.

D. Interacción socioemocional en el entorno. La vida junto a los demás.

- Habilidades socioafectivas y de convivencia: comunicación de sentimientos y emociones y pautas básicas de convivencia, que incluyan el respeto a la igualdad de género y el rechazo a cualquier tipo de discriminación.
- Diversidad en el aula: disposición para entablar relaciones tolerantes y afectivas que favorezcan la inclusión. Acercamiento a la diversidad debida a distintas formas de discapacidad y sus implicaciones en la vida cotidiana.
- Estrategias de autorregulación de la propia conducta. Empatía y respeto.
- Resolución de conflictos surgidos en interacciones con los otros.
- La respuesta empática a la diversidad debida a distintas formas de discapacidad y a sus implicaciones en la vida cotidiana.

*Área 2. Descubrimiento y Exploración del Entorno* (p. 48276).

A. Diálogo corporal con el entorno. Exploración creativa de objetos, materiales y espacios.

- Nociones espaciales básicas en relación con el propio cuerpo, los objetos y las acciones, tanto en reposo como en movimiento.

*Área 3. Comunicación y Representación de la Realidad* (pp. 48313 – 48314).

F. El lenguaje y la expresión musicales.

- Propuestas musicales en distintos formatos (canciones, bailes, ritmos, retahílas, instrumentaciones, juegos, audiciones).

H. El lenguaje y la expresión corporales.

- Posibilidades expresivas y comunicativas del propio cuerpo en actividades individuales y grupales libres de prejuicios y estereotipos sexistas.
- Juegos de expresión corporal y dramática.

## **5.5. COMPETENCIAS**

### **5.5.1. Competencias clave de Educación Infantil**

Siguiendo con las indicaciones del DECRETO 37/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de educación infantil en la Comunidad de Castilla y León, se especifican las diferentes competencias clave que un alumno de Educación Infantil debe adquirir. Esta programación se centrará sobre todo en dos de ellas:

- Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA).

Según el artículo 6 del decreto ya citado, la CPSAA supone el desarrollo de la autoestima, la identidad personal, las habilidades sociales y emocionales y el fomento de la capacidad de aprendizaje autónomo y crítico.

- Competencia ciudadana (CC).

Implica tener conciencia social, entender y respetar los derechos y las responsabilidades del mundo que les rodea, valorar la diversidad y la interdependencia y tener la capacidad de tomar decisiones.

### **5.5.2. Competencias específicas de cada área**

En base al BOCYL y más concretamente al DECRETO 37/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de educación infantil en la Comunidad de Castilla y León, se especifican las competencias específicas para cada área. Por tanto, haciendo una revisión del currículo de Educación Infantil, las competencias específicas que se van a trabajar en esta propuesta son:

**Tabla 2**

*Competencias específicas de cada área*

<b>ÁREAS DE EDUCACIÓN INFANTIL</b>	<b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b>
<b>Área 1.</b> <i>Crecimiento en armonía</i>	C.E.1. Progresar en el conocimiento y control de su cuerpo y en la adquisición de distintas estrategias, adecuando sus acciones a la realidad del entorno de una manera segura, para construir una autoimagen ajustada y positiva (p. 48236).
	C.E.2. Reconocer, manifestar y regular progresivamente sus emociones, expresando necesidades y sentimientos para lograr bienestar emocional y seguridad afectiva (p. 48237).
	C.E.4. Establecer interacciones sociales en condiciones de igualdad, valorando la importancia de la amistad, el respeto y la empatía, para construir su propia identidad basada en valores democráticos y de respeto a los derechos humanos (p. 48238).
<b>Área 2.</b> <i>Descubrimiento y Exploración del Entorno.</i>	C.E.1. Identificar las características de materiales, objetos y colecciones y establecer relaciones entre ellos, mediante la exploración, la manipulación sensorial, el manejo de herramientas sencillas (p. 48264).
<b>Área 3.</b> <i>Comunicación y Representación de la Realidad</i>	C.E.1. Manifestar interés por interactuar en situaciones cotidianas a través de la exploración y el uso de su repertorio comunicativo, para expresar sus necesidades e intenciones y responder a las exigencias del entorno (p. 48286).

*Fuente:* Basado en el DECRETO 37/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de educación infantil en la Comunidad de Castilla y León.

## 5.6. METODOLOGÍA

La metodología que se propone para este proyecto educativo destinada a todo el grupo-clase, se relaciona principalmente con los principios pedagógicos de Educación Infantil establecidos en el artículo 6 del Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de Educación Infantil.

A continuación, se mencionan los principios, señalados en dicho decreto, más significativos para esta propuesta y que, a partir de ellos, se explicará la metodología a seguir:

Principio 2. Dicha práctica se basará en experiencias de aprendizaje significativas y emocionalmente positivas y en la experimentación y el juego. Además, deberá llevarse a cabo en un ambiente de afecto y confianza para potenciar su autoestima e integración social y el establecimiento de un apego seguro (p. 5).

Principio 3. Se atenderá progresivamente al desarrollo afectivo, a la gestión emocional, al movimiento y los hábitos de control corporal, a las manifestaciones de la comunicación y a las pautas elementales de convivencia y relación social, así como el descubrimiento del entorno y la educación en valores (p. 5).

En función de estas afirmaciones, esta propuesta de intervención se centra en una metodología *activa y participativa*, donde el niño es el principal protagonista de su propio aprendizaje por medio del movimiento y la exploración a través de los sentidos, buscando que el alumno se involucre y participe activamente en las actividades psicomotoras que se plantean.

Para que esto se cumpla, las sesiones deben basarse en varias estrategias metodológicas:

- *Motivación.* Para que el alumnado muestre interés por la propuesta, se ha planteado un hilo conductor, creando una pequeña historia animada para que los niños tengan un motivo por el que hacer todos los retos que se plantean. La motivación hace que el niño se interese y participe activamente en su propio aprendizaje para demostrar lo máximo que puede dar.

- *El juego*, estrategia fundamental en todas las dinámicas psicomotoras de esta propuesta. El juego contribuye al desarrollo integral del niño, desarrollando capacidades cognitivas, motoras y socioafectivas. A través de esta estrategia, los alumnos tienen la oportunidad de conocer su propio cuerpo, sus capacidades y sus limitaciones a partir del movimiento y aprenden a explotar sus habilidades motoras básicas (motricidad gruesa y fina), como controlar su propio cuerpo, la coordinación, el equilibrio, conocer su esquema corporal, entre otros. Además, fomenta la motivación y el interés, favoreciendo así su participación, aprenden a respetar las normas, a comunicarse, a socializar y también, a expresar sus emociones libremente.
- *Globalización*. Este enfoque defiende que el aprendizaje tiene carácter multidisciplinar y el desarrollo de las habilidades motoras y cognitivas se elabora y se fomenta de forma integrada.
- *Aprendizaje significativo*. Se basa en una metodología constructivista, en la que los alumnos construirán su aprendizaje tomando como base sus conocimientos y experiencias previas. Para ello, en cada sesión se realizará una lluvia de ideas sobre el concepto que se quiere trabajar. A partir de esas ideas previas, el alumno se convierte en un participante activo que establece conexiones entre la concepción anterior y los conocimientos nuevos, eliminando las ideas previas erróneas.
- *Aprendizaje cooperativo*. Estrategia metodológica basada en agrupar a los alumnos en grupos heterogéneos con el fin de trabajar unidos para conseguir un objetivo común. Gracias a este enfoque, se fomenta el trabajo en equipo y la comunicación entre ellos para conseguir la resolución de los problemas que se planteen, además de desarrollar habilidades socioemocionales como la empatía, la capacidad de escuchar, la comunicación efectiva, la responsabilidad individual y grupal y la resolución de conflictos.
- *Inclusión*. Se centra en eliminar cualquier tipo de barrera física, social y cultural o algún tipo de discriminación que se pueda dar en un aula, para garantizar el acceso, la participación y el éxito de todos los alumnos, sin importar sus diferencias o necesidades individuales de cada niño. Para ello, se creará ambientes educativos que sean accesibles y beneficiosos para todo el mundo e

incluir adaptaciones del método de enseñanza-aprendizaje para favorecer las necesidades específicas de cada uno.

Considerando las diferentes estrategias que se plantean, cabe destacar que se tendrá en cuenta la individualidad de cada alumno, es decir, cada niño tiene sus capacidades, experiencias y conocimientos propios, por lo que, como docente, se valorará cada ritmo de aprendizaje, fomentando una atención personalizada dentro de sus posibilidades.

- Metodología para alumnado TEA.

Cabe destacar que, el día a día del alumnado por el que se ha planteado esta propuesta, se caracteriza por establecer una rutina desde principio de curso y anticiparles con tiempo los cambios que se salgan de dicha rutina.

Además, se hace uso de los Sistemas Aumentativos y Alternativos (SAAC), siendo un modo de comunicación distinta al lenguaje hablado con el fin de enriquecer la expresión (aumentativo) y/o suplir (alternativo) las barreras de comunicación que enfrentan ciertas personas sobre este ámbito (ARASAAC, s.f.).

En este enfoque, existen dos tipos de comunicación, la aumentativa, que complementan la comunicación oral cuando ésta no es suficiente por sí sola y los alternativos, reemplazan el lenguaje hablado cuándo en casos en los que este sea incomprensible o esté ausente a partir de sistemas pictográficos o con la escritura (Abril et al., 2009).

Para hacer frente a estas dificultades, dichos alumnos utilizan pictogramas como apoyo visual para cada situación de aprendizaje y así, facilitar la comprensión a la hora de realizar cada una de las tareas.

Por otro lado, la metodología específica que se va a trabajar para el alumnado diagnosticado con Trastorno Autista, principalmente se centra en un programa de intervención educativa específico para alumnos con autismo, llamado TEACCH (Tratamiento y Educación de Autistas y Niños con Dificultades en la Comunicación).

El método TEACCH, como indican Romero et al. (2019), tiene como base la enseñanza estructurada, es decir, adaptar el ambiente en el que se va a trabajar para evitar la distracción y situaciones caóticas de modo que se pueda anticipar lo que se va a realizar. Para ello, se utilizan diferentes orientaciones, las cuáles se utilizarán en esta propuesta de intervención:

- *Estructura física del entorno.* El gimnasio de psicomotricidad se dividirá en diferentes rincones: relajación, asamblea, espacio para desplazarse, material y lugar de la fila. Cada uno estará apoyado por un cartel colgado con el nombre y un pictograma que corresponda a la acción.
- *Información visual.*
  - Horario. En un lugar próximo a la asamblea, habrá un panel pegado a la pared, el cual se puede despegar. Estará dividido por cada parte de la sesión (introducción, calentamiento, tareas, hilo conductor y vuelta a la calma, dependiendo de las partes que se realicen en cada sesión). De esta forma, el alumnado con TEA, tendrá clara la estructura de la sesión y podrá verlo en los momentos que éste requiera (ver un ejemplo en el anexo 2).
  - Sistemas de trabajo. Sirve para organizar lo que se va a hacer en cada actividad para que el niño sepa que tiene que hacer, cuando acabará y que pasará después. Tendrán una guía, en la que se especificará los pasos a seguir de cada una de las dinámicas a realizar mediante el uso de pictogramas. Podrán usarla en cualquier momento y esto facilitará su comprensión. A la hora de que el docente explique el juego, al mismo tiempo, irá viendo cada pictograma.

Además de este método, se tendrá en cuenta diferentes estrategias que llevará a cabo el docente de psicomotricidad y la ATE que estará acompañándolos en todo momento:

- *Ejemplos:* a la hora de explicar cualquier juego, se proporcionará un ejemplo en cada situación para que el alumnado sepa qué, cómo y cuándo tienen que realizar dicha acción.
- *Trabajo en equipo:* en muchas de las actividades, deberán trabajar en equipo y para la elección de grupos, previamente a la sesión, el docente agrupará a los alumnos en función de sus características para que todo el alumnado participe y disfrute con sus compañeros. Se tendrá en cuenta también la afinidad entre los alumnos.
- *Refuerzo positivo.* Para que los alumnos con Trastorno Autista se sientan motivados y metidos en la dinámica de la clase, al terminar la sesión, se les ofrecerá una pegatina, ya que, desde principio de curso lo han hecho y siempre

están pidiendo dichas pegatinas. Los días que vean conveniente los profesores, le ofrecerán dos tareas complementarias, de las cuales tendrán que elegir una, para afianzar así el refuerzo positivo.

Por último, se considerará algunos de los facilitadores que explican Romero et al. (2019):

- El lenguaje utilizado debe ser sencillo y con frases cortas para que el alumno procese la información.
- A la hora de explicar las tareas, el docente se apoyará de imágenes y de ejemplos, a la vez que dichos alumnos tendrán la guía.
- En las actividades, se pondrá de referente a alguno de sus compañeros con los que tengan afinidad para poder ayudarlo y guiarle en su realización. Esta persona irá cambiando, es decir, no siempre será el mismo referente.
- Tener en cuenta las peculiaridades perceptivas y sensoriales de los niños para evitar la sobreestimulación. Por ejemplo, la música se pondrá a un tono bajo, la ATE les avisará en todo momento que haya un cambio, etc. para evitar que se alteren.

### **5.6.1. Temporalización**

La propuesta de intervención educativa se llevará a cabo en las sesiones de psicomotricidad a lo largo del último periodo del tercer trimestre (abril y mayo). El alumnado de cinco años del C.E.I.P Los Doce Linajes, conforme tienen establecido el equipo docente del centro, cada semana tienen dos horas lectivas de psicomotricidad, exactamente los martes y los jueves.

Las sesiones van a estar divididas en tres partes. En primer lugar, se realizará una introducción de la sesión, además de un calentamiento previo (15 minutos aproximadamente), a continuación, se desarrollará la parte principal de la sesión (35 minutos aproximadamente) dividida en varias tareas (dependiendo de la duración de cada una) y, por último, la vuelta a la calma (10 minutos aproximadamente). Se podrán ajustar los tiempos establecidos, en caso de los contratiempos que puedan surgir.

**Tabla 3**

*Temporalización de las sesiones.*

<b>SESIONES</b>	<b>FECHA</b>
<b>SESIÓN 1:</b>	18 de abril de 2023
<b>SESIÓN 2:</b>	20 de abril de 2023
<b>SESIÓN 3:</b>	25 de abril de 2023
<b>SESIÓN 4:</b>	27 de abril de 2023
<b>SESIÓN 5:</b>	2 de mayo de 2023
<b>SESIÓN 6:</b>	4 de mayo de 2023
<b>SESIÓN 7:</b>	9 de mayo de 2023
<b>SESIÓN 8:</b>	11 de mayo de 2023
<b>SESIÓN 9:</b>	16 de mayo de 2023
<b>SESIÓN 10:</b>	18 de mayo de 2023

*Fuente:* Elaboración propia.

