

Programa de habilidades sociales para niños con trastorno generalizado del desarrollo



Alumna: Iraida Yasmina Puerta Porcel

Directora: Yolanda Alonso Fernández

Proyecto del Máster de Intervención psicológica en el ámbito clínico y social

Curso 2012/2013



UNIVERSIDAD DE ALMERÍA

Índice

Memoria del centro y actividad.....	4
1.- Descripción del centro.....	4
2.- Equipo de trabajo.....	4
2.1. Fisioterapia.....	4
2.2. Logopedia.....	4
2.3. Terapia Ocupacional.....	5
2.4. Neuropsicología.....	5
3.-Funciones desempeñadas en el centro.....	5
3.1. Actividades en el área de neuropsicología.....	5
3.1.1. Participación y colaboración en las sesiones de neurorehabilitación.....	5
3.1.2. Diseño y adaptación de materiales de trabajo.....	6
3.1.3. Planificación de las sesiones.....	6
3.2. Actividades en otras áreas.....	6
3.2.1. Proponer actividades y planificar las sesiones.....	7
3.2.2. Elaboración de materiales.....	7
3.2.3. Trabajo directo con los niños integrantes del grupo.....	7
4.- Valoración de la experiencia.....	8
Entrenamiento en habilidades sociales con niños que presentan un trastorno generalizado del desarrollo.....	9
1.-Introducción.....	9
1.1. Las habilidades sociales.....	9
1.2. Los trastornos generalizados del desarrollo.....	10
1.3. Las habilidades sociales en TGD.....	12
2.- Método.....	13
2.1. Participantes.....	13
2.2. Instrumentos.....	13
2.3. Procedimiento.....	14
2.4. Análisis de los datos.....	14
3.- Resultados.....	15
4.- Discusión.....	20
5.- Bibliografía.....	24
Anexo I: Cuestionario de habilidades de Interacción (CHIS).....	27
Anexo II: Escala de comportamiento asertivo para niños (CABS).....	32
Anexo III: Plantilla observacional.....	38
Anexo IV: Programa de habilidades sociales.....	41
Anexo V: Planificación de las sesiones.....	70
Anexo VI: Ejemplo de hoja de actividades y autoevaluación de la sesión.....	101

En el presente trabajo se expone una intervención en habilidades sociales con un grupo de niños que presentan trastorno generalizado del desarrollo, como parte de mi proyecto de final de máster. Los niños que sufren un trastorno tipo autismo o tipo Asperger tienen dificultades para relacionarse de una forma eficiente con otras personas de su entorno, por este motivo surge la necesidad de crear un programa de entrenamiento en habilidades sociales, dirigido específicamente a este colectivo. El diseño del programa de habilidades persiguió los objetivos de los programas clásicos en esta área, pero añadiendo objetivos de tipo social relacionados con los déficits de los niños que presentan trastorno generalizado del desarrollo, como el mantenimiento de la mirada a la hora de hablar, el desarrollo de lazos afectivos, la potenciación de la capacidad para desarrollar juego imaginativo o la imitación. Además, se incluyeron elementos facilitadores a lo largo de las sesiones como pictogramas sobre las normas, imágenes de las actividades que se iban a desarrollar en la sesión y otros elementos que hacen más fácil al niño la adhesión al grupo. El programa de habilidades sociales se implantó en un grupo de 4 niños de 6 a 8 años a lo largo de 10 sesiones de una hora de duración cada una, en el Instituto de Neurorehabilitación Infantil InPaula, un centro dedicado a la neurorehabilitación en la infancia. La inclusión de los niños al programa se realizó mediante derivación de otros profesionales. Con anterioridad a la implantación del programa los padres respondieron a una serie de cuestionarios, que se volvieron a realizar después de la finalización del programa. Los resultados, tras el análisis del cuestionario CABS fueron positivos, puesto que en un análisis cualitativo de los datos, se observó una tendencia clara hacia una mejoría en las áreas sociales después de la implantación del programa. Esto sugiere que el entrenamiento en habilidades sociales en formato grupal produce beneficios para establecer relaciones con otras personas y brinda a los sujetos estrategias útiles para desenvolverse más eficazmente en su entorno social.

MEMORIA DEL CENTRO Y ACTIVIDAD

1. Descripción del Centro

El Instituto de Neurorehabilitación infantil InPaula, situado en Almería, es un Centro destinado a la rehabilitación cognitiva, sensorial y motora de los trastornos del neurodesarrollo en la infancia. El objetivo principal de trabajo del centro son los trastornos de tipo motor, visual, auditivo, psicomotor, cognitivo, del lenguaje, emocionales, y comportamentales, interviniendo desde una perspectiva multidisciplinar.

La población a la que van destinados los tratamientos son principalmente bebés, niños, adolescentes y adultos jóvenes con cualquier tipo de trastorno del neurodesarrollo y daño cerebral adquirido. Así pues, traumatismos craneoencefálicos, problemas en el parto, prematuridad, problemas de motricidad fina o gruesa, problemas de integración sensorial, problemas de aprendizaje, atención, lenguaje, comunicación, cognitivos o emocionales constituyen los pacientes a los que InPaula presta sus servicios asistenciales.

Además, InPaula es una empresa de base tecnológica (*spin-off*), ligada a la Universidad de Almería, que pone a disposición de la infancia los últimos avances en métodos evaluativos y terapéuticos en Neurorehabilitación.

2. Equipo de trabajo.

Este centro cuenta con un equipo compuesto por una fisioterapeuta, tres logopedas, una terapeuta ocupacional y una neuropsicóloga. La intervención multidisciplinar permite, por tanto, una intervención más global y personalizada de los pacientes, sus familias y su entorno.

2.1. **Fisioterapia.** Este servicio se ocupa de la asistencia de niños con lesiones neurológicas o cualquier otro tipo de trastornos del desarrollo motor, con el objetivo de fomentar un desarrollo motor óptimo, que permita al paciente lograr el máximo grado de autonomía posible. Para ello se utilizan métodos de tratamiento de fisioterapia neurológica, tales como Bobath, Le Metayer o Vojta.

2.2. **Logopedia.** Esta área se encarga de la evaluación y el tratamiento de los aspectos relacionados con la comunicación, el lenguaje (verbal y

escrito), el habla y la voz, así como de la disfagia, trabajando con problemas de alimentación tales como deglución disfuncional. Para ello, se llevan a cabo terapias preventivas, talleres conversacionales y de alimentación.

2.3. **Terapia ocupacional.** Desde esta área se realiza una evaluación específica de las capacidades y limitaciones del niño para el desempeño de las actividades de la vida diaria, autonomía personal y en el ámbito escolar. Los tratamientos se basan en terapia de integración sensorial, re-educación y entrenamiento en actividades básicas e instrumentales de la vida diaria, adaptación de materiales escolares y utensilios y, en general, tiene como objeto mejorar la capacidad funcional y autonomía del niño.

2.4. **Neuropsicología.** El área de neuropsicología está encaminada a la rehabilitación de las funciones cognitivas de pacientes con trastornos en el desarrollo o con daño cerebral adquirido, además de una atención y asesoramiento a las familias mediante programas psicoeducativos. Para lograr su objetivo integra en el tratamiento nuevas tecnologías para la rehabilitación de funciones cognitivas tales como atención, memoria, funciones ejecutivas, etc.

3. Funciones desempeñadas en el Centro en el transcurso de las prácticas.

3.1. Actividad en el área de neuropsicología

En mi periodo de prácticas permanecí bajo la supervisión de la Dra. Rosa Cánovas López, neuropsicóloga del centro y encargada del área de neuropsicología. Aunque mis actividades principalmente se centraron en esta área, también tuve oportunidad de realizar otras actividades en otras áreas o asistir a sesiones en las mismas. Mis actividades en esta área de neuropsicología fueron las siguientes:

3.1.1. Participación y colaboración en las sesiones de rehabilitación

Participación directa en las sesiones de rehabilitación de los pacientes, observando la forma de trabajar en las áreas que se desean potenciar o rehabilitar. He aprendido como diferentes juegos o instrumentos pueden ser utilizados dependiendo del fin que nos proponamos rehabilitar. Por ejemplo, un juego de cartas de animales puede ser utilizado como un *memory* si nuestro objetivo es trabajar la memoria de trabajo; un aprendizaje de vocabulario de animales, si citamos al niño cada animal; una evaluación de ordenes simples, si le pedimos al paciente que nos dé un animal concreto; o un

trabajo de lecto-escritura si pedimos al paciente que elija todos los animales que tienen una “b” en su nombre.

Además, colaboré activamente en actividades con los niños como rehabilitadora, en sesión con el paciente y realizando una actividad concreta como juegos de memoria, de atención, aprendizaje de conceptos, etc. También colaboré como compañera del niño, ayudando a que la actividad fuera más motivante para él. Así pues, si la actividad exigía leer un texto, lo leíamos juntos, o realizábamos actividades de competición como juegos de palabras encadenadas, dominós, pruebas de memoria u otras actividades que la terapeuta nos proponía a ambos y que motivaban la participación del paciente.

3.1.2. Diseño y adaptación de materiales de trabajo

No todas las horas de trabajo de estos profesionales se dedica al trabajo con los niños; también se dedica tiempo a la planificación de sesiones y adaptación de materiales.

Respecto a la adaptación de materiales, participé en la elaboración de pictogramas de comunicación. Esta actividad consistía en la búsqueda de imágenes para planificar la sesión para hacer más fácil a los niños la comprensión de las normas y actividades de la sesión y de normas o de comunicación con el paciente. Tras ello, se procedía a su impresión, plastificación y recorte. A pesar de ser un trabajo simple, es de gran utilidad a la hora de trabajar con niños, sobre todo los que padecen algún déficit de comunicación o comprensión.

Por otra parte, también colaboré en la elaboración de un programa de lectura personalizado para una niña, elaborando las palabras y sus dibujos correspondientes.

3.1.3. Planificación de las sesiones

Tras un primer periodo de prácticas en el que aprendí como se adaptan los materiales a los objetivos de trabajo, comencé a planificar algunas sesiones de trabajo con los pacientes. Para ello, teniendo en cuenta los objetivos propuestos tras la evaluación, planifiqué que materiales íbamos a utilizar en las sesiones, intentando comenzar por las tareas más complejas al comienzo de la sesión.

3.2. Actividades en otras áreas

Aunque como mencioné anteriormente, mi actividad principal se centró en el área de neuropsicología, también tuve la oportunidad de colaborar con otros profesionales

del centro, como por ejemplo con la terapeuta ocupacional en un grupo de integración sensorial con niños con trastorno generalizado del desarrollo (TGD). Mis funciones en esta área fueron:

3.2.1. Proponer actividades y planificar las sesiones

Las sesiones de este grupo estaban orientadas por un lado a la integración sensorial y por otro al trabajo con sus iguales. Por este motivo era de gran importancia proponer actividades relacionadas con la activación sensorial, realizándose al mismo tiempo de una forma grupal, donde todos los niños participaran y tuvieran una interacción con los otros. Por ejemplo, una de las actividades que se realizaba en todas las sesiones era la merienda, en la que los niños alrededor de una mesa comparten la comida, trabajándose por tanto los sabores, las texturas y otros elementos sensitivos, al mismo tiempo que se realiza una actividad grupal muy relevante en la vida diaria de las personas: el comer en compañía de otros.

3.2.2. Elaboración de materiales

Para este grupo de niños era más fácil seguir la sesión si podían prever las cosas que iban a ir aconteciendo. Por eso para cada sesión se elaboraban diferentes pictogramas dependiendo de las actividades que se hubieran planificado para la misma.

Por otra parte, para establecer algunas rutinas dentro de la sesión, elaboramos una presentación en *Power-Point* con una canción sobre la merienda que mostrábamos al finalizar la actividad y antes de comenzar la merienda. Todo el grupo y las terapeutas colaboraron cantando.

3.2.3. Trabajo directo con los niños del grupo

El trabajo con los niños del grupo consiste en implicarlos en la actividad, haciendo de modelo en muchas ocasiones para que pudieran observar cómo se realizaba el trabajo e intentar reconducirlos hacia la actividad o hacia la participación con el resto de compañeros.

Respecto al resto de áreas (fisioterapia y logopedia), asisto como observadora con el objeto de conocer el trabajo que realizaban los demás profesionales. De ellas aprendo nuevos conceptos y la influencia que otras áreas tienen sobre la propia rehabilitación neuropsicológica.

4. Valoración de la experiencia

Estoy realmente satisfecha con la actividad que he desempeñado en el centro, puesto que todas las profesionales me han abierto sus puertas y he podido conocer cómo se lleva a cabo una intervención multidisciplinar. Todos los terapeutas del centro cuentan con una excelente formación, con una amplia experiencia, y además (creo que es una cosa que caracteriza particularmente a este centro), tienen capacidad para innovar y poner al servicio de la rehabilitación todos los nuevos avances tecnológicos. La constante formación de sus profesionales hace que estén al tanto de los últimos conocimientos en materia de investigación. Por otra parte, he tenido la posibilidad de aprender mucho sobre los trastornos en la infancia desde el prisma de las diferentes disciplinas que trabajan en InPaula.

Siempre había sido mi deseo realizar mis prácticas profesionales en un grupo multidisciplinar. Ahora, estoy más convencida de la importancia del trabajo en equipo y concienciada de las aportaciones que pueden realizar otros profesionales al campo de la psicología.

Reflexionando sobre toda mi trayectoria de formación, creo, sin duda alguna, que el haber continuado mis estudios de posgrado en la Universidad de Almería ha sido todo un acierto, tanto en el terreno académico como profesional, puesto que comencé a formarme en ciertas materias que hasta el momento desconocía y además he tenido una experiencia profesional excelente en el Instituto de Neurorehabilitación Infantil InPaula.

ENTRENAMIENTO EN HABILIDADES SOCIALES CON NIÑOS QUE PRESENTAN UN TRASTORNO GENERALIZADO DEL DESARROLLO.

1. Introducción

1.1.Las habilidades sociales

Las habilidades sociales son un conjunto de destrezas que nos ayudan a relacionarnos con nuestro entorno y nos capacitan para modificarlo en nuestro beneficio.

Según Markle (1979) *“Las habilidades sociales son un repertorio de comportamientos verbales y no verbales a través de los cuales los niños intuyen las respuestas de otros individuos en el contexto interpersonal. Este repertorio actúa como un mecanismo a través del cual las personas inciden en su medio ambiente obteniendo, suprimiendo o evitando consecuencias deseadas y no deseadas en la esfera social”*. (Michelson et al, 1999).

Las conductas de socialización del niño tienen un papel muy importante para acceder al reforzamiento social, cultural y emocional. Los niños que no disponen de buenas habilidades sociales, experimentan aislamiento y rechazo por parte de sus compañeros. Estas habilidades no sirven únicamente para que el niño se relacione con los demás, sino también para adquirir los roles y normas sociales de su entorno, de tal modo que los problemas tempranos en la relación con los iguales están relacionados con problemas de ajuste en la vida adulta.

Para Monjas (2004), las funciones que cumplen las habilidades sociales en el desarrollo personal son las siguientes:

a) Conocimiento de sí mismo y de los demás: Las interacciones con los demás proporcionan al niño información sobre cómo es. Además, dan al niño unas pautas de cómo debe adaptar su comportamiento al entorno.

b) Desarrollo del conocimiento social y determinadas conductas, habilidades y estrategias:

- La reciprocidad: intercambio entre lo que se da y lo que se recibe.
- Empatía y habilidades de adopción de roles y perspectiva.
- Intercambio en el control de la relación, siendo y dejándose dirigir.
- Colaboración y cooperación.
- Estrategias de negociación y acuerdo

c) Autocontrol y autorregulación: Los iguales actúan como agentes de control impartiendo castigos y refuerzos a la conducta del niño.

d) Apoyo emocional y fuente de disfrute: el entorno social hace que el niño sienta bienestar al recibir apoyo, afectividad, aceptación, pertenencia, etc.

e) Aprendizaje del rol sexual, el desarrollo moral y aprendizaje de valores.

Las habilidades sociales siguen los mismos mecanismos de aprendizaje que otros tipos de conductas. Por este motivo, se destacan cuatro tipos de aprendizajes: la experiencia directa, la observación, el aprendizaje inductivo y el aprendizaje por *feedback* interpersonal. Estos aprendizajes no son excluyentes los unos de los otros.

1.2. Los trastornos generalizados del desarrollo (TGD)

El autismo fue descrito por Kanner tras un estudio realizado con 11 niños diagnosticados de esquizofrenia o de debilidad mental. Este investigador encontró una serie de características comunes a todos ellos, que dieron lugar al diagnóstico de autismo. Estos niños se caracterizaban por presentar problemas de comunicación verbal, algunos de ellos no habían adquirido lenguaje oral y los que lo habían hecho mostraban dificultades en la prosodia y ritmicidad de la voz, ecolalias, dificultad para utilizar los pronombres personales, etc. En el aspecto no verbal, también se encontraron dificultades como ausencia de contacto ocular con otras personas. La mayoría de ellos presentaban también problemas con la comida y repeticiones monótonas de acciones (Kanner, 1943).

Paralelamente al estudio de Kanner, Hans Asperger (1944) describió a otro grupo de chicos que presentaban características similares a las del grupo de niños descrito por Kanner. Estos chicos sí tenían adquiridas habilidades verbales, aunque con un lenguaje demasiado formal, y mostraban un buen nivel cognitivo. Sin embargo, mostraban problemas en el ámbito social y presentaban conductas repetitivas e intereses restringidos (Attwood, 2002).

Hoy día se tiene un conocimiento más extenso de los trastornos generalizados del desarrollo, a pesar de ello, hay una cierta división de opiniones respecto a los términos de Trastorno Autista de Alto Funcionamiento (AAF) y al Síndrome de Asperger (SA), puesto que aún no existe un consenso entre investigadores. Dependiendo del especialista o autor al que nos refiramos, estos términos serán entendidos como trastornos con características similares, pero con una identidad diferente. Otros autores

usan ambos conceptos como sinónimos, situándolos en un continuo, diferenciándolos únicamente por su grado de intensidad.

Algunas de estas diferencias también se plasman en el manual diagnóstico DSM-IV, el cual establece un diagnóstico diferencial entre ambos trastornos. El diagnóstico de Síndrome de Asperger requiere la ausencia de retraso en la adquisición del lenguaje, desarrollo cognitivo y de la conducta adaptativa normal, aunque comparte con el autismo problemas en la interacción social (Bloch-Rosen, 1999). Con la inminente publicación del DSM-V, las categorías se van a fusionar y el Síndrome de Asperger quedará catalogado como una variante cuantitativa dentro de una nueva categoría denominada Trastornos del Espectro Autista (TEA). Bajo este epígrafe serán agrupados todos los trastornos generalizados del desarrollo como el trastorno desintegrativo, el Síndrome de Asperger y otros trastornos no especificados. El espectro se evaluará en base al grado de severidad del desarrollo de cada individuo a nivel de comunicación social, cognitivo y de conducta motora (APA, 2012). Esto solo viene a decir, como se mencionaba al principio, que el Síndrome de Asperger es entendido como la variante menos grave del autismo, siendo sinónimo del autismo de alto funcionamiento (Holguín, 2003).

Las posturas contrarias a entender estos trastornos como sinónimos, apuntan que ambos se caracterizan por los déficits en la interacción social, las habilidades de comunicación y los comportamientos inusuales, pero la distinción está en que los individuos con Síndrome de Asperger a menudo presentan déficits motores pronunciados, el diagnóstico suele ser más tardío y los déficits sociales están presentes sin gran deterioro en el habla (Frith, 2003).

Las explicaciones dadas hasta el momento sobre los déficits de las personas que muestran autismo se agrupan en tres teorías: la teoría de la mente, el déficit en las funciones ejecutivas y la disfunción del hemisferio derecho.

La teoría de la mente se basa en las habilidades para comprender y explicar la conducta, intenciones y creencias de otras personas y hace referencia a cómo un sistema cognitivo puede predecir las intenciones de otro sistema cognitivo. Esta habilidad es propia de los seres humanos y de algunas especies de grandes simios, siendo capaces de crear metarrepresentaciones de los estados mentales y emocionales de los otros (Tirapu Pérez, Erekatxo-Bilbao y Pelegrín., 2007).

La teoría de la Coherencia Central planteada por Fritz (2003) postula que la información que se recibe del exterior es analizada y dotada de un significado en un contexto. Las personas con TGD presentarían dificultades para conectar la información que reciben y dotarla de significado, por lo que no podrían utilizar esa información para realizar comparaciones, juicios e inferencias conceptuales. Este planteamiento explicaría por qué estos niños tienen facilidad para memorizar palabras sueltas y la dificultad para comprender frases con sentido global (Gómez, 2011).

