

Trabajo Fin de Grado

“EL JUEGO COMO HERRAMIENTA EDUCATIVA EN EL ALUMNADO CON TEA”

Modalidad: Proyecto de Innovación

Alumna: Lovisato de la Rosa,
Andrea María

Tutor: Guijarro Expósito, Antonio Jesús

Convocatoria: Junio

Curso Académico: 2021/2022

Universidad de La Laguna

Grado en Pedagogía

Resumen

Dentro del ámbito de la educación inclusiva, la atención educativa al alumnado con NEAE representa un reto constante para el personal docente. En este sentido, la temática escogida para este proyecto aborda el Trastorno del Espectro Autista, siendo este un Trastorno que requiere diversidad de adaptaciones e intervenciones dentro del ámbito educativo, por lo tanto, con la elaboración de este trabajo de Fin de Grado se alude a la importancia del juego en el aula como herramienta educativa para atender a la diversidad de necesidades que presenta el alumnado con TEA. Por lo que el presente proyecto se centra en diseñar un programa educativo basado en el juego para alumnado con TEA en el ciclo de educación infantil, con la finalidad de promover su plena inclusión en el aula, dando a conocer diferentes métodos que favorecen la interacción social entre el alumnado. Cabe destacar que las propuestas de actividades que se reflejan en el proyecto surgen a través del análisis de unas necesidades reales que presenta el alumnado del centro CEIP La Estrella, debido a que en esté cursé el desarrollo de las prácticas del grado, teniendo así la oportunidad de trabajar y llevar a cabo intervenciones con el alumnado con TEA.

Palabras Clave: Juego, Inclusión Educativa, Trastorno del Espectro Autista, Educación Infantil

Abstract

Within the field of inclusive education, educational attention to students with SEN represents a constant challenge for teachers. In this sense, the theme chosen for this project addresses the Autism Spectrum Disorder, being this a disorder that requires a variety of adaptations and interventions within the educational environment, therefore, with the development of this Final Degree project alludes to the importance of the game in the classroom as an educational tool to meet the diversity of needs of students with ASD. Therefore, this project focuses on designing an educational program based on play for students with ASD in the early childhood education cycle, in order to promote their full inclusion in the classroom, introducing different methods that promote social interaction among students. It should be noted that the proposals of activities reflected in the project arise through the analysis of real needs presented by the students of the CEIP La Estrella center, because in this center I studied the development of the practices of the degree, thus having the opportunity to work and carry out interventions with students with ASD.

Keywords: Game, Educational Inclusion, Autism Spectrum Disorder, Infant Education.

ÍNDICE

1. Introducción.	1
2. Datos de identificación del proyecto de innovación.	2
3. Justificación teórica	3
3.1 Una visión general sobre el juego	4
3.2 El juego desde diferentes perspectivas	6
3.3 Importancia del juego durante el proceso del desarrollo infantil	8
3.4 El juego como herramienta educativa en alumnado con TEA	9
3.4.1 El juego como herramienta educativa en las NEAE	10
3.4.2 El juego Cooperativo	11
4. Objetivos del proyecto.	11
4.1 Objetivo General	11
4.2 Objetivos Específicos	11
5. Propuesta metodológica	12
5.1 Análisis de necesidades	12
5.3 Propuesta de actividades	13
5.4 Agentes intervienen	20
6. Propuesta de evaluación del proyecto	20
6.1 Criterios de Evaluación e indicadores	20
6.2 Instrumentos recogida información	22
6.3 Agentes intervienen en la evaluación	22
7. Presupuesto	23
7.1 Recursos	23
8. Conclusiones	24
9. Bibliografía	26
10. Anexos	28
Anexo I. Escala verbal observación	28
Anexo 2. Guía Portage	28
2.1 Área de desarrollo motriz de 3 a 4 años	28
2.2 Área del lenguaje de 3 a 4 años	29

1. Introducción.

Para el desarrollo de este TFG se ha llevado a cabo la modalidad 3, correspondiente a proyectos de Innovación que oferta la Facultad de Educación de la Universidad de La Laguna para el Grado de Pedagogía. Por lo tanto, se ha elaborado una propuesta educativa basada en el juego para alumnado con Trastorno del Espectro Autista (en adelante, TEA) en el ciclo de Educación Infantil, para facilitar la inclusión educativa. Con la elaboración de este proyecto se aspira en primer lugar, a proporcionar una visión general acerca de la importancia que tiene el juego en la educación, por lo tanto, se presenta un marco teórico en el cual se reflejan epígrafes que hacen referencia al juego en el ámbito educativo, reflejando como utilizar este recurso para trabajar con alumnado con TEA, además de pretender que el uso del juego se incremente en las tareas a desarrollar en el aula.

El diseño de la propuesta se encuentra dentro del marco organizativo del centro escolar CEIP La Estrella, para el área del ciclo de Educación Infantil, en general para el aula ordinaria, por lo tanto, en la propuesta se verá reflejada la importancia que tiene una educación inclusiva basada en el juego tanto para el alumnado con TEA como el resto de alumnado. Durante el recorrido académico del grado en pedagogía, se han abordado multitud de temas de interés, sin embargo, ha sido en las prácticas del grado en donde visualice claro el tema que quería trabajar en el TFG, motivándome así no solo de forma académica sino también de manera profesional.

Por lo tanto, podemos decir que con el trabajo de profesionales se puede reforzar tanto en el ámbito educativo como en el familiar, la ampliación de conocimientos acerca de cómo trabajar con alumnado con TEA, pudiendo así mejorar la calidad de vida de estos niños y niñas ofreciéndoles una mayor autonomía personal. A medida que la sociedad ha ido evolucionando, la educación lo ha hecho con ella, es por lo que en la actualidad nos encontramos con diversidad de alumnado con Trastorno del Espectro Autista en centros ordinarios, destacando el ciclo de Educación Infantil. La educación es un derecho al que todo niño y niña debe poder acceder, por lo tanto, tiene que basarse en unos principios de inclusividad y equidad. Por ello se deben buscar estrategias, herramientas y recursos para poder abarcar todas aquellas necesidades que presenta el alumnado con TEA.