### **5.6.2. Espacio**

La mayor parte de las sesiones de dicha propuesta se llevarán a cabo en el gimnasio del alumnado de Educación Infantil, que se encuentra en la misma planta que las aulas de todo el Segundo ciclo de dicha etapa.

En el transcurso de todo el año escolar, las sesiones de psicomotricidad se realizan en este espacio (ver anexo 1). Una zona de gran amplitud dónde los alumnos podrán desarrollar y mejorar las habilidades motrices con facilidad. Además, cuenta con gran variedad de material específico como balones, chinos, picas, cintas, bolos, pelotas de yoga, entre otros.

Al impartir la metodología TEACCH, se ha adaptado el espacio, dividiéndolo por zonas y señalizadas con su nombre y pictograma correspondiente. El gimnasio está dividido en la zona de relajación, la zona de asamblea (centro del gimnasio, donde se hará la introducción, la lluvia de ideas, la evaluación, etc.), el espacio para desplazarse, la zona de material y el lugar de la fila.

Por último, algunas de las dinámicas que se plantean para esta propuesta, se llevarán a cabo en el patio del colegio, un espacio de gran amplitud con zonas de césped,

columpios, arenero y otra zona de árboles y bancos. Nos permite realizar actividades al aire libre en un gran espacio y con bastantes recursos.

### 5.6.3. Recursos materiales

Para cada sesión se necesita material concreto que se especifica en la siguiente tabla. Cada una de las sesiones, como se ha dicho anteriormente, se divide en diferentes partes y, por tanto, cada una tiene diferentes recursos materiales como se muestra en dicha tabla, siendo Intro. la introducción, C. el calentamiento, T. tareas de la parte principal, R. recompensa al superar al brujo y V.C. la vuelta a la calma.

**Tabla 4**

*Materiales necesarios para cada sesión.*

<b>SESIONES</b>	<b>RECURSOS MATERIALES</b>
<b>S. 1</b>	<u>Intro.</u> Carta de Alfred, silueta Alfred. <u>V. C.</u> Colchonetas y altavoz.
<b>S. 2</b>	<u>T.1.</u> Cuerda, aros, banco y mesas. <u>T.2.</u> Antifaces. <u>T.3.</u> Sábanas y objetos varios (lápiz, botella, estuche, slime, mando, cuerda, entre otros). <u>T.4.</u> Figuras de madera (cuadrados, triángulos, círculos, estrellas, lunas, etc.). <u>V.C.</u> Colchonetas.
<b>S. 3</b>	<u>T.1.</u> Varios objetos (slime, papel de lija, una manta, velcro, etc.), manoplas ásperas y suaves y pelotas. <u>T.2.</u> Lona, agua y jabón. <u>V.C.</u> Colchonetas y altavoz. <u>R.</u> Altavoz, carta de Flocky y partes del cuerpo de Alfred, correspondiente a la sesión (manos y pies).
<b>S. 4</b>	<u>C.</u> Altavoz. <u>T.1.</u> Antifaces y obstáculos (conos, bancos, porterías, picas, etc.). <u>T.2.</u> Antifaces. <u>T.3.</u> Aros y altavoz.
<b>S. 5</b>	<u>T.1.</u> Pandereta y aros.

---

	<u>T.2.</u> Silbato de mano.
	<u>T.3.</u> Altavoz y partes del cuerpo correspondientes a este reino.
	<u>V.C.</u> Altavoz.

---

<b>S. 6</b>	<u>Intro.</u> Varitas de incienso.
	<u>C.</u> Varios objetos perfumados y otros que no (algodón, pañuelos, taza, botella, mochila, etc.)
	<u>T.</u> Esquema yincana, telas, frascos de colonia, tarjetas de iniciales, varias cosas (limón, naranja, jabón, menta, rotulador permanente, palomitas, entre otras.) y cinta de equilibrio.
	<u>R.</u> Varitas de incienso, carta de Alfred y parte del cuerpo correspondientes a este reino (nariz).
	<u>V.C.</u> Colchonetas y altavoz.

---

<b>S. 7</b>	<u>Intro.</u> Pintura fluorescente, lámparas de luz negra y altavoz.
	<u>C.</u> Paracaídas de colores.
	<u>T.2.</u> Papeles de colores, petos, altavoz y aros.
	<u>V.C.</u> Colchonetas.

---

<b>S. 8</b>	<u>T.</u> Pintura fluorescente, lupas, lápices, hojas, lámparas de luz negra, cofre y hoja del código en letras.
-------------	--

---

<b>S. 9</b>	<u>Intro.</u> Platos de comida (cruasanes, palomitas saladas, limonada, etc.)
	<u>C.</u> Aros y pelotas.
	<u>T.1.</u> Cuencos, maicena, agua y gomas de pelo.
	<u>T.2.</u> Cucharas y huevos duros.
	<u>V.C.</u> Altavoz y variedad de comida y de bebida.

---

*Fuente:* Elaboración propia.

#### **5.6.4. Recursos humanos**

Para la puesta en práctica de este proyecto se tendrá en cuenta el personal que participará en su realización. En este caso, la persona responsable que guiará y planteará todas las sesiones será la especialista de psicomotricidad que imparte clase en el ciclo de Educación Infantil. Ésta será apoyada por la ATE, que estará todas las sesiones apoyando al alumnado con necesidades específicas, en este caso estará con los dos niños que presentan Trastorno Autista y en ocasiones, por la tutora de la clase si ese día se requiere.

### **5.6.5. Hilo conductor**

Para esta propuesta de intervención se plantea un hilo conductor basado en “El pequeño Alfred”, un pequeño monstruo que vive en un planeta muy lejano llamado Baloon y que estaba en la Tierra descubriendo cómo era nuestra vida.

Alfred ha pedido ayuda a los alumnos de cinco años porque un brujo llamado Flocky le ha robado los cinco sentidos para que no pudiera volver a su planeta. Este brujo pertenece a los reinos de los sentidos, dónde se ha llevado los del monstruito. Existen cinco reinos: Reino Maloliente (olfato), Reino Musical (oído), Reino Oscuro (vista), Reino Sabroso (gusto) y Reino Viscoso (tacto).

Los alumnos deberán ayudar al monstruo a recuperar cada uno de los sentidos, intentando superar los diferentes retos que tendrán que realizar en cada uno de los reinos y así Alfred pueda volver a casa. Además, en cada reino, tendrán un desafío final para enfrentarse con el brujo y así poder pasar al siguiente reino y conseguir el sentido del reino en el que estén.

En el aula de psicomotricidad, tendrán en la pared la silueta del monstruo, pero sin ojos, orejas, boca, manos, pies ni nariz, y para simular que han conseguido dicho sentido, se les entregará la parte del monstruo correspondiente con el reino, es decir, en el reino musical se les entregará las orejas y las deben pegar en él y así en cada uno de ellos.

### **5.6.6. Sesiones**

Para esta propuesta educativa se plantean nueve sesiones en las que se abordará el desarrollo de las sensopercepciones a través de los sentidos. Además, se incluirán las adaptaciones para el alumnado con TEA, en cada uno de los juegos. Éstas aparecen desarrolladas, más detalladamente, en el anexo 3.

Por otro lado, en el anexo 4, se encuentra el ejemplo de una sesión, según aparecerá en la guía del alumnado con TEA.

A continuación, se incluye una tabla dónde se relaciona cada sesión, con las competencias específicas que se van a trabajar de cada área.

**Tabla 5***Competencias específicas de cada sesión.*

<b>SESIÓN</b>	<b>TÍTULO DE LA SESIÓN</b>	<b>ÁREAS DE EDUCACIÓN INFANTIL</b>	<b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b>
<b>Nº 1</b>	CONOCIENDO A ALFRED	A.1	C.E.1., C.E.2. y C.E.4.
		A.3	C.E.1.
<b>Nº 2</b>	EXPLORANDO EL REINO VISCOSO	A.1	C.E.1., C.E.2. y C.E.4.
		A.2	C.E.1.
		A.3	C.E.1.
<b>Nº 3</b>	¡AY QUÉ ÁSPERO!	A.1	C.E.1., C.E.2. y C.E.4.
		A.2	C.E.1.
		A.3	C.E.1.
<b>Nº 4</b>	¿QUÉ SE OYE?	A.1	C.E.1., C.E.2. y C.E.4.
		A.3	C.E.1.
<b>Nº 5</b>	¡A MOVER EL ESQUELETO!	A.1	C.E.1., C.E.2. y C.E.4.
		A.3	C.E.1.
<b>Nº 6</b>	¿A QUÉ HUELE?	A.1	C.E.1., C.E.2. y C.E.4.
		A.2	C.E.1.
<b>Nº 7</b>	MIRA A TU ALREDEDOR	A.1	C.E.1., C.E.2. y C.E.4.
		A.3	C.E.1.
<b>Nº 8</b>	OBSERVA Y TRIUNFARÁS	A.1	C.E.1., C.E.2. y C.E.4.
		A.2	C.E.1.
		A.3	C.E.1.
<b>Nº 9</b>	¡MMMM QUÉ BUENO!	A.1	C.E.1., C.E.2. y C.E.4.
		A.3	C.E.1.

*Fuente: Elaboración propia.*

## **5.7. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD**

En las aulas a las que hacemos referencia encontramos un alumno, en cada una, con necesidades educativas especiales, en este caso se habla de Trastorno Autista.

Además de las estrategias que se presentan en la metodología de la propuesta, se ha tenido en cuenta la ORDEN EDU/1152/2010, de 3 de agosto, por la que se regula la respuesta educativa al alumnado con necesidad específica de apoyo educativo escolarizado en el segundo ciclo de Educación Infantil, Educación Primaria, Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato y Enseñanzas de Educación Especial, en los centros docentes de la Comunidad de Castilla y León, destacando que la finalidad de la educación es conseguir una formación inclusiva, integradora, compensatoria, de calidad y equidad en todo el ámbito escolar y personal.

El colegio para el que se propone dicha propuesta, ha creado un proyecto de “Conocimiento y difusión de la igualdad de oportunidades y la inclusión de las personas con discapacidad” contemplado en el P.E.C. (2014). Defienden la inclusión dando atención a la diversidad de necesidades que el alumnado con discapacidad precisa a través de apoyos y adaptaciones específicas de cada alumno.

*Plan de Atención a la Diversidad de dicho centro (Plan General Anual, 2022):*

El centro cuenta con tres profesionales: especialista en Pedagogía Terapéutica (P.T.), una de Audición y Lenguaje (A.L.) compartida con el C.E.I.P. La Arboleda y una P.T. y A.L. compartida con el C.E.E. Santa Isabel.

Además, también ofrecen el asesoramiento de un miembro de los Equipos de Orientación Educativa y Psicopedagógicos (EOEP) dos días a la semana y esporádicamente con el de la orientadora especialista en TEA, también miembro del EOEP y, por último, la ATE, que es la encargada de atender a lo largo de toda la jornada a dichos alumnos.

En Educación Infantil, las sesiones serán de atención individual o en pequeño grupo dentro del aula de referencia, tratando de fomentar la inclusión educativa.

## 5.8. EVALUACIÓN

La evaluación destinada al alumnado de Educación Infantil se caracteriza por ser global, continua y formativa, a través de la observación directa y sistemática, como se refleja en el artículo 12 del Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil.

Siguiendo esta última afirmación, esta propuesta de intervención será evaluada por el docente desde el inicio hasta el final. Con esto, se quiere comprobar que los objetivos planteados se cumplen y que la evolución de los alumnos es notoria. Además de constatar que las actividades propuestas son las adecuadas y concienciarse de los puntos fuertes y débiles de las sesiones para, en un futuro, hacer los cambios pertinentes.

Se llevará a cabo un proceso de evaluación dividido en tres fases:

- **Evaluación inicial:** en la primera sesión, se realizará una lluvia de ideas, en forma de asamblea, para comprobar las ideas y experiencias previas que el alumnado tiene sobre la temática de la propuesta. A partir de estas ideas, se irá construyendo su aprendizaje.
- **Evaluación continua:** a lo largo de las nueve sesiones, el docente, a través de la observación sistemática, realizará un seguimiento de todos los alumnos, del principio a fin. Para ello, tendrá un cuaderno del profesor, en el que anotará las situaciones y comportamientos más significativos sobre todo el alumnado. Además, al final de cada sesión, se suele hacer una pequeña asamblea en la que se comentará los aspectos que más o menos les haya gustado o las dudas que tengan y los conocimientos que hayan aprendido gracias a esa sesión, donde el docente puede hacer uso de su cuaderno también.
- **Evaluación final:** en la última sesión de la propuesta, se realizará una evaluación poniendo en común todo lo que han realizado en las sesiones y, sobre todo, lo que han podido aprender gracias a ellas.

Por otro lado, otro instrumento de evaluación serán las rúbricas, una herramienta evaluativa dónde se reflejarán diversos ítems que se quiere conseguir con la realización del proyecto y el nivel de cumplimiento sobre ellos.

Por un lado, se valorará a cada alumno de forma general sobre el desarrollo de sus habilidades motrices y el comportamiento en el aula. Esta rúbrica, teniendo en cuenta

las anotaciones del cuaderno del profesor, será evaluada al finalizar esta propuesta (anexo 5).

Por otro lado, cada sesión está planteada en base a los cinco sentidos que se van a trabajar y, por tanto, es conveniente evaluar cada uno de ellos. Para ello, se evaluará a cada alumno con cinco rúbricas, cada una de un sentido, al finalizar el reino perteneciente a dichos sentidos (anexo 6).

Además, se tendrá en cuenta la opinión del alumnado y del ATE, para contemplar los aspectos positivos y negativos que tenga la propuesta. De esta forma, se podrán realizar modificaciones con el objetivo de volver a poner en práctica estas sesiones nuevamente.

## 6. CONCLUSIONES

Como conclusiones finales, se dará respuesta a los objetivos planteados para este Trabajo de Fin de Grado, teniendo en cuenta la relación entre el marco teórico y la realización de la propuesta de intervención educativa.