Por último, la teoría formulada por Russel y Ozonoff (2000) llamada Teoría de las Funciones Ejecutivas, propone que las personas con un TGD tienen un déficit en las funciones ejecutivas responsable del control e inhibición del pensamiento y acción. Las funciones ejecutivas podrían estar interfiriendo en la interacción social, motivacional, ejecución de la acción y el lenguaje y produciendo las conductas repetitivas y los intereses restringidos (Gómez, 2011).

1.3.Habilidades sociales en personas con TGD

Las personas con TGD presentan problemas de interacción social, sin embargo, la expresión de estas dificultades va a diferir entre SA y AAF. Las personas que padecen SA van a tener dificultades para relacionarse con los demás por carencia de habilidades sociales, pero tienen interés y necesidad de buscar el contacto social. De tal modo, personas con SA pueden verse aisladas por un grupo debido a su falta de habilidades que impide que se relacionen de forma eficaz. Por otra parte, las personas con AAF, no muestran tanto interés por las interacciones sociales, lo cual dificulta que consigan integrarse en un contexto social.

La persona que muestra autismo puede buscar el aislamiento a modo de liberación, mientras que la persona que presenta SA son conscientes de las otras personas y desean su amistad, pero no cuentan con herramientas sociales potentes para mantener un contacto social adecuado y por este motivo son rechazados o aislados por los otros (Attwood, 2002).

Cuando se diseñan programas de intervención con individuos con un TGD, uno de los objetivos principales debe ser el fomento y desarrollo de habilidades sociales que permitan que una forma de relación más eficaz con su entorno. Los estudios con personas con AAF y SA desvelan que las dificultades más relevantes están relacionadas

con la comunicación y con las habilidades sociales, por lo que la intervención en estas áreas debe ser de especial interés (Iglesias y Olivar, 2008).

Las técnicas más frecuentes utilizadas para lograr los objetivos de los programas de promoción de las habilidades sociales son el *feedback*, el *role-playing*, las historias sociales y la aplicación de lo aprendido en su día a día (Caballo, 1999).

Tras el análisis de las dificultades para interactuar en el medio social de las personas que presentan TGD, el objetivo de este estudio es implantar un programa de habilidades sociales en un grupo de niños que presentan este cuadro, esperando que el entrenamiento en estas destrezas sociales mejore la calidad y cantidad de interacciones adecuadas, tanto con sus semejantes como con los adultos.

2. Método

2.1. Participantes

El programa de habilidades sociales para niños con TGD está compuesto por 4 niños, todos varones, de entre 6 y 8 años. Todos ellos están diagnosticados con algún trastorno generalizado del desarrollo, bien como autismo de alto funcionamiento o como síndrome de Asperger, y acuden al Instituto de Neurorehabilitación InPaula en Almería. Los niños fueron derivados al programa por recomendación de sus terapeutas habituales.

2.2. Instrumentos

Con anterioridad a la inclusión en el programa de habilidades sociales se evalúa la conducta asertiva y las conductas sociales de los niños a través de dos cuestionarios: cuestionario de interacción social (CHIS) de Monjas (1993) y la Escala de Comportamiento Asertivo para niños (CABS) de Michelson *et al.* (1987). Ambos cuestionarios fueron contestados por los padres de los niños.

El **Cuestionario de Interacción Social (CHIS)** fue diseñado por Monjas en 1992 en base a la taxonomía de los componentes de las habilidades sociales que analiza seis dimensiones (habilidades sociales básicas, habilidades para hacer amigos, de conversación, emocionales, solución de problemas interpersonales y de relación con los adultos) a través de 60 ítems con cinco alternativas de respuesta. Estas alternativas evalúan la frecuencia del comportamiento (nunca, casi nunca, bastantes veces, casi siempre, siempre). Las puntuaciones altas indican alto nivel de habilidades sociales. La fiabilidad y validez del cuestionario no ha sido establecida hasta el momento, puesto

que el cuestionario se encuentra en fase experimental, aunque ya ha sido utilizado en otros estudios sobre habilidades sociales como el que desarrolla Postigo *et al.* en 2009. (Véase anexo I).

La **Escala de Comportamiento Asertivo para niños (CABS)** de Michelson et col. (1987) es un cuestionario que evalúa las habilidades sociales infantiles de niños entre 6 a 12 años, basándose en las opiniones y valoraciones que emiten los miembros de su entorno. El cuestionario explora la respuesta que el niño daría ante la interacción social con sus iguales y con los adultos. Consta de 27 ítems con cinco opciones de respuesta que varían a lo largo de un continuo con dos niveles de respuestas pasivas, dos agresivas y una asertiva. Los estudios psicométricos del cuestionario muestran alta consistencia interna ($KR20 = 0,78$), y fiabilidad (test-retest = 0,86), así como validez discriminante y convergente (Gariogordobil, 1997). La puntuación final que se obtiene es un porcentaje de respuestas correctas que da el niño cuando se enfrenta a situaciones sociales con otros niños, y otro porcentaje de las respuestas correctas que da cuando lo hace frente a adultos. Además de estas puntuaciones globales, también proporciona el porcentaje de respuestas positivas, negativas, las peticiones, las habilidades conversacionales y la expresión de sentimientos que hace el niño durante la interacción social. (Véase anexo II).

Durante las sesiones, además, se realiza una observación conductual de los niños en situaciones de interacción con sus compañeros. En este caso fue el psicólogo el que observó las conductas prosociales que mostraban los niños evaluándolas a través de una hoja de registro. Para la observación conductual se elaboró una hoja de registro, basada en los objetivos del programa de habilidades sociales, donde la psicóloga anotaba el cumplimiento de los objetivos diarios y registrando también si la conducta se producía de manera espontánea o mediante instrucción. Este registro servía para informar al final de cada sesión a los padres de las actividades realizadas y del desempeño de las mismas, recomendando que objetivos y que tareas deberían continuar trabajándose en casa.

2.3.Procedimiento

Con anterioridad al inicio del taller, se evaluaron las habilidades sociales de los cuestionarios suministrados a los padres. A continuación, se procedió a la evaluación observacional de los niños durante sus sesiones con otros compañeros. Una vez que se examinaron los resultados de los cuestionarios y se comprobó que existe déficit en el

ámbito de la interacción social se procede a la instauración del programa de habilidades sociales.

El programa de habilidades sociales constó de 10 sesiones de una hora de duración a lo largo de tres meses, realizando aproximadamente tres sesiones al mes. Estas sesiones se realizaron en el Instituto de Neurorehabilitación Infantil InPaula en la sala de terapia ocupacional. En la sala había una mesa y sillas para los niños, pizarra, paneles de normas y un biombo para limitar el espacio de trabajo.

Tras la finalización del programa se procedió a una reevaluación de las habilidades sociales de los niños para comprobar la eficacia de la intervención. Para ello se volvió a pedir a los padres realizar el cuestionario CABS.

2.4. Análisis de datos

Con el fin de estudiar los efectos que el programa de habilidades sociales tiene sobre la actuación de los niños en su contexto social, se procedió a un análisis pre-post tratamiento. Para ello, se tomaron las puntuaciones totales del cuestionario CABS y se realizó un análisis no paramétrico con la *prueba de rangos de Wilcoxon* para la comparación de medias de muestras dependientes.

3. Resultados

Se realizó un análisis sobre los datos obtenidos del cuestionario CABS que mide las respuestas asertivas de los niños. Los resultados obtenidos corresponden al porcentaje de respuestas asertivas que emiten los participantes los cuales se muestran en la tabla 1.

	Pre- NN	Post – NN	Pre-NA	Post-NA
Sujeto 1	0,58	0,49	0,49	0,54
Sujeto 2	0,43	0,5	0,36	0,63
Sujeto 3	0,45	0,56	0,49	0,56
Sujeto 4	0,56	0,71	0,6	0,6
	0,505	0,565	0,485	0,5825

Tabla 1: Puntuaciones por sujeto de los resultados previos y posteriores a la intervención. NN= interacción niño-niño; NA= interacción niño-adulto.

La media de respuestas asertivas previa a la implantación del tratamiento es de 50,5% para la interacción de niños frente a sus iguales, y de 48,5% para la interacción con un adulto. Tras la aplicación del tratamiento, el porcentaje medio de la muestra es de 56,5% en la relación niño-niño y de 58,2% para la actuación con un adulto. El contraste entre medias mediante una *prueba de rangos de Wilcoxon* es de 0,273 para la interacción niño-niño y de 0,109 para la relación niño-adulto. Los resultados, que se encuentran recogidos en las tablas 2 y 3, no son estadísticamente significativos, puesto que ninguno de los valores es menor a 0,05.

Rangos				
		N	Rango promedio	Suma de rangos
Comparación pre-post tratamiento niño-niño	Rangos negativos	1 ^a	2,00	2,00
	Rangos positivos	3 ^b	2,67	8,00
	Empates	0 ^c		
	Total	4		
Comparación pre-post tratamiento niño-adulto	Rangos negativos	0 ^d	0,00	0,00
	Rangos positivos	3 ^e	2,00	6,00
	Empates	1 ^f		
	Total	4		

Tabla 2: Prueba no paramétrica de rangos de Wilcoxon comparando las medidas pre-tratamiento y post-tratamiento en la interacción niño-adulto y niño-niño.

Estadísticos de contraste^a		
	Comparación pre-post tratamiento niño-niño	Comparación pre-post tratamiento niño-adulto
Z	-1,095 ^b	-1,604 ^b
Sig. asintót. (bilateral)	,273	,109

Tabla 3: Estadístico de contraste mediante una prueba de rangos de Wilcoxon, pre y post tratamiento para la interacción NN y NA.

Para conocer de modo más preciso las respuestas que dan los sujetos y comprobar si existe alguna interacción estadísticamente significativa, se realizó un análisis más pormenorizado del cuestionario, del cual se extraen cinco subdimensiones (respuestas positivas, negativas, las peticiones, las habilidades conversacionales y la expresión de sentimientos que hace el niño durante la interacción social). Obtenidos los resultados de cada dimensión se procedió a la comparación de cada dimensión, analizando el resultado previo y posterior a la implantación del tratamiento. En las tablas 4 y 5 se pueden observar las puntuaciones obtenidas para el contraste de cada dimensión, en el porcentaje de respuestas en la relación niño frente a otro niño y niño frente a adulto, no obteniéndose en ninguna de ellas un valor estadísticamente significativo.

Estadísticos de contraste para la interacción niño-niño					
	Comparación pre-post POSITIVAS	Comparación pre-post NEGATIVAS	Comparación pre- post PETICIONES	Comparación pre-post CONVERSACIONES	Comparación pre- post EMOCIONES
Z	-,730 ^b	,000 ^c	-1,069 ^d	-1,633 ^b	-1,473 ^b
Sig. asintót. (bilateral)	,465	1,000	,285	,102	,141

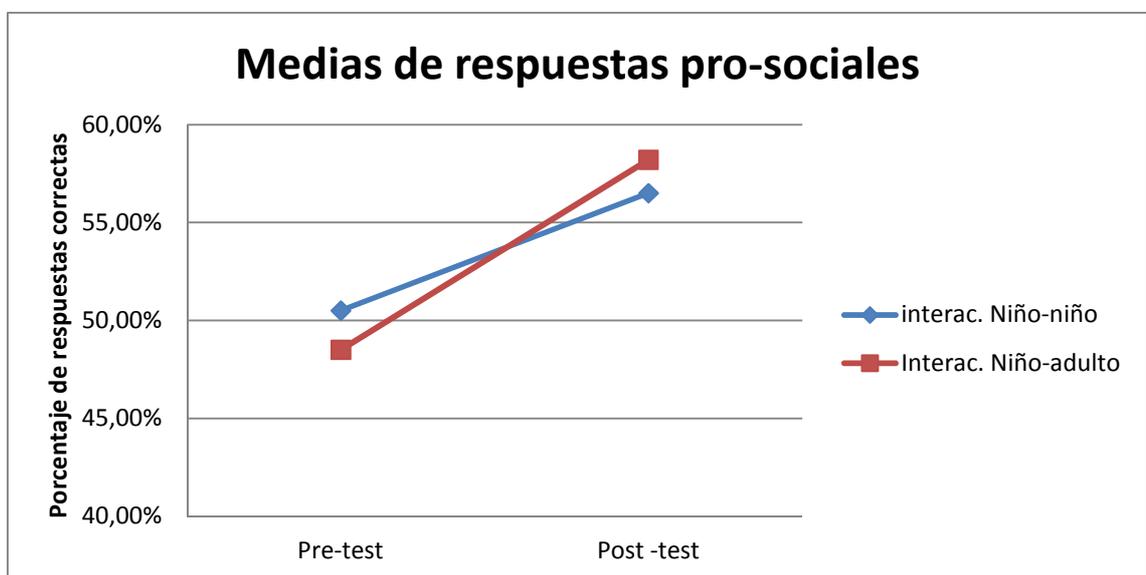
Tabla 4: Estadístico de contraste mediante una prueba de rangos de Wilcoxon, pre-post tratamiento, de las cinco subescalas en la interacción niño-niño.

Estadísticos de contraste para la interacción niño-adulto					
	Comparación pre-post POSITIVAS	Comparación pre-post NEGATIVAS	Comparación pre-post PETICIONES	Comparación pre-post CONVERSACIONES	Comparación pre-post EMOCIONES
Z	-,730 ^b	-1,342 ^c	-,535 ^b	-1,414 ^b	-1,826 ^b
Sig. asintót. (bilateral)	,465	,180	,593	,157	,068

Tabla 5: Estadístico de contraste mediante una prueba de rangos de Wilcoxon, pre y post tratamiento, de las cinco subescalas en la interacción niño-adulto.

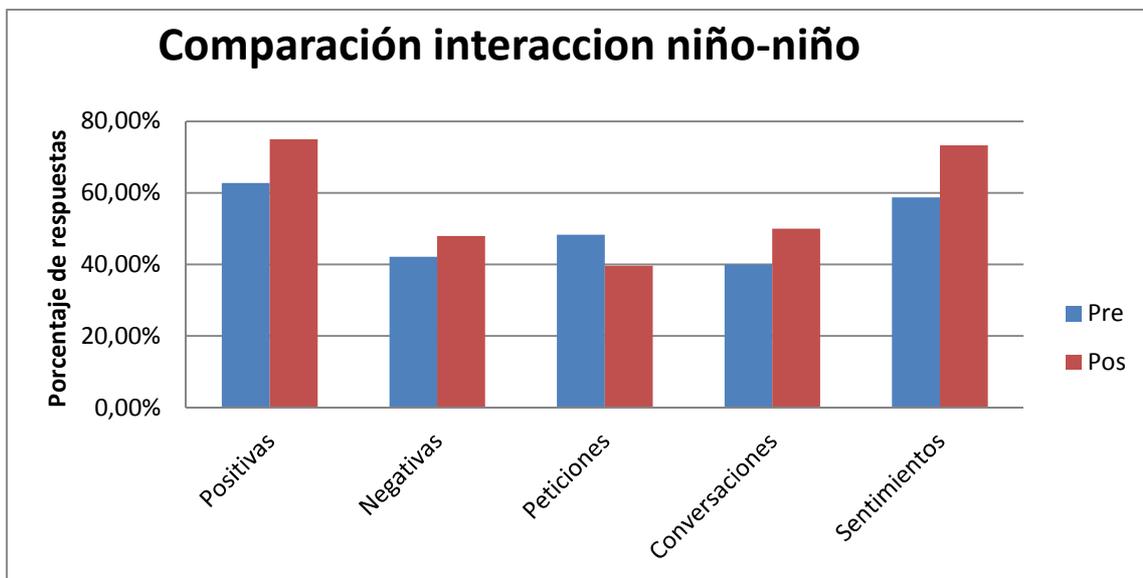
Posteriormente al contraste estadístico de medias se procedió a realizar un análisis cualitativo de los datos.

Al reflejar el contraste de medias en una gráfica (véase gráfica 1) se puede observar que existe una tendencia positiva de los datos. La media de la interacción del niño con sus iguales aumenta desde un 50,5% de respuestas asertivas, hasta un 56,5%. El aumento es aún mayor cuando observamos el aumento de las respuestas asertivas del niño en la interacción con los adultos, desde un 48,5% de respuestas asertivas hay un crecimiento hasta 58,2%.



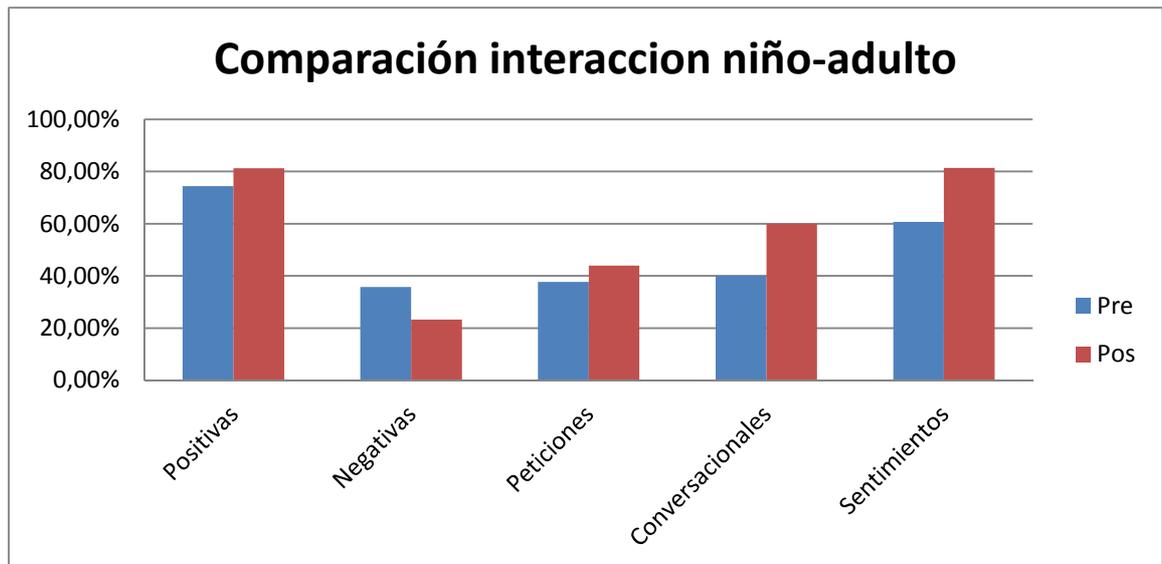
Gráfica 1: Contraste pre-pos tratamiento para la interacción niño-niño y niño-adulto.

De igual modo, observando de un modo cualitativo las subescalas del cuestionario (respuestas negativas, positivas, conversacionales, peticiones y expresión de sentimientos) se observan tendencias positivas de los datos, que se muestran en la gráfica 2. Hay un aumento en el porcentaje de respuestas positivas, conversacionales y de sentimientos, en la interacción entre iguales.



Gráfica 2: Contraste de medias previa y posterior al tratamiento de las cinco dimensiones en la interacción niño-niño.

Los resultados que se encuentran en la interacción niño-adulto, son aún más alentadores, puesto que hay una tendencia positiva en el aumento de las proporciones de respuestas positivas, habilidades conversacionales, en la demanda de peticiones y en la expresión de emociones, así como una disminución de los enunciados negativos. Esto concuerda por tanto, con la tendencia esperada y favorable a la hipótesis de que el entrenamiento en habilidades sociales mejora la calidad y cantidad de actuaciones sociales. El porcentaje de respuestas positivas, negativas, de petición, conversacionales y de expresión de sentimientos puede observarse a continuación en la gráfica 3.



Grafica 3: Contraste de medias previa y posterior al tratamiento de las cinco dimensiones en la interacción niño-adulto.

4. Discusión

El objetivo de este estudio es implantar un programa de habilidades sociales en un grupo de niños que presenta TGD, esperando que el entrenamiento en estos aspectos mejorara la calidad y cantidad de interacciones sociales tanto con sus semejantes como con los adultos. Tras realizar los análisis estadísticos cualitativos de los datos, se observa una tendencia favorable, que sugiere que el entrenamiento en habilidades sociales mejora las interacciones de los niños, tanto con sus iguales como con los adultos. Sin embargo, al realizar la comparación de medias mediante la *Prueba de Wilcoxon* no se encuentra ningún resultado estadísticamente significativo a favor de este hecho. A pesar de ello, no podemos afirmar que el programa no haya sido eficaz, sino que debido al reducido tamaño de la muestra no resulta difícil alcanzar significación estadística.

El análisis cualitativo de los datos nos sugiere que este grupo de niños, que presentan algún tipo de TGD, bien sea SA o AAF, se han beneficiado del programa de entrenamiento en habilidades sociales, puesto que les ha aportado modelos sobre la forma más adecuada de actuar cuando se encuentran en determinadas situaciones sociales. Según señala Martín Borreguero (2009), el trabajo con niños con TGD debe contemplar la regulación conductual y emocional, la adquisición de habilidades y

rutinas sociales, destrezas comunicativas y fomento de la comprensión social, aspectos que tiene en cuenta este programa.