2. Datos de identificación del proyecto de innovación.

Antes de dar paso al proyecto de innovación, debemos saber a quién está dirigido, es decir, los destinatarios, además del contexto de la institución. La siguiente propuesta está diseñada para el alumnado con Trastorno del Espectro Autista, en el ciclo de Educación Infantil. Sin embargo, cabe destacar que el proyecto también está dirigido al alumnado en general, pero sus características principales están enfocadas al alumnado con TEA. La elección del ciclo se debe a que se presenta una nueva etapa de transición para el alumnado al tratarse del primer año en el centro escolar, por lo tanto, se necesita un mayor apoyo ya que son rutinas nuevas a las que no se han enfrentado anteriormente. Por otra parte, en cuanto al contexto de la institución, el proyecto está dirigido al centro en el cual realice las prácticas de Pedagogía, El CEIP la Estrella, debido a que he podido analizar de manera directa aquellas necesidades que presenta el centro respecto al alumnado con TEA.

La metodología que presenta el centro es constructivista, integrando así las competencias básicas en el trabajo diario, por lo tanto, el alumnado aprende a trabajar mediante situaciones de aprendizaje donde tienen que ser capaces de resolver tareas relacionadas con la vida cotidiana buscando y empleando sus propias estrategias, para así poder asimilar los procesos cognitivos que les serán de máxima importancia para un futuro. El alumnado con el que cuenta el centro en el ciclo de Educación Infantil diagnosticados con TEA y en proceso de evaluación se presenta en la siguiente tabla.

Tabla 1

Alumnado con TEA en el Ciclo de Educación Infantil CEIP L a Estrella.

Infantil de 3 años	Diagnosticados: 2	Proceso de evaluación: 1
Infantil de 4 años	Diagnosticados: 2	Proceso de evaluación: 1
Infantil de 5 años	Diagnosticados: 1	Proceso de evaluación: 0
Alumnado TEA	5	
Alumnado Infantil	131	

Nota. Número de alumnado con TEA por ciclo educativo en Educación Infantil. *Fuente:* Elaboración propia (2022)

Por otra parte, en cuanto a las regulaciones organizativas y curriculares a las que se destinaría el proyecto, debemos hacer referencia al Decreto 201/2008, de 30 de septiembre, por el cual se establecen los contenidos educativos y los requisitos de los centros que imparten el primer ciclo de Educación Infantil en la Comunidad Autónoma de Canarias. Para el desarrollo del diseño de las actividades debemos centrarnos en los artículos del Decreto, en específico, el artículo 6, en el cual se desarrollan los diferentes ámbitos de desarrollo y experiencia que tienen lugar en las aulas del ciclo de Educación Infantil. A continuación, se presentan en la siguiente tabla.

Tabla 2

Ámbitos de desarrollo y experiencias en los ciclos de Educación Infantil

Ámbito 1	Conocimiento de sí mismo, la autonomía personal, los afectos y las primeras relaciones sociales
Ámbito 2	Descubrimiento del entorno
Ámbito 3	Los diferentes lenguajes: la comunicación y representación

Nota. Ámbitos de desarrollo y experiencias escogidos para trabajar con el alumnado con TEA **Fuente:** Elaboración propia con datos del Decreto 201/2008 por el que se establecen los contenidos educativos y los requisitos de los centros que imparten el primer ciclo de Educación Infantil en la Comunidad Autónoma de Canarias (2008)

En segundo lugar, aludiendo al artículo 4, encontramos los objetivos que debe lograr el alumnado en la etapa de Educación Infantil en referencia al ámbito 1, por lo tanto, deben saber respetar a cada uno y una de los compañeros y compañeras sin discriminar, teniendo esto una gran relación con el alumnado con TEA, ya que otro de los objetivos que presenta el proyecto es la inclusión del alumnado TEA en el aula. En cuanto a los objetivos del ámbito 2, encontramos que el alumnado pueda entender y conocer la existencia de diversidad en el aula, por lo tanto, es necesario que el alumnado tenga conocimientos de convivencia en el aula.

3. Justificación teórica

Cuando abordamos el sentido de una escuela innovadora, podemos decir que es aquella que busca progresar en la educación, por lo tanto, está capacitada para enfrentarse a situaciones y problemas pedagógicos que puedan surgir en la misma. Por ello la propuesta que se lleva a cabo en este TFG es innovadora, debido a que se aborda un trastorno que necesita diversidad de recursos y apoyos en los centros escolares, por ende, las propuestas que se llevan a cabo no parten de la mejora de otras ya existentes, sino de un análisis de necesidades previo que junto con los objetivos planteados abordan las propuestas de mejora

que necesita el centro. Sin embargo, encontramos diversidad de autores que entienden y definen la innovación educativa desde diferentes perspectivas.

La innovación educativa se debe entender como un conjunto de ideas, procesos y estrategias, más o menos sistematizados, mediante los cuales se trata de introducir y provocar cambios en las prácticas educativas vigentes. La innovación no es una actividad puntual sino un proceso, un largo viaje o trayecto que se detiene a contemplar la vida en las aulas, la organización de los centros, la dinámica de la comunidad educativa y la cultura profesional del profesorado. Su propósito es alterar la realidad vigente, modificando concepciones y actitudes, alterando métodos e intervenciones y mejorando o transformando, según los casos, los procesos de enseñanza y aprendizaje. La innovación, por tanto, va asociada al cambio y tiene un componente –explícito u oculto- ideológico, cognitivo, ético y afectivo. Porque la innovación apela a la subjetividad del sujeto y al desarrollo de su individualidad, así como a las relaciones teoría - práctica inherentes al acto educativo (León, 2002, p.11-12).