En primer lugar, el objetivo general es “establecer una propuesta educativa para mejorar la educación corporal trabajando las sensopercepciones en alumnado con Trastorno Autista”. En este caso, trabajar la educación psicomotriz en alumnado diagnosticado con Trastorno Autista, a partir de los estímulos sensoperceptivos, permite mejorar tanto su bienestar físico y emocional, como la interacción social y el desarrollo de sus habilidades motrices. Por esto, se plantea una propuesta con la que, el aprendizaje, sea inclusivo y significativo para todo el alumnado, en especial, para los alumnos con Trastorno Autista.

Respecto a los objetivos específicos, se concluye lo siguiente:

- Promover la conexión entre la percepción sensorial y el Trastorno Autista.

Siguiendo diferentes estrategias, trabajar la percepción sensorial desde una edad temprana, permitirá que los alumnos perciban, interpreten y respondan a los estímulos sensoriales que les proporciona el entorno, para que, si en un futuro se encuentra con situaciones que alteren su día a día, pueda enfrentarlas de un modo eficaz alcanzar una calidad de vida óptima.

- Fomentar la inclusión del alumnado con necesidades específicas en el aula ordinaria.

Como se ha comentado anteriormente, la propuesta va destinada a las clases de 5 años y en las que encontramos dos alumnos con Trastorno Autista. Para la realización de este proyecto, se ha considerado la adaptación de las sesiones en un aula ordinaria, para que dicho alumnado, responda y comprenda mejor las situaciones que se plantean y pueda participar de lleno en ellas. En este caso, se puede decir que, para fomentar la inclusión en dichas aulas, los alumnos con Trastorno Autista, serán uno más del grupo, aspecto que se debe trabajar durante toda la etapa educativa. Para ello, los alumnos conocerán sus necesidades y limitaciones para proporcionar ayuda en las situaciones que lo requieran. Además, la inclusión, supone un compromiso entre el profesorado y las

familias, para fomentar un ambiente educativo tolerante frente a la diversidad que se puedan encontrar y colaborar entre todos para el desarrollo integral de los alumnos.

- Estimular de forma sensorial, a través del conocimiento del cuerpo, al alumnado de Educación Infantil.

Para estimular sensorialmente, se han planteado dinámicas, destinadas a todo el grupo-clase, con las que los alumnos serán capaces de conocer su propio cuerpo a través de los órganos sensoriales, de forma que perciban estímulos a través del tacto, el gusto, el oído, el olfato y la vista. De esta forma, los niños experimentarán situaciones enriquecedoras, lo cual les permitirá tener conciencia y comprender su propio cuerpo. Por tanto, esto favorece el desarrollo motor, cognitivo, emocional y social, a través de la exploración, la curiosidad y las habilidades motoras, perceptivas y comunicativas del alumnado de Educación Infantil, con el fin de alcanzar un aprendizaje significativo y, por ende, un desarrollo integral.

- Plantear un modelo de una propuesta educativa que favorezca la educación corporal en alumnado con Trastorno Autista.

A partir de esta propuesta, se plantea una forma de incluir al alumnado con necesidades específicas, a través de una intervención personalizada, para fomentar el desarrollo de los niños motrizmente, a través de la integración sensorial, la coordinación motora, la interacción social y el uso de adaptaciones para las actividades motoras como apoyos visuales en cada una de ellas y la estructuración del espacio, y por supuesto, apoyo por parte de los docentes.

Por último, como conclusión final, aunque no se haya llevado a cabo, esta propuesta de psicomotricidad podría ser una estrategia con la que se fomente el desarrollo de capacidades motoras y sensoriales a través de la interacción social y el conocimiento de su propio cuerpo. La educación corporal, en el alumnado de Educación Infantil y en el alumnado con Trastorno Autista, aporta múltiples beneficios para contribuir a un desarrollo integral del niño, además de adquirir habilidades para poder enfrentarse a la vida cotidiana y contribuir a una calidad de vida favorable.

## 7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abril, D., Delgado, C. I. y Vigar, Á. (2012). Comunicación aumentativa y alternativa. Guía de referencia. 3ª Ed. CEAPAT.
- American Psychiatric Association (2013). *Diagnósticos y Estadísticas Manual de Trastornos Mentales (5ª edición revisada)*. Washington, DC: American Psychiatric Association.
- ARASAAC. Centro Aragonés para la Comunicación Aumentativa y Alternativa (s.f.). *¿Qué son los SAAC?* <https://arasaac.org/aac/es>
- Auyanet, A., Quevedo, M. I., Rodríguez, M. C., Vega, R. (2019). *Identificación y evaluación de las Necesidades educativas del alumnado con TEA*. Consejería de Educación, Universidades, Cultura y Deportes.
- Barrios, J. L., Blau, A. y Forment, C. (s.f.). *TEA. Una guía para la comunidad educativa*. Generalitat Valenciana.
- Bayona, G. H. (2013). *Psicopatología básica*. (5ª ed.) Editorial Pontificia Universidad Javeriana.
- Benito, M. (2011). El Autismo de Leo Kanner. *Revista Digital Innovación y Experiencias Educativas*, 38, 1-8.
- Berrueto, P.P. (2000). El contenido de la psicomotricidad. En Bottini, P. (Ed.), *Psicomotricidad: prácticas y conceptos* (pp. 43-99). Miño y Dávila Editores.
- Bonilla, M., y Chaskel, R. (2016). Trastorno del espectro autista. *Programa de educación continua en pediatría. Sociedad colombiana de pediatría*, 15(1), 19-29.
- Comellas, M.J. y Perpinyá, A. (2003). *Psicomotricidad En La Educación Infantil: Recursos Pedagógicos*. Ediciones ceac.
- Confederación Autismo España (s.f.). *Qué es el autismo*. <https://autismo.org/es/el-autismo/que-es-el-autismo/>
- Cornelio-Nieto, J. O. (2009). Autismo infantil y neuronas en espejo. *Revista de neurología*, 48(2), 27-29. <https://doi.org/10.33588/rn.48S02.2009091>

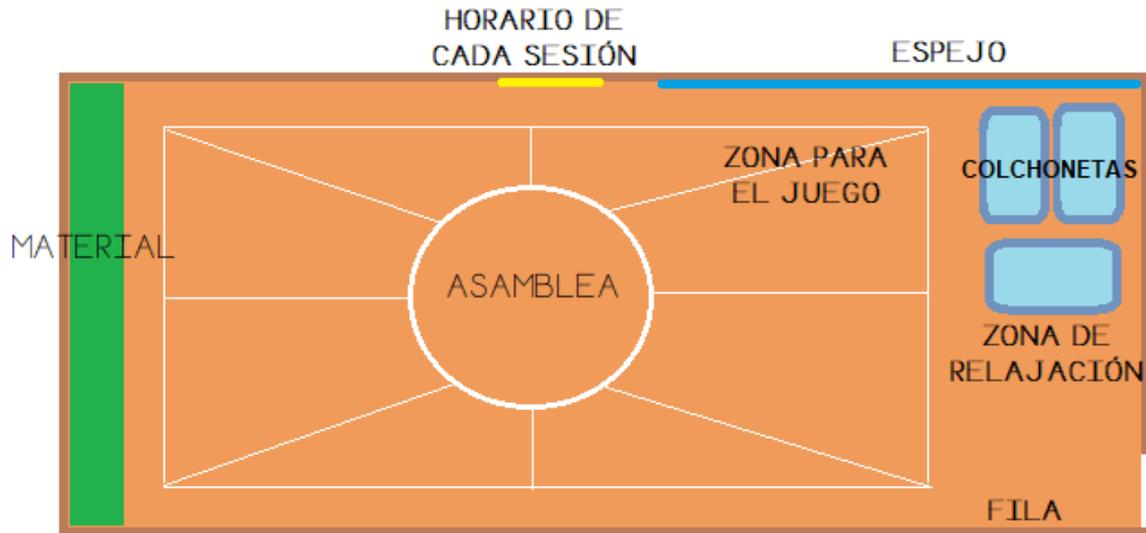
- Crisorio, R., Lescano, A., Rocha Bidegain, L. (2015). *Ideas para pensar la educación del cuerpo*. Editorial de la Universidad de la Plata.
- DECRETO 37/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de educación infantil en la Comunidad de Castilla y León. *Boletín Oficial de Castilla y León*, 190, de 30 de septiembre de 2022, 48191 a 48315, <https://bocyl.jcyl.es/boletines/2022/09/30/pdf/BOCYL-D-30092022-1.pdf>
- Gallego Matellán, M.M. (2012). *Guía para la integración del alumnado con TEA en Educación Primaria*. Universidad de Salamanca.
- Gallo Cadavid, L. E. (2018). Apuntes hacia una educación corporal, más allá de la educación física. *Expomotricidad*.
- Lara, L. M. (2007). La educación corporal como estrategia y el método indirecto divergente para la integración de los contenidos de las áreas académicas de la I y II etapa de Educación Básica. *Sapiens. Revista Universitaria de Investigación*, 8(1), 23-51.
- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se Modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (2020). *Boletín Oficial del Estado*, 340, de 30 de diciembre de 2020, 122868 a 122953, <https://www.boe.es/boe/dias/2020/12/30/pdfs/BOE-A-2020-17264.pdf>
- Ley Orgánica, 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (2006). *Boletín Oficial del Estado*, 106, de 4 de mayo de 2006, 17158 a 17207, <https://www.boe.es/boe/dias/2006/05/04/pdfs/A17158-17207.pdf>
- Lora Risco, J. (1991). *Educación corporal*. Editorial Paidotribo.
- Lora Risco, J. (2011). La educación corporal: nuevo camino hacia la educación integral. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 9(2), 739-760.
- Molina, R. (2009). El desarrollo de la Sensopercepción. *Revista Digital Innovación y Experiencias Educativas*, (15), 117.
- Montiel, C., y Peña, J. A. (2011). Déficit de atención e hiperactividad en los trastornos del espectro autista. *Investigación Clínica*, 52 (2), 195-204.

- Muntaner, J. J. (1986). La educación psicomotriz: concepto y concepciones de la psicomotricidad. *Educació i Cultura: revista mallorquina de Pedagogia* (5-6), 209-230.
- Ocaña, M.J. (2010). La psicomotricidad en la Educación Infantil. *Temas para la enseñanza* (7), 1-6.
- ORDEN ECI/3854/2007, de 27 de diciembre, por la que se establecen los requisitos para la verificación de los títulos universitarios oficiales que habiliten para el ejercicio de la profesión de Maestro en Educación Infantil. *Boletín Oficial del Estado*, 312, 29 de diciembre de 2007, 53735 a 53738. <https://www.boe.es/boe/dias/2007/12/29/pdfs/A53735-53738.pdf>
- ORDEN EDU/1152/2010, de 3 de agosto, por la que se regula la respuesta educativa al alumnado con necesidad específica de apoyo educativo escolarizado en el segundo ciclo de Educación Infantil, Educación Primaria, Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato y Enseñanzas de Educación Especial, en los centros docentes de la Comunidad de Castilla y León. *Boletín Oficial de Castilla y León*, 156, 13 de agosto de 2010, 64449 a 64469, <https://www.educa.jcyl.es/es/resumenbocyl/orden-edu-1152-2010-3-agosto-regula-respuesta-educativa-alu>
- Orden EDU/1603/2009, de 20 de julio, por la que se establecen los modelos de documentos a utilizar en el proceso de evaluación psicopedagógica y el 46 dictamen de escolarización (2009). *Boletín Oficial de Castilla y León*, 142, 28 de julio de 2009, 23727 a 23743, <https://www.educa.jcyl.es/es/resumenbocyl/edu-1603-2009-20-7-establecen-modelos-documentos-utilizar-p>
- Organización Mundial de la Salud (2000). *Guía de bolsillo de la clasificación CIE-10: clasificación de los trastornos mentales y del comportamiento*. Editorial Médica Panamericana.
- Ortiz, A. (2014). *Educación Infantil ¿Cómo estimular y evaluar el desarrollo cognitivo y afectivo de los niños y niñas desde el aula de clase?* Ediciones de la U.
- Páramo Valero, V. (2012). El eterno dualismo antropológico alma-cuerpo: ¿roto por Laín? *Thémata. Revista de Filosofía*, (46), 563-569.

- Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil. *Boletín Oficial del Estado*, 28, de 2 de febrero de 2022, 14561 a 14595, <https://www.boe.es/eli/es/rd/2022/02/01/95>
- Rivière, A. (2001). *Autismo. Orientaciones para la intervención educativa*. Editorial Trotta.
- Rosental, M. e Iudin, P. (1946). *Diccionario Filosófico Marxista*. Ediciones Pueblos Unidos.
- Sicerone, D. A. (2018). El rescate del cuerpo frente al dualismo antropológico en la filosofía antigua. *Revista Reflexiones Marginales*, (43), 1-21.
- Vargas Melgarejo, L.M. (1994). Sobre el concepto de percepción. *Alteridades*, 4 (8), 47-53.

# 8. ANEXOS

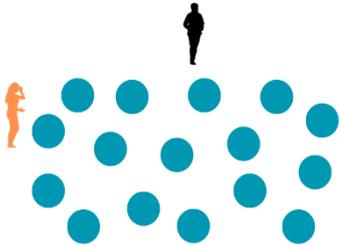
ANEXO 1: Plano del gimnasio.

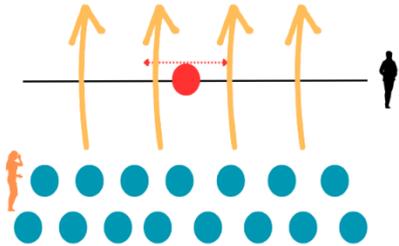
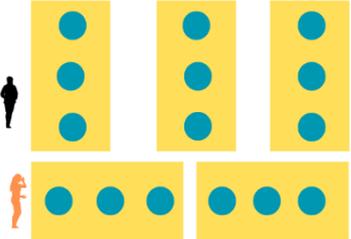


ANEXO 2: Ejemplo del horario de la sesión 4.