Mediante el reforzamiento social, a medida que se van sucediendo los ensayos, el niño ve premiada su conducta por parte de los demás. Por este motivo es tan importante el trabajo en grupo, pues así el resto de niños actúan como agentes que imparten refuerzos y castigan la conducta no deseada (Monjas, 2004). Al mismo tiempo, el *feedback* moldea la actuación del usuario, indicando qué aspectos de su actuación han sido adecuados y qué cosas podría mejorar para ser más eficaz a la hora de relacionarse con los demás. Además, los nuevos enfoques interactivos enfatizan la importancia del trabajo en grupo para entrenar las habilidades sociales, especialmente introduciendo en las actividades a otros niños sin problemas de habilidades sociales. Los estudios revelan que esto mejora la calidad y la frecuencia del juego, así como la frecuencia y duración de las actividades comunales. (Iglesias y Olivar, 2008).

Los programas que entrenan habilidades sociales deben estar adaptados a las necesidades y capacidades de la población con la que se está trabajando. En el caso de los niños con trastornos generalizados del desarrollo no podemos aplicar un programa estándar para la población general, pues no han sido diseñados para cubrir las necesidades que presentan las personas con estas deficiencias. Los niños neurotípicos que participan en este tipo de programas suelen tener dificultades solo en las relaciones sociales, sin embargo, a los niños que presentan un TGD también están presentes otras alteraciones como la incapacidad para desarrollar lazos afectivos, defectos del lenguaje comunicativo e incapacidad para juego imaginativo e imitación (Holguín, 2003). De este modo, se debe realizar una adaptación del programa o la elaboración de uno nuevo que se adapte mejor a las dificultades sociales que presentan el grupo sobre el que se va a intervenir. En el transcurso de las sesiones se ha observado que el grupo de niños que toma parte en este estudio presenta dificultades ante el cambio de actividad. Los cambios pueden desencadenar ansiedad como consecuencia de sus dificultades para predecir el futuro, por lo que muestran una resistencia ante los mismos (Bloch-Rossen, 1999). Al mismo tiempo, la ansiedad experimentada ante los cambios puede ser la explicación de la realización de rituales repetitivos para mantener el equilibrio y enfrentarse al cambio (Holguín, 2003). Teniendo en cuenta este hecho, se diseñó una tabla con todas las actividades que se iban a realizar a lo largo de la sesión, de modo que

los niños pudieran prever las actividades que se iban realizar durante la sesión y les resultara más fácil el cambio de una a otra.

Además de proveer a los niños de la información de las actividades que se van a realizar en la sesión, es recomendable acompañar las acciones con elementos visuales que hagan que el niño relacione la actividad con la imagen o con el nombre por escrito. Esto es tanto aplicable a las actividades como a las normas de clase, a las consecuencias de sus acciones y a los apoyos que se vayan a utilizar a lo largo de las actividades: cuentos, historias sociales, etc. Según Iglesias y Olivar (2008) la información recibida por la vía auditiva no facilita la comprensión de las tareas, principalmente, porque esta información es de naturaleza fugaz y los niños tienen que desplegar una vasta cantidad de recursos para su procesamiento. Sin embargo, los niños con alteraciones en el desarrollo se ven beneficiados de las presentaciones visuales.

Se ha de añadir que los cuestionarios utilizados para este estudio han permitido evaluar la conducta social del niño, antes y después del entrenamiento en habilidades sociales. A pesar de ello, se han detectado algunas dificultades en el CABS a la hora de ser respondido por los informantes. Este cuestionario plantea qué diría o cómo actuaría el niño ante determinada situación social, sin embargo, muchos de los informantes afirmaron que en determinadas situaciones sus hijos no actuarían de ninguna de las formas planteadas en el test. El instrumento está elaborado para niños que no presentan ningún trastorno en el desarrollo, y las dificultades sociales se presentaría cuando los niños se salen de los márgenes normativos. No obstante, las actuaciones de los niños con TGD podrían ser aún más diferentes de las respuestas que darían niños que únicamente tienen dificultades en la interacción social. Futuras investigaciones, podrían centrarse en la elaboración de un cuestionario que contenga una gama más amplia de opciones de respuesta y que permita una opción donde los padres puedan plantear la respuesta que darían sus hijos ante esa situación. Hasta el momento, no hay ningún cuestionario de habilidades sociales específico para personas que presentan TGD.

Por último, la implementación del programa de habilidades sociales es un estudio previo sobre el beneficio que puede tener el entrenamiento en habilidades sociales en niños con TGD. Debido a la limitación temporal no se pueden ofrecer en este estudio los resultados de sus efectos a largo plazo, sin embargo, está previsto realizar otra medida con el cuestionario CHIS de Monjas (1992) seis meses después de la

finalización del programa, para comprobar la tendencia del entrenamiento y, en su caso, la generalización de los resultados.

5. Bibliografía

- Attwood, T. (2002). *Síndrome de Asperger: Una guía para padres y profesionales*. Barcelona: Paidós.
- APA (2012). DSM-5 Proposed Criteria for Autism Spectrum Disorder Designed to Provide More Accurate Diagnosis and Treatment.
- Bloch-Rosen, S. (1999). Síndrome de Asperger, Autismo de Alto Funcionamiento y Desórdenes del espectro autista. Disponible en <http://aspergerlife.com/>
- Frith, U. (2003). *Autismo: hacia una explicación del enigma*. Madrid: Alianza.
- Garaigordobil, M. (1997). Evaluación de la creatividad en sus correlatos con conducta asertiva, conducta de ayuda, status grupal y autoconcepto. *Revista de psicología*, 19 (1), 56-67.
- Gómez, I. (2010) Ciencia cognitiva, teoría de la mente y autismo. *Pensamiento Psicológico*, 8 (15), 113-124.
- Holguín, J.A. (2003). El autismo de etiología desconocida. *Revista de neurología*, 37 (3), 259-266.
- Ibáñez, A. (2005). Autismo, funciones ejecutivas y mentalismo: Reconsiderando la heurística de la descomposición modular. *Revista Argentina de Neuropsicología*, 6, 25 – 49.
- Iglesias, M. y Olivari, J.S. (2008). Intervención socio-comunitaria en los trastornos del espectro autista de alto funcionamiento. *Revista de patología y psicopatología clínica*, 13 (1), 1-19.
- Kanner, L. (1943). Trastorno autista del contacto afectivo”. *Nervous Child System*, 2, 217 -250.
- Martín –Borreguero, M. (2009). Programa de intervención para individuos con síndrome de Asperger o Autismo de alto funcionamiento. *II Congreso Internacional de Síndrome de Asperger*.
- Michelson, L., Sugai, D.P., Wood, R.P. and Kazdin, A.E. (1999). *Las habilidades sociales en la infancia: Evaluación y tratamiento*. Barcelona: Ediciones Martínez Roca.

- Monjas, M.I. (2004). *Programa de enseñanza de habilidades de interacción social (PEHIS): Para niños/as y adolescentes*. Madrid: CEPE.
- Postigo, S. González, R., Mateu, C., Ferrero, J. and Martorell, C. (2009). Diferencias escolares según género en convivencia escolar. *Psicothema*, 21 (3), 453-458.
- Siboldi, J. E., (2011). *Síndrome de Asperger y habilidades sociales: un abordaje grupal* [en línea]. Tesis de Licenciatura en Psicopedagogía, Universidad Católica Argentina, Facultad de Humanidades “Teresa de Ávila”. Disponible en: <http://bibliotecadigital.uca.edu.ar/repositorio/tesis/sindrome-asperger-habilidades-sociales-abordaje.pdf>
- Trapu-Ustarroz, J. Pérez, G., Erekatxo-Bilbao and Pelegrín, C. (2007). ¿Qué es la teoría de la Mente?. *Revista de Neurología*, 44 (8), 479 – 489.

DOCUMENTOS ANEXOS

**ANEXO I: CUESTIONARIO DE
HABILIDADES DE INTERACION
SOCIAL (CHIS)**

CUESTIONARIO DE HABILIDADES DE INTERACCIÓN SOCIAL (CHIS)**Monjas 1993**

	Nunca	Casi nunca	Bastantes veces	Casi siempre	Siempre
1. Responde adecuadamente a las emociones y sentimiento agradables y positivos de los demás (felicitaciones, alegría, etc.).	1	2	3	4	5
2. Saluda de modo adecuado a otras personas.	1	2	3	4	5
3. Cuando tiene un problema con otros niños, evalúa los resultados obtenidos después de poner en práctica la alternativa de solución elegida.	1	2	3	4	5
4. Resuelve los conflictos interpersonales que se le plantean con los adultos.	1	2	3	4	5
5. Responde correctamente a las peticiones, sugerencias y demandas de los adultos.	1	2	3	4	5
6. Defiende y reclama sus derechos antes los demás.	1	2	3	4	5
7. Expresa y defiende adecuadamente sus opiniones.	1	2	3	4	5
8. Se dice a sí mismo cosas positivas.	1	2	3	4	5
9. Hace elogios, alabanzas, y dice cosas positivas y agradables a los adultos.	1	2	3	4	5
10. Ante un problema con otros chicos, elige una alternativa de solución eficaz y justa para las personas implicadas.	1	2	3	4	5
11. Responde adecuadamente cuando otros niños/as se dirigen a él de modo amable y cortés.	1	2	3	4	5
12. Responde en forma adecuada cuando otro niño quiere entrar en la conversación que él mantiene con otros.	1	2	3	4	5
13. Pide ayuda a otras personas cuando la necesita.	1	2	3	4	5
14. Responde adecuadamente cuando las personas con las que está hablando finalizan la conversación.	1	2	3	4	5
15. Hace elogios, cumplidos, alabanzas y dice cosas positivas a	1	2	3	4	5

otras personas.					
16. Responde correctamente cuando otro niño le invita a jugar o hacer alguna actividad con él.	1	2	3	4	5
17. Responde adecuadamente cuando las personas mayores se dirigen a él de modo amable y cortés.	1	2	3	4	5
18. Cuando tiene un problema interpersonal con un adulto, se pone en el lugar de la otra persona y trata de solucionarlo.	1	2	3	4	5
19. Cuando tiene un problema con otros niños y niñas se pone en el lugar de los otros y propone alternativas de solución.	1	2	3	4	5
20. Se ríe con otras personas cuando es oportuno.	1	2	3	4	5
21. Comparte sus cosas con otros niños y niñas.	1	2	3	4	5
22. Mantiene conversaciones con los adultos.	1	2	3	4	5
23. Cuando conversa con otra persona, escucha lo que se le dice, responde a lo que se le pregunta y expresa lo que piensa y siente.	1	2	3	4	5
24. Expresa adecuadamente a los demás sus emociones y sentimientos agradables y positivos (alegría, felicidad, placer).	1	2	3	4	5
25. Cuando tiene un conflicto con otros niños: planifica la puesta en práctica de la solución elegida.	1	2	3	4	5
26. Cooperar con otros niños en diversas actividades y juegos (participa y ofrece sugerencias, apoya, anima, etc.)	1	2	3	4	5
27. Hace peticiones, sugerencias y quejas a los adultos.	1	2	3	4	5
28. Presta ayuda a otros niños en distintas ocasiones.	1	2	3	4	5
29. Sonríe a los demás en las situaciones adecuadas.	1	2	3	4	5
30. Cuando tiene un problema con otros niños, anticipa las probables consecuencias de sus actos.					
31. Responde adecuadamente cuando otras personas le hacen alabanzas elogios y cumplidos.					
32. Responde adecuadamente cuando	1	2	3	4	5

otros le saludan.					
33. Pide favores a otras personas cuando necesita algo.	1	2	3	4	5
34. Expresa adecuadamente a los demás sus emociones y sentimientos desagradables y negativos (tristeza, enfado, fracaso, etc).	1	2	3	4	5
35. Inicia y termina conversaciones con adultos.	1	2	3	4	5
36. Cuando alaba y elogia a los adultos, es sincero y honesto.	1	2	3	4	5
37. Cuando se relaciona con los adultos, es cortés y amable.	1	2	3	4	5
38. Cuando charla con otros niños; termina la conversación de modo adecuado.	1	2	3	4	5
39. Responde adecuadamente a las emociones y sentimientos desagradables y negativos de los demás (críticas, enfado, tristeza, etc.)	1	2	3	4	5
40. Se une a otro niños que está jugando o realizando una actividad.	1	2	3	4	5
41. Inicia juegos y otras actividades con otros niños.	1	2	3	4	5
42. Cuando tiene un problema con otros niños, anticipa las consecuencias probables de los actos de los demás.	1	2	3	4	5
43. Inicia conversaciones con otros niños.	1	2	3	4	5
44. Ante un problema con otro niño, busca y genera las soluciones posibles.	1	2	3	4	5
45. Identifica los conflictos que se le presentan cuando se relaciona con otros niños.	1	2	3	4	5
46. Cuando mantiene una conversación con otras personas, participa activamente (cambia de tema, interviene en la conversación, etc.)	1	2	3	4	5
47. Expresa aspectos positivos de sí mismo ante otras personas	1	2	3	4	5
48. Cuando conversa con un grupo de niños, participa de acuerdo con las normas establecidas.	1	2	3	4	5
49. Presenta a personas que no se	1	2	3	4	5

conocen entre sí.					
50. En sus relaciones con otros niños, pide las cosas por favor, dice gracias, se disculpa, etc. Y muestras otras conductas de cortesía.	1	2	3	4	5
51. Cuando mantiene una conversación en grupo, interviene cuando es oportuno y lo hace de modo correcto.	1	2	3	4	5
52. Se presenta ante otras personas cuando es necesario.	1	2	3	4	5
53. Hace favores a otras personas en distintas ocasiones.	1	2	3	4	5
54. Cuando está tratando de solucionar una situación problemática que tiene con otros niños, evalúa las soluciones posibles para elegir la mejor.	1	2	3	4	5
55. Se une a la conversación que mantienen otros niños.	1	2	3	4	5
56. Responde de modo apropiado cuando otro niño quiere unirse con él a jugar o a realizar una actividad.	1	2	3	4	5
57. Responde adecuadamente a la defensa que otras personas hacen de sus derechos (se pone en su lugar, actúa en consecuencia, etc.)	1	2	3	4	5
58. Responde adecuadamente cuando otro niño, quiere iniciar una conversación con él.	1	2	3	4	5
59. Expresa desacuerdo y disiente con otros.	1	2	3	4	5
60. Cuando tiene un problema con otros niños, identifica las causas que lo motivaron.	1	2	3	4	5

ANEXO II: ESCALA DE
COMPORTAMIENTO ASERTIVO PARA
NIÑOS (CABS)

ESCALA DE COMPORTAMIENTO ASERTIVO PARA NIÑOS(CABS)**(Michelson et al., 1987)**

En el cuestionario se describen varias situaciones y las posibles respuestas que daría un niño. De sus observaciones en los dos últimos meses, por favor, seleccione la respuesta que mejor describa la respuesta habitual del niño ante las situaciones dadas. Por favor, considere cada situación y sus respuestas alternativas de forma objetiva y precisa. Se le pedirá que conteste la forma en que respondería el niño ante 1) otro niño y 2) un adulto. De esta forma, se necesitan dos respuestas para cada pregunta; una en relación a la forma en que reacciona el niño ante otro niño y, la segunda, en relación a la forma en que reacciona ante un adulto (padres, maestros, miembros del personal, voluntarios...) Se mantendrá una discreción absoluta y toda la información será únicamente utilizada con propósitos clínicos. Por lo tanto, es esencial que sus respuestas estén basadas específicamente en el comportamiento del niño.

NO ESCRIBA EN EL CUADERNILLO DE PREGUNTAS. ESCRIBA SOLO EN LA HOJA DE RESPUESTAS

1. Alguien le dice al niño “Creo que eres una persona muy simpática”. ¿Qué haría/diría, generalmente, el niño?:

- (a) Decir: “No, no soy tan simpático”.
- (b) Decir: “Sí, creo que soy el mejor”.
- (c) Decir: “Gracias”.
- (d) No decir nada y ponerse colorado.
- (e) Decir: “Gracias, es cierto que soy muy simpático”.

2. Alguien ha hecho algo que el niño cree que está muy bien. ¿Qué haría/diría, generalmente, el niño?:

- (a) Comportarse como si no estuviera tan bien y decir: “No está mal”.
- (b) Decir: “Esta bien, pero he visto mejores que éste”.
- (c) No decir nada. (d) Decir: “Yo puedo hacerlo mucho mejor”.
- (e) Decir: “Está muy bien”.

3. El niño esta haciendo algo que le gusta y cree que está muy bien. Alguien le dice: “No me gusta”. ¿Qué haría/diría, generalmente, el niño?:

- (a) Decir: “Eres estúpido”.
- (b) Decir: “Yo creo que está muy bien”.
- (c) Decir: “Tienes razón”, aunque en realidad no lo creyera.
- (d) Decir: “Creo que es fantástico. Además, ¿Tú que sabes?”.
- (e) Sentirse herido y no decir nada.

4. El niño se olvida de llevar algo que se suponía debía llevar y alguien le dice “¡Eres un tonto! Olvidarías tu cabeza si no fuera porque la tienes atornillada!” ¿Qué haría/diría, generalmente, el niño?:

- (a) Decir: “De todas formas, yo soy más listo que tú, además, ¿tú que sabes?”.
- (b) Decir: “Sí, tienes razón; algunas veces parezco tonto”.
- (c) Decir: “Si hay alguien tonto, ese eres tú”.
- (d) Decir: “Nadie es perfecto. No soy tonto sólo porque me haya olvidado algo”.
- (e) No decir nada o ignorarlo

5. Alguien con quien se tenía que encontrar el niño llega media hora de retraso, hecho que hace que el niño este molesto. Esa persona no da ninguna explicación de su retraso. ¿Qué haría/diría, generalmente, el niño?:

- (a) Decir: “Me molesta que me hagas esperar de esta manera”.
- (b) Decir: “Me preguntaba cuando llegarías”.
- (c) Decir: “Esla última vez que te espero”.
- (d) No decirle nada
- (e) Decir: “¡Eres un fresco! ¡Llegas tarde!”.

6. El niño necesita que alguien le haga un favor. ¿Qué haría/diría, generalmente, el niño?: (a) No pedirlo.

- (b) Decir: “Tienes que hacer esto por mí”.
- (c) Decir: “¿Me harías un favor?” y entonces explicaría lo que quiere.
- (d) Hacer una pequeña insinuación de que necesita que le hagan un favor.
- (e) Decir: “Quiero que hagas esto por mí”.

7. El niño sabe que alguien está preocupado. ¿Qué haría/diría, generalmente, el niño?:

- (a) “Pareces preocupado. ¿Puedo ayudarte?”.
- (b) Estar con esa persona y no hacerle
- (d) No decirle nada y dejarlo solo.
- (e) Reírse y decirle: “Eres un crío”.

8. El niño está preocupado y alguien le dice “Parecer preocupado”. ¿Qué haría/diría, generalmente, el niño?:

- (a) No decir nada.
- (b) Decir: “¡A ti qué te importa!”.
- (c) Decir: “Sí, estoy preocupado. Gracias por interesarte por mí”.
- (d) Decir: “No es nada”.
- (e) Decir: “Estoy preocupado. ¡Déjame solo!”.

9. Alguien comete un error y culpan al niño. ¿Qué haría/diría, generalmente, el niño?:

- (a) Decir “¡Estás loco!”
- b) Decir: “No es culpa mía. Lo ha hecho otra persona”
- (c) Decir: “No creo que sea culpa mía”.
- (d) Decir: “¡Yo no he sido! ¡No sabes de lo que estás hablando!”.
- (e) Aceptar la culpa o no decir nada.

10. Alguien le pide al niño que haga algo, pero el niño no sabe qué es lo que tiene que hacer. ¿Qué haría/diría, generalmente, el niño?:

- (a) Decir: “Esto no tiene ningún sentido. No quiero hacerlo”.
- (b) Hacer lo que le pide la persona y no decir nada.
- (c) Decir: “Esto es una tontería. ¡No voy a hacerlo!”.
- (d) Antes de hacerlo, diría: “No comprendo por qué quieres que haga esto”.
- (e) Decir: “Si esto es lo que quieres que haga” y hacerlo.

11. Alguien elogia al niño por algo que hizo diciéndole que es fantástico. ¿Qué haría/diría, generalmente, el niño?:

- (a) Decir: “Sí, generalmente lo hago mejor que la mayoría”.
- (b) Decir: “No, no está tan bien”.

- (c) Decir: “Es cierto. Soy el mejor”.
- (d) Decir: “Gracias”.
- (e) Ignorarlo y no decir nada.