La Innovación educativa significa una batalla a la realidad tal cual es, a lo mecánico, rutinario y usual, a la fuerza de los hechos y al peso de la inercia. Supone, pues, una apuesta por lo colectivamente construido como deseable, por la imaginación creadora, por la transformación de lo existente. Reclama, en suma, la apertura de una rendija utópica en el seno de un sistema que, como el educativo, disfruta de un exceso de tradición, perpetuación y conservación del pasado. (...) innovación equivale, ha de equivaler, a un determinado clima en todo el sistema educativo que, desde la Administración a los profesores y alumnos, propicie la disposición a indagar, descubrir, reflexionar, criticar... cambiar (Pascual, 1988, p.86).

Por lo tanto, una propuesta innovadora no debe basarse en modificar algo ya existente, al contrario, debe responder a una necesidad diferenciándose de lo que ya está implementado. Es por ello que para que una propuesta sea innovadora en una institución debe tener clara las estrategias en las cuales es fundamental que la calidad, la colaboración y la diferenciación sean un recurso clave para conseguir lo innovador.

3.1 Una visión general sobre el juego

Cuando hacemos referencia a la importancia del juego podemos decir que el juego permite el desarrollo de los procesos psicomotores y afectivos, los cuales se van reajustando para conseguir la integración en el ámbito social en el cual se tienen que desarrollar durante su vida. Por lo tanto, el juego es una actividad fundamental en el proceso de construcción y

desarrollo de la inteligencia, por ello permite promover los procesos cognitivos, al mismo tiempo que pone en funcionamiento habilidades cognitivas que permiten entender, controlar y actuar en la realidad. A continuación, se muestra un cuadro en el cual se plasman diferentes aspectos que contribuyen a mejorar mediante el juego.

Tabla 3

Beneficios del juego

Desarrollo Psicomotor	Desarrollo Cognitivo
<ul style="list-style-type: none"> - Coordinación - Dominio de los sentidos - Equilibrio - Manipulación de objetos - Fuerza 	Estimulación de: <ul style="list-style-type: none"> - Memoria - Imaginación - Pensamiento científico y matemático - Creatividad - Comunicación

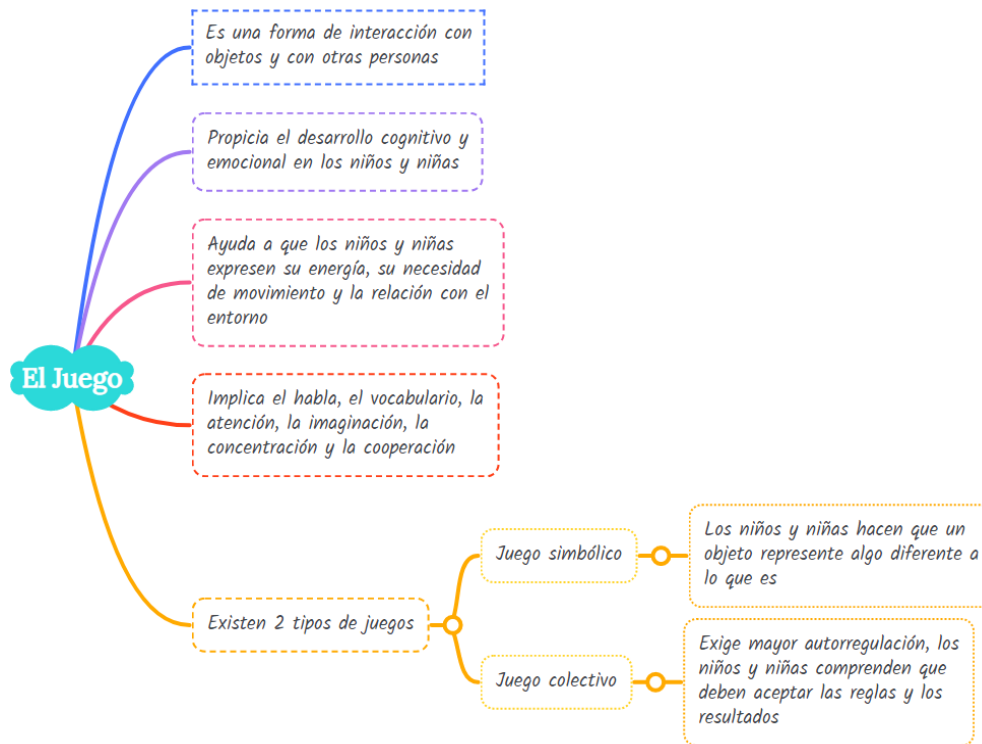
Nota. Beneficios del juego en el desarrollo psicomotor y en el desarrollo cognitivo. **Fuente:** Elaboración propia con datos del blog Aprendiendo al Aire Libre (2018)

El juego es un elemento clave en el periodo del desarrollo infantil, Chateau (1973) afirma que esto se debe a que reúne aspectos significativos que ayudan al fortalecimiento de las habilidades cognitivas y sociales como son el pensamiento, el sentimiento y la actuación. Por ello toda la acción que realiza el niño o niña está dentro del juego, volviéndose este un mundo aparte que los desvincula de la realidad.

Spencer (1855) considera al juego un resultado del exceso de energía acumulada que presenta el niño o niña, sin embargo, Lázarus (1883), afirma que al realizar otras actividades que requieren de más esfuerzo se produce lo que conocemos como fatiga, es por ello por lo que el método que buscan los niños y niñas para descansar se basa a través del juego.

Figura 1

Características que presenta el juego



Nota. Elaboración propia con datos de la revista Española de Pedagogía (2022)

3.2 El juego desde diferentes perspectivas

Cuando hacemos referencia al juego encontramos un amplio abanico de autores con diferentes teorías que abarcan este término. En primer lugar, encontramos a Karl Groos (1902), el cual afirma que el juego es un fenómeno del pensamiento y de la actividad, por lo tanto, sirve para preparar al niño o niña en las actividades que desarrollara en un futuro.