**ANEXO 3:** Sesiones de la propuesta de intervención.

<p><b>SESIÓN 1:</b> <b>Conociendo a Alfred</b></p>		  
<b>OBJETIVOS</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Fomentar la motivación a través del juego.</li> <li>- Mejorar la coordinación entre los movimientos corporales y las acciones que se piden.</li> <li>- Promover el trabajo en equipo.</li> <li>- Fomentar la expresión de las emociones a través del movimiento.</li> </ul>		
<b>INTRODUCCIÓN</b>		
<p>Para iniciar esta propuesta y motivar al alumnado, en su clase habitual, se visualizará un vídeo dónde Alfred les pide ayuda y les cuenta lo ocurrido. Les dirá que tienen que ir al gimnasio para que le puedan conocer y leer una carta que está escondida, en la que está escrito que se van a convertir en pequeños guerreros y las características del reino al que deben ir primero. Tras esto, los alumnos se moverán al gimnasio, conocerán al monstruo (situado en la pared) y tendrán que moverse por el espacio para encontrarla. El reino al que deben ir es el Reino Viscoso, pero antes deberán entrenarse para combatir contra el brujo. Antes de comenzar con las tareas, se realizará una lluvia de ideas sobre los cinco sentidos que vamos a trabajar, para ello nos sentaremos en la zona de asamblea y a partir de unas preguntas realizadas por el docente, los niños comenzarán a expresar las ideas previas que tienen sobre los sentidos.</p>		
<b>ADAPTACIONES TEA.</b>		
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Previamente a la sesión, se anticipará, a dichos alumnos, que la sesión de psicomotricidad comenzará en el aula habitual, para no crearles confusión.</li> <li>2. Una vez en el gimnasio, el alumno irá a ver el horario de esta sesión y sabrá que tiene que sentarse en la zona de asamblea.</li> </ol>		
<b>PARTE PRINCIPAL</b>		
<b>TAREA</b> <b>1</b>	<p><b>Cuento motor.</b> Se relatará un cuento sobre lo que le pasó a Alfred y a medida que se está contando, los niños deben realizar las acciones mencionadas (ver anexo 7). Este relato está basado en la historia de nuestro personaje principal para que los alumnos no pierdan el hilo conductor de esta secuencia y por supuesto, se basa en experimentar, a través del movimiento, las sensaciones que ellos perciben.</p>	
<b>ADAPTACIONES TEA.</b>		
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Se relatará el cuento motor a partir de la ejemplificación de los movimientos que tienen que realizar, por parte del docente.</li> <li>2. A la vez que se relata el cuento, con ayuda de la ATE, se irán mostrando</li> </ol>		

	visualmente mediante pictogramas, los movimientos que deben realizar.
<p><b>T.2</b></p>	<p><b>Entrenamiento para vencer al brujo.</b> Uno de los alumnos se la queda, será el supuesto brujo, y estará situado en la mitad del gimnasio, a lo largo de una línea que hay en el suelo. Los demás deben pasar de un lado al otro sin que éste les pille. La señal para que los niños pasen será que el brujo diga “Soy el brujo Flocky y no os dejaré pasar” a lo que contestan los demás “bla bla bla no te tenemos miedo Flocky”. El de medio se debe desplazar sobre la línea, sin salirse de ella. Los jugadores que pillen se colocarán con el brujo y así hasta que pillen a todos.</p>  <p style="text-align: center;"><b>ADAPTACIONES TEA.</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Durante la explicación del juego, apoyarse en la guía para visualizar los pasos a seguir gracias a los pictogramas.</li> <li>2. El brujo, para que visualmente se sepa que es él, llevará un peto rojo. Los alumnos que sean pillados, deberán coger un peto y colocarse con el brujo.</li> </ol>
<b>VUELTA A LA CALMA</b>	
<p>Para concienciarse del gran esfuerzo que deberán hacer para conseguir los sentidos de Alfred, se tumbarán en la colchoneta, cerrarán los ojos y a relajarse con esta melodía, planteada especialmente por los alumnos TEA.</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=tN9vJnGyHEc&amp;t=33s">https://www.youtube.com/watch?v=tN9vJnGyHEc&amp;t=33s</a></p>	
<p><b>ADAPTACIONES TEA.</b></p> <p>Previamente, mirar guía del alumno.</p>	

## SESIÓN 2: Explorando el Reino Viscoso

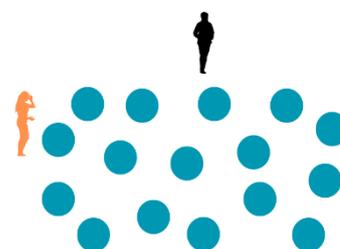


### OBJETIVOS

- Discriminar, a través del tacto, diferentes objetos o formas.
- Mejorar la coordinación motora y controlar su propio cuerpo.
- Desarrollar el equilibrio y la estabilidad de su cuerpo.
- Conocer su cuerpo y saber cómo utilizar cada parte de él.
- Fomentar el trabajo en equipo.
- Estimular su cuerpo o el de otros a través del tacto.

### CALENTAMIENTO

Para comenzar la sesión, se indicará al alumnado que vamos a calentar muy bien todas las partes de su cuerpo porque ese día comienza su viaje para ayudar al monstruito. El profesor va diciendo “soy un monstruo muy divertido y me encanta mover los dedos”, los alumnos en voz alta, deben decir la frase y mover los dedos, y así con todas las partes del cuerpo hasta llegar a “soy un monstruo muy divertido y me encanta mover todo el cuerpo”.



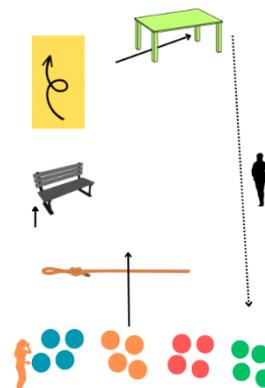
#### ADAPTACIONES TEA.

1. En la explicación, apoyarse con la guía del alumno.
2. Ejemplificación clara por parte del docente.

### PARTE PRINCIPAL

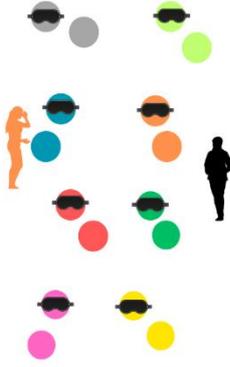
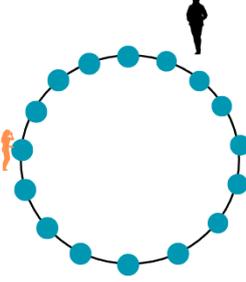
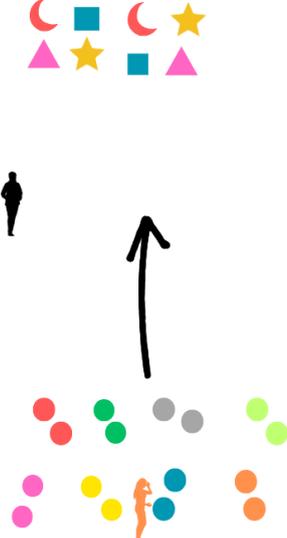
T.1

**En busca del primer reino.** Deben cruzar un camino muy largo para poder llegar al Reino Viscoso. Se trata de un circuito donde tienen que esquivar una cuerda, saltar de aro en aro, subir por un banco haciendo equilibrio, hacer la croqueta en la colchoneta y por último pasar por un túnel (por debajo de mesas). Se realizarán grupos de cuatro personas y saldrá a la vez uno de cada grupo. Cuando éste llegue le dará la mano al siguiente de su grupo y realizará la misma acción. En este momento se indicará a los niños que han llegado al Reino Viscoso.



#### ADAPTACIONES TEA.

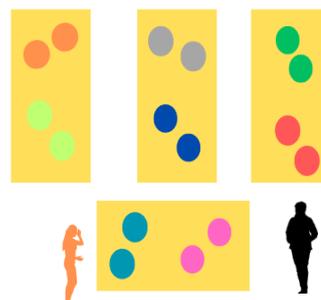
1. En la explicación, apoyarse con la guía del alumno.
2. Los grupos serán establecidos por el profesor.
3. En el lugar dónde se coloquen en fila, habrá un cartel dónde ponga STOP, para que comprendan que deben esperar a su turno.
4. Se adaptará el espacio, poniendo indicaciones de por dónde debe ir y volver.
5. Además, a la hora de realizar el circuito, le acompañará la ATE, dando las indicaciones necesarias e incluso realizando la acción.

<p><b>T.2</b></p>	<p><i>¿Sabéis lo que es el tacto?</i> Por parejas, se pondrá un antifaz uno de ellos y a través del tacto con la mano tendrán que identificar que parte del cuerpo está tocando y viceversa.</p> <p style="text-align: center;"><b>ADAPTACIONES TEA.</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. En la explicación, apoyarse con la guía del alumno.</li> <li>2. Las parejas serán establecidas por el docente, teniendo en cuenta la afinidad entre los compañeros.</li> <li>3. Se intentará que los alumnos TEA se pongan el antifaz, pero en caso de que no lo toleren, realizarán la actividad sin él.</li> </ol>	
<p><b>T.3</b></p>	<p><i>Objeto invisible.</i> Los alumnos se colocarán en círculo y se colocará una sábana que tape los brazos de todos los niños. El docente introducirá un objeto debajo de la sábana y los alumnos deberán pasársela de mano en mano sin verlo. Cuando el objeto ha pasado por todos los integrantes, tienen que adivinar qué es. Para ello, de uno en uno dirán que objeto creen que es. Y así con varios objetos.</p> <p style="text-align: center;"><b>ADAPTACIONES TEA.</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Previamente, mirar guía del alumno.</li> <li>2. Antes de comenzar con la dinámica, se les enseñará los objetos que se van a introducir debajo de la sábana.</li> </ol>	
<p><b>T.4</b></p>	<p><i>¡Atención!</i> En un extremo del gimnasio estarán esparcidos diferentes formas como cuadrados, triángulos, círculos, estrellas, lunas, entre otros. Los alumnos se colocarán por parejas en el extremo contrario. A la indicación del docente, uno de los componentes, deberá dibujar, con un dedo, en la espalda de su compañero una de las formas que hay en el aula. Cuando el alumno reconozca esa figura, deberá correr hacia el otro lado para coger dicha figura y volver rápido con su pareja para cambiar los roles. La pareja que más formas consigan, gana.</p> <p style="text-align: center;"><b>ADAPTACIONES TEA.</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. En la explicación, apoyarse con la guía del alumno.</li> <li>2. Las parejas serán establecidas por el docente, teniendo en cuenta la afinidad entre los compañeros.</li> <li>3. Para facilitarles la discriminación de las figuras, tendrán a su disposición todas las formas. Cuando la identifiquen, irán al otro extremo con ella y comparando la que tienen y las del suelo, cogerá la opción correcta.</li> </ol>	
<p><b>VUELTA A LA CALMA</b></p>		

Tras el desarrollo de la parte principal, se realizará, una puesta en común sobre qué se ha aprendido y lo más importante referido al tacto y a las sensaciones que han podido sentir.

**Relajación sensorial.** Se colocarán por parejas en una colchoneta y, usando las manos, los niños harán un masaje al compañero de forma que investiguen y palpen las zonas de su compañero. Por ejemplo, el profesor dice: masajeamos la mano del compañero con la yema de los dedos muy lentamente.

Luego, tras 5 minutos, se hará intercambio y el que ha sido masajeadado, será el que masajee.



#### ADAPTACIONES TEA.

1. En la relajación, se fijarán, a la hora de realizarlo ellos, en los pasos a seguir, descritos en su guía.
2. Realizará el masaje el otro compañero, para que se den cuenta de cómo lo tienen que hacer.

## SESIÓN 3: ¡Ay que áspero!

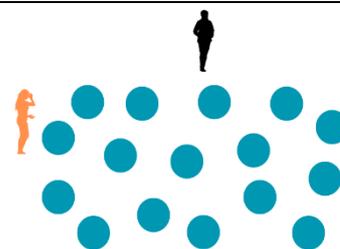


### OBJETIVOS

- Fomentar la curiosidad y la exploración a través del tacto.
- Diferenciar entre varias texturas.
- Mejorar la percepción táctil al relacionarla con la conciencia corporal.
- Desarrollar la coordinación óculo-manual.
- Estimular la relajación a partir de sensaciones producidas por el tacto.
- Fomentar el trabajo en equipo.

### CALENTAMIENTO

Siguiendo en el Reino Viscoso, para iniciar la sesión jugaremos a “Flocky dice...”. Los alumnos comenzarán a andar por todo el espacio y el docente dirá por ejemplo “Flocky dice que toquéis la rodilla de un compañero” o “Flocky dice que con la nariz toquéis la mano de un compañero”, las veces que vea conveniente el profesor.



#### ADAPTACIONES TEA.

1. En su guía, aunque los demás compañeros no lo sepan, los alumnos con TEA, tendrán todas las acciones que Flocky va a decir, para así anticipar el movimiento y no les pille por sorpresa.
2. En las frases que diga el docente, dirá siempre Flocky dice, es decir, no se utilizará la regla de si no dice Flocky, no deben realizar la acción, ya que les supondría dificultad para comprenderlo.

## PARTE PRINCIPAL

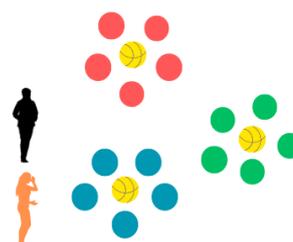
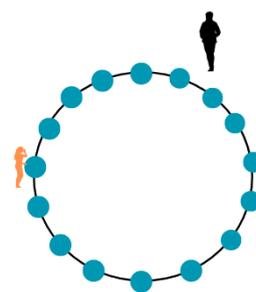
Los alumnos se sentarán en círculo y se ofrecerá diversos objetos o materiales, como slime, papel de lija, una manta, velcro, entre otros. A través de la manipulación los niños deberán identificar las distintas texturas que se les presentan.

**Las texturas.** Tras esto, les ofreceremos a cada niño unas manoplas que por dentro y por fuera son suaves para que expresen lo que sienten al ponérselas. Se dejará que manipulen libremente con ellas y den caricias a sus compañeros. Después, realizaremos el mismo ejercicio, pero con unas manoplas ásperas.

Una vez transmitidas sus sensaciones en voz alta, realizaremos dos juegos con las manoplas:

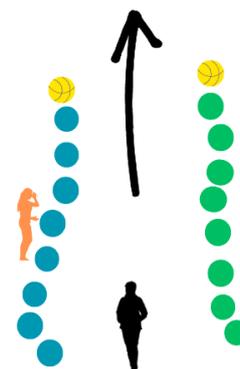
### 1. ¡Que no caiga!

Cada niño llevará puesta una manopla áspera y otra suave. Haremos grupos de 5 personas y se irá pasando una pelota de un jugador a otro sin que ésta se caiga con la dificultad de llevar las manoplas.



### 2. Relevos con pelota.

**T.1** Para este juego, se formarán dos grupos equitativos que se colocarán en fila india en un extremo del gimnasio. El primero de cada equipo, saldrá botando un balón con las manoplas puestas, una suave y la otra áspera, según la orden del docente. Por ejemplo, dirá botar la pelota con la mano que escribís o con la mano con la que no escriben, así podrán experimentar el bote con las dos manoplas. Deberán llegar al otro extremo y volver para darle la pelota al siguiente compañero de su equipo.