12. Alguien ha sido muy amable con el niño. ¿Qué haría/diría, generalmente, el niño?:

- (a) Decir: “Has sido muy amable conmigo. Gracias”.
- (b) Comportarse como si la persona no hubiera sido tan amable y decirle: “Si, gracias”
- (c) Decir: “Me has tratado bien, pero me merezco mucho más”.
- (d) Ignorarlo y no decir nada.
- (e) Decir: “¡No me tratas todo lo bien que debieras!”

13. El niño está hablando muy alto con un amigo, y alguien le dice: “Perdona, pero haces mucho ruido”. ¿Qué haría/diría, generalmente, el niño?:

- (a) Dejar de hablar inmediatamente.
- (b) Decir: “Si no te gusta ¡Lárgate!” y continuar hablando alto.
- (c) Decir: “Lo siento. Hablaré más bajo” y entonces hablar en voz baja.
- (d) Decir: “Lo siento” y dejar de hablar.
- (e) Decir: “Muy bien” y continuar hablando alto.

14. El niño está haciendo cola y alguien se cuela delante de él. ¿Qué haría/diría, generalmente, el niño?:

- (a) Hacer comentarios en voz baja, como por ejemplo: “Algunas personas tienen mucha cara”, sin decir nada directamente a esa persona.
- (b) Decir: “¡Vete al final de la cola!”.
- (c) No decir nada a esa persona.
- (d) Decir en voz alta: “¡Imbécil, vete de aquí!”.
- (e) Decir: “Yo estaba primero. Por favor, vete al final de la cola”.

15. Alguien hace algo que al niño no le gusta, lo que provoca su enfado. ¿Qué haría/diría, generalmente, el niño?:

- (a) Gritar: “¡Eres un imbécil! ¡Te odio!”.
- (b) Decir: “Estoy enfadado. No me gusta lo que has hecho”.
- (c) Actuar como si se sintiera herido pero no decir nada a esa persona.
- (d) Decir: “Estoy furioso. No me caes bien”.
- (e) Ignorarlo y no decir nada a esa persona.

16. Alguien tiene algo que el niño quiere utilizar. ¿Qué haría/diría, generalmente, el niño?:

- (a) Decir a la persona que se lo diera.
- (b) No pedirselo.
- (c) Quitárselo.
- (d) Decir a esa persona que le gustaría utilizarlo y entonces pedirselo.
- (e) Hacer un comentario sobre ello, pero no pedirlo.

17. Alguien le pide algo prestado al niño, pero es nuevo y el niño no lo quiere prestar. ¿Qué haría/diría, generalmente, el niño?:

- (a) Decir: “No, es nuevo y no quiero prestarlo. Quizá en otra ocasión.
- (b) Decir: “No me hace mucha gracia prestarlo, pero puedes cogerlo”.
- (c) Decir: “No ¡Cómprate uno!”.
- (d) Prestarlo aunque no quisiera hacerlo.
- (e) Decir: “¡Estás loco!”.

18. Alguien esta hablando sobre un pasatiempo que al niño le gusta mucho. El niño quiere participar y decir algo. ¿Qué haría/diría, generalmente, el niño?:

- (a) No decir nada.
- (b) Interrumpir e inmediatamente empezar a contar lo bien que él hace ese pasatiempo.
- (c) Acercarse al grupo y participar en la conversación cuando fuera posible.
- (d) Acercarse al grupo y esperar a que se dieran cuenta de su presencia.
- (e) Interrumpir e inmediatamente empezar a contar lo mucho que le gusta ese pasatiempo.

19. El niño está haciendo un pasatiempo y alguien le pregunta: “¿Qué haces?”. ¿Qué haría/diría, generalmente, el niño?:

- (a) Decir: “Oh, una cosa” o “Oh, nada”.
- (b) Decir: “No me molestes ¿No ves que estoy ocupado?”.
- (c) Continuar haciendo el pasatiempo y no decir nada.
- (d) Decir: “¡A ti que te importa!”.
- (e) Dejar de hacer el pasatiempo y explicar lo que hace.

20. El niño ve que alguien se tropieza y cae al suelo. ¿Qué haría/diría, generalmente, el niño?:

- (a) Reírse y decir: “¿Por qué no miras por dónde vas?”.
- (b) Decir: “¿Estas bien? ¿Puedo hacer algo?”.
- (c) Preguntar: “¿Qué ha pasado?”.
- (d) Decir: “Así son las caídas”.
- (e) No hacer nada e ignorarlo.

21. El niño se golpea la cabeza con una estantería y le duele. Alguien le dice: “¿Estás bien?”. ¿Qué haría/diría, generalmente, el niño?:

- (a) Decir: “Estoy bien. Déjame solo”.
- (b) No decir nada e ignorar a la persona.
- (c) Decir: “¿Por qué no metes las narices en otra parte?”.
- (d) Decir: “No, me he golpeado la cabeza. Gracias por preguntar”.
- (e) Decir: “No es nada. Estoy bien”.

22. El niño comete un error y culpan a otra persona. ¿Qué haría/diría, generalmente, el niño?:

- (a) No decir nada.
- (b) Decir: “Es culpa suya”.
- (c) Decir: “Es mi culpa”.
- (d) Decir: “No creo que sea culpa de esa persona”.
- (e) Decir: “Tiene mala suerte”.

23. El niño se siente insultado por algo que ha dicho alguien. ¿Qué haría/diría, generalmente, el niño?:

- (a) Irse y no decir nada sobre su enfado.
- (b) Decirle a esa persona que no lo vuelva a hacer.
- (c) No decir nada a esa persona aunque se sintiera insultado.
- (d) Insultar a esa persona.
- (e) Decir a esa persona que no le gusta lo que ha dicho y pedirle que no vuelva a hacerlo.

24. Alguien interrumpe constantemente al niño mientras esta hablando. ¿Qué haría/diría, generalmente, el niño?:

- (a) Decir: “Perdona, me gustaría terminar de decir lo que estaba contando”.
- (b) Decir: “No es justo ¿No puedo hablar yo?”.
- (c) Interrumpir a la otra persona empezando a hablar otra vez.
- (d) No decir nada y dejar que la otra persona continuara hablando.
- (e) Decir: “¡Cállate! ¡Estaba hablando yo!”.

25. Alguien le pide al niño que haga algo que le impide hacer lo que realmente desea. ¿Qué haría/diría, generalmente, el niño?:

- (a) Decir: “Tengo otros planes, pero hare lo que quieras”.
- (b) Decir: “¡De ninguna manera! Búscate a otro”.
- (c) Decir: “¡Oh bueno! Haré lo que tú quieres”.
- (d) Decir: “Olvídate de eso. ¡Lárgate!”.
- (e) Decir: “Tengo otros planes. Quizá la próxima vez”.

26. El niño ve a alguien con quien le gustaría encontrarse. ¿Qué haría/diría, generalmente, el niño?:

- (a) Llamar a gritos a esa persona y pedirle que se acercase.
- (b) Ir hacia esa persona, presentarse y empezar a hablar.
- (c) Acercarse a esa persona y esperar para empezar a hablar.
- (d) Ir hacia esa persona y empezar a hablarle sobre sus logros personales.
- (e) No decir nada a esa persona.

27. Alguien a quien no conoce el niño le para y le saluda. ¿Qué haría/diría, generalmente, el niño?:

- (a) Decir: “¿Qué quieres?”.
- (b) Decir: “No me molestes. ¡Lárgate!”.
- (c) No decir nada.
- (d) Decir: “¡Hola!, presentarse y preguntar al desconocido quien es”.
- (e) Hacer un gesto con la cabeza, decir ¡Hola! e irse.

ANEXO III: PLANTILLA
OBSERVACIONAL DE LAS
HABILIDADES SOCIALES

Plantilla de observación de habilidades sociales

Nombre: _____ Edad: _____

Fecha: _____

Ítems	1	2	3	4	5	BI	IP
El niño responde ante la sonrisa.							
El niño sonríe ante la sonrisa de otro.							
Saluda diciendo “ <i>hola</i> ” o otros elementos como “ <i>Buenos días</i> ”, “ <i>Buenas tardes</i> ” y “ <i>Buenas noches</i> ”, en el momento del día que corresponda							
Cuando el niño vaya a abandonar un lugar se despide con un “ <i>Adiós</i> ” o “ <i>Hasta luego</i> ”.							
Cuando en un determinado contexto el niño se encuentra con personas que no conoce, se acerca y presentarse diciendo su nombre.							
Cuando el niño se presente ante una persona nueva y da su nombre, y se interesa por la otra persona preguntando por el nombre de la misma también.							
Cuando el niño incumple una norma o hace algo que influye de manera negativa en otras personas, dice “ <i>perdón</i> ” o “ <i>lo siento</i> ”.							
Cuando el niño hace una petición a otra persona, usa la expresión “ <i>por favor</i> ”, al final de su demanda.							
Cuando el niño pretende pasar ante un grupo de personas y necesita que estas se aparten, utiliza la expresión “ <i>permiso</i> ”.							
Hace propuestas o sugerencias como “ <i>¿Qué os parece si...?</i> ”, “ <i>Podemos...</i> ”, “ <i>Vamos a...</i> ”; o mostrando su opinión como “ <i>Yo creo que...</i> ”, “ <i>Yo opino...</i> ”, o “ <i>Desde mi punto de vista...</i> ”.							
Es capaz de mostrar su grado de acuerdo (“ <i>a mí me parece bien</i> ”, “ <i>estoy de acuerdo</i> ”, “ <i>vale</i> ”) o su desacuerdo (“ <i>no estoy de acuerdo</i> ”; “ <i>no me parece bien</i> ”).							
Continúa con el tema hasta que este decaiga, sin saltar a otro tema.							
Cierra el tema con un resumen del mismo.							
Cuando no se quiera continuar hablando del tema, usa frases como “ <i>todo esto es muy interesante, ¿pero qué opinas de...</i> ”, “ <i>en relación a esto que hablamos...</i> ”, “ <i>bueno, cambiando de tema...</i> ”, “ <i>ya no quiero hablar más de ese tema</i> ”.							
Cuando un grupo de personas están hablando, hace una invitación a otro para que se una a la conversación.							
Cuando no está de acuerdo y no quiera aceptar el acuerdo, se retira sin enfadarse o criticar los acuerdos a los que llegó el grupo.							
Respetar los turnos de palabra.							

Demanda a los demás que jueguen con él o que se unan al juego.								
Explica las normas del juego o solicita que se las expliquen.								
Cuando se encuentra con otros niños y van a comenzar un juego, acepta las normas del juego y el papel que les corresponde.								
Cuando los niños están jugando, el niño que quiera un objeto que tiene otro niño lo demanda con amabilidad utilizando las palabras “ <i>por favor</i> ”, al final de su petición.								
Haciendo un juego conjunto con otros niños usando el mismo objeto.								
Interactúa con otros niños durante el juego.								
Es creativo, utilizando los elementos de los que dispone en su medio incorporándolos a su juego, dándole funciones diferentes a las que tiene en realidad, como por ejemplo, usar una botella como una nave espacial o un cojín como una montaña.								
Es innovador y crear situaciones novedosas, sin seguir siempre el mismo patrón de juego, como por ejemplo, si tiene unos bloques de construcción, hacer torres, muros, puentes y no siempre construir lo mismo.								
Hace uso de su expresión facial y corporal para expresar emociones.								
Cuando está expresando una emoción sobrevenida, puede citar los cambios conductuales que en él se están produciendo, como reír, llorar, etc.								
Identifica emociones en imágenes estáticas.								
Identifica emociones en imágenes en movimiento.								
Identifica las emociones dependientes del contexto.								

Anexo IV: Programa de
habilidades sociales para niños con
trastorno generalizado del
desarrollo

I. DATOS GENERALES

1. Denominación del programa formativo

Entrenamiento en habilidades sociales en niños con Síndrome de Asperger o con Trastorno del espectro autista de alto funcionamiento a través de cuatro bloques formativos:

- a. Entrenamiento en las habilidades sociales básicas prerrequisitas para el aprendizaje de habilidades más complejas.
- b. Entrenamiento en habilidades de juego, las cuales permitan a los niños con establecer interacciones entre sus iguales a través de la actividad más común entre los niños.
- c. Entrenamiento en habilidades conversacionales que le permitan al niño establecer una comunicación adecuada y eficaz con otras personas, permitiendo por tanto, el establecimiento de relaciones sociales satisfactorias.
- d. Entrenamiento en habilidades emocionales, que le permitan al niño identificar y expresar emociones, lo cual contribuirá a una mejor comprensión y establecimiento de las relaciones sociales.

2. Objetivos generales del programa

El objetivo principal de este programa es que los niños mejoren la calidad de sus interacciones sociales, así como el establecimiento de relaciones más satisfactorias con otras personas. De tal modo, se espera que mejore la calidad de vida de los niños con Síndrome de Asperger y Trastornos del espectro autista de alto funcionamiento al contar con más habilidades de apoyo.

Por tanto, se pretende fomentar las habilidades sociales más simples, antes de introducir habilidades sociales más complejas. Para ello, se va a realizar un entrenamiento previo en habilidades sociales básicas tales como sonrisa, saludo, presentaciones y normas de educación, para pasar a continuación a un entrenamiento más complejo enseñando habilidades conversacionales, de juego y emocionales.

3. Contenidos del programa

El programa de habilidades sociales se va a dividir en cuatro bloques los cuales se impartirán a lo largo de diez sesiones de una hora de duración cada una. Sin embargo, debido a la gran complejidad de la temática a tratar, en muchas ocasiones se trabajarán de forma conjunta varios objetivos, enriqueciendo las tareas que realizaran los niños y la naturalidad de las mismas.

Bloque 1: Habilidades sociales básicas. Este bloque se instruirá a lo largo de la sesión 1, 2 y 3, aunque su práctica estará presente a lo largo de todas las sesiones, a través de actividades de saludo, favores y cortesía.

Bloque 2: Habilidades conversacionales. Este bloque se instruirá en tres sesiones, la 4 y 5 en las cuales se enseñara como llevar a cabo las conversaciones con los otros compañeros.

Bloque 3: Habilidades de juego. Este bloque se instruirá en la sesión 6 y 7. Sin embargo, su práctica estará presente en todas las sesiones, puesto que el juego es una de las formas más eficaces de establecer interacciones sociales y practicar todas las habilidades en los que van a ser instruidos los niños.

Bloque 4: Habilidades emocionales. Este bloque se va a impartir en la sesión 8, 9 y 10. Sin embargo, cuando los niños experimenten emociones o las interacciones entre ellos propicien expresiones emocionales, se trabajará con estas situaciones a modo de instruir a los niños en el contexto más real posible.

4. Orientación pedagógica. Metodología

En los diferentes bloques van a seguir una metodología demostrativa, donde el niño deberá poner en práctica las habilidades que va adquiriendo. De tal modo, el terapeuta servirá de modelo en todas aquellas habilidades sociales que queramos que el niño conozca. Las actividades deberán dividirse en funciones más simples facilitando el aprendizaje y haciendo que el niño sea capaz de identificar las habilidades y secuenciarlas. Así pues, las habilidades anteriormente citadas serán divididas en objetivos más concretos y específicos.

En este programa se dará más relevancia a los contenidos prácticos. El aprendizaje se centrará en fomentar un entrenamiento en habilidades que el niño pueda reproducir,

en lugar de proporcionarle un extenso conocimiento teórico. La secuencia que se van a seguir las unidades es la siguiente:

1º Explicación teórica por parte del terapeuta (20%).

2º Práctica de las habilidades; primero al terapeuta servirá de ejemplo y posteriormente el aprendiz la reproducirá (80% de la sesión).

El niño en todo momento jugará un papel activo y participativo. Se fomentará su participación para que plantee sus dudas o información que le gustaría ampliar. Mientras que el terapeuta se encargará de facilitar sus conocimientos y material complementario para resolver las dudas de los niños. A la hora de la práctica, el terapeuta actuará como modelo a imitar, mientras que los niños deberán ser los verdaderos protagonistas y precursores de su aprendizaje.

Es muy importante, llegados a este punto, el uso correcto de las contingencias. Por lo tanto es muy importante:

- Proponer objetivos realistas.
- No pasar a objetivos más complejos sin haber superado los más simples.
- Hacerle ver al alumno donde están sus limitaciones al mismo tiempo que se resaltan sus potencialidades.
- Reforzar los logros del alumno bien de forma verbal o con algún tipo de reforzamiento por puntos.
- Elaborar unas normas de conducta para el óptimo funcionamiento del grupo.

Se espera que estas estrategias sean útiles para fomentar la motivación del alumno.

Otra forma de fomentar el aprendizaje de estos niños es utilizar otros recursos, siempre adaptados a las necesidades de nuestros alumnos, como material audiovisual tal como videos, películas, proyecciones en PowerPoint; material instrumental que los niños puedan manipular dependiendo del objetivo que se esté trabajando, tales como materiales de oficina; y cualquier tipo de material que necesitemos para que los niños puedan desarrollar sus habilidades, siendo tan simples como una hoja de papel o hasta el uso de un teclado de ordenador.

Los niños se agruparan en grupos más pequeños, en parejas si es posible, a la hora de realizar las prácticas, mientras que el resto del tiempo funcionará como grupo. La

idea de agrupar a los niños en parejas para algunas prácticas es que mientras que se está explicando y corrigiendo a una pareja sobre cómo pueden desarrollar una habilidad, la otra pareja este practicando la habilidad que necesitan desarrollar. De esta forma, podemos abarcar una amplia variedad de niños, al mismo tiempo que reciben el apoyo de sus iguales y se gestiona la atención del terapeuta.

Por último, para controlar la comprensión de los niños sobre las actividades que se está realizando, al finalizar la sesión, deberán por parejas explicar las habilidades que han adquirido, el motivo de la necesidad de manejo de la misma y la demostración de la misma a través de un rol-playing.

5. Ayuda pedagógica

Para facilitar la adquisición de los contenidos teóricos se le proporcionaran al niño un esquema de la sesión mediante pictogramas, para que pueda ir siguiendo la estructura de la misma. Además, se procurará que todos los nuevos conocimientos que se le aportan al niño tengan un referente visual que facilite el aprendizaje de los mismos.

Por otra parte, para facilitar la consolidación del material, se les dará una hoja informativa a los padres al final de cada sesión en la cual se les informará de las actividades que se han desarrollado en esa sesión. Mediante la explicación de las mismas, se pretenden que los padres continúen reforzando y perfeccionando el trabajo del niño en el hogar, llevando por tanto el aprendizaje de las habilidades sociales a un contexto aun más natural. Si es necesario, en ocasiones se proporcionarán a los padres actividades de refuerzo para consolidar el aprendizaje de sus hijos.

Por último, también se pretende proporcionar al niño un diario de trabajo en casa. En este diario el niño deberá narrar, bien mediante pictogramas, dibujos o de forma escrita, lo que le ha sucedido a lo largo del día. Esta narración es muy útil tanto para el terapeuta como para las familias, puesto que les permite conocer las vivencias que ha tenido el niño a lo largo del día, ya que en ocasiones es difícil para estos niños informar sobre lo que ha acontecido a lo largo del día.

6. Requisitos de los niños para participar en el programa de habilidades sociales

- a) Tener un diagnóstico formal de Síndrome de Asperger o Trastorno del espectro autista de alto funcionamiento.

- b) Tener una edad comprendida entre 6 y 8 años.
- c) Tener un sistema de comunicación oral comprensible.
- d) Presentar dificultades en las relaciones sociales.

7. Tiempo previsto

La duración del programa será de 10 horas distribuidas en 10 sesiones de una hora cada una. El programa se iniciará el 11 de Enero de 2013 y finalizará el 26 de Abril de 2013. El taller se realizará tres veces al mes, los viernes de 7'30 a 8'30 de la tarde.

8. Equipo, material e instalaciones

El espacio del aula necesario para la implantación del programa es de un mínimo de 9 m², para un grupo de 4 niños.

El equipamiento que tiene que tener la sala es de un equipo audiovisual, un ordenador con conexión a internet, una pizarra para escribir con rotulador y mesas y sillas para los niños.

Las instalaciones y equipamientos deberán cumplir con la normativa industrial e higiénica sanitaria correspondiente y responderán a medidas de accesibilidad universal y seguridad de los participantes.

El número de unidades que se deben disponer de los utensilios, maquinas y herramientas que se especifican en el equipamientos de los espacios formativos, será el suficiente para un mínimo de cuatro niños y deberá incrementarse, en su caso, para atender a número superior.

En el caso de que alguno de los niños participantes presente alguna discapacidad física, se realizarán las adaptaciones y los ajustes razonables para asegurar su participación en condiciones de igualdad.