Por otra parte, Piaget (1956) define el juego como una parte que forma la inteligencia del niño/niña ya que representa la realidad según la etapa evolutiva de cada individuo/individua. Cabe destacar que al igual que Karl, Piaget opina que el juego sirve para vivir experiencias de las cuales van a adquirir conocimientos que puedan utilizar para un futuro. Sin embargo, Vygotsky (1924) refleja que el juego surge a partir de una necesidad de reproducir el contacto con los demás, por lo tanto, establece que el juego es una actividad social en la cual a través de la interacción con otros niños y niñas se adquieren roles que complementa al del propio individuo/individua.

A continuación, se presenta una tabla en la cual se reflejan de manera breve diferentes teorías sobre el juego.

Tabla 4
Características relevantes de teorías del juego

Teoría	Autor	Características
Teoría del excedente energético	Spencer (1855)	El juego permite rebajar la energía acumulada que no se consume en las necesidades biológicas básicas.
Teoría de la relajación	Lazarus (1883)	El juego aparece como actividad compensadora del esfuerzo, del agotamiento que generan en el niño otras actividades más serias o útiles, es decir, el juego implica la recuperación de energía.
Teoría del pre-ejercicio	Groos (1898)	El juego no es sólo ejercicio sino preejercicio, ya que contribuye al desarrollo de las funciones cuya madurez se logra al final de la infancia. El juego consiste en una práctica de habilidades necesarias para la vida adulta.
Teoría de la recapitulación	Granville Stanley Hall (1904)	El juego del niño reproduce y sintetiza la transición filogenética, desde el juego animal al juego humano; así como las transformaciones culturales de los diferentes estadios de la humanidad.
Teoría del juego de Freud	Freud (1898, 1906, 1920)	El juego es una expresión de los instintos del ser humano, por lo tanto, a través de él, el individuo encuentra placer, ya que puede dar salida a diferentes elementos inconscientes. El juego tiene un destacado valor terapéutico, catártico, de salida de conflictos y preocupaciones personales.
Teoría de la derivación por ficción	Claparède (1932)	El juego persigue fines ficticios, para poder vivir las actividades que se realizan a lo largo de la etapa adulta, y a las cuales el niño no puede tener acceso por no estar capacitado para ello.

Nota. Características del juego desde diferentes perspectivas. **Fuente.** Elaboración propia con datos del Congreso Virtual Internacional sobre Innovación Pedagógica (2018)

Tener el juego presente en las aulas como hemos visto anteriormente puede ser un factor que impulse a la autonomía y desarrollo personal y social del alumnado. Por ende, para el alumnado con TEA puede ser un elemento clave de apoyo para desarrollar aquellas habilidades cognitivas que pueden presentar dificultad. Tras realizar las prácticas educativas en el centro, he podido observar como el alumnado en el aula de Pedagogía Terapéutica busca maneras diferentes de comunicarse y relacionarse a través del juego, por lo tanto, se les deja libertad para elegir qué es lo que quieren hacer en esa hora fuera del aula ordinaria. Es ahí donde se ve el avance de cada día a través del juego, poco a poco se van reconociendo, aprenden conceptos y palabras nuevas, aprenden a identificar como se sienten, etc. Por ello, creo que es fundamental que no solo en el aula de Pedagogía Terapéutica se implemente el juego, sino también en el aula ordinaria, debido a que no es inclusivo que un alumno u alumna con TEA tenga que realizar las mismas actividades en el aula que el resto, ya que necesitan el uso de metodologías diferentes para el aprendizaje, por lo tanto, deben tener la misma oportunidad de desarrollo educativo.

3.3 Importancia del juego durante el proceso del desarrollo infantil

El juego es una herramienta que proporciona multitud de oportunidades de aprendizaje para el niño o niña. Por lo tanto, ahora nos centraremos en el papel fundamental que presenta el juego en la educación y no solo en la escuela. En la educación encontramos como recurso didáctico el juego, sin embargo, se deben establecer unos objetivos previos para poder determinar el tipo de actividad que se llevara a cabo, surgiendo así nuevas oportunidades de aprendizaje. Según Aberastury (1991) es importante tener claro que no se debe sustituir el juego por otras actividades debido a que este es un elemento clave para ayudar a al niño o niña a desarrollar las capacidades necesarias que se necesitan en ese momento para el desarrollo de la acción. Por lo tanto, debemos saber coordinar el juego y el trabajo de manera que el niño o niña entienda que ambas acciones se complementan.

Cuando hablamos del desarrollo y el aprendizaje del niño o niña podemos decir que, según el informe de UNICEF (2018) son de naturaleza compleja y holística, sin embargo, a través del juego se pueden estimular los ámbitos de desarrollo, es decir, competencias motoras, cognitivas, sociales y emocionales. A través del juego, los niños y las niñas aprenden a establecer vínculos con el resto, compartir, negociar, es decir, sirve como referente de ayuda para desarrollar los conocimientos y competencias sociales y emocionales clave.

Figura 2

Aprendizaje a través del juego según UNICEF



Nota. Elaboración propia con datos del informe de UNICEF (2018)

Cabe destacar en lo referido a el juego y la educación, que los niños y niñas no solo aprenden en el contexto escolar, sino también en el familiar y en la comunidad. En dichos entornos son los que más tiempo pasan, por lo tanto, las relaciones que se establecen diariamente dan lugar a una influencia significativa. Por ende, estos entornos proporcionan diversidad de oportunidades que favorecen el aprendizaje a través del juego

3.4 El juego como herramienta educativa en alumnado con TEA

Cuando hablamos de alumnado que presenta Trastorno del Espectro Autista debemos tener claro que además de presentar una serie de conductas, también abordan una serie de características principales las cuales podemos dividir en dos pequeños bloques: La Comunicación e Interpretación Social y el Comportamiento y el Pensamiento.