### ADAPTACIONES TEA.

1. Previamente a cada juego, mirar guía del alumno.
2. A la hora de probar las manoplas con diferentes texturas, se tendrá en cuenta si las rechazan. En este caso, esa textura no las utilizará en los juegos.
3. Los grupos serán establecidos por el profesor.
4. En "Relevos con pelota", se adaptará el espacio, poniendo indicaciones de por dónde debe ir y volver. Al igual que poniendo el cartel de STOP, para que comprendan que tienen que esperar.
5. Además, a la hora de realizar el recorrido, le acompañará la ATE, dando las indicaciones necesarias e incluso realizando la acción.

**Batalla final.** Tendrán que luchar contra el brujo Flocky, en este caso será el docente disfrazado y para ello, se desplazarán al patio del colegio. Habrá delimitado un espacio rectangular en una zona de césped, cubierto por una lona con agua y jabón para



**T.2** que resbale (previamente se les pedirá que lleven ropa de cambio). Este reto se ha planteado con el fin de trabajar el tacto a través de los pies. Los niños y el brujo se situarán en la lona descalzos y el objetivo de la batalla es que echen de la lona al brujo y así conseguirán vencerle.

#### ADAPTACIONES TEA.

1. Al principio de la sesión, se les explicará que, al final de ésta, vendrá el brujo a visitarnos, en caso de asustarse, se les explicará que es el tutor disfrazado.
2. Mirar guía del alumno.
3. Antes de realizar el reto, el alumnado TEA, probará a descalzarse y a probar la sensación que tendrán al colocarse sobre la zona mojada. En caso de rechazo, podrá estar con zapatillas, previamente se habrá indicado traer otra ropa y otras zapatillas.

A continuación, regresarán al gimnasio y cuando estén entrando, sonará un redoble de tambores. Nada más entrar, encontrarán una carta firmada por el brujo. En ella, redacta que está muy enfadado porque le han vencido pero que eso le obliga a devolver el sentido del tacto a Alfred. Dentro del sobre estarán las manos y los pies del monstruito y los alumnos irán a la silueta de Alfred y las pegarán.

#### ADAPTACIONES TEA.

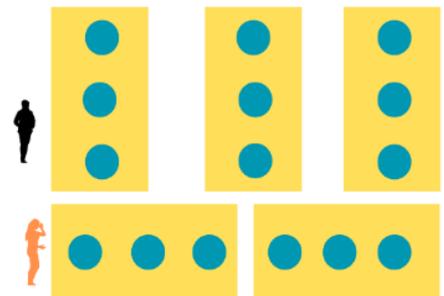
1. La música estará a un tono que no sea irritable para el alumnado.
2. Habrá sido avisado antes de entrar en el gimnasio.

### VUELTA A LA CALMA

Antes de la relajación, realizaremos una asamblea en la que los alumnos dirán los aspectos más relevantes de las dos sesiones sobre el tacto, lo que más les ha gustado y lo que menos.

**Relajación a través del tacto.** Como despedida de este reino, se realizará una relajación basada en tocar y sentir las sensaciones a través de las yemas de los dedos. Se tumbarán en la colchoneta y los niños cerrando los ojos se harán “cosquillas relajantes” así mismos con guía del profesor, apoyado de música relajante.

Se dejará a los alumnos con intriga, ya que no se dirá a qué reino tendrán que ir en la siguiente sesión.



#### ADAPTACIONES TEA.

En la relajación, se fijarán en los pasos a seguir, descritos en su guía.

## SESIÓN 4: ¿Qué se oye?



UVa

SO-  
RIA

### OBJETIVOS

- Fomentar el compañerismo en la clase.
- Desarrollar la habilidad de escuchar activamente.
- Comprensión e interpretación de los mensajes que reciben.
- Escuchar los estímulos sonoros y saber de dónde provienen.
- Mejorar la coordinación entre los movimientos motrices y la música.
- Fomentar la motivación a través del juego.

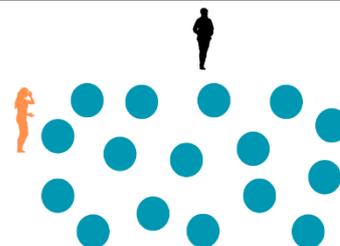
**Reino Musical.** Cuando los alumnos entren en el gimnasio, estará sonando una melodía, lo cual no es lo habitual. El docente dejará que suene un rato hasta que la parará y dirá ¿en qué reino pensáis que estamos? ¿Qué órgano se usa para escuchar? ¿cómo se llama? Entonces, se hará una introducción del Reino Musical y comenzará la sesión.

### ADAPTACIONES TEA

La música estará a un tono apropiado para el alumnado.

### CALENTAMIENTO

A **bailar.** Para calentar el cuerpo, el profesor pondrá una canción llamada “El baile del cuerpo”. El objetivo principal es que activen todas las partes de su cuerpo. Esta canción menciona todo el cuerpo acompañado de coreografía. Por tanto, los alumnos seguirán los movimientos que haga el docente.  
<https://www.youtube.com/watch?v=z6DoPp-LkTA>

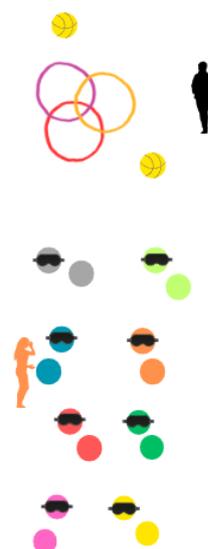


### ADAPTACIONES TEA

1. Apoyarse con la guía del alumno donde estará la canción y los movimientos que deben realizar.
2. Ejemplificación clara por parte del docente.

### PARTE PRINCIPAL

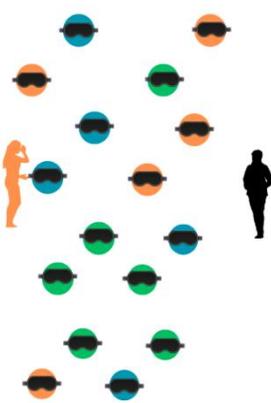
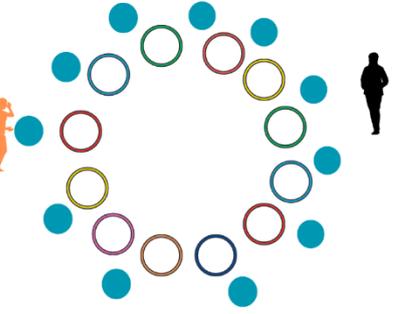
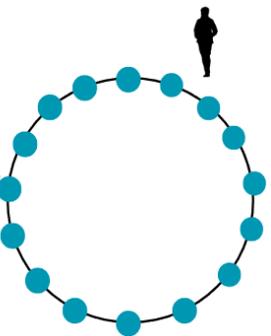
**Escucha.** Colocando al grupo por parejas, los alumnos deberán recorrer un tramo del espacio, pero uno de la pareja llevará un antifaz y éste escuchará atentamente las indicaciones que le ofrezca su compañero, para recorrer el camino correctamente. Éste estará formado por diferentes obstáculos dispersos por el gimnasio, que deberán esquivar para pasar de un extremo a otro.



T.1

### ADAPTACIONES TEA

1. Las parejas serán elegidas por el profesor.
2. Durante la explicación, mirar guía.
3. Se adaptará el espacio, poniendo indicaciones de por dónde debe ir.
4. Gracias a la segunda sesión, sabremos si estos alumnos toleran el antifaz. De todas formas, se volverá a intentar y en caso de que no lo toleren, realizarán la actividad sin él.

<p><b>T.2</b></p>	<p><b>Buscad al equipo.</b> Para este juego, se divide la clase en grupos de 5 niños. Cada equipo debe elegir un sonido diferente, como, por ejemplo, quiquiriquí. Tras esto, los alumnos se separarán de su grupo y se distribuirán por el espacio con un antifaz puesto. Cada niño comenzará a emitir el sonido que ha decidido con su equipo y deberá escuchar, entre todos los sonidos, los que corresponden con su grupo hasta encontrarse todos.</p>	
<p><b>ADAPTACIONES TEA</b></p>		
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Grupos establecidos por el docente.</li> <li>2. Mirar guía previamente.</li> <li>3. Estará acompañado por la ATE en todo momento.</li> <li>4. Se colocará el antifaz y si se altera, lo realizará sin él.</li> </ol>		
<p><b>T.3</b></p>	<p><b>Aros musicales cooperativos.</b> Este juego es una versión del juego de las sillas, pero adaptado a psicomotricidad. En el suelo estarán colocados varios aros formando un círculo amplio y debe de haber un aro menos del número de alumnado. Comenzará a sonar la música y los alumnos deberán dar vueltas alrededor de los aros según la orden que dé el profesor, por ejemplo, a la pata coja, con la mano en la rodilla, etc. y cuando se pare la música deberán meterse dentro de un aro, pero una persona se quedará sin aro, por lo que los alumnos deben ayudarse entre todos para que nadie quede fuera de un aro. Cada ronda se complicará ya que se irán quitando aros hasta que sea imposible que todos los alumnos quepan en los aros.</p>	
<p><b>ADAPTACIONES TEA</b></p>		
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mirar guía del alumno.</li> <li>2. Música a un tono adecuado.</li> </ol>		
<p><b>VUELTA A LA CALMA</b></p>		
<p>Siguiendo la dinámica de las sesiones anteriores, se pondrá en común lo que han aprendido sobre esta sesión y se les preguntará que han aprendido sobre la audición y su importancia en el día a día.</p> <p><b>Teléfono escacharrado.</b> Se dividirá al grupo en dos y se colocarán cada uno en círculo. El docente dirá al oído una frase al oído a uno de los de cada grupo. Éstos deberán pasar el mensaje en bajo, para que no lo escuchen los demás, a la persona que esté a su lado y así sucesivamente hasta que llegue al último componente que debe decir en voz alta el mensaje final, de modo que el primero dirá la frase original y compararán si el mensaje ha sido distorsionado. El último del grupo se inventará una frase y comenzará otra vez la cadena. Cuando lleven varios intentos, los dos grupos se juntarán y se hará la dinámica con toda la clase, lo cual será más complicado de obtener una frase parecida, ya que el mensaje pasa por muchos alumnos.</p>		
<p><b>ADAPTACIONES TEA</b></p>		
<p>Previamente, mirar guía del alumno.</p>		

## SESIÓN 5: ¡A mover el esqueleto!



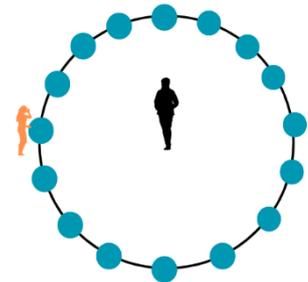
### OBJETIVOS

- Coordinar las diferentes partes del cuerpo.
- Mejorar el control de los movimientos motrices al ritmo que se marque.
- Fomentar la exploración con su propio cuerpo para crear ritmos.
- Escuchar los estímulos sonoros y saber de dónde provienen.
- Identificar diferentes sonidos del entorno.

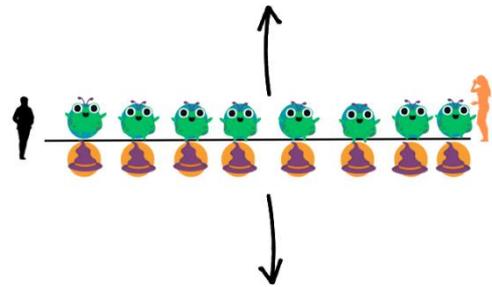
### CALENTAMIENTO

En primer lugar, comentaremos la sesión anterior, los aspectos importantes del sentido auditivo y lo que esperan de esta sesión. Tras esto, para meter en dinámica a los alumnos comenzaremos cantando una canción (ver anexo 8). Cada frase que diga el profesor, los alumnos la tendrán que repetir y además se acompaña de ritmos realizados con el cuerpo. Cada estrofa se canta con una sílaba diferente y cada sílaba se relaciona con una acción diferente:

- Pa para pa (dar palmas al ritmo de la canción).
- Pe pere pe (palmadas en los muslos).
- Pi piri pi (palmada con el compañero).
- Po poro po (levantar los brazos alternándolos).
- Pu puru pu (palmada en el culo).



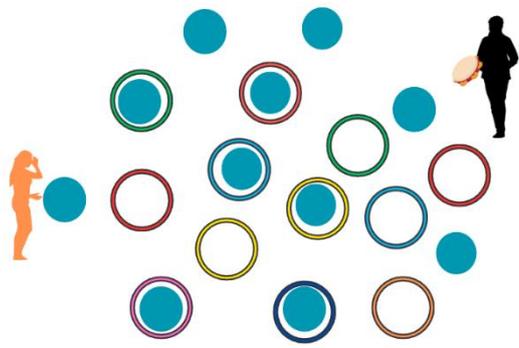
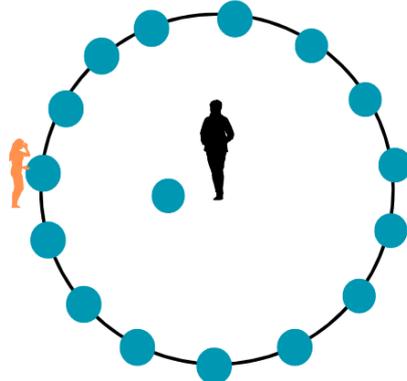
**Brujo/monstruo.** A continuación, realizaremos un juego de calentamiento centrado en los personajes principales de la propuesta. Se divide la clase en dos equipos. En la línea horizontal del medio del gimnasio, se coloca un equipo llamados monstruos, mirando hacia uno de los extremos y el otro, llamados brujos, juntando espalda con espalda con el otro grupo mirando hacia el otro lado. Cuando el profesor grite Brujos, éstos se girarán y correrán para intentar pillar al contrincante del otro grupo. En caso de gritar Monstruos, se realizará lo contrario.



### ADAPTACIONES TEA

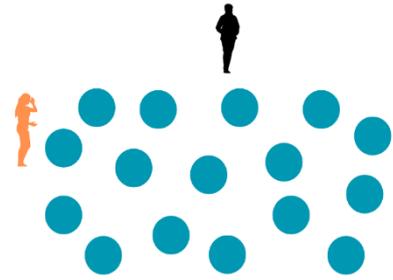
1. Mirar los pasos a seguir de la canción, descritos en la guía.
2. Para el juego de calentamiento, los alumnos que son brujos tendrán pegados en la espalda un sombrero de brujo y los que son monstruos, un dibujo de Alfred en su espalda.
3. Si fuera necesario, cuando el profesor de la orden, le indicará hacia que sitio ir.