9. Elaboración de materiales

Para el desarrollo de las sesiones se va a requerir de mucho material visual, puesto que los niños con Asperger adquieren conocimientos de forma más clara si estos están apoyados en imágenes y pictogramas. De tal modo se requerirá de:

Folios	Plastificadora	Impresiones
Papel de plastificar	Revistas	Cartulinas
Belcro adhesivo	Tijeras	Pegamento
Impresora	Ordenador con internet	

Los pictogramas se elaboran a través de recortes de imágenes de revistas, de imágenes Spc o Blis o de otras imágenes encontradas en la web, tanto imágenes reales o dibujos. Una vez que tengamos las imágenes recortadas se pegan a un papel de plastificar y se pasan por la plastificadora. A estos pictogramas se les coloca belcro adhesivo para poder pegarlos en diferentes lugares a fin de facilitar el entrenamiento del niño.

10. Normas de clase y economía de fichas

Para el funcionamiento del grupo se establecen unas normas de conducta:

- No gritar
- Levantar la mano para hablar
- No levantarme de la silla
- No empujar ni pegar a mis compañeros
- Recoger los materiales

Estas normas estarán escritas en una cartulina acompañadas de un pictograma que las apoya.

En el caso de que alguno de los niños no cumpla las normas establecidas, Recibirá una tarjeta de cinco minutos sentado y no podrá disfrutar de tiempo libre al final de la sesión.

11. Evaluación del programa

La evaluación de los resultados del programa se va a llevar a cabo a través de un examen pre y post tratamiento, que se realizará antes y después de la implantación del programa.

La evaluación se realizará a través de dos cuestionario de habilidades sociales se realizará una evaluación a través de: El cuestionario de interacción social (CHIS) de

monjas (1993) y la escala de comportamiento asertivo para niños (CABS) de Michelson et al. (1987). En ambos cuestionarios los informantes son los padres.

El cuestionario de interacción social está diseñada por Monjas Casares (1992) en base a la taxonomía de los componentes de las habilidades sociales que analiza seis dimensiones (habilidades sociales básicas, habilidades para hacer amigos, de conversación, emocionales, solución de problemas interpersonales y de relación con los adultos) a través de 60 ítems con cinco alternativas de respuesta. Estas alternativas evalúan la frecuencia del comportamiento (nunca, casi nunca, bastantes veces, casi siempre, siempre). Las puntuaciones altas indican alto nivel de habilidades sociales.

Este cuestionario se empleará para evaluar la efectividad del entrenamiento en habilidades sociales a largo plazo. Los padres realizarán el cuestionario previamente a la implantación del tratamiento y se volverá a realizar 6 meses después para comprobar si el aprendizaje se ha mantenido.

La escala de comportamiento asertivo para niños (CABS) de Michelson et col. (1987) es un cuestionario que evalúa las habilidades sociales infantiles, de niños entre 6 a 12 años, basándose en las opiniones y valoraciones que emiten los miembros de su entorno. El cuestionario explora la respuesta que el niño daría ante la interacción social con sus iguales y con los adultos. Consta de 27 ítems con cinco opciones de respuesta que varían a lo largo de un continuo con dos niveles de respuestas pasivas, dos agresivas y una asertiva.

Este cuestionario será el que nos informe acerca de los resultados del entrenamiento en habilidades sociales, tomándose una medida previa a la implantación del mismo y otra tras la finalización del programa.

12. Evaluación de las sesiones

La evaluación de las sesiones se realizará mediante un registro observacional estructurado del niño donde se recojan las conductas que realiza. El registro constará del objetivo operativo de la conducta a entrenar estructurado a través de una escala tipo Likert de 0 a 5, donde 0 significará “el niño no ha aprendido o no realiza el objetivo” y 5 “el niño domina el objetivo”. El valor 3 hará referencia a que “está en proceso de aprendizaje”. Además, en el registro se puede indicar si el niño realiza la actividad por iniciativa propia o necesita ser dirigido bajo instrucciones.

El objetivo de este registro es comunicar a los padre al final de la sesión los logros que se han alcanzado y si se han cumplido los propósitos del día. Además, da información sobre qué actividades deben continuar realizándose y reforzándose en la casa. De este modo, se hace también participes a los padres en el entrenamiento de habilidades sociales de sus hijos.

II. CONTENIDOS ESPECÍFICOS

Bloque 1: Entrenamiento en habilidades sociales básicas

1. Objetivo específico

Entrenamiento en habilidades básicas esenciales para poder relacionarse con los demás, que sirven de soporte antes del aprendizaje de habilidades más complejas. El trabajo que se va a llevar a cabo en esta unidad debe enseñar al niño como relacionarse con otras personas en un contexto social, sirviendo estas habilidades básicas como punto de inicio de la interacción social. Para ello se va a entrenar a los niños en habilidades tales como saludar cuando lleguen a un lugar, sonreír ante la sonrisa de los demás, presentarse a sí mismo, hacer favores y demandas, y normas de cortesía y amabilidad.

2. Objetivos operativos

Los objetivos de los que consta este bloque son entrenar a los niños en habilidades tales como sonreír y reír, saludar, presentarse, hacer favores y establecer normas de cortesía y amabilidad. Dichos objetivos han sido extraídos de la clasificación que propone Monjas Casares (2004) sobre las habilidades sociales que deben ser incluidas en un programa.

- Sonreír y Reír

- Cuando un adulto u otro niño refuerza al niño por haber realizado una tarea correctamente, este debe sonreír a fin de mostrar que ha comprendido que es reforzado por hacer algo bien.
- Cuando una persona muestra una sonrisa social al niño, este debe devolver la sonrisa a fin de establecer una comunicación no verbal entre ambos.
- Ante una situación agradable, el niño debe sonreír o reír, comunicando que lo que está haciendo le gusta.

- Saludar

- Ante la llegada del niño a un lugar, debe saludar diciendo “*hola*” o utilizando otro elemento de saludo.

- Ante la llegada del niño a un lugar donde hay gente, debe ser capaz de utilizar los diferentes elementos de saludo tales como “*Buenos días*”, “*Buenas tardes*” y “*Buenas noches*”, en el momento del día que corresponda.
 - Cuando el niño vaya a abandonar un lugar, debe despedirse con un “*Adiós*” o “*Hasta luego*”.
- *Presentaciones*
- Cuando en un determinado contexto el niño se encuentra con personas que no conoce, tales como nuevos compañeros de clase, maestros o compañeros de juego, el niño debe acercarse a los mismos y presentarse diciendo su nombre.
 - Cuando el niño se presente ante una persona nueva y de su nombre, debe interesarse por la otra persona preguntando por el nombre de la misma también.
 - Cuando el niño se presente ante una persona nueva, solo debe dar la información sobre sí mismo que solicite el otro interlocutor.
 - Cuando el niño este conociendo a una persona nueva, solo debe solicitarle información básica, como la edad, profesión, colegio al que acude, intereses, etc.; o en tal caso información acorde a la conversación establecida.
- *Favores*
- Ante una petición de un adulto u otro niño, el niño debe realizar lo demandado, sin introducirse en un ciclo de preguntas, excusas o rabieta.
 - Ante una petición imposible o desmesurada el niño tienen que aprender a rechazarla.
 - Cuando el niño necesite algo que por sí mismo no pueda conseguir, debe ser capaz de solicitar ayuda a otras personas utilizando oraciones como “*¿Puedes ayudarme a...?*”, “*Podrías pasarme...*”, “*Necesito el ...*”
- *Cortesía y Amabilidad*
- Cuando el niño incumple una norma o hace algo que influye de manera negativa en otras personas, debe ser capaz de disculparse utilizando expresiones como “*perdón*” o “*lo siento*”.

- Cuando el niño hace una petición a otra persona, debe utilizar la expresión “*por favor*”, al final de su demanda.
- Cuando el niño pretende pasar ante un grupo de personas y necesita que estas se aparten, debe utilizar la expresión “*permiso*”, para que las personas se retiren sin molestarse y siempre debe pasar con el mayor cuidado posible.
- Cuando el niño se encuentre en una situación en la que está presente una persona embarazada, una persona mayor o una persona con una minusvalía, el niño debe procurar ser amable y intentar ayudar, de forma que le ceda su asiento, le abra la puerta o se retire para que esta persona pase.

3. Estructuración de los contenidos

1. El saludo
 - a. Practicar el saludo entre sus compañeros
 - b. Los diferentes elementos que podemos usar para el saludo
 - c. Hacer un rol-playing sobre una situación en la que se tiene que saludar.
2. La presentación
 - a. Que información debemos proporcionar
 - b. Rol-playing de presentaciones
3. La sonreír
 - a. Porque es importante sonreír
 - b. La sonrisa social
 - c. Practica de sonrisa social
4. Los favores y las demandas
 - a. Que son los favores y las demandas
 - b. A quien tenemos que hacerle favores y demandas
 - c. Practicar hacer favores a los demás
 - d. Practicar hacer demandas
5. Normas de cortesía y amabilidad
 - a. Que son las normas de cortesía y amabilidad
 - b. Cuando las usamos
 - c. Practicar “por favor”

- d. Practicar “disculpe”/ “perdone”
- e. Practicar “Lo siento”
- f. Practicar “gracias”
- g. Civismo en el medio de transporte

4. Prácticas – actividades

■ Práctica del saludo:

- Juego del “Hola”: Los niños comienzan a moverse por la sala al ritmo de una música. Cuando la música se para los niños tienen que saludar al niño que tengan más cerca con un *hola*. La dificultad del juego irá aumentando, informando a los niños de la hora que es cuando se pare la música. Al decidirles la hora, se pretende que utilice otra clave de saludo que previamente han aprendido como *buenos días*, *buenas tardes* y *buenas noches*.
- Canciones infantiles: Cantar y bailar una canción infantil de presentación “*Buenos días, ¿Cómo está?, gusto en saludarle, ya me voy*”.

■ Práctica de la presentación:

- Presentación ante el grupo: El terapeuta se presentará diciendo su nombres, su edad y diciendo algo que le gusta. Seguidamente se colocará una pegatina con su nombre.
- Rol-playing para presentarnos: el terapeuta escenifica una escena donde acaba de llegar a un lugar nuevo y conoce a una persona. Hace preguntas sobre su nombre, donde estudia, cuántos años tiene, si tiene hermanos y que le gusta hacer. Del mismo modo, el terapeuta responderá a las preguntas que le hace el interlocutor, que puede ser otro niño con un guión. Las preguntas que el terapeuta haga estarán escritas acompañadas de imágenes para que los niños las puedan leer en cartulinas pegadas en una pizarra. A continuación, los niños por parejas se tendrán que presentar. El terapeuta deberá moldearlos para que las preguntas sigan una línea de presentación y no se desvíen del tema trabajado. Finalmente, los niños deberán presentar a la persona que acaban de conocer al resto de sus compañeros, dando los datos que han conocido sobre la misma.

■ Práctica de la sonrisa:

- Juego de regálame una sonrisa: El juego consiste en explicarle a los niños que cada vez que yo les regale una sonrisa ellos deben regalarme otra. Gana el niño que más sonrisas regale entre sus compañeros cuando este le sonría. Para ello, se anotará en una cartulina el número de sonrisas que el niño da cuando otros le sonrían. Solo se anotaran como validas las sonrisas que respondan a otras sonrisas.
- Imágenes divertidas: A través de imágenes absurdas que se le proyectaran a los niños se pretende fomentar la risa social. Para ello se le presentarán fotos absurdas y se irán citando porque son divertidas, destacando los errores de las mismas. Además de fomentar la risa social en el grupo podremos trabajar la inflexibilidad mental.

■ Práctica hacer y demandar favores

- Buscar objetos perdidos: El terapeuta demandará a los niños que busquen objetos que este ha perdido y que se los den. Los niños tendrán que buscar los objetos y devolvérselos al terapeuta. Más tarde el terapeuta hará demandas imposibles, para que los niños aprendan a decir “no puedo” o “eso es imposible”. Con este juego se intenta hacer ver a los niños que deben ayudar cuando las demandas son posibles y desistir cuando no lo son.
- Juego de pedir: Los niños se sitúan en parejas. El terapeuta les da unas imágenes con objetos que tienen que buscar. Uno de los niños sin enseñarle la tarjeta al otro miembro de su pareja, tiene que pedirle, de forma educada, que busque el objeto mediante “puedes buscar...”. Luego los papeles se intercambian para que todos los niños hagan demandas.

■ Práctica de normas de cortesía

- “Por favor”: Mediante rol-playing el terapeuta representa una situación en la que tiene que hacer una demanda y utilizar *por favor*. Después el terapeuta le solicitará a los niños que hagan demandas utilizando el *por favor* en la oración.
- “Lo siento”/”Perdón”: Mediante rol-playing el terapeuta representa una situación en la que tiene que hacer una demanda y utilizar *lo siento* o

perdón. Después el terapeuta le solicitará a los niños que hagan demandas utilizando *los siento o perdón* en la oración.

- “Gracias”: Mediante rol-playing el terapeuta representa una situación en la que tiene que hacer una demanda y utilizar *gracias*. Después el terapeuta le solicitará a los niños que hagan demandas utilizando *gracias* en la oración.
- “Disculpe”/”Perdone”: Mediante rol-playing el terapeuta representa una situación en la que tiene que hacer una demanda y utilizar *disculpe/perdone*. Después el terapeuta le solicitará a los niños que hagan demandas utilizando *disculpe/perdone* en la oración.
- Civismo en el autobús: Se le explica a los niños las necesidades que pueden tener personas con minusvalía, embarazadas o ancianas en el autobús. Para ello se les dirá que se pongan a la pata coja y se les moverá para que experimenten lo que sienten las personas más desvalidas. Tras esto se reproducirá un role-playing donde una persona con alguna de estas necesidades está de pie en el autobús y un niño sentado. Se les enseñará cómo ceder su asiento a quien más lo necesita. Después en parejas que se les dará unos papeles y cada pareja representará una situación social de ayuda.

5. Equipo y material

Para la realización de este bloque y sus correspondientes prácticas será necesario:

Ordenador con acceso a internet	CD de música
Pizarra magnética	Cartulinas
Selección de imágenes divertidas	Juguetes
Imágenes de objetos	Pegatinas
Rotuladores	

Bloque 2: Entrenamiento en habilidades conversacionales

1. Objetivo específico

Entrenamiento en habilidades de conversacionales necesarias para establecer, mantener y finalizar una comunicación con otra persona.

El trabajo que se va a llevar a cabo en esta unidad debe enseñar al niño como mantener un diálogo con otra persona sobre una temática concreta. Para ello el niño deberá dominar habilidades para el inicio, mantenimiento y finalización de una conversación. Así como unirse a una conversación ya en curso, conversar en grupo de personas y respetar los turnos de palabra.

2. Objetivos operativos

- Iniciar conversaciones
 - Cuando el niños se encuentre en un contexto social con otras personas debe ser capaz de iniciar una conversación haciendo propuestas o sugerencias como “¿Qué os parece si...?”, “Podemos...”, “Vamos a...”; o mostrando su opinión como “Yo creo que...”, “Yo opino...”, o “Desde mi punto de vista...”.
- Mantener una conversación
 - Cuando una persona haga una propuesta el niño debe realizar una escucha activa para poder continuar la conversación siguiendo con el tema planteado, así como responder y hacer preguntas relacionadas con el tema.
 - Cuando una persona haga una propuesta, el niño debe mostrar su grado de acuerdo (“a mí me parece bien”, “estoy de acuerdo”, “vale”) o su desacuerdo (“no estoy de acuerdo”; “no me parece bien”).
 - Cuando el niño mantenga una conversación con otra persona, debe continuar con el tema hasta que este decaiga, sin saltar a otro tema.
- Terminar conversaciones
 - Cuando se haya llegado a un acuerdo o se haya hablado mucho tiempo sobre un tema, el niño podrá cerrar el tema con un resumen del mismo.

- Cuando no se quiera continuar hablando del tema, el niño puede utilizar frases auxiliares tales como *“todo esto es muy interesante, ¿pero qué opinas de...”*, *“en relación a esto que hablamos...”*, *“bueno, cambiando de tema...”*, *“ya no quiero hablar más de ese tema”*.
 - Cuando el niño no quiera seguir hablando mas con la otra persona, debe cerrar la conversación con una frase tal como *“me ha gustado hablar contigo de esto”*, *“me he divertido hablando contigo, ahora voy a hablar con otras personas”*, *“que interesante, pero ahora voy a hablar con otras personas”*.
- Unirse a la conversación de otros
- Cuando un grupo de personas están hablando y el niño se quiera unir a ellas, debe acercarse y preguntar *“¿De qué estáis hablando?”*, y escuchar activamente lo que le dicen los interlocutores.
 - Cuando un grupo de personas están hablando, el niño se puede unir a ellas de forma silenciosa y cuando lleva un tiempo escuchando el tema y las opiniones de cada uno de los interlocutores, el puede hablar sobre el tema también.
 - Cuando un grupo de personas están hablando, un niño puede hacer una invitación a otro para que se una a la conversación.
- Conversaciones de grupo
- Cuando un niño participe en una conversación de grupo debe hacer peticiones a los otros participantes, para que estos hablen sobre el tema con frases tales como *“¿A ti que te parece?”*, *“¿Tu qué dices?”*, *“¿Estás de acuerdo?”*.
 - Cuando un niño participe en una conversación de grupo debe aceptar sin enfadarse y sin criticar los acuerdos a los que llegue el grupo.
 - Cuando el niño que participa en una conversación de grupo no esté de acuerdo y no quiera aceptar el acuerdo al que llegue el grupo, debe retirarse sin enfadarse o criticar los acuerdos a los que llegó el grupo.
- Respetar turno:
- Cuando el niño está participando en una conversación no puede acaparar el turno de palabra o realizar monólogos, debe dar la oportunidad al otro o otros interlocutores a que expresen su opinión.

- Cuando un interlocutor está hablando el niño tiene que esperar a que este termine para poder hablar él. En ningún caso es correcto que el niño alce la voz por encima del otro interlocutor solapando su turno.

3. Estructuración de los contenidos

1. Iniciar una conversación
 - a. Como iniciar una conversación
 - b. Temas de conversación
 - c. Practicar la conversación
2. Mantener la conversación
 - a. Escucha activa
 - b. Responder a preguntas
 - c. Hacer preguntas
 - d. Practicar mantener una conversación
3. Finalizar una conversación
 - a. Cambiar de tema
 - b. Dejar al interlocutor
4. Unirse a una conversación
 - a. Escucha activa
 - b. Participación
 - c. Practica de unirse a una conversación
5. Dialogar en grupo
 - a. Escuchar opiniones
 - b. Practica de dialogo en grupo
6. Respetar turnos de palabra
 - a. Formas de guardar el turno
 - b. Practica de respetar turnos

4. Prácticas – actividades

- Practica de inicio y mantenimiento de una conversación:
 - Modelo: El terapeuta actúa como modelo escogiendo un tema, aprovechando los intereses de los niños, y haciendo preguntas a los niños al mismo tiempo que los incita para que estos le hagan preguntas a él. El modelo, además, debe mostrar expresiones de acuerdo y desacuerdo.

- La piñata: Los niños se agrupan por parejas y del techo hay unos papeles colgados con temas de los que hablar. Estos temas han sido propuestos por los niños. Un niño de cada pareja da un salto y coge un papel con un dibujo y una palabra escrita sobre el tema del que tiene que comenzar a hablar. Cuando llevan un rato hablando el terapeuta dice “*cambio*” y el otro miembro de la pareja coge un tema nuevo. El papel de el terapeuta en este juego será el de orientar a los niños a que no se desvíen del tema de conversación y a que uno de ellos no acapare todo el tema.

■ Práctica de finalización de la conversación.

- Noticia: Cuando ambos niños desean finalizar una conversación deben hacer un breve resumen de lo que han hablado. Para ello, se harán pasar por periodistas y comentar el uno con el otro brevemente de lo que se ha hablado en la conversación.
- Cuando el niño no quiere continuar con ese niño:
 - El juego es similar al de la piñata, pero en este caso cuando el niño no quiera seguir hablando con ese niño debe decirle “*me he divertido, pero ahora quiero hablar con otros niños*”, seguidamente se sienta en su sitio a la espera de que los otros compañeros terminen su conversación para poder hablar con uno de ellos.
- Cuando el niño quiere cambiar de tema:
 - El juego sigue las normas que juego piñata, pero en este caso se le dice al niño que si el tema no le interesa, le proponga a su compañero “*esto no es muy divertido, ¿hablamos de otra cosa?*”. Si el otro niño accede, ambos levantarán la mano. Seguidamente el terapeuta les reforzará por su acuerdo y les incitará a coger otro tema.

■ Práctica de unirse a un grupo.

- Grupo de debate: el terapeuta elegirá a un niño y comenzaran una conversación. Seguidamente nombrará a otro niño más para que se una a la conversación. Así hasta que todos los niños estén participando en la misma y dando su opinión. El niño que se une tiene que preguntar al resto “*¿De qué estáis hablando?*”.