En primer lugar, haciendo referencia a la comunicación e interacción social, según la Confederación de Autismo en España (2014) se encuentran dos tipos de dificultades referidas a la comunicación, por un lado, la comunicación verbal, en la cual en ocasiones las personas presentan habilidades lingüísticas sin embargo tienen dificultad para llevarlas a cabo en una interacción social. Por otro lado, respecto a la comunicación no verbal encontramos que se pueden presentar dificultades para llevar a cabo gestos o comprender expresiones faciales por otra persona. En segundo lugar, en cuanto a la flexibilidad de comportamiento y de pensamiento, encontramos en primer lugar la forma de pensar y de comportarse, en la cual pueden presentar dificultades para adaptarse a cambios o situaciones que surgen de manera espontánea, pudiendo provocar ansiedad o malestar. Por otro lado, aludiendo a los estímulos sensoriales se pueden presentar alteraciones en consecuencia a olores, sonidos, luces, texturas. Por lo tanto, hay que tener en cuenta a la hora de llevar a cabo el juego con el alumnado con TEA que no todos los recursos son viables a la hora de programar las actividades, por ello debemos saber cómo usar el juego como herramienta educativa para el alumnado con TEA. Uno de los factores clave en el juego es la imitación, ya que está les ayuda a integrar los conocimientos, por lo tanto, es importante que en el aula se encuentren ubicados en grupos heterogéneos, para que así les resulte de apoyo observar como el resto de sus compañeros y compañeras realizan y ejecutan la actividad. Además, al imitar se vuelven más sociables y comienzan a mostrar habilidades nuevas, por lo que se puede concluir que la imitación es la base del aprendizaje.

Por otra parte, debemos tener en cuenta algunas consideraciones generales a la hora de intervenir con el juego en alumnado con TEA. En primer lugar, en cuanto a la estructura debe ser un juego que se encuentre bien estructurado, por lo tanto, se puede dividir por sesiones. En segundo lugar, debemos tener en cuenta que según Ángel Rivière (1996), con relación al IDEA (Inventario de Espectro Autista), este alumnado presenta características que dificultan el encontrar sentido a sus acciones y a las de los demás. Por lo tanto, es necesario utilizar métodos de anticipación a través de recursos visuales como pueden ser los pictogramas, debido a que la información de tipo visual es más rápida, por tanto, el alumnado TEA presenta mayor facilidad para procesar de esta forma la información frente a otros tipos de representación y por el interés que muestran a este tipo de material.

3.4.1 El juego como herramienta educativa en las NEAE

Cuando hablamos del juego en el aula encontramos una metodología del Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ), en la actualidad una educación que tenga como eje central el juego dentro de un aula da la oportunidad de que aparezcan nuevas metodologías de trabajo y nuevos contenidos. Por lo tanto, el juego para trabajar en las NEAE sirve como una herramienta inclusiva debido a que este alumnado presenta diversidad de adaptaciones curriculares específicas a sus necesidades, por ejemplo, el uso de una Tablet en el aula ayuda tanto en lo comunicativo como en lo social, sirviendo de apoyo a los aprendizajes ya adquiridos. Sin embargo, debemos tener en cuenta que no por abordar diversidad de juegos y metodologías se estén cubriendo las necesidades reales del alumnado con TEA.

Por lo tanto, podemos decir que el juego es algo innato en cada ser humano y que tiene una gran importancia en la infancia ya que es en esta donde realmente se conoce el mundo, se da lugar al desarrollo de la personalidad y se desarrollan las emociones. Es por ello por lo que en las aulas ordinarias con alumnado con TEA se bene usar metodologías a través del juego que ayude a la inclusión, pudiendo así salir de la monotonía curricular, explorando y aprendiendo de manera autónoma y creativa elementos claves para la vida cotidiana.

3.4.2 El juego Cooperativo

Cuando hablamos del juego como herramienta educativa en las NEAE encontramos un juego significativo como lo es el juego cooperativo. Cuando hacemos referencia al juego cooperativo podemos decir que se trata de un juego que no está basado en la competición, al contrario, busca la intervención y cooperación del grupo para conseguir un mismo objetivo.

Según Orlick (1990) en el juego cooperativo se destacan diversidad de características que se basan en el sentimiento de libertad del niño/niña:

- **Libres de competir:** Las personas no se ven obligadas a competir debido a que no se presenta la necesidad de superar al resto, por lo tanto, se trabaja en equipo.
- **Libres para crear:** Al presentarse la oportunidad de crear, se presenta una satisfacción personal dando lugar así a más posibilidades de encontrar soluciones a problemas que se presenten
- **Libre de exclusión:** Al tratarse de juego cooperativo disminuye la sensación de error o falta de acierto
- **Libres para elegir:** Da la oportunidad de que cada participante pueda elegir, por lo tanto, se dan situaciones de respeto mutuo al mismo tiempo que se desarrolla la autonomía
- **Libres de la agresión:** Al tratarse de juego cooperativo no existe la rivalidad con otras personas, por lo tanto, no deberían aparecer comportamientos agresivos.

4. Objetivos del proyecto.

4.1 Objetivo General

1. Diseñar un programa educativo basado en el juego para alumnado con TEA en la etapa de Educación Infantil con la finalidad de facilitar la inclusión educativa

4.2 Objetivos Específicos

1. Incrementar la autonomía del alumnado con TEA
2. Promover el desarrollo de los procesos de aprendizaje
3. Facilitar la interacción social a través del juego

5. Propuesta metodológica

5.1 Análisis de necesidades

Una vez planteados los objetivos, podemos decir que el foco destinatario de la propuesta de innovación es el alumnado con TEA en el ciclo de Educación Infantil del centro CEIP La Estrella. Para un correcto análisis de necesidades se debe en primer lugar elegir el instrumento, por lo tanto, en este caso se ha usado la observación. El tipo de observación que se lleva a cabo es la participante, ya que en esta la persona observadora se integra en la dinámica de lo que está estudiando, participando en las actividades del alumnado, en este caso, se tiene especial atención al alumnado con TEA, para establecer contacto directo con la realidad, por lo tanto, se ha diseñado una escala verbal para la observación (Anexo I). La observación se lleva a cabo durante 1 semana, con una estimación de 1 hora al día y un periodo de observación fijo, por lo tanto, se acudirá a las aulas en la 2ª hora, la cual corresponde al siguiente horario, 9:45 a 10:30. Tras llevar a cabo la observación, se realiza un análisis D.A.F.O para ver cuáles son las debilidades y fortalezas que presenta el alumnado con TEA en el aula, siendo esto una guía para la propuesta de actividades.