### PARTE PRINCIPAL

<p><b>T.1</b></p>	<p><b>Sigue el ritmo.</b> Esta dinámica está dividida en dos partes:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Los alumnos se desplazarán por el espacio y a su vez el docente tendrá una pandereta con la que marcará el ritmo que deben llevar al andar, es decir, marcará ritmos lentos, rápidos o moderados. Cada golpe de la pandereta será una zancada de los alumnos.</li> <li>2. Habrá aros distribuidos por el gimnasio y los alumnos deberán saltar de un aro a otro según el ritmo que marca la pandereta.</li> </ol> <p style="text-align: center;"><b>ADAPTACIONES TEA</b></p> <p>Revisar, antes de iniciar cada juego, la guía del alumno.</p> 
<p><b>T.2</b></p>	<p><b>Silbato.</b> El grupo se colocará sentados en círculo y tres alumnos saldrán de la sala acompañados de otro docente. Cuando éstos estén fuera, el profesor explicará a los otros alumnos el funcionamiento del juego. Los alumnos que están fuera, irán pasando de uno en uno y deberán descubrir dónde está el silbato escuchando de donde proviene el sonido, que, para ellos, se supone que se lo van pasando de un lado al otro los niños que están sentados. Éstos deberán hacer gestos con las manos atrás de la espalda de que, imaginariamente, se lo están pasando de unos a otros. En realidad, el docente llevará atado, atrás del pantalón, un silbato de mano con un cordón, de tal manera que el silbato esté a la altura de las rodillas y se situará dentro del círculo con el alumno que tiene que adivinarlo. El profesor se acercará disimuladamente a ciertos alumnos de los que están sentados y éstos, sin que se dé cuenta el del centro, sacarán las manos de detrás de la espalda, pulsarán el silbato que lleva colgado el profesor y volverán a colocar las manos detrás. Es un juego muy divertido ya que, por el sonido y el sitio donde lo han escuchado, el del centro acusará a diferentes alumnos de tener el silbato, los cuales no lo van a tener. Se terminará cuando el del centro se dé cuenta que el silbato lo tiene el profesor. Y así con los demás alumnos que están fuera para participar en esta dinámica.</p> <p style="text-align: center;"><b>ADAPTACIONES TEA</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ver explicación de la dinámica en la guía.</li> <li>2. No serán los alumnos que salgan fuera.</li> <li>3. Durante el juego, el profesor se acercará a dichos alumnos para fomentar la participación, hacerles reír y pasárselo bien.</li> </ol> 

T.3

**Batalla final.** El brujo aparecerá en el gimnasio triste porque no quiere que los niños superen el reino musical, ya que eso significará que le tenga que devolver el sentido auditivo al monstruito Alfred. Para enfrentarse con él, les propondrá un reto. Los niños deben bailar, al ritmo de la música y moviendo todo su cuerpo, una canción que éste les pondrá. Si en algún momento de la canción dejan de bailar, el reto no se superará. Tras esto, el brujo, muy apenado, les entregará a los alumnos las orejas del monstruo Alfred y saldrá corriendo para viajar al próximo reino al que deberán ir los alumnos.



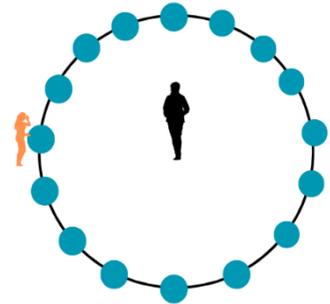
#### ADAPTACIONES TEA

1. Al principio de la sesión, se les explicará que, al final de ésta, vendrá el brujo a visitarnos, en caso de asustarse, se les explicará que es el tutor disfrazado.
2. Mirar guía del alumno.
3. Libremente, con lo que les sugiera la música, les dejaremos bailar como quieran.

#### VUELTA A LA CALMA

Para finalizar la sesión, sentados en círculo, el docente reproducirá diferentes sonidos de la naturaleza como la lluvia, los truenos, pájaros, entre otros y los alumnos deberán escuchar atentamente y adivinar qué es cada sonido.

Por último, como se ha hecho en las anteriores sesiones, se reflexionará acerca del sentido auditivo, además de varias preguntas como ¿con que órgano del cuerpo se ejecuta?, ¿es importante para nuestro día a día?, ¿qué os han parecido las dos sesiones?, ¿qué os ha gustado menos?, entre otras.



#### ADAPTACIONES TEA

Observar la guía para comprender qué deben hacer.

## SESIÓN 6: ¿A qué huele?



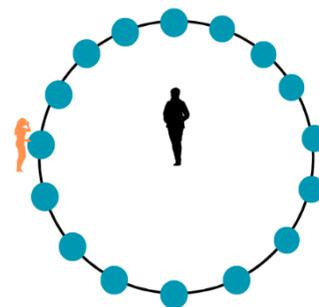
UVa

SORIA

### OBJETIVOS

- Comprender las características del sentido olfativo.
- Estimular el sentido del olfato.
- Desarrollar la coordinación de los movimientos al correr.
- Mejorar los desplazamientos de forma coordinada.
- Reconocer y diferenciar diferentes olores, así como la intensidad de éstos.
- Fomentar la curiosidad por oler diferentes elementos.
- Fomentar el trabajo en equipo.

**Reino Maloliente.** Previamente a la clase de psicomotricidad, el docente encenderá varias varitas de incienso para que el gimnasio tenga un olor que no sea habitual y los alumnos se den cuenta de ello. Al entrar y en el momento en el que los alumnos se den cuenta del olor, se sentarán en círculo y se les explicará que Alfred no puede percibir dicho olor y se realizará una serie de preguntas: ¿A qué huele? ¿Qué sentís al olerlo? ¿Con que parte de vuestro cuerpo apreciáis este olor? ¿Cuál de los cinco sentidos corresponde con estas características? Tras esto y valorando las respuestas de los alumnos, comenzará la sesión.

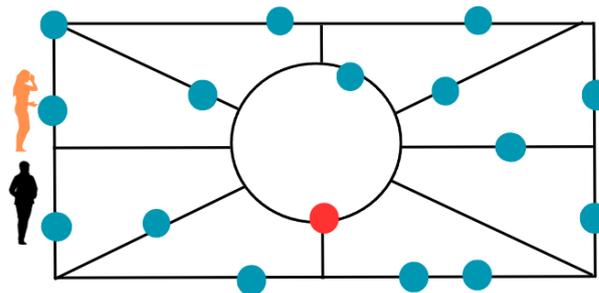


### ADAPTACIONES TEA

Días antes, el profesor ha probado diferentes olores con los alumnos con autismo, para comprobar que, el elegido, es agradable para ellos.

### CALENTAMIENTO

**Comecocos.** Para este juego, se hará una versión del juego comecocos basándose en desarrollar la capacidad olfativa. Para ello, los alumnos se colocarán en las líneas que hay en el suelo. A lo largo de todas ellas, habrá algunos objetos que estarán perfumados y otros no. Un alumno será el comecocos, que llevará un peto rojo para diferenciarle. El resto se desplazarán por las líneas con el fin de recoger todos los objetos que estén perfumados. Por tanto, si se encuentran un objeto deberán olerlo y si está perfumado lo cogerán y si no se dejará en el mismo lugar. Pero el comecocos debe pillar a sus compañeros para evitar que no cojan esos objetos. Si éste pilla a alguno que ya lleva algún objeto perfumado, deberá dejarlo en el suelo y unirse al comecocos para pillar al resto. En caso de que todos los objetos perfumados estén cogidos, habrán vencido al comecocos. Al finalizar el juego, se comprobará que los alumnos hayan cogido solo los perfumados.



### ADAPTACIONES TEA

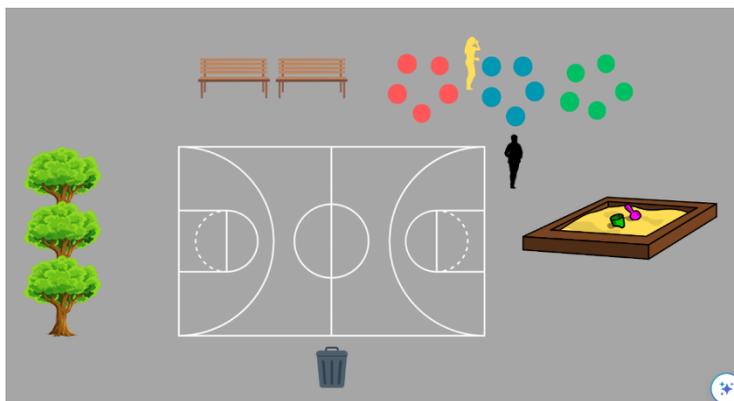
1. Observar la guía del alumno para comprender el juego.

2. El comecocos llevará un peto rojo para que se entienda quién se la queda y los que son pillados, deberán ponerse un peto también y así no hay confusión.
3. Para facilitar el juego, habrá indicaciones de por dónde sí pueden ir.

## PARTE PRINCIPAL

**Gincana de olores.** Nos desplazaremos al patio del colegio, pero, previamente en el gimnasio, se explicará la dinámica de la gincana.

En primer lugar, realizaremos grupos de 5 personas, excepto uno que será de 6, por lo que quedará la clase dividida en 3 equipos. La yincana consistirá en ir a diferentes puntos del patio para realizar varios retos y estos lugares estarán reflejados en un esquema (ver anexo 9) que repartiremos a cada grupo. Se



trata de cuatro pruebas repartidas por todo el patio. Teniendo en cuenta la edad de los alumnos y que solo habrá un docente, todos irán realizando los diferentes retos a la vez. A la hora de realizarlos, cada grupo se reunirá y entre los integrantes se llevará acabo la prueba correspondiente.

Retos:

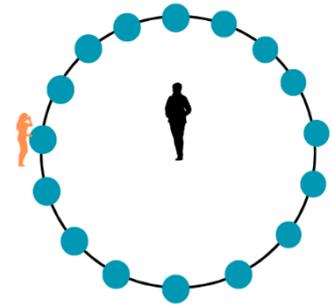
1. **Basura.** Cuando lleguen a ella, se preguntará que a qué huele y que si es un olor agradable. Tras esto, el docente les pedirá que, por todo el patio, cada grupo, debe coger 7 cosas que haya por el suelo para después tirarlas a la basura.
2. **Bancos.** En los bancos del patio encontrarán tres telas colgadas de la valla que hay detrás de ellos, una para cada grupo y en cada una, cinco frascos de colonia. Deberán oler la tela e identificar con que colonia se corresponde el olor de dicha tela.
3. **Arenero.** En el arenero habrá diferentes tarjetas escondidas con una letra en cada una (anexo 9). Estas letras son la inicial de diferentes elementos que ha elegido el docente, los cuales, desprenden bastante olor. Algunos de ellos son: limón, menta, naranja, palomitas, rotulador permanente, jabón, etc. Se colocarán los tres equipos a cierta distancia del arenero en fila india. A la orden del profesor, los primeros de cada grupo, saldrán corriendo hacia el arenero para buscar, lo más rápido posible, una de las tarjetas. Volverán con su grupo y se tapanán los ojos. Si, por ejemplo, un equipo ha cogido la letra L, ya tienen una pista sobre la inicial. El docente acercará a los alumnos el alimento o el objeto que les haya tocado y ellos, sin ver, deberán adivinar a qué pertenece ese olor. Y eso lo realizará cada grupo. Cuando hayan adivinado, podrá ir el segundo de la fila corriendo a por otra inicial y así hasta conseguir todas. El grupo que más olores haya acertado, ganará.
4. **Árboles.** Se desplazarán a la zona dónde hay árboles en el patio, entre dos de ellos encontrarán una cinta de equilibrio. Deberán, con ayuda del profesor, pasar manteniendo el equilibrio de un extremo a otro para llegar a un árbol y coger una flor con el objetivo de experimentar a través del olfato cómo huele dicha flor.

### ADAPTACIONES TEA

1. Previamente a la salida al patio, se les habrá informado al comienzo de la sesión.
2. Equipos elaborados por el profesor.
3. La hoja donde pone el recorrido que deben hacer, se ha creado así para favorecer la comprensión del alumnado TEA.
4. Mirar guía del alumno en cada prueba a realizar.
5. Los olores que les produzca hipersensibilidad, serán eliminados. Para ello, previo a la sesión, a la vez que olieron el incienso, se les ofreció los olores que se usarían en esta gincana, para adelantarnos a posibles frustraciones.

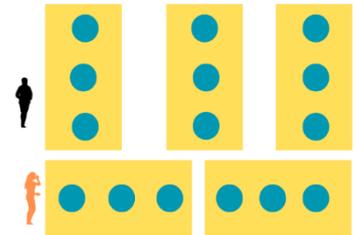
### VUELTA A LA CALMA

Ya de vuelta en el gimnasio, vuelve a haber un olor un poco más fuerte que al principio. En el medio de la sala se encontrarán varitas de incienso recién quemadas, incluso saliendo humo y una carta junto a ellas firmada por Alfred, dando las gracias por haber conseguido tres de los cinco sentidos, dando por entendido que el sentido del olfato también lo habían superado. Les decía que como le devolvieron el sentido del tacto y el auditivo, ha podido vencer en una batalla muy difícil al brujo y así les quitaba trabajo, que ya se estaban esforzando muchísimo. En el interior del sobre está la parte del cuerpo correspondiente a este sentido, siendo ésta la nariz.



Como anteriormente, los alumnos irán a la silueta a pegarla. ¡Solo quedan dos!

Tras esto, los alumnos se tumbarán en las colchonetas y se les pedirá que cierren los ojos y escuchen un audio. Se trata de un ejercicio de mindfulness con el que podrán relajarse a través de la respiración. <https://www.youtube.com/watch?v=ohJOaQn3-vg>



### ADAPTACIONES TEA

Observar la guía para comprender qué deben hacer.

## SESIÓN 7: Mira a tu alrededor



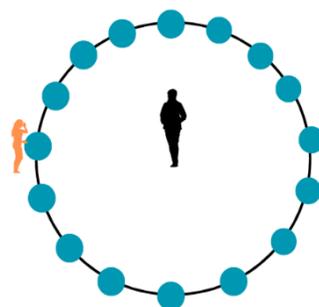
UVa

SO-  
RIA

### OBJETIVOS

- Estimular la percepción de colores en el entorno.
- Percibir y comprender cada parte de su cuerpo y su posición en el espacio.
- Fomentar la relajación de la vista.
- Desarrollo de habilidades motrices a través de los giros y los saltos.