- Cuchicheos al oído: El terapeuta elige a un niño y le dice algo al oído. Este niño llamará a otro niño que se unirá a los cuchicheos, este a su vez llamará a otro, así hasta que todos los niños estén participando.

■ Práctica de respetar turnos

- El pañuelo: Para respetar el turno de los otros y no reaccionar con impulsividad, a cada niño se les asignará un número. EL terapeuta tendrá un pañuelo en la mano que cada niño tiene que robar. Cuando el terapeuta diga un número al niño que se le haya asignado tiene que correr y coger el pañuelo.
- Críticos de cine: Se les dirá a los niños que son unos críticos de cine y van a decir que les ha parecido una película. Se proyectará un breve video de dibujos animados y posteriormente los niños de manera organizada deberán mostrar su opinión ante el tema. Después podrán debatir el tema.

5. Equipo y material

Para la realización de las actividades de este bloque será necesario:

Pictogramas	Papel
Rotulador	Lana
Cinta adhesiva	Pañuelo
Ordenador	Escenas de dibujos

Bloque 3: Entrenamiento en habilidades de juego

1. Objetivo específico

Entrenamiento en habilidades de juego para establecer relaciones sociales con sus iguales a través de la actividad más usual entre los niños, el juego. El trabajo que se va a llevar a cabo en esta unidad debe enseñar al niño como mantener un juego participativo con otros niños. Para ello el niño deberá dominar habilidades para acercarse a los demás, hacer invitaciones al juego y participar siguiendo normas. Así como flexibilidad para adaptarse al juego de los otros y ser imaginativo y creativo.

2. Objetivos operativos

- Invitar a alguien

- Cuando el niño quiera jugar con otros niños, deberá acercarse a otros niños y preguntarles si quieren jugar con él a un juego.
- Cuando el niño quiera jugar con otros niños a un juego, deberá explicarle a los otros niños las normas o reglas de ese juego.

- Unirse al juego con otros

- Cuando el niño quiera participar en un juego al que juegan otros niños, deberá acercarse y preguntar si puede participar con preguntas como “¿Puedo jugar?” o “¿A qué estáis jugando?”.
- Cuando el niño quiera participar en el juego de otros deberá preguntar por las normas y reglas del juego, “¿Cómo se juega?” o “¿Cuáles son las normas?”.

- Ponerse de acuerdo para jugar

- Cuando el niño se encuentra con otros niños y van a comenzar un juego, estos deberán marcar cuáles van a ser las normas del juego y el papel que les corresponde a cada niño.
- Cuando uno de los niños no cumple las normas, el grupo debe volver a explicarle como se juega y cuál es el papel que se espera que realice.

- Cooperar y Compartir

- Cuando los niños están jugando, el niño que quiera un objeto que tiene otro niño debe pedirselo con amabilidad utilizando las palabras “*por favor*”, al final de su petición.
 - Cuando los niños estén jugando y otro niño solicite un juguete que está siendo usado, el niño que tiene el juguete debe cedérselo al niño que lo demanda.
 - Cuando los niños están jugando, más de un niño puede utilizar un mismo objeto en el juego, haciendo un juego conjunto con el mismo.
 - Cuando los niños están jugando, deben procurar interactuar, haciendo que las acciones que llevan cada uno a cabo repercutan en las actuaciones de los otros, de modo que hablen sobre el juego, comenten y se cedan objetos.
- Creatividad/Imaginación
- Cuando el niño quiera iniciar un juego, este debe ser creativo, utilizando los elementos de los que dispone en su medio incorporándolos a su juego, dándole funciones diferentes a las que tiene en realidad, como por ejemplo, usar una botella como una nave espacial o un cojín como una montaña.
 - Cuando el niño está implicado en un juego, debe ser innovador y crear situaciones novedosas, sin seguir siempre el mismo patrón de juego, como por ejemplo, si tiene unos bloques de construcción, hacer torres, muros, puentes y no siempre construir lo mismo.
 - Cuando el niño no disponga de elementos en su entorno que pueda incorporar al juego, inventar o reproducir juegos en los que solo sea necesario la imaginación, como por ejemplo el escondite, el hacerse pasar por un astronauta, etc.

3. Estructuración de los contenidos

1. Invitar a alguien a jugar
 - a. Como invitar a alguien a jugar
 - b. Practica de invitación
 - c. Como rehusar una invitación
 - d. Práctica de negación

2. Unirse al juego
 - a. Como unirse a un juego iniciado
 - b. Prácticas de unión al juego
3. Ponerse de acuerdo para jugar
 - a. Como alcanzar el consenso
 - b. Turnos de palabra
 - c. Prácticas de acuerdo
4. Cooperación y compartir
 - a. Como cooperar
 - b. Compartir nuestras cosas
 - c. Práctica de cooperación
 - d. Práctica de compartir
5. Creatividad/ Imaginación
 - a. Que es la creatividad
 - b. Práctica de creatividad
 - c. Práctica de imaginación

4. Prácticas – actividades

■ Práctica de invitación:

- Ocupar todas las sillas: Todos los niños se reparten por la habitación. Uno de los niños es el encargado de las sillas. Uno por uno se tiene que ir acercando al resto de los niños y solicitándoles que participen en su juego y que ocupen una de las sillas. Cuando todas las sillas están ocupadas se procederá a poner música para que los niños bailen alrededor de las sillas.

■ Práctica de negar una invitación

- No ocupar la silla: De igual forma que el juego anterior, los niños se distribuyen por la habitación y uno de los niños es el encargado de las sillas, pero en este caso los demás niños tienen que rechazar la invitación de una forma cordial. Para ello deben emplear frases como “no gracias”, “estoy jugando a otra cosa” o “me apetece jugar solo”.

■ Práctica de unirse a un grupo

- Los muditos: Dos niños están jugando a un juego y no pueden hablar. Tienen que tener la boca cerrada. El resto de los niños también sin hablar deben observar el juego al que estos otros están jugando y unirse.
- Los ciegucecitos: El juego es igual que el de los muditos, pero en este caso los niños tienen los ojos cerrados y no puede ver a qué juegan los otros niños y tiene que hacer preguntas.
- Práctica de llegar a un acuerdo para jugar
 - Elegir juego: Se les enseñan a los niños dos juegos de mesa con los que jugar, por ejemplo, el parchís y la oca. Uno está por delante del tablero y otro por detrás, así que solo podrán jugar a uno. Los niños se deben poner de acuerdo, dando sus argumentos para decidir a cual jugar. En este caso, el terapeuta actúa de moderador para que todos se mantengan en el tema.
 - “No recuerdo las normas”: Los niños y el terapeuta juegan a un juego de normas, tales como los citados anteriormente como parchís o la oca. El terapeuta constantemente está haciendo trampas o equivocándose, de este modo, los niños deberán recordarle las normas constantemente.
- Práctica de cooperación
 - Las ciudades de colores: Los niños se sientan en el suelo. A cada niño se le da un puñado de piezas de colores. A continuación, se le asigna un color a cada niño, diciendo “*tu ciudad tiene que ser de color...*”. Los niños necesitan piezas de colores que tienen sus otros compañeros, pero estos no se pueden levantar para dárselas. Así que tiene que solicitar a sus compañeros las piezas del color que necesitan.
- Práctica de compartir
 - Mantear a la pelota: Se les da a los niños un trozo de tela. Cada uno tiene que coger una esquina para mantear a una pelota. Si uno de los niños suelta una esquina la pelota caerá al suelo.
 - Juego de los bolos: Se les da a los niños una pelota y un grupo de bolos que deben derribar. Los niños deben compartir la pelota para poder derribar cada uno de ellos en su turno los bolos.

■ Práctica de creatividad

- Dibujos fantásticos: El terapeuta les cuenta a los niños una leyenda sobre un ser que vivía en el bosque sin darle una descripción del mismo. Cuando termina la narración les pide a los niños que dibujen al ser. Para finalizar, los niños tendrán que explicar al resto de compañeros como creen que era ese ser.

■ Práctica de imaginación:

- Carreras de caballos: El terapeuta les dice a los niños que van a hacer carreras de caballos. Cada niño tiene que coger un elemento de su entorno e imitar la postura de montarse a caballo. Después, el terapeuta marcara un recorrido que los niños tendrán que seguir.
- Construcciones: Se les da a los niños un puñado de bloques de construcción y estos deben crear por parejas los diferentes objetos que les solicite el terapeuta cambiando el patrón de construcción. Por ejemplo, pueden crear una nave espacial, un castillo, una torre, una serpiente, una pirámide, etc.

5. Equipo y material

Para trabajar esta unidad se va a necesitar:

Pizarra magnética	Cd con música infantil
Construcciones encajables de diferentes colores	trozo de tela de 1'5 x 1'5
Bolos	Folios
Pelota pequeña	Ceras o lápices de colores
Oca y u parchís	Pañuelo de cuello
Dados	Equipo de música
Fichas de colores	Pictogramas

Bloque 4: Entrenamiento en habilidades emocionales

1. Objetivo específico

El objetivo del entrenamiento en habilidades emocionales es que los niños con TGD reconozcan sus propias emociones en el momento en que las están experimentando y sepan expresarlas a los demás. De igual forma, se instruirá a estos niños a reconocer emociones en los demás a través de las expresiones faciales de los mismos. La expresión y el reconocimiento de emociones juegan un papel fundamental en las relaciones sociales, por lo cual el entrenamiento en las mismas puede mejorar la calidad de los vínculos sociales que establezca el niño.

2. Objetivos operativos

- Expresar emociones

- Cuando se le solicite al niño que exprese una emoción, este debe reproducirla haciendo uso de su expresión facial y corporal.
- Cuando el niño esté expresando una emoción sobrevenida, deberá poder citar los cambios conductuales que en él se están produciendo, como reír, llorar, etc.

- Reconocer emociones propias

- Cuando el niño tenga miedo por algo, reforzarlo y decirle “*tienes miedo de...*”
- Cuando el niño se esté divirtiendo con una actividad, reforzarlo y decirle “*estas contento*” o “*estas feliz*”.
- Cuando el niño se sorprenda por un acontecimiento que no esperaba que fuera a ocurrir, reforzarle y decirle “*eso no los esperabas, estas sorprendido*”.
- Cuando el niño se entristezca, por algo malo que le ha sucedido, reforzarle diciéndole “*estas triste*”.
- Cuando el niño se enfade por algo que ha salido mal, reforzarle diciéndole “*estas enfadado*”.

- Cuando ocurra algún acontecimiento, el terapeuta deberá mostrar la expresión facial que corresponda con la situación y emoción, sirviendo como modelo al niño.
- Cuando el niño observe una escena, bien sea una imagen o un video, debe identificar la cara del protagonista y decir que emoción está experimentando.
- Ante la expresión facial de una emoción por parte de una persona, el niño tendrá que ser capaz de reproducirla e identificar verbalmente de que emoción se trata.
- Ante la narración de una historia social, el niño deberá inferir que emoción experimentarán los personajes de la historia.

3. Estructuración de los contenidos

1. Expresar emociones

- a. Que son las emociones
- b. Tipos de emociones
- c. Emociones expresadas con el lenguaje
- d. Emociones expresadas con el cuerpo
- e. Práctica de expresión de emociones

2. Reconocer emociones

- a. Modelado de emociones
- b. Prácticas de reconocimiento de emociones

4. Prácticas – actividades

■ Práctica de expresión de emociones

- El baile de los cinco ritmos: Se les propone a los niños un baile que consta de cinco partes con cinco ritmos diferentes. Cada ritmo representa una emoción. En cada ritmo el cuerpo y la forma de seguir la música del niño se debe adaptar a la emoción que representa.
- Las caras: El terapeuta fingirá una emoción facial y los niños tiene que imitarla y posteriormente darle un nombre.

■ Práctica de reconocimiento de emociones

- Carrera de obstáculos: Los niños se agrupan en parejas. Un niño de la pareja tiene que representar una emoción que le dirá el terapeuta y el compañero debe adivinar que emoción es y seguidamente ir a por el pictograma que corresponda. El nivel del juego puede aumentar, cambiando los pictogramas por objetos. Por ejemplo, si su compañero expresa tristeza puede darle un pañuelo; si expresa sorpresa, un regalo; si expresa alegría, una flor; si expresa miedo, un abrazo; y si expresa enfado, puede sentarse a su lado.
- Críticos de cine: Se presentan diferentes videos breves de dibujos animados y los niños deben identificar que emoción está experimentando el personaje. Para aumentar la dificultad si lo anterior es superado, se pondrán videos de dibujos animados que tras la ocurrencia de un acontecimiento, los niños deduzcan que emoción experimentará el protagonista. Por último, el nivel puede ser incrementado aun más si ponemos video de personas reales en los cuales los niños tengan que reconocer las expresiones emocionales.
- Cuento: El terapeuta les narra a los niños una historia con gran carga emocional y les va preguntando a los niños que como creen ellos que se van sintiendo los personajes según las cosas que les van ocurriendo.
- Teatro de marionetas: Los niños en parejas, ayudados por el terapeuta tendrán que representar una historia con marionetas sobre un acontecimiento con carga emocional. Mientras los otros niños tendrán que actuar de público.
- Rol-playing: Mediante instrucción del terapeuta los niños tendrán que representar una situación con carga emocional y expresar las emociones de forma exagerada con la cara y el cuerpo.

5. Equipo y material

Para trabajar esta unidad se va a necesitar:

Ordenador con acceso a internet	Imágenes de personas expresando emociones
Imágenes de emociones en pictogramas	Selección de videos de emociones (tanto reales como dibujos animados)
Cuentos	Marionetas
Música de cinco ritmos	Altavoces
2 Cajas de regalo	2 pañuelos
2 flores	

Anexo V: Planificación de las **sesiones**

SESION 1: 11 DE ENERO DE 2013

El tema del que se va a tratar en la primera sesión son las habilidades sociales básicas. Se espera que esta primera sesión sirva de base para el resto de sesiones, puesto que conceptos y prácticas que se aprendan en esta sesión se van a repetir a lo largo de todas las demás sesiones. Es una sesión muy importante, ya que los niños se van a encontrar reunidos por primera vez, lo cual va a dar muchas pistas al terapeuta sobre cómo va a funcionar el grupo, así como la forma de acotación de los niños al encontrarse en un espacio social entre iguales. Las normas y control que se impongan en esta primera sesión determinarán en gran medida el desarrollo de las actividades futuras. Por lo tanto, se ha de estar muy atento a las actuaciones de los niños para implantar consecuencias adecuadas a sus conductas.

1. Estructuración de la sesión

Los primeros 10 minutos de la sesión se van a dedicar a la recepción de los niños, así como a 5 minutos de tiempo libre para observar si interactúan los unos con los otros.

Seguidamente, se conducirá a los niños a sus asientos y se realizarán las correspondientes presentaciones. El terapeuta se presentará, dirá su nombre su edad y algo que le gusta y se pondrá una pegatina con su nombre. Seguidamente será el turno de las presentaciones de los niños que deberán repetir la misma estructura del terapeuta. Para continuar con el tema de las presentaciones, el terapeuta explicará porque es importante que nos presentemos y la información que se debe dar. A continuación pasarán a un rol- playing sobre presentaciones. Estas actividades no deberán exceder los 25 minutos.

Cuando se termine con las presentaciones, el terapeuta expondrá las normas del aula que todos deben respetar. Además, el terapeuta informa de que si todos los niños cumplen las normas recibirán una estrella que se podrá intercambiar al final de la clase por 5 minutos de juego libre. Esta actividad durará un máximo de 10 minutos.

La última actividad que se realizará en esta primera sesión es el juego del “hola”. En primer lugar los niños jugaran con el juego del hola 2 minutos. Después se detendrá

para que el terapeuta les explique mediante ayudas visuales los conceptos de “*buenos días*”; “*buenas tardes*” y “*buenas noches*” y se continuará con el juego otros 2 minutos. En total la actividad durará unos 10 o 15 minutos.

Finalmente, se colocarán las estrellas de los niños en el panel de comportamiento y se les permitirá realizar 5 minutos de juego libre.

2. Formulación de objetivos operativos de la sesión

1. Ante la llegada del niño a un lugar, debe saludar diciendo “*hola*” o utilizando otro elemento de saludo.
2. Ante la llegada del niño a un lugar donde hay gente, debe ser capaz de utilizar los diferentes elementos de saludo tales como “*Buenos días*”, “*Buenas tardes*” y “*Buenas noches*”, en el momento del día que corresponda.
3. Cuando en un determinado contexto el niño se encuentra con personas que no conoce, tales como nuevos compañeros de clase, maestros o compañeros de juego, el niño debe acercarse a los mismos y presentarse diciendo su nombre.
4. Cuando el niño se presente ante una persona nueva, solo debe dar información la información sobre sí mismo que solicite el otro interlocutor.
5. Cuando el niño este conociendo a una persona nueva, solo debe solicitarle información básica, como la edad, profesión, colegio al que acude, intereses, etc.; o en tal caso información acorde a la conversación establecida.

3. Diseño de prácticas y Actividades de Aprendizaje

Para trabajar los dos primeros objetivos se utilizará la actividad del juego del “*Hola*” donde los niños comienzan a moverse por la sala al ritmo de una música. Cuando la música se para los niños tienen que saludar al niño que tengan más cerca con un *hola*. La dificultad del juego irá aumentando, informando a los niños de la hora que es cuando se pare la música. Al decidles la hora, se pretende que utilice otra clave de saludo que previamente han aprendido como *buenos días*, *buenas tardes* y *buenas noches*.

Para cubrir los objetivos de presentación (3 al 5) se trabajará mediante la presentación ante el grupo y el rol- playing. En la presentación ante el grupo el terapeuta se presentará diciendo su nombres, su edad y diciendo algo que le gusta. Seguidamente se colocará una pegatina con su nombre. En el rol-playing el terapeuta escenifica una

escena donde acaba de llegar a un lugar nuevo y conoce a una persona. Hace preguntas sobre su nombre, donde estudia, cuántos años tiene, si tiene hermanos y que le gusta hacer. Del mismo modo, el terapeuta responderá a las preguntas que le hace el interlocutor, que puede ser otro niño con un guión. Las preguntas que el terapeuta haga estarán escritas acompañadas de imágenes para que los niños las puedan leer en cartulinas pegadas en una pizarra. A continuación, los niños por parejas se tendrán que presentar. El terapeuta deberá moldearlos para que las preguntas sigan una línea de presentación y no se desvíen del tema trabajado. Finalmente, los niños deberán presentar a la persona que acaban de conocer al resto de sus compañeros, dando los datos que han conocido sobre la misma.

4. Medios didácticos

Para impartir esta sesión se requerirá:

- Un ordenador, el cual tenga acceso a internet
- Una pizarra magnética
- Un CD con música
- Cartulina
- Pegatinas
- Rotulador

Para la realización de las tareas de los alumnos en este caso no requieren de ningún material.

SESION 2: 25 DE ENERO DE 2013

El tema del que se va a tratar en la segunda sesión es la continuación de las habilidades sociales básicas. Se espera que esta segunda sesión se consolide conceptos ensayados en la sesión anterior y que se aprendan otros conceptos que puedan dar lugar a la adquisición de habilidades más complejas. Las normas y control que se impongan en esta primera sesión determinarán en gran medida el desarrollo de las actividades futuras. Por lo tanto, se va a hacer hincapié en que los niños saluden al terapeuta y a sus compañeros cuando entren en sesión, así como se despidan cuando se vayan.

1. Estructuración de la sesión

Los primeros 5 minutos de la sesión se van a dedicar a que los niños saluden a sus compañeros cuando entren y les pregunten como están. Seguidamente deben acomodarse en sus asientos.

A continuación se recordarán las normas de clase y de convivencia, explicando cuales son las consecuencias de un buen y mal comportamiento en la sesión, a los cual se dedicarán 5 minutos.

Para consolidar los conceptos aprendidos en la sesión anterior de saludar, en esta sesión vamos a jugar a cantar y bailar con canciones infantiles tales como *hola Don Pepito*. A esta actividad le vamos a dedicar unos 10 minutos.

Seguidamente explicaremos lo impórtateme que es la sonrisa en el mundo social y seguidamente se jugará al juego de *regálame una sonrisa*. A esta actividad se dedicarán unos 5 minutos.

La última actividad que se realizará es el role-playing de presentaciones. El terapeuta representará un role playing con uno de los niños mientras el resto observa. Después dos niños saldrán y representarán una presentación. Finalmente los otros dos niños deberán realizar la misma actividad. A lo largo de la representación y ala finalización de la misma, tanto el terapeuta como los otros dos compañeros irán dando feedback. Esta actividad durará unos 30 minutos.