Tabla 5

Análisis D.A.F.O realizado al alumnado con TEA

Debilidades	Amenazas
<ul style="list-style-type: none"> - Falta de autonomía para realizar actividades en el aula - Falta de búsqueda de ayuda para resolver problemas - Escasez de relación con el resto de alumnado - Escasez de iniciativa para comenzar con una actividad 	<ul style="list-style-type: none"> - No conseguir los objetivos establecidos en educación infantil - No conseguir integrar al alumnado con el resto de los compañeros y compañeras - No conseguir el desarrollo de autonomía en otros contextos no escolares - No conseguir desarrollar interés por la escuela
Fortalezas	Oportunidades
<ul style="list-style-type: none"> - Realizan las tareas de clase con ayuda del profesorado - Muestran interés por actividades manipulativas y audiovisuales - Muestran interés por actividades a través del juego 	<ul style="list-style-type: none"> - Diseñar nuevas actividades que impliquen usar el juego - Diseñar nuevas actividades que sean a través de acciones manipulativas y audiovisuales - Incentivar la autonomía del alumnado - Incentivar las relaciones entre iguales - Incentivar aprender a aprender

Nota. Análisis D.A.F.O realizado al alumnado con TEA en el ciclo de educación infantil para observar las fortalezas y debilidades. **Fuente.** Elaboración propia (2022)

5.2 Procedimiento y Estrategia de Actuación

Para llevar a cabo el procedimiento y la estrategia de actuación del proyecto, en primera instancia se desea poner en marcha los objetivos que se han planteado anteriormente. Por lo tanto, debemos seguir el orden que ya hemos establecido. En primer lugar, empezaremos con el objetivo “Diseñar un programa educativo basado en el juego para alumnado con TEA en el período de la educación infantil con la finalidad de facilitar la inclusión educativa” del cual se abarcan los siguientes objetivos específicos:

1. Facilitar la interacción social a través del juego
2. Incrementar la autonomía del alumnado con TEA

Una vez establecidos los apartados principales que se abordarán, se ha procedido a realizar una batería de actividades basadas en el juego con las cuales se trabajarán las competencias fundamentales establecidas por el Gobierno de Canarias en la etapa de Educación Infantil. Por otra parte, cabe destacar que, al trabajar con las competencias establecidas por el currículo, a través del juego se incrementa la capacidad de obtención de conocimientos y de diversas funciones que se desarrollan en la etapa de infantil, por ejemplo, la capacidad motriz, emocional, sensorial, etc.

5.3 Propuesta de actividades

Para el diseño del programa educativo basado en el juego para alumnado con TEA en Educación Infantil, se han establecido dos competencias claves para la elaboración de las propuestas de actividades: Competencias sociales y cívicas y Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. Ambas competencias han sido elegidas debido a que bajo mi perspectiva son las esenciales para el desarrollo del alumnado, por lo tanto, cabe destacar que las actividades diseñadas también las realizara el resto del alumnado, debido a que son propuestas inclusivas.

Según el Decreto 201/2008, del 30 de septiembre, por el cual se establecen los contenidos educativos y los requisitos de los centros que imparten el primer ciclo de Educación Infantil en la Comunidad Autónoma de Canarias, cuando hablamos de las competencias sociales y cívicas se alude a que esta competencia implica formar a las personas para la asunción y práctica de una ciudadanía democrática por medio del diálogo, el respeto y la participación

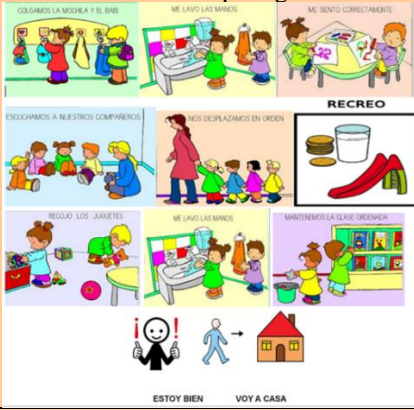
social, responsabilizándose de las decisiones adoptadas. Por otra parte, en cuanto a la competencia para el Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor podemos decir que se adquiere conciencia acerca de la situación antes de intervenir en la misma, pudiendo así elegir, planificar y gestionar los conocimientos, destrezas o habilidades con criterio propio. Esta competencia se encuentra en diferentes ámbitos, personal, social y el escolar, por lo tanto, sirve como base para el desarrollo de otras capacidades.

Para seguir un orden curricular con el centro, las actividades han sido diseñadas a través de la programación general anual de Educación Infantil de 3 a 4 años, por lo tanto, las actividades están divididas por trimestres, pudiendo así presentar de manera más clara y concisa el periodo de aplicación de cada actividad. El proyecto está diseñado para ponerlo en marcha en el curso 2022/2023.

La propuesta y el diseño de las actividades que se presentan a continuación tienen como objetivo innovar la metodología de aprendizaje que se desarrolla en el aula a través del juego. Como hemos visto anteriormente, el juego tiene un papel fundamental en el proceso vital del niño o niña, por ello para una mayor inclusión en el aula, es conveniente que se utilicen recursos que sean significativos para poder transmitir el aprendizaje de manera que todos y todas puedan desarrollar las diferentes competencias establecidas anteriormente. Las actividades diseñadas se presentarán a continuación.