**Reino oscuro.** Al entrar al gimnasio, los alumnos encontrarán el espacio con una luz tenue y en las paredes dibujos y palabras con pintura fluorescente, alumbrada con lámparas de luz negra, acompañada de música tranquila. Al entrar los niños se quedarán sorprendidos de la situación, observarán todo el espacio y se encenderá la luz. En la zona de asamblea, se realizará varias preguntas sobre lo que han visto, como ¿Qué habéis observado? ¿Con que órgano de vuestro cuerpo lo habéis hecho? ¿Qué sensación os ha producido? ¿Qué sentido será? ¿En qué reino creéis que estáis? ¿Para qué usáis este sentido?



A continuación, se introduce que estamos en el Reino Oscuro y que el brujo Flocky nos ha propuesto una serie de retos para combatir contra él.

### CALENTAMIENTO

**Fíjate bien.** Para el calentamiento, se realizará un juego con el paracaídas de colores. Cada niño se situará en un color del paracaídas y deberán sujetarlo entre todos. El juego consiste en que, cuando el docente diga un color, por ejemplo, el azul, los alumnos que se sitúan en dicho color, se deberán intercambiar entre ellos. Para que esto suceda, los demás compañeros deben elevar el paracaídas lo máximo posible para que éstos se puedan mover de un lado a otro sin dificultad. Se realizará varias rondas para que todos los alumnos tengan la oportunidad de jugar.



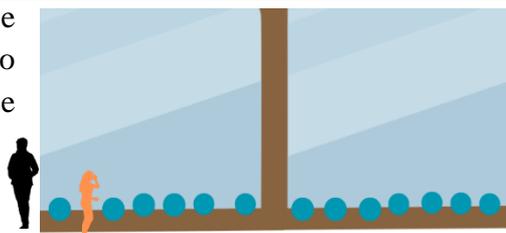
### ADAPTACIONES TEA

Previamente al juego, observar los pasos a seguir, descritos en la guía.

### PARTE PRINCIPAL

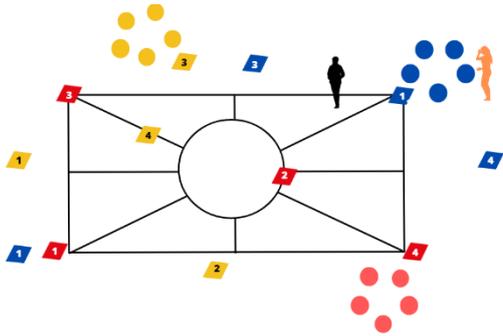
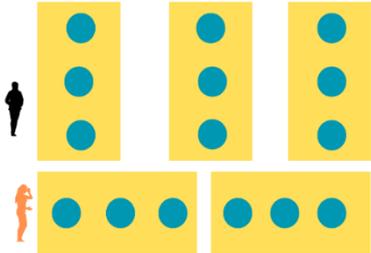
T.1

**¿Qué veis?** Se pedirá a los alumnos que se pongan frente al espejo. El docente irá diciendo diferentes partes de su cuerpo y éstos, mirándose en el espejo, tendrán que señalar con un dedo la zona correspondiente.



### ADAPTACIONES TEA

1. Mirar la guía del alumno.

	<p>2. El profesor ejemplificará todas las acciones que diga.</p>
<p>T.2</p>	<p><b>Encuentra tu color.</b> Se dividirá la clase en 3 grupos, de igual número de alumnado, y se asignará un color a cada uno. Para que sea más fácil, cada equipo llevará un peto correspondiente a su color. Por el espacio, habrá escondidos cuatro papeles de cada color con un número escrito (del 1 al 4). A la orden del profesor, deberá, cada grupo, observar con detenimiento cada zona del gimnasio y buscar su primer papel que corresponda con su color y deberán ir todo el equipo juntos. Cuando tengan su primer papel, irán corriendo hacia el profesor y le dirán el número que pone en el papel. Cada número, corresponde a una prueba distinta:</p> <p>Nº 1: Realizar la croqueta por el suelo.  Nº 2: Saltar con los pies juntos de un extremo a otro del gimnasio.  Nº 3: Deberán inventarse un baile con la canción que les pondrá el profesor.  Nº 4: Intentar hacer el hula hop con un aro.</p> <p>Por tanto, realizarán la prueba que les haya tocado en el papel y volverán a buscar el siguiente, hasta que consigan encontrar los cuatro papeles.</p> <p style="text-align: center;"><b>ADAPTACIONES TEA</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Podrán utilizar la guía a lo largo de todo el juego, para realizar las diferentes pruebas que se plantean.</li> <li>2. Uno de los papeles escondidos, tendrá cerca un pictograma dando una pista de dónde está, para que el alumnado con TEA, si fuera necesario, encuentren alguno de los cuatro.</li> </ol>
<p><b>VUELTA A LA CALMA</b></p>	
<p>Por último, los alumnos se tumbarán boca arriba en las colchonetas y se pondrá música relajante. El docente les enseñará una técnica para relajar y descansar la vista. En primer lugar, les pedirá que parpadeen los ojos lentamente e irán subiendo la velocidad. A continuación, les pedirá que cierren los ojos y pongan las palmas sobre ellos. Deberán mover los ojos de un lado a otro, lentamente, sin abrirlos. Y, por último, manteniendo la misma postura, realizarán círculos con las manos sobre los ojos, sin ejercer demasiada presión.</p>	  <p style="text-align: center;"><b>ADAPTACIONES TEA</b></p> <p style="text-align: center;">Observar la guía para comprender qué deben hacer.</p>

## SESIÓN 8: Observa y triunfarás



### OBJETIVOS

- Desarrollar la coordinación motriz de cada parte de su cuerpo al imitar posturas.
- Fomentar la observación sistemática del entorno.
- Mejorar la agudeza visual.
- Discriminación de las letras.
- Fomentar la cooperación entre sus iguales.

Siguiendo la dinámica de las sesiones anteriores, nos sentaremos en asamblea y realizaremos una reflexión sobre lo aprendido en la clase anterior sobre el sentido de la vista.

### CALENTAMIENTO

**Imítame.** El grupo se dividirá en parejas. Uno de la pareja deberá realizar una pose cualquiera y el otro deberá imitarle. A continuación, el que imita, se da la vuelta para no verle y el que realiza la postura, cambia algún detalle pequeño de esa postura, el cual deberá adivinar su compañero. Después, cambiarán los roles y se realizará varias rondas.



### ADAPTACIONES TEA

1. Revisar guía del alumno.
2. Para su comprensión, se les dirá “Haz lo mismo que ...”.
3. Si fuera necesario, la docente o la ATE, comenzarán a imitar a su pareja para que, ellos, lo hagan después.

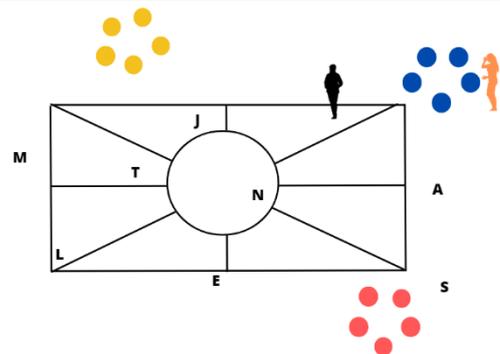
### PARTE PRINCIPAL

**Scape Room / Batalla final.** Previamente al comienzo de la sesión, se habrá preparado todo lo necesario para su realización.

El brujo Flocky les ha propuesto realizar un reto para conseguir los ojos del pequeño Alfred, que está basado en la agudeza visual, y piensa que no serán capaces de resolverlo y nunca le dará los ojos al monstruo.

Para ello, se llevará a cabo un scape room entre el gimnasio y el baño. Por las paredes y el mobiliario de estos espacios, habrá escritas varias letras con diferente tamaño, algunas incluso diminutas. Deberán apuntar en una ficha, todas las letras que encuentren, ya que éstas les servirá para descubrir un código que se explicará más adelante. Para darles una pista, les diremos que hay 8 letras en el gimnasio y 5 en el baño y que, aunque se repitan, las deben de apuntar igual.

Este reto comenzará dividiendo al alumnado en cuatro grupos, de igual número de alumnado. Cada grupo llevará una hoja y un lápiz, una lupa y una lámpara de luz negra. Esto se debe a



que, en el gimnasio habrá luz natural, pero los baños estarán a oscuras y deberán hacer uso de la lámpara de luz negra para buscar las letras que haya escritas con pintura fluorescente. La lupa, será necesaria para las letras que estén escritas muy pequeñas. Irán todos los grupos a la vez, sin separarse de sus compañeros, pero puede que alguno vaya más rápido que otros.

En primer lugar, comenzarán buscando las letras del gimnasio y hasta que no las tengan todas, no pueden salir a buscar al baño. Cuando tengan todas las letras apuntadas, volverán al gimnasio y se encontrarán un cofre con un candado cerrado. El docente les entregará un papel con cuatro letras, M J A T. Se les explicará que, a partir de esas letras, deben descubrir el código del candado. Se les dejará un tiempo para pensar, y en caso de no caer en el resultado, se les dirá que el número de emes que tengan apuntadas es el primer número del candado, es decir, si hay cuatro emes apuntadas, el primero será 4, y así con las otras tres letras. Se dejará un tiempo hasta que todos los grupos lo hayan adivinado y abrirán el cofre, dónde se encontrarán los ojos del monstruo Alfred, los cuáles pegarán en su silueta y habrán vencido a Flocky.

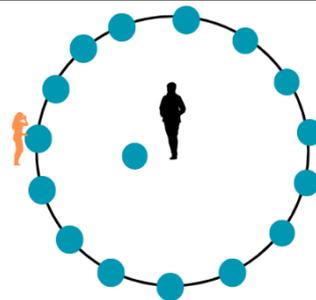
#### ADAPTACIONES TEA

1. Les anticiparemos, que vamos a movernos por el baño y por el gimnasio, y que el baño estará a oscuras, para que no les pille de improviso.
2. Mirar guía del alumno en todo momento.
3. Grupos creados por el docente.
4. Solo ellos, tendrán a su disposición algunas de las letras que deben encontrar, cuando las vea deberá tacharla y las nuevas apuntarlas.
5. En los baños, estará en todo momento acompañado por la ATE, por si se asusta con la luz apagada, en ese caso volverá al gimnasio y esperará a su grupo, para evitar una crisis.

#### VUELTA A LA CALMA

Para terminar la sesión, realizaremos un juego basado en hacer reír a los alumnos. Sentados en círculo, uno se la queda y se coloca en el interior del círculo. Éste debe hacer reír a sus compañeros imitando a un gato, el alumno que se ría pasa al centro e imitará según la orden del docente y así con varias rondas.

A continuación, se realizará una puesta en común de todo lo aprendido.



#### ADAPTACIONES TEA

1. Observar guía del alumno.
2. En la primera ronda, no serán los que vayan al centro. Si muestran interés por ir al centro, la siguiente se la queda.
3. Si se la quedan, enseñarles una imagen de lo que deben imitar.

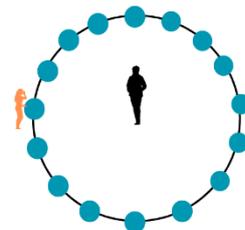
## SESIÓN 9: ¡Mmm qué bueno!



### OBJETIVOS

- Identificar diferentes sabores como dulce, salado o amargo.
- Comprensión del sentido del gusto.
- Fomentar el trabajo en equipo.
- Incentivar la diversión a partir del juego.

**Reino Sabroso.** Los alumnos se sentarán en círculo y el profesor les ofrecerá diversos platos, algunos de ellos son dulces y otros, sin embargo, salados o amargos, en todo momento, teniendo en cuenta las alergias e intolerancias de los alumnos y se hablará sobre los sabores de esos alimentos y las sensaciones que perciben con ellos.

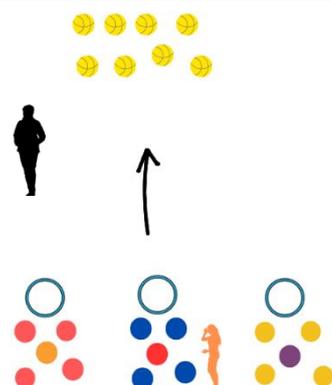


#### ADAPTACIONES TEA

Teniendo en cuenta la hipersensibilidad gustativa, se les ofrecerá diferentes alimentos, pero no se obligará a que los pruebe.

### CALENTAMIENTO

**Tragabolas humano.** Dividimos la clase en cuatro grupos. Les encomendamos como reto a conseguir, recolectar el total de pelotas distribuidas por el gimnasio, los componentes del grupo cogen a un compañero y éste deberá llevar un aro con el que recolectaran las pelotas. Desde el punto de salida, el equipo sale con el hipopótamo cogido hasta donde están las pelotas, tragar una bola, es decir, con el aro, arrastrar la pelota hasta llegar a la salida, y así hasta que no queden bolas.

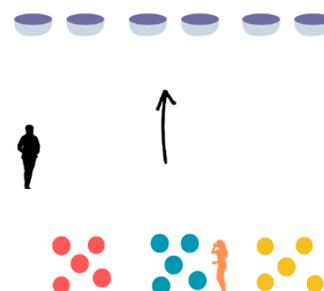


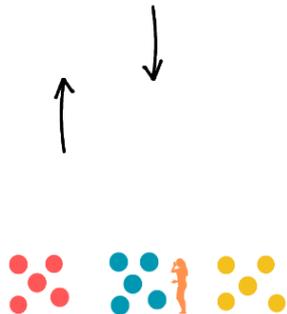
#### ADAPTACIONES TEA

1. Mirar guía del alumno para comprender las reglas del juego.
2. El que sea hipopótamo, llevará un peto para que puedan identificarlo.
3. Si sienten curiosidad por ser hipopótamo, en una de las rondas, podrán serlo. En caso contrario, ayudarán al grupo para conseguir el máximo número de pelotas.
4. Los grupos serán establecidos por el docente.
5. Cartel en el que marque el punto de salida y marcas visuales de por dónde deben ir.