Los 5 minutos finales de la sesión se dedicaran, si los niños han cumplido las normas de clase, a ver imágenes divertidas que los hagan reír, trabajando de este modo la risa y la sonrisa, así como a tiempo libre.

2. Formulación de objetivos operativos de la sesión

1. Ante la llegada del niño a un lugar, debe saludar diciendo “*hola*” o utilizando otro elemento de saludo.
2. Ante la llegada del niño a un lugar donde hay gente, debe ser capaz de utilizar los diferentes elementos de saludo tales como “*Buenos días*”, “*Buenas tardes*” y “*Buenas noches*”, en el momento del día que corresponda.
3. Cuando un adulto u otro niño refuerza al niño por haber realizado una tarea correctamente, este debe sonreír a fin de mostrar que ha comprendido que es reforzado por hacer algo bien.
4. Cuando una persona muestra una sonrisa social al niño, este debe devolver la sonrisa a fin de establecer una comunicación no verbal entre ambos.
5. Ante una situación agradable, el niño debe sonreír o reír, comunicando que lo que está haciendo le gusta.
6. Cuando en un determinado contexto el niño se encuentra con personas que no conoce, tales como nuevos compañeros de clase, maestros o compañeros de juego, el niño debe acercarse a los mismos y presentarse diciendo su nombre.
7. Cuando el niño se presente ante una persona nueva y de su nombre, debe interesarse por la otra persona preguntando por el nombre de la misma también.
8. Cuando el niño se presente ante una persona nueva, solo debe dar la información sobre sí mismo que solicite el otro interlocutor.
9. Cuando el niño este conociendo a una persona nueva, solo debe solicitarle información básica, como la edad, profesión, colegio al que acude, intereses, etc.; o en tal caso información acorde a la conversación establecida.

3. Diseño de prácticas y Actividades de Aprendizaje

Las actividades planteadas en esta sesión se relacionan con la sonrisa social, hacer y pedir favores y consolidar el saludo. De tal modo, se empleará el *juego de regálame una sonrisa*, que consistía en que mediante el juego los niños se sonrieran los unos a los otros, para trabajar los objetivos de que el niño devuelva a un adulto la sonrisa ante un reforzamiento y del mismo modo lo haga con otros niños a fin de establecer una comunicación no verbal.

Por otra parte el rol-playing de presentaciones pretende reforzar el aprendizaje de la primera sesión donde los niños se conocieron por primera vez, así como dar más ejemplos de situaciones en las que los niños se van a tener que presentar y cuál es la mejor forma de hacerlo. Además, se van a dar una serie de pautas de qué tipo de información es necesaria dar en cada caso cuando nos presentamos para no abrumar al receptor ni ser demasiados escuetos.

4. Medios didácticos

Para impartir esta sesión se requerirá:

- Un ordenador, el cual tenga acceso a internet
- Una pizarra magnética
- Un CD con música
- Cartulina
- Pegatinas
- Rotulador
- Tarjetas de imágenes
- Juguetes

SESIÓN 3: 1 DE FEBRERO DE 2013

La temática a tratar en la sesión pretende consolidar las presentaciones y trabajar las normas de cortesía o de civismo. Con esta sesión se finalizaría el bloque de habilidades sociales básicas. A pesar de ello, todos los conceptos aprendidos en este bloque van a estar presentes a lo largo del resto de sesiones.

1. Estructuración de la sesión

Los primeros 5 minutos de la sesión se van a dedicar a que los niños saluden a sus compañeros cuando entren y les pregunten como están. Seguidamente deben acomodarse en sus asientos.

A continuación se recordarán las normas de clase y de convivencia, explicando cuales son las consecuencias de un buen y mal comportamiento en la sesión, a los cual se dedicarán 5 minutos.

La primera actividad que se realizará será la actividad de hacer y demandar favores. A través de los dos juegos propuestos, *Búsqueda del objeto perdido* y *el juego de pedir*, se enseñará a los niños la forma más adecuada de hacer demandas y responder a estas. A estos dos juegos se dedicarán 20 minutos, de los cuales, 13 minutos se dedicaran *Búsqueda de objetos* y 7 minutos a *el juego de pedir*.

Los siguientes 15 minutos se dedicaran a la práctica de rol-playing de normas de cortesía. En esta actividad el terapeuta interpretará una situación social en la que se deban utilizar conceptos sociales de *por favor*, *gracias*, *disculpe*, etc. A continuación serán los niños los que deben interpretar una situación social en la que haya que utilizar esos conceptos.

Posibles situaciones:

- Se me ha caído una moneda y otra persona me la devuelve: *gracias*
- No alcanzo un bote y pido ayuda: *por favor*.
- Chocas con alguien por la calle: *perdone*
- Te equivocas y coges una sudadera que no era la tuya, cuando la devuelves: *lo siento*
- Una persona está dado muchas voces en el autobús: *disculpe*.

La última actividad de la sesión se dedicará a presentar mediante un ordenador imágenes divertidas que hagan reír a los niños y donde tienen que identificar el porqué es divertida. A esta actividad se le dedicarán 10 minutos.

Los últimos cinco minutos de la sesión se dedicarán a tiempo libre si los niños han cumplido con las normas de clase.

2. Formulación de objetivos operativos de la sesión

1. Ante una petición de un adulto u otro niño, el niño debe realizar lo demandado, sin introducirse en un ciclo de preguntas, excusas o rabieta.
2. Ante una petición imposible o desmesurada el niño tienen que aprender a rechazarla.
3. Cuando el niño necesite algo que por sí mismo no pueda conseguir, debe ser capaz de solicitar ayuda a otras personas utilizando oraciones como “¿Puedes ayudarme a...?”, “Podrías pasarme...”, “Necesito el ...”
4. Cuando el niño incumple una norma o hace algo que influye de manera negativa en otras personas, debe ser capaz de disculparse utilizando expresiones como “perdón” o “lo siento”.
5. Cuando el niño hace una petición a otra persona, debe utilizar la expresión “por favor”, al final de su demanda.
6. Cuando el niño pretende pasar ante un grupo de personas y necesita que estas se aparten, debe utilizar la expresión “permiso”, para que las personas se retiren sin molestarse y siempre debe pasar con el mayor cuidado posible.
7. Cuando el niño se encuentre en una situación en la que está presente una persona embarazada, una persona mayor o una persona con una minusvalía, el niño debe procurar ser amable y intentar ayudar, de forma que le ceda su asiento, le abra la puerta o se retire para que esta persona pase.
8. Ante una situación agradable, el niño debe sonreír o reír comunicando que lo que está haciendo le gusta.

3. Diseño de prácticas y Actividades de Aprendizaje

La práctica de Buscar objetos perdidos y el Juego de pedir pretenden fomentar las habilidades de pedir y hacer favores en los niños. De tal modo se pretenden que los niños aprendan a formular oraciones de demanda para que sus peticiones sean más exitosas.

Por otra parte, mediante las actividades de rol- playing representando normas de cortesía y de civismo, pretendemos que los niños adquieran conceptos tan básicos y fundamentales en la vida social como es el uso espontaneo de *por favor, gracias, lo siento, perdone y disculpe*. Estas habilidades complementan también a la formulación de peticiones, puesto que muchas de estas partículas son utilizadas en demandas y ofrecimiento de favores.

Por último, Imágenes divertidas con las imágenes divertidas se pretende que el niño sea capaz de comunicar e identificar las situaciones divertidas, expresando a través de la risa que lo que está haciendo o viendo le gusta o le divierte.

4. Medios didácticos

Para impartir esta sesión se requiere:

- Objetos e imágenes de los mismos
- Hilo
- Cinta adhesiva
- Ordenador
- Powert-point con imágenesdivertidas

SESIÓN 4: 8 DE FEBRERO DE 2013

La temática que se va a tratar en esta tercera sesión es las habilidades de conversación, concretamente en el inicio, mantenimiento y finalización de una conversación. Lo que se pretende por lo tanto es que los niños cuenten con recursos para establecer conversaciones fluidas, manteniendo el curso de un tema desde sus puntos más álgidos hasta su decaimiento, así como saber cuando el tema y la conversación debe finalizar. Al mismo tiempo, las actividades que se van a llevar en esta sesión pretenden establecer lazos más fuertes entre los niños que participan en el programa, puesto que van a conversar sobre temas que les interesan y son comunes por su edad.

1. Estructuración de la sesión

Los primeros 5 minutos de la sesión se van a dedicar a que los niños saluden a sus compañeros cuando entren y les pregunten como están. Seguidamente deben acomodarse en sus asientos.

A continuación se recordarán las normas de clase y de convivencia, explicando cuales son las consecuencias de un buen y mal comportamiento en la sesión, a los cual se dedicarán 5 minutos.

Los siguientes 10 minutos se dedicaran a establecer conversaciones a través de la actividad de *Modelo*, en la cual se conversará sobre un tema, siendo el terapeuta el modelo a seguir y el que marca preguntas, tiempos y turnos. A continuación los niños se agruparán en parejas para jugar al juego *Piñata*, en el cual deberán establecer una conversación en base al tema que les ha tocado. El terapeuta en todo momento ayudará a la hora de formular correctamente las preguntas y redirigirlos si se desvían del tema. A esta actividad se dedicarán los siguientes 10 minutos de la sesión.

Antes de terminar la conversación, se les dirá que ahora deben imaginar que son periodistas y tienen que hacer un resumen de lo que han hablado con el otro niño. De este modo, se les enseña a hacer un cierre de la conversación con las ideas más importantes. A esta actividad se dedicará unos 4 minutos, de los cuales cada niño tendrá aprox. un minuto para resumir el tema.

La siguiente actividad que se realizará es similar a *Piñata*, pero en este caso se va a trabajar la finalización de la conversación. Pueden ocurrir dos supuestos: que los niños quieran cambiar de tema o que quieran cambiar de compañero. Para cambiar de tema, uno de los niños hace la propuesta y el otro tiene que acceder. Si esto sucede pueden hablar de otra cosa. Si uno de los niños quiere cambiar de pareja debe hacer una despedida con una frase y seguidamente esperar a que la otra pareja finalice de hablar para establecer una conversación con alguno de sus miembros. Estas actividades durarán 15 minutos.

A continuación se dedicarán 5 minutos a repasar los conceptos básicos que se han aprendido para la comunicación y se pondrán por escrito en una cartulina que quedará colgada en clase.

Finalmente, los niños podrán disfrutar de sus cinco minutos finales de tiempo libres si han cumplido con las normas de clase.

2. Formulación de objetivos operativos de la sesión

1. Cuando el niños se encuentre en un contexto social con otras personas debe ser capaz de iniciar una conversación haciendo propuestas o sugerencias como “¿*Qué os parece si...?*”, “*Podemos...*”, “*Vamos a...*”; o mostrando su opinión como “*Yo creo que...*”, “*Yo opino....*”, o “*Desde mi punto de vista...*”
2. Cuando una persona haga una propuesta el niño debe realizar una escucha activa para poder continuar la conversación siguiendo con el tema planteado, así como responder y hacer preguntas relacionadas con el tema.
3. Cuando una persona haga una propuesta, el niño debe mostrar su grado de acuerdo (“*a mí me parece bien*”, “*estoy de acuerdo*”, “*vale*”) o su desacuerdo (“*no estoy de acuerdo*”; “*no me parece bien*”).
4. Cuando el niño mantenga una conversación con otra persona, debe continuar con el tema hasta que este decaiga, sin saltar a otro tema.
5. Cuando se haya llegado a un acuerdo o se haya hablado mucho tiempo sobre un tema, el niño podrá cerrar el tema con un resumen del mismo.
6. Cuando no se quiera continuar hablando del tema, el niño puede utilizar frases auxiliares tales como “*todo esto es muy interesante, ¿pero qué opinas de....*”,

“en relación a esto que hablamos...”, “bueno, cambiando de tema...”, “ya no quiero hablar más de ese tema”.

7. Cuando el niño no quiera seguir hablando más con la otra persona, debe cerrar la conversación con una frase tal como *“me ha gustado hablar contigo de esto”, “me he divertido hablando contigo, ahora voy a hablar con otras personas”, “que interesante, pero ahora voy a hablar con otras personas”.*

3. Diseño de prácticas y Actividades de Aprendizaje

En la actividad de modelado el terapeuta actúa como modelo escogiendo un tema y haciendo preguntas a los niños al mismo tiempo que los incita para que estos le hagan preguntas a él. Con esta actividad se pretende que el niño sea capaz de iniciar una conversación haciendo propuestas o sugerencias como *“¿Qué os parece si...?”, “Podemos...”, “Vamos a...”*; o mostrando su opinión como *“Yo creo que...”, “Yo opino...”, o “Desde mi punto de vista...”*; que realice una escucha activa para poder continuar la conversación siguiendo con el tema planteado, así como responder y hacer preguntas relacionadas con el tema; y que sea capaz de mostrar su grado de acuerdo (*“a mí me parece bien”, “estoy de acuerdo”, “vale”*) o su desacuerdo (*“no estoy de acuerdo”; “no me parece bien”*).

Con la actividad *“la piñata”* y *“la noticia”* como sus derivaciones, se pretende que el niño mantenga una conversación con otra persona, debe continuar con el tema hasta que este decaiga, sin saltar a otro tema, sea capaz de cerrar un tema con un resumen del mismo, use frases auxiliares para cerrar la conversación tales como *“todo esto es muy interesante, ¿pero qué opinas de...”, “en relación a esto que hablamos...”, “bueno, cambiando de tema...”, “ya no quiero hablar más de ese tema”* y saber cambiar de compañero de charla *“me ha gustado hablar contigo de esto”, “me he divertido hablando contigo, ahora voy a hablar con otras personas”, “que interesante, pero ahora voy a hablar con otras personas”.*

4. Medios didácticos

Para impartir esta sesión se requerirá:

- Lana
- Tarjetas con temas
- Cinta adhesiva

SESIÓN 5: 22 DE FEBRERO DE 2013

La temática que se va a seguir en esta sesión es la incorporación del niño a un grupo para conversar, así como aprender a respetar turnos. Para lograr estos objetivos se han diseñado una serie de actividades a modo de juego que pretende captar el interés de los niños y hacer que este aprendizaje que puede ser más coercitivo, sobre todo en las actividades de respetar turnos, se haga más ameno. Por lo tanto, con la práctica de estas actividades se cerraría el segundo bloque de habilidades sociales. Sin embargo, estas habilidades van a tener que estar presentes para pasar al bloque de juego.

1. Estructuración de la sesión

Los primeros 5 minutos de la sesión se van a dedicar a que los niños saluden a sus compañeros cuando entren y les pregunten como están. Seguidamente deben acomodarse en sus asientos.

A continuación se recordarán las normas de clase y de convivencia, explicando cuales son las consecuencias de un buen y mal comportamiento en la sesión, a lo cual se dedicarán 5 minutos.

La primera actividad que se realizará, durará 15 minutos, será un debate dirigido por el terapeuta sobre un tema que pueda interesar a los niños. El terapeuta irá introduciendo a los niños en el debate y cada uno deberá aportar sus ideas y escuchar las de sus compañeros.

La siguiente actividad que se realizará será *cuchicheos al oído*, donde los niños en grupo irán hablando en voz baja y deberán ir llamando a otros niños para que se introduzcan en la conversación. Esta práctica durará 10 minutos.

Para que los niños aprendan a respetar turnos se van a plantear dos actividades. Por un lado se jugará al *juego del pañuelo* con una duración de 10 minutos; y por otra parte el juego de *críticos de cine*, donde los niños, tras visualizar una película tendrá que criticarla por turnos. Esta actividad durará aproximadamente 20 minutos.

Finalmente, los niños podrán disfrutar de sus cinco minutos finales de tiempo libres si han cumplido con las normas de clase.

2. Formulación de objetivos operativos de la sesión

1. Cuando un grupo de personas están hablando y el niño se quiera unir a ellas, debe acercarse y preguntar “*¿De qué estáis hablando?*”, y escuchar activamente lo que le dicen los interlocutores.
2. Cuando un grupo de personas están hablando, el niño se puede unir a ellas de forma silenciosa y cuando lleva un tiempo escuchando el tema y las opiniones de cada uno de los interlocutores, el puede hablar sobre el tema también.
3. Cuando un grupo de personas están hablando, un niño puede hacer una invitación a otro para que se una a la conversación.
4. Cuando un niño participe en una conversación de grupo debe hacer peticiones a los otros participantes, para que estos hablen sobre el tema con frases tales como “*¿A ti que te parece?*”, “*¿Tu qué dices?*”, “*¿Estás de acuerdo?*”.
5. Cuando un niño participe en una conversación de grupo debe aceptar sin enfadarse y sin criticar los acuerdos a los que llegue el grupo.
6. Cuando el niño que participa en una conversación de grupo no esté de acuerdo y no quiera aceptar el acuerdo al que llegue el grupo, debe retirarse sin enfadarse o criticar los acuerdos a los que llegó el grupo.
7. Cuando el niño está participando en una conversación no puede acaparar el turno de palabra o realizar monólogos, debe dar la oportunidad al otro o otros interlocutores a que expresen su opinión.
8. Cuando un interlocutor está hablando el niño tiene que esperar a que este termine para poder hablar él. En ningún caso es correcto que el niño alce la voz por encima del otro interlocutor solapando su turno.

3. Diseño de prácticas y Actividades de Aprendizaje

El grupo de debate es una actividad que pretende que los niños se vayan introduciendo en una conversación o actividad que ya está en marcha iniciada por otros. Se pretende lograr los objetivos de que el niño se una a una conversación y pregunte “*¿De qué estáis hablando?*”, y escuche activamente lo que le dicen los interlocutores; conocer la opinión de los interlocutores antes de hablar él, haciendo uso de frases como “*¿A ti que te parece?*”, “*¿Tu qué dices?*”, “*¿Estás de acuerdo?*”.

Otra actividad que pretende fomentar la incorporación de niños a un grupo ya iniciado es *cuchicheos al oído*. El objetivo de esta actividad es que los niños hagan invitación a otros niños para unirse en las conversaciones.

Las dos últimas actividades *El pañuelo* y *críticos de cine*, tiene como objetivo fomentar que cuando el niño está participando en una conversación no puede acaparar el turno de palabra o realizar monólogos, debe dar la oportunidad al otro o otros interlocutores a que expresen su opinión y que Cuando un interlocutor está hablando el niño tiene que esperar a que este termine para poder hablar él.

La actividad de *críticos de cine* se usa varias veces a lo largo del taller, sin embargo en cada momento tiene la intención de cubrir objetivos distintos.

4. Medios didácticos

- Un pañuelo
- Un ordenador
- Una selección de videos
- Unos altavoces

SESIÓN 6: 8 DE MARZO DE 2013

Esta sesión va a consistir en enseñar al niño destrezas para poder jugar con otros niños, adaptándose a las diferentes situaciones de juego. Por lo tanto, se va a fomentar que el niño se interese por sus compañeros y por las actividades que realizan estos.

1. Estructuración de la sesión

Los primeros 5 minutos de la sesión se van a dedicar a que los niños saluden a sus compañeros cuando entren y les pregunten como están. Seguidamente deben acomodarse en sus asientos.

A continuación se recordarán las normas de clase y de convivencia, explicando cuales son las consecuencias de un buen y mal comportamiento en la sesión, a los cual se dedicarán 5 minutos.

Antes de iniciar la primera actividad, se les explicará a los niños lo importante que es el poder jugar con otros niños. La actividad a realizar será *Ocupar todas las sillas*, donde los niños repartidos por toda la habitación deberán ocupar la silla a petición de otro niño. Esta actividad durará unos 10 minutos, en los cuales, todos los niños deberán pasar por ser encargado de las sillas.

La siguiente actividad que realizaremos será la negación de una petición. En primer lugar se les explicará a los niños que cuando no queremos jugar con otros niños debemos decir que no queremos de forma educada. Posteriormente procederemos a jugar al juego de la silla, pero los niños deben denegar la invitación que le haga el encargado de las sillas. Esta actividad durará otros 10 minutos.

Para que los niños compartan, la actividad que se va a realizar a continuación es mantear una pelota. Esta actividad tiene más bien un carácter simbólico, puesto que se necesita que todos los niños estén agarrando la tela para que la pelota no caiga, lo que se traduciría en que para realizar una actividad de forma exitosa todos tenemos que colaborar. Esta actividad durará unos 3 minutos.

Otra actividad que se va a realizar será el juego de los *muditos*, en el cual los niños deben participar en un juego silencioso con el resto de los niños. Con esta actividad se fomenta, además de ser capaces de unirse a un grupo, el ser capaz de

predecir la intención y actividad del otro solo viéndola. Esta actividad durará unos 7 minutos.

Continuando con la colaboración se les dará a los niños unos bolos y una pelota, la cual deben compartir para poder tirar. El terapeuta podrá ir recogiendo la puntuación en una pizarra para que los niños vean sus puntos. Esta actividad durará 10 minutos más.