Tabla 6

Actividad 1. Primer Trimestre Infantil de 3 años (septiembre a diciembre)

Actividad 1: 20 de septiembre al 28 de octubre - 2022-2023	
Título: Las rutinas en el cole	
<p>Al comenzar el curso escolar es importante que el alumnado trabaje las rutinas para favorecer el reconocimiento de que el colegio será un lugar donde permanecerá más tiempo. Por lo tanto, es necesario el diseño de una actividad que muestre a través de pictogramas las rutinas que se irán adquiriendo en la escuela.</p>	
Objetivos	<p>Objetivo General</p> <ul style="list-style-type: none"> • Incentivar la competencia de interacción social a través del juego e incrementar la autonomía e iniciativa personal <p>Objetivos Específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Incrementar el uso del juego en las tareas a desarrollar en el aula • Incrementar la autonomía del alumnado con TEA • Establecer rutinas a través de pictogramas
Fundamentación metodológica	<ul style="list-style-type: none"> • Aprendizaje Significativo • Organización del espacio, materiales y tiempos
Descripción de la actividad	<p>En esta actividad se trabajan las rutinas diarias en el colegio a través de pictogramas, debido a que es el comienzo del curso y el alumnado necesita recursos que estos ayuden a presentar la realidad de manera más concreta y visual. Por lo tanto, el alumnado realizara con pictogramas la rutina diaria que se lleva a cabo en el colegio, para posteriormente con el punzón recortarla y pegarla en su mesa individual y así visualizar los pasos que se deben seguir en el día a día. La secuencia de los pictogramas se muestra a continuación:</p> 
Agentes que intervienen	Docente del aula – Alumnado del aula
Recursos	<p>Material Fungible: Recortes con pictogramas – Folios - Pegamento</p> <p>Material No Fungible: Punzón</p>
Duración	Esta actividad se llevará a cabo todos los días lectivos durante el primer trimestre del curso para trabajar las rutinas y promover el desarrollo de la autonomía personal.

Nota. Actividad diseñada para trabajar las rutinas. **Fuente.** Elaboración propia (2022)

Tabla 7
Actividad 2 Primer Trimestre Infantil de 3 años (septiembre a diciembre)

Actividad 2: 2 de noviembre al 10 de diciembre- 2022-2023	
Título: Observamos el otoño	
El primer trimestre coincide con el otoño, por tanto, es necesario que el alumnado tenga conocimiento acerca de la estación en la que se encuentran y que cosas suceden en ella, además de saber identificar qué cosas pertenecen al otoño.	
Objetivos	<p>Objetivo General</p> <ul style="list-style-type: none"> • Incentivar la competencia de interacción social a través del juego e incrementar la autonomía e iniciativa personal <p>Objetivos Específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Incrementar el uso del juego en las tareas a desarrollar en el aula • Incrementar la autonomía del alumnado con TEA • Motivarles a observar los cambios que se producen durante el otoño.
Fundamentación metodológica	<ul style="list-style-type: none"> • Aprendizaje Significativo • Organización del espacio, materiales y tiempos • Importancia de las actividades, el juego, las experiencias y los procedimientos
Descripción de la actividad	En esta actividad se trabaja la estación del otoño, por tanto, durante el periodo establecido anteriormente, el alumnado trabajara acerca de cosas que identifiquen el otoño, elaborando posteriormente un mural en el exterior de la clase. Por lo tanto, una vez a la semana el alumnado de manera conjunta deberá colorear, diseñar, elaborar o reciclar material para ir construyendo el mural.
Agentes que intervienen	Docente del aula – Alumnado del aula
Recursos	<p>Material Fungible: Recortes con pictogramas – Folios – Pegamento - Colores</p> <p>Material No Fungible: Tijeras – Material Reciclado</p>
Duración	Esta actividad se llevará a cabo todos los días lectivos durante el primer trimestre del curso para trabajar las rutinas y promover el desarrollo de la autonomía personal.

Nota. Actividad diseñada para trabajar el otoño. *Fuente.* Elaboración propia (2022)

Tabla 8
Actividad 3. Primer Trimestre Infantil de 3 años (septiembre a diciembre)

Actividad 3: 12 de diciembre al 23 de diciembre - 2022-2023	
Título: Las normas del aula	
Al comenzar el curso escolar es importante que el alumnado trabaje y desarrolle unas normas básicas que se deben cumplir en el aula para establecer un espacio de convivencia en la clase promoviendo así el respeto y la cooperación, el compañerismo y la tolerancia. Por lo tanto, es necesario el diseño de una actividad en la que se establezcan unas normas básicas.	
Objetivos	<p>Objetivo General</p> <ul style="list-style-type: none"> • Incentivar la competencia de interacción social a través del juego e incrementar la autonomía e iniciativa personal <p>Objetivos Específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Incrementar el uso del juego en las tareas a desarrollar en el aula • Incrementar la autonomía del alumnado con TEA • Establecer normas de convivencia en la clase y promover actividades que potencien el respeto y la cooperación, el compañerismo y la tolerancia.
Fundamentación metodológica	<ul style="list-style-type: none"> • Aprendizaje Significativo • Clima de seguridad y confianza • Trabajo en equipo
Descripción de la actividad	En esta actividad se trabajan las normas básicas del aula a través de pictogramas, debido a que es el comienzo del curso y el alumnado necesita recursos que estos ayuden a presentar la realidad de manera más concreta y visual. Por lo tanto, el alumnado realizara en grupo y de manera colaborativa a través de pictogramas las normas diarias del aula, para establecer un clima adecuado en la misma. Los pictogramas se colocarán al lado de

	la pizarra a una altura visible para todo el alumnado, además de trabajar durante un período de tiempo las normas que se establezcan.
Agentes que intervienen	Docente del aula – Alumnado del aula
Recursos	Material Fungible: Recortes con pictogramas – Folios - Pegamento Material No Fungible:
Duración	Esta actividad se llevará a durante el primer trimestre del curso para trabajar las normas del aula y promover el desarrollo de la autonomía personal.