### PARTE PRINCIPAL

**T.1 ¡A mancharse!** Se dividirá a la clase en tres equipos. Se le ofrecerá dos cuencos a cada equipo, uno con agua y otro con maicena (teniendo en cuenta las intolerancias alimenticias) con varias gomas de pelo dentro. Uno de cada grupo, saldrán corriendo de un extremo del gimnasio a dónde estén los cuencos y, primero, meterán la cabeza en el agua y después en la harina, para coger con la boca una goma. Cuando la cojan, volverán corriendo a su grupo, para



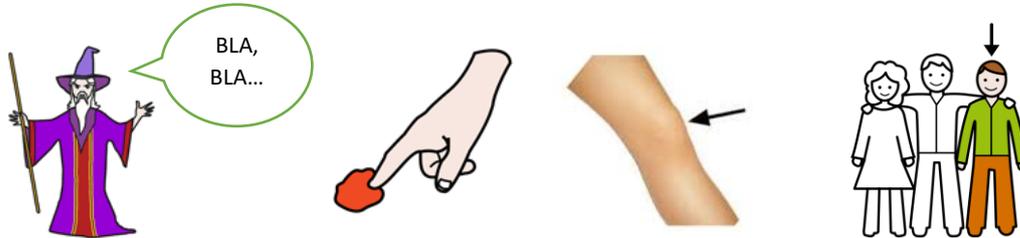
	<p>que salga el siguiente. El grupo que más monedas consiga, gana.</p> <p style="text-align: center;"><b>ADAPTACIONES TEA</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Equipos agrupados por el profesor.</li> <li>2. Mirar guía del alumno.</li> <li>3. Cartel en el que marque el punto de salida con un STOP, para que visualicen que tienen que esperar su turno y marcas visuales de por dónde deben ir.</li> <li>4. Previamente al inicio del juego, probará a tocar y a meter la cabeza en los cuencos, para saber si tolera la textura o le causa agobio. En este caso, será quien acumule las gomas de pelo conseguidas y así participará y apoyará a su grupo.</li> </ol>
<p><b>T.2</b></p>	<p><b>¡Cuidado con el huevo!</b> Manteniendo los mismos grupos, se realizará otro juego de relevos llevando una cuchara en la boca con un huevo duro. Es decir, el primero de cada equipo se coloca la cuchara en la boca, por el mango, con el huevo encima y deberán recorrer el espacio desde un extremo a otro, ida y vuelta, y en el momento que lleguen otra vez a su grupo, saldrá el siguiente para realizar la misma acción. Y así hasta que lo realicen todos los miembros de cada equipo.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p style="text-align: center;"><b>ADAPTACIONES TEA</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mirar guía del alumno.</li> <li>2. Cartel en el que marque el punto de salida con un STOP, para que visualicen que tienen que esperar su turno y marcas visuales de por dónde deben ir.</li> </ol>
<b>VUELTA A LA CALMA</b>	
<p><b>¡Fiesta!</b> Aparecerá el brujo Flocky para entregarles el sentido del gusto de Alfred, y se les dirá que, con los churros, vayan detrás de él para que se vaya y no vuelva a molestar a nuestro amigo Alfred, y se irá corriendo. Tras esto, para celebrar que se ha ido, haremos una pequeña fiesta con música y comida.</p>	
<p style="text-align: center;"><b>ADAPTACIONES TEA</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Al comienzo de la sesión, se les explicará que aparecerá el brujo para finalizar esta sesión.</li> <li>2. Se les ofrecerá diferentes alimentos y comerán los que ellos quieran.</li> </ol>	

ANEXO 4: Ejemplo de la sesión 3, conforme la guía del alumnado con TEA.

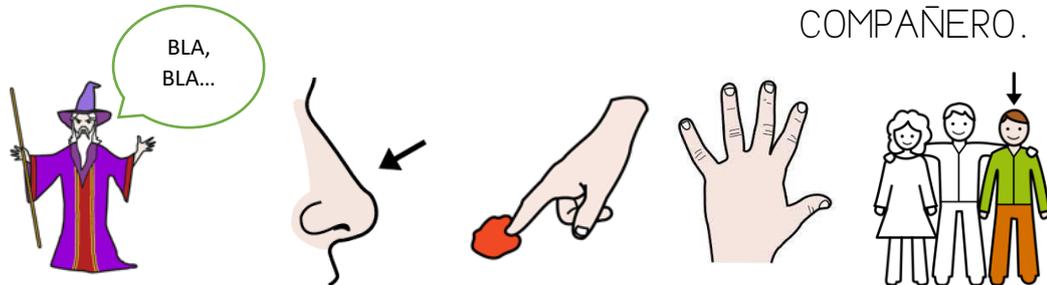
### CALENTAMIENTO: FLOCKY DICE...

#### DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

1. FLOCKY DICE... TOCAD LA RODILLA DE UN COMPAÑERO.



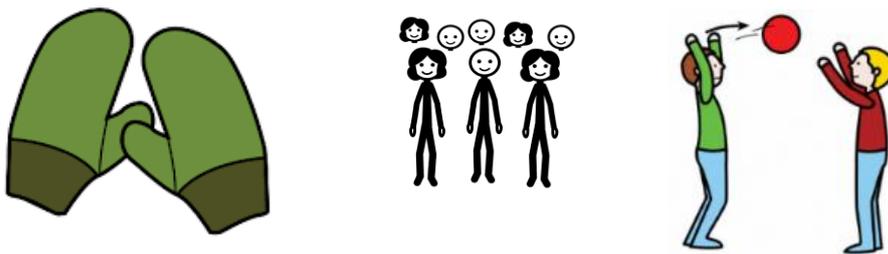
2. FLOCKY DICE... CON LA NARIZ, TOCAD LA MANO DE UN COMPAÑERO.



### A JUGAR: ¡QUE NO CAIGA!

#### DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

CON LAS MANOPLAS, EN GRUPOS, PASAR EL BALÓN



SIN QUE SE CAIGA.



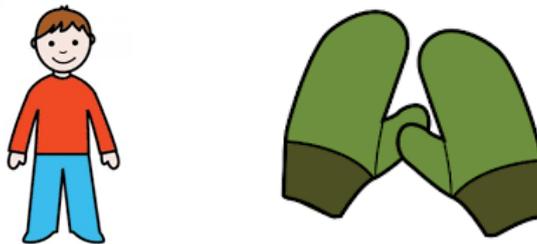
## RELEVOS CON PELOTA

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO.

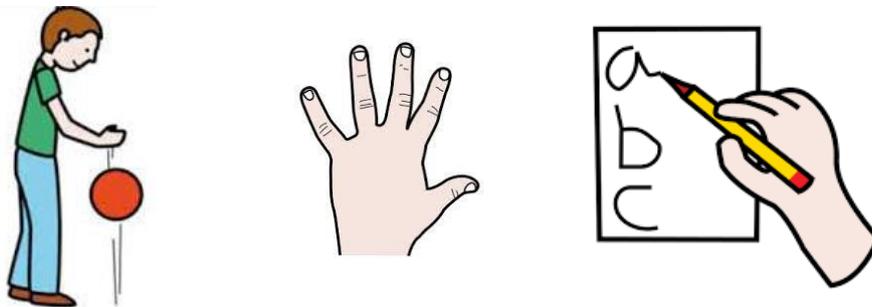
POR GRUPOS, SE COLOCARÁN EN FILA



DE UNO EN UNO, CON LAS MANOPLAS



BOTAR EL BALÓN CON LA MANO CON LA QUE ESCRIBÍS



## BATALLA FINAL

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO. PATIO

DEBERÁN EMPUJAR, TODOS, AL BRUJO FUERA DE LA LONA



**ANEXO 5:** Rúbrica habilidades motrices y comportamiento en el aula.

<b>EL PEQUEÑO ALFRED</b>					
<b>Alumno:</b>	<b>Niveles de logro</b>				
	0	1	2	3	4
Respeto las normas de conducta en el gimnasio.					
Respeto el turno de palabra.					
Comprende las explicaciones en cada tarea a realizar.					
Participación.					
Muestra interés por las actividades a realizar.					
Respeto hacia el material.					
Es autónomo en la realización de las actividades.					
Tiene seguridad en sí mismo al realizar una tarea.					
Conoce todas las partes de su cuerpo.					
Coordina cada parte de su cuerpo.					
Control postural.					
Se orienta en el espacio.					
Se desplaza según la orden del profesor.					
Control de las habilidades motoras finas.					
Coordinación óculo-manual.					
Utiliza conceptos espaciales (arriba, abajo...).					
Utiliza el lado dominante de acuerdo con su lateralidad.					
Estabilidad corporal al realizar diversos movimientos.					
Control de la fuerza.					
Comprende cuando una actividad ha acabado.					
Expresa sus sensaciones y emociones al terminar una tarea.					
<i>Observaciones:</i>					

**ANEXO 6: Rúbricas de los sentidos.**

<b>TACTO</b>	<b>Alumno:</b>	<i>SIEMPRE</i>	<i>CASI SIEMPRE</i>	<i>ALGUNAS VECES</i>	<i>NUNCA</i>
	Reconoce y diferencia texturas a través del tacto.				
	Responde a estímulos táctiles.				
	A través de sólo el tacto, describir un objeto o textura.				
	Realiza dinámicas que necesitan precisión táctil.				
	Tocar una textura sin resistencia a ella.				
	<i>Observaciones:</i>				

<b>AUDITIVO</b>	<b>Alumno:</b>	<i>SIEMPRE</i>	<i>CASI SIEMPRE</i>	<i>ALGUNAS VECES</i>	<i>NUNCA</i>
	Localiza de dónde proviene el sonido.				
	Mantiene la atención al estímulo auditivo.				
	Responde al estímulo sonoro.				
	Se puede guiar sólo por el sonido.				
	Reconoce y distingue tonos, ritmos y patrones auditivos.				
	<i>Observaciones:</i>				

<b>OLFATO</b>	<b>Alumno:</b>	<i>SIEMPRE</i>	<i>CASI SIEMPRE</i>	<i>ALGUNAS VECES</i>	<i>NUNCA</i>
	Diferencia entre olores agradables y desagradables para él.				
	Respuesta al estímulo olfativo.				
	Describe y asocia el olor con experiencias propias.				
	Distingue diferentes intensidades de olor.				
	Huele espontáneamente.				
	<i>Observaciones:</i>				

<b>VISUAL</b>	<b>Alumno:</b>	<i>SIEMPRE</i>	<i>CASI SIEMPRE</i>	<i>ALGUNAS VECES</i>	<i>NUNCA</i>
	Identifica y diferencia colores, formas y elementos visuales con detalle.				
	Coordinación entre la vista y las habilidades motoras.				
	Identifica la posición de un objeto en el espacio.				
	Mantiene la atención a estímulos visuales.				
	Describe objetos solo con verlos.				
	<i>Observaciones:</i>				

<b>GUSTO</b>	<b>Alumno:</b>	<i>SIEMPRE</i>	<i>CASI SIEMPRE</i>	<i>ALGUNAS VECES</i>	<i>NUNCA</i>
	Identifica y diferencia distintos sabores.				
	Le gusta comida con distintas texturas.				
	Diferencia entre sabores agradables y desagradables para él.				
	Identifica alimentos sólo por su sabor.				
	Describe con precisión diferentes sabores.				
	<i>Observaciones:</i>				

### *MATERIAL DE LAS SESIONES*

#### **ANEXO 7.** *Sesión 1:* Cuento motor.

Érase una vez un pequeño monstruito llamado Alfred que vive en el planeta Baloon. Un día decidió dar un paseo por su planeta (**se desplazarán por el espacio**) y se le vino una idea a la cabeza. ¡QUERÍA DESCUBRIR OTROS PLANETAS!

Salió **corriendo** hacia su casa y se puso a investigar cómo podría hacerlo. Para ello, comenzó a buscar en el ordenador (**mover los dedos de la mano como si teclearan**) y descubrió un planeta lleno de vida llamado La Tierra (**harán un círculo grande con los brazos**).

Alfred comenzó a preparar su viaje. Buscó una nave espacial que le dejó un amigo suyo y se puso a hacer la maleta (**simular esta acción**).

Ya en la nave, **miraba a todos lados** porque no sabía cómo funcionaba. Exploró, exploró y exploró hasta que comprendió como se ponía en marcha (**andar por el espacio**).

¡A DESPEGAR! (**Agachados y haciendo el ruido de un motor, comenzarán a levantarse poco a poco hasta quedarse de pie y dar un salto y una palmada como acción de despegar**).

Cuando aterrizó en La Tierra, bajó de la nave y del viaje tan tan tan largo que había hecho, comenzó a estirarse como un gato. Primero **levantando los brazos poco a poco, moviendo las piernas lentamente, movió la cabeza de un lado a otro, los hombros, etc.**

A continuación, **comenzó a pasear** por ese lugar y descubrió un cartel que ponía Soria. Todo el mundo le **miraba**, como si fuera un extraño, hasta que comprendió que era muy diferente a los demás. Pero, de repente, un niño se acercó y le dio un **abrazo**.

Este niño le dijo que le enseñaría Soria y salieron **corriendo**. Y **corrieron y corrieron** por la ciudad hasta que un brujo llamado Flocky se puso en el camino de Alfred y se lo llevó.

Apareció en un lugar muy siniestro. No entendía nada. El brujo le dijo:

- Te quedarás para siempre en este planeta, no podrás volver a casa.

Comenzó a mover su varita (**mover el brazo simulando esta acción**) y de repente, la vista de Alfred se oscureció (**cerrar los ojos**) y sus oídos quedaron sumidos en un silencio absoluto (**taparse los oídos sin abrir los ojos**). No podía **saborear** nada ni percibir el olor de ese lugar tan siniestro (**inspirar fuerte varias veces, mientras hacen las acciones anteriores**). Además, no podía coger nada con las manos ni caminar con los pies (**se tumbarán en el suelo**).

(**Todo con los ojos cerrados y con las manos en los oídos**). **Empezó a arrastrarse por el suelo** y a chocarse con las cosas de ese lugar y consiguió escaparse de ese brujo tan malo, hasta que llegó a esta clase y pidió ayuda para que venciéramos a ese brujo llamado Flocky.

**ANEXO 8.**

Sesión 5: Canción calentamiento

Pa para pa pa,

Parapa pa pa pa pa.

Arriba (saltar), abajo (agacharse),

Adelante (paso al frente), atrás (paso atrás).

1,2,3,4. (vuelta entera)

Pe pere pe pe | Pi piri pi pi | Po poro po po | Pu puru pu pu.

**ANEXO 9.**

Sesión 6: Gincana de olores.



- Prueba del arenero: tarjetas con las iniciales.