Finalmente, los niños podrán disfrutar de sus cinco minutos finales de tiempo libres si han cumplido con las normas de clase.

2. Formulación de objetivos operativos de la sesión

1. Cuando el niño quiera jugar con otros niños, deberá acercarse a otros niños y preguntarles si quieren jugar con él a un juego.
2. Cuando el niño quiera jugar con otros niños a un juego, deberá explicarle a los otros niños las normas o reglas de ese juego.
3. Cuando el niño quiera participar en una juego al que juegan otros niños, deberá acercarse y preguntar si puede participar con preguntas como “*¿Puedo jugar?*” o “*¿A que estáis jugando?*”.
4. Cuando el niño quiera participar en el juego de otros deberá preguntar por las normas y reglas del juego, “*¿Cómo se juega?*” o “*¿Cuáles son las normas?*”.
5. Cuando los niños están jugando, el niño que quiera un objeto que tiene otro niño debe pedirselo con amabilidad utilizando las palabras “*por favor*”, al final de su petición.
6. Cuando los niños estén jugando y otro niño solicite un juguete que está siendo usado, el niño que tiene el juguete debe cedérselo al niño que lo demanda.
7. Cuando los niños están jugando, más de un niño puede utilizar un mismo objeto en el juego, haciendo un juego conjunto con el mismo.
8. Cuando los niños están jugando, deben procurar interactuar, haciendo que las acciones que llevan cada uno a cabo repercutan en las actuaciones de los otros, de modo que hablen sobre el juego, comenten y se cedan objetos.

3. Diseño de prácticas y Actividades de Aprendizaje

Para practicar la invitación al juego se realiza la actividad de *Ocupar todas las sillas*. Esta actividad pretende que cuando el niño quiera jugar con otros niños, deberá acercarse a otros niños y preguntarles si quieren jugar con él a un juego; deberá explicarle a los otros niños las normas o reglas de ese juego, así como acercarse y preguntar si puede participar con preguntas como “¿Puedo jugar?” o “¿A que estás jugando?”.

Otra práctica que se intenta fomentar en el niño es que deniegue de forma amable y correcta las peticiones. Para ello se va a realizar el juego de *No ocupar la silla*, que pretende que ante la petición de otro niño, el niño, bajo una instrucción previa.

La actividad de los *cieguecitos* tiene el objetivo de que cuando el niño quiera participar en el juego de otros deberá preguntar por las normas y reglas del juego, “¿Cómo se juega?” o “¿Cuáles son las normas?”.

Por último, las actividades de *Mantener a la pelota y juego de los bolos*, pretenden desarrollar los objetivos de cooperación y compartir, tales como cuando los niños están jugando, el niño que quiera un objeto que tiene otro niño debe pedírselo con amabilidad utilizando las palabras “*por favor*”, al final de su petición; cuando otro niño solicite un juguete que está siendo usado, el niño que tiene el juguete debe cedérselo al niño que lo demanda; más de un niño puede utilizar un mismo objeto en el juego, haciendo un juego conjunto con el mismo; y deben interactuar, haciendo que las acciones que llevan cada uno a cabo repercutan en las actuaciones de los otros, de modo que hablen sobre el juego, comenten y se cedan objetos.

4. Medios didácticos

- Bolos
- Bola de bolos
- Sillas
- Pizarra
- Rotulador
- Música infantil

SESIÓN 7: 22 DE MARZO DE 2013

La siguiente sesión se va a dedicar a continuar con las habilidades de juego, más centrado ahora en el juego imaginativo y en la colaboración entre compañeros. Lo que se pretende es que los niños sean capaces de introducirse en juegos donde únicamente hay reglas y no instrumentos que guíen la acción del juego.

1. Estructuración de la sesión

Los primeros cinco minutos de la sesión se dedican a la bienvenida y saludo entre los niños y a recordar las normas de la sesión.

La primera actividad que se realizará será *La ciudad de los colores*, donde los niños recibirán una serie de construcciones que deben compartir. Esta actividad durará unos 7 minutos. A continuación, se colocaran por parejas y procederán a realizar construcciones imaginativas según les vaya indicando el terapeuta. Esta actividad durará otros 7 minutos.

La siguiente práctica será *La carrera de caballos*, en la cual los niños deberán utilizar elementos de su entorno a modo de caballos o dándole otros usos según indique el terapeuta. Esta actividad durará 10 minutos.

A continuación, todos los niños se sentarán de nuevo en sus sillas y el terapeuta les contará un breve relato sobre un ser fantástico que no existe, sin dar muchas descripciones de su aspecto, solicitándoles a los niños seguidamente que dibujen a ese ser. Los niños tendrán que hacer una puesta en común de sus dibujos. Esta actividad durará unos 10 minutos.

La última actividad que se realizará será *Elegir un juego*, los niños tendrán para elegir entre la oca y el parchís, no siendo tan importante a que jueguen, sino como lleguen a un acuerdo. Una vez que se elija el juego el terapeuta actuará como persona olvidadiza solicitando a los niños constantemente que le recuerden las reglas. Esta actividad durará unos 15 minutos.

La sesión finalizará con los últimos cinco minutos de juego libre.

2. Formulación de objetivos operativos de la sesión

1. Cuando el niño se encuentra con otros niños y van a comenzar un juego, estos deberán marcar cuales van a ser las normas del juego y el papel que les corresponde a cada niño.
2. Cuando uno de los niños no cumple las normas, el grupo debe volver a explicarle como se juega y cuál es el papel que se espera que realice.
3. Cuando los niños están jugando, el niño que quiera un objeto que tiene otro niño debe pedirselo con amabilidad utilizando las palabras “*por favor*”, al final de su petición.
4. Cuando los niños estén jugando y otro niño solicite un juguete que está siendo usado, el niño que tiene el juguete debe cedérselo al niño que lo demanda.
5. Cuando los niños están jugando, más de un niño puede utilizar un mismo objeto en el juego, haciendo un juego conjunto con el mismo.
6. Cuando los niños están jugando, deben procurar interactuar, haciendo que las acciones que llevan cada uno a cabo repercutan en las actuaciones de los otros, de modo que hablen sobre el juego, comenten y se cedan objetos.
7. Cuando el niño quiera iniciar un juego, este debe ser creativo, utilizando los elementos de los que dispone en su medio incorporándolos a su juego, dándole funciones diferentes a las que tiene en realidad, como por ejemplo, usar una botella como una nave espacial o un cojín como una montaña.
8. Cuando el niño está implicado en un juego, debe ser innovador y crear situaciones novedosas, sin seguir siempre el mismo patrón de juego, como por ejemplo, si tiene unos bloques de construcción, hacer torres, muros, puentes y no siempre construir lo mismo.
9. Cuando el niño no disponga de elementos en su entorno que pueda incorporar al juego, inventar o reproducir juegos en los que solo sea necesario la imaginación, como por ejemplo el escondite, el hacerse pasar por un astronauta, etc.

3. Diseño de prácticas y Actividades de Aprendizaje

Se realizaran dos prácticas para llegar a un acuerdo para jugar, por un lado *Elegir un juego*, donde se les enseñan a los niños dos juegos de mesa con los que jugar, por ejemplo, el parchís y la oca. Uno está por delante del tablero y otro por detrás, así que

solo podrán jugar a uno. Los niños se deben poner de acuerdo, dando sus argumentos para decidir a cual jugar. Por otro lado, *No recuerdo las normas* el terapeuta constantemente está haciendo trampas o equivocándose, de este modo, los niños deberán recordarle las normas constantemente. Con estas prácticas se pretende que se marquen cuales van a ser las normas del juego y el papel que les corresponde a cada niño y que cuando no se cumplan las normas, el grupo debe volver a explicarle como se juega y cuál es el papel que se espera que realice.

Las prácticas de cooperación consistirán en que los niños sean capaces de compartir y cooperar. Para ello, *La ciudad de los colores* va a tratar que el niño haga peticiones utilizando las palabras “por favor”, ceda juguetes a los otros niños y que interactuar realizando acciones que repercutan en el juego del otro.

Para potenciar la creatividad y la innovación, se realizará el *Dibujo fantástico*, *las carreras de caballos* y *las construcciones*. Más concretamente, con las carreras de caballos se pretende que el niño introduzca en su juego elementos novedosos e innovadores y cargue de un sentido diferente a los objetos del que realmente tienen. Del mismo modo, *las construcciones*, pretenden dar un sentido simbólico a unos objetos, así como fomentar la cooperación entre compañeros.

4. Medios didácticos

- Tablero con oca y parchis.
- Fichas y dados
- Historia sobre ser fantástico
- Folios
- Colores
- Construcciones

SESION 8: 5 DE ABRIL DE 2013

En la siguiente sesión se va a trabajar la expresión y reconocimiento de emociones. Estas habilidades emocionales son un tipo de habilidades fundamentales que están presentes en las relaciones sociales. En este programa se van a dar ciertas pinceladas a como los niños se deben expresar y como reconocer emociones. Sin embargo el campo de trabajo de las habilidades emocionales es tan amplio que requeriría desarrollar un programa aparte para poder ser trabajado con más profundidad.

1. Estructuración de la sesión

Los primeros cinco minutos de la sesión se dedican a la bienvenida y saludo entre los niños y a recordar las normas de la sesión.

La primera actividad que se realizará será *el juego de las caras*, donde niños y terapeuta deberán poner las caras correspondientes a cada emoción y nombrarlas. Esta actividad durará aproximadamente 10 minutos.

La siguiente actividad que se realizara será un *role-playing* para ir introduciendo a los niños en ciertas situaciones emocionales en las que haya que identificar lo que sucede y como se sienten los actores. Esta actividad durará aproximadamente unos 20 minutos.

La última actividad que se realizará en la sesión será *el baile de los cinco ritmos*, por el cual a través de la música los niños irán bailando los que les sugieren las melodías.

Los últimos 5 minutos de sesión se dedicaran a que los niños comenten como se sentían con los ritmos y que han experimentado.

2. Formulación de objetivos operativos de la sesión

1. Cuando se le solicite al niño que exprese una emoción, este debe reproducirla haciendo uso de su expresión facial y corporal.
2. Cuando el niño esté expresando una emoción sobrevenida, deberá poder citar los cambios conductuales que en él se están produciendo, como reír, llorar, etc.
3. Ante la narración de una historia social, el niño deberá inferir que emoción experimentarán los personajes de la historia.

3. Diseño de prácticas y Actividades de Aprendizaje

Para expresar emociones a través de la música y que el terapeuta pueda reforzar y explicar las emociones que se han generado se jugará *al baile de los cinco ritmos*. En cada ritmo el cuerpo y la forma de seguir la música del niño se debe adaptar a la emoción que representa.

Para ser capaz de expresar emociones y al mismo tiempo reconocerlas en sus compañeros, se procederá al juego de *Las caras*, en el cual, el terapeuta fingirá una emoción facial y los niños tiene que imitarla y posteriormente darle un nombre. Del mismo modo, se procederá a realizar *Rol-playing* mediante instrucción del terapeuta para que los niños se vayan introduciendo en las situaciones de carácter emocional y como ir actuando en las mismas.

4. Medios didácticos

- Música de los cinco ritmos
- Tarjetas de apoyo con el nombre de las emociones

SESION 9: 12 DE ABRIL DE 2013

La temática de esta octava sesión va a continuar centrada en la expresión y reconocimiento de emociones como vía para mantener unas relaciones sociales más eficientes. En la sesión anterior se trabajó la expresión facial de las emociones, por lo que en esta se va a llevar a la práctica en situaciones más reales y sin exagerar tanto la expresión facial de la emoción.

1. Estructuración de la sesión

Los cinco primeros minutos de la sesión se dedicarán a recordar las normas de clase y a que los niños se saluden.

A continuación, la primera actividad que se realizará será la carrera de obstáculos, en la cual los niños tendrán que agruparse por parejas y expresar/reconocer emociones de su compañero. Conforme el juego continúe, el terapeuta aumentará la dificultad de la actividad, ya que en lugar de pictogramas los niños tendrán que atender las emociones de sus compañeros. Esta actividad durará aproximadamente 20 minutos.

La segunda actividad que se realizará será el teatro de marionetas, donde los niños por parejas deberán representar una historia instruidos por el terapeuta. La historia tendrá un comienzo donde se plantea un problema de carga emocional, un cuerpo en el que se desarrollan ciertos hechos y un desenlace. Esta actividad durará aproximadamente 20 minutos.

Seguidamente se procederá a ver ciertos videos de dibujos animados, donde los personajes irán experimentando emociones. Cuando se produzca una emoción, el terapeuta parará el video para analizar la situación. A esta actividad se le dedicaran 10 minutos.

Los últimos 5 minutos de la sesión se emplearan en tiempo libre para los niños.

2. Formulación de objetivos operativos de la sesión

1. Cuando se le solicite al niño que exprese una emoción, este debe reproducirla haciendo uso de su expresión facial y corporal.
2. Cuando el niño esté expresando una emoción sobrevenida, deberá poder citar los cambios conductuales que en él se están produciendo, como reír, llorar, etc.

3. Cuando el niño tenga miedo por algo, reforzarlo y decirle “*tienes miedo de...*”
4. Cuando el niño se esté divirtiendo con una actividad, reforzarlo y decirle “*estas contento*” o “*estas feliz*”.
5. Cuando el niño se sorprenda por un acontecimiento que no esperaba que fuera a ocurrir, reforzarle y decirle “*eso no los esperabas, estas sorprendido*”.
6. Cuando el niño se entristezca, por algo malo que le ha sucedido, reforzarle diciéndole “*estas triste*”.
7. Cuando el niño se enfade por algo que ha salido mal, reforzarle diciéndole “*estas enfadado*”.
8. Cuando el niño observe una escena, bien sea una imagen o un video, debe identificar la cara del protagonista y decir que emoción está experimentando.
9. Ante la expresión facial de una emoción por parte de una persona, el niño tendrá que ser capaz de reproducirla e identificar verbalmente de que emoción se trata.

3. Diseño de prácticas y Actividades de Aprendizaje

Para expresar y reconocer emociones entre compañeros y poder ser reforzadas estas actividades por el terapeuta, se procederá a jugar a la *carrera de obstáculos*, en la cual en parejas tienen que representar una emoción que le dirá el terapeuta y el compañero debe adivinar que emoción es y seguidamente ir a por el pictograma que corresponda. El nivel del juego puede aumentar, cambiando los pictogramas por objetos.

Para aproximarse más a las emociones en un contexto no tan exagerado y mas contextualizado se utilizara la actividad de *críticos de cine*, en el cual, mediante la presentación de diferentes videos breves de dibujos animados y los niños deben identificar que emoción está experimentando el personaje.

Por otra parte, para que los niños comprendan y se pongan en la piel del otro a la hora de experimentar las emociones se procederá a jugar al *Teatro de marionetas*, en el cual los niños ayudados por el terapeuta tendrán que representar una historia con marionetas sobre un acontecimiento con carga emocional. Mientras los otros niños tendrán que actuar de público.

4. Medios didácticos

- Videos de dibujos animados
- Marionetas

- Colchoneta
- Ordenador con altavoces
- Pictogramas
- Pañuelo

SESION 10: 26 DE ABRIL DE 2012

Esta novena sesión se va a dedicar a finalizar con el módulo emocional. Se van a repetir algunas actividades como las de rol-playing para reforzar las destrezas adquiridas en el reconocimiento y expresión de emociones.

1. Estructuración de la sesión

Los cinco primeros minutos de la sesión se dedicarán a recordar las normas de clase y a que los niños se saluden.

La primera actividad que se realizará será *un role-playing*, donde el terapeuta con la ayuda de algunos niños representará situaciones con gran contenido emocional y entre todos tendrán que identificar emociones y hallar soluciones a la problemática. La actividad durará unos 20 minutos.

Seguidamente, se realizará una actividad de *Cuento*, en la que el terapeuta narra una historia y los niños deben decir cómo piensan ellos que se sienten y que emociones experimentan los personajes a lo largo de la historia. Esta actividad durará unos 15 minutos. El terapeuta irá anotando las respuestas de los niños para que todos puedan verlas. Esta actividad durará unos 15 minutos.

La última actividad que se realizará es de nuevo *los críticos de cine*. Si los niños captaron con facilidad en la sesión anterior las emociones de los personajes de los dibujos animados se podrá aumentar la dificultad introduciendo videos de personas reales. En caso de haber encontrado muchas dificultades se continuaran proyectando dibujos animados. Esta actividad durará unos 10 minutos.

Los últimos 5 minutos de la sesión se emplearan en tiempo libre para los niños.

2. Formulación de objetivos operativos de la sesión

1. Cuando se le solicite al niño que exprese una emoción, este debe reproducirla haciendo uso de su expresión facial y corporal.
2. Cuando el niño esté expresando una emoción sobrevenida, deberá poder citar los cambios conductuales que en él se están produciendo, como reír, llorar, etc.
3. Cuando el niño tenga miedo por algo, reforzarlo y decirle “*tienes miedo de...*”

4. Cuando el niño se esté divirtiendo con una actividad, reforzarlo y decirle “*estas contento*” o “*estas feliz*”.
5. Cuando el niño se sorprenda por un acontecimiento que no esperaba que fuera a ocurrir, reforzarle y decirle “*eso no los esperabas, estas sorprendido*”.
6. Cuando el niño se entristezca, por algo malo que le ha sucedido, reforzarle diciéndole “*estas triste*”.
7. Cuando el niño se enfade por algo que ha salido mal, reforzarle diciéndole “*estas enfadado*”.
8. Cuando ocurra algún acontecimiento, el terapeuta deberá mostrar la expresión facial que corresponda con la situación y emoción, sirviendo como modelo al niño
9. Cuando el niño observe una escena, bien sea una imagen o un video, debe identificar la cara del protagonista y decir que emoción está experimentando.
10. Ante la expresión facial de una emoción por parte de una persona, el niño tendrá que ser capaz de reproducirla e identificar verbalmente de que emoción se trata.
11. Ante la narración de una historia social, el niño deberá inferir que emoción experimentarán los personajes de la historia.

3. Diseño de prácticas y Actividades de Aprendizaje

Con la actividad de *Críticos de cine*, en la cual los niños deben visualizar videos con carga emocional, se pretende que los niños sean capaces de reconocer las emociones en las situaciones más contextualizadas y no de una forma tan forzada. Lo mismo sucede con la actividad de *Cuento*, con el añadido que esta cuenta con que potencia la imaginación de los niños al tener que imaginar a los personajes. Ambas actividades van a servir para que los niños tengan que interpretar que emociones se están presentando en el otro.

Por último, la actividad de *Rol-playing*, mediante la cual los niños siguen las instrucciones del terapeuta teniendo que representar una situación con carga emocional y expresar las emociones de forma exagerada con la cara y el cuerpo, va a hacer que los niños tengan que expresar y representar las emociones, dándole la oportunidad al terapeuta de poder reforzar estas en el momento de su ocurrencia dentro de un marco con contexto.

4. Medios didácticos

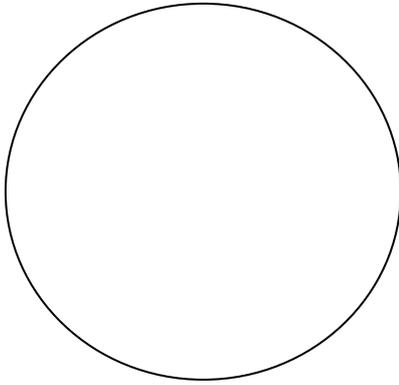
- Videos con dibujos animados a situaciones reales
- Ordenador con altavoces
- Cuento
- Lápices y folios
- Pizarra
- Tiza

ANEXO VI: EJEMPLO DE HOJA DE ACTIVIDADES

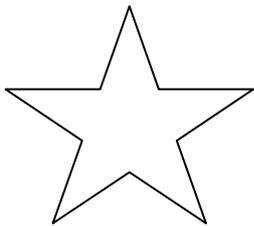
¿Qué hemos hecho hoy?



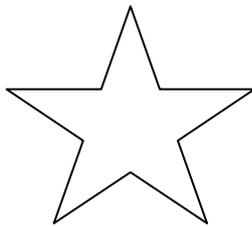
¿Cómo me lo he pasado en clase hoy?



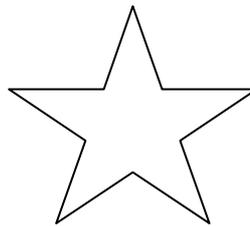
¿Cómo me he comportado en clase hoy?



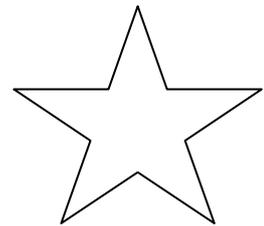
Muy bien



Bien



Regular



Mal