Nota. Actividad diseñada para trabajar las normas. *Fuente.* Elaboración propia (2022)

Tabla 9

Actividad 1. Segundo Trimestre Infantil de 3 años (Enero a Marzo)

Actividad 1: 9 de enero al 15 de febrero – 2022-2023	
Título: Aprendemos las vocales	
A través de esta actividad el alumnado desarrollara la autonomía personal, trabajara el reconocimiento personal además de desarrollar acciones manipulativas a través del juego.	
Objetivos	<p>Objetivo General</p> <ul style="list-style-type: none"> • Incentivar la competencia de interacción social a través del juego e incrementar la autonomía e iniciativa personal <p>Objetivos Específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Incrementar el uso del juego en las tareas a desarrollar en el aula • Incrementar la autonomía del alumnado con TEA • Aprender las vocales
Fundamentación metodológica	<ul style="list-style-type: none"> • Aprendizaje Significativo • Organización del espacio, materiales y tiempos • Trabajo en equipo
Descripción de la actividad	En esta actividad se trabajan las vocales, por lo tanto, el alumnado deberá situarse delante de un espejo que se encontrara en el aula, en dicho espejo se encontrará dibujada la vocal que se trabaje ese día en mayúscula y minúscula, posteriormente el alumnado deberá seguir con el dedo índice el dibujo ya establecido en el espejo, trabajando así la autonomía y los procesos motores. Una vez se haya realizado esta primera parte de la actividad, posteriormente se incorporarán en su mesa para realizar la vocal con plastilina, trabajando así con material manipulativo.
Agentes que intervienen	Docente del aula – Alumnado del aula
Recursos	Material Fungible: Rotuladores - Plastilina Material No Fungible: Espejo
Duración	Esta actividad se llevará a cabo los lunes durante todo el trimestre para fijar una rutina de repaso enfocada a las vocales.

Nota. Actividad diseñada para trabajar las vocales. *Fuente.* Elaboración propia (2022)

Tabla 10
Actividad 2. Segundo Trimestre Infantil de 3 años (Enero a Marzo)

Actividad 2: 16 de febrero al 28 de marzo	
Título: Aprendemos los números del 1 al 5	
A través de esta actividad se pretende incentivar la competencia de aprender a aprender y de autonomía e iniciativa personal al mismo tiempo que trabajan los números	
Objetivos	<p>Objetivo General</p> <ul style="list-style-type: none"> • Incentivar la competencia de interacción social a través del juego e incrementar la autonomía e iniciativa personal <p>Objetivos Específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Promover la inclusividad en las aulas dando la oportunidad al alumnado TEA a desarrollar una mayor autonomía que sirva de apoyo para la vida cotidiana • Desarrollar la competencia matemática
Fundamentación metodológica	<ul style="list-style-type: none"> • Aprendizaje Significativo • Organización del espacio, materiales y tiempos • Trabajo en equipo
Descripción de la actividad	En esta actividad se trabajarán los números del 1 al 5. Para ello será necesario poner en el suelo del aula unos puzzles de goma que contengan los números de manera individual, es decir, un puzzle contendrá el número 1, otro puzzle el 2 y así sucesivamente hasta el número 5. Además, los puzzles serán de colores, específicamente los colores que representan el autismo. Cuando se vayan a trabajar los números el alumnado deberá moverse por la clase buscando el número que están trabajando en esa ocasión y se tendrá que posicionar sobre el puzzle que contenga ese número.
Agentes que intervienen	Docente del aula – Alumnado del aula
Recursos	<p>Material Fungible:</p> <p>Material No Fungible: Puzzles de goma</p>
Duración	El desarrollo de la actividad será de un día a la semana durante el trimestre. Esta actividad se llevará a cabo cuando en el aula toque desarrollar la competencia matemática durante todo el trimestre para trabajar los números y promover el desarrollo de la autonomía personal.

Nota. Actividad diseñada para trabajar el otoño. *Fuente.* Elaboración propia (2022)

Tabla 11
Actividad 1. Tercer Trimestre Infantil de 3 años (Marzo a Junio)

Actividad 1: 29 de marzo al 5 de mayo	
Título: Aprendemos las formas	
A través de esta actividad se pretende incentivar la competencia de aprender a aprender y de autonomía e iniciativa personal al mismo tiempo que se introducen las formas como nuevos conocimientos	
Objetivos	<p>Objetivo General</p> <ul style="list-style-type: none"> • Incentivar la competencia de interacción social a través del juego e incrementar la autonomía e iniciativa personal <p>Objetivos Específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Promover la inclusividad en las aulas dando la oportunidad al alumnado TEA a desarrollar una mayor autonomía que sirva de apoyo para la vida cotidiana • Aprender las formas: triángulo, cuadrado y círculo
Fundamentación metodológica	<ul style="list-style-type: none"> • Aprendizaje Significativo • Organización del espacio, materiales y tiempos • Trabajo en equipo
	En esta actividad se trabajarán las formas. Para ello será necesario utilizar pictogramas en los cuales se plasmen el círculo, el triángulo y el cuadrado, posteriormente cada grupo del

<p>Descripción de la actividad</p>	<p>aula tendrá que realizar una figura que tendrán en el centro de la mesa utilizando las diferentes formas con las que cuentan. Posteriormente explicaran al resto de los grupos cuales han sido las formas que más han utilizado para elaborar la figura. Una vez hayan terminado con la actividad, dispondrán de tiempo libre para realizar las figuras que el alumnado quiera, promoviendo así el desarrollo de la creatividad y la autonomía.</p> 
<p>Agentes que intervienen</p>	<p>Docente del aula – Alumnado del aula</p>
<p>Recursos</p>	<p>Material Fungible: Pictogramas con formas Material No Fungible:</p>
<p>Duración</p>	<p>El desarrollo de la actividad será de un día a la semana durante el trimestre.</p>

Nota. Actividad diseñada para trabajar las formas. **Fuente.** Elaboración propia (2022)

Tabla 12

Actividad 2. Tercer Trimestre Infantil de 3 años (Marzo a Junio)

<p>Actividad 2: 9 de mayo al 9 de junio</p>	
<p>Título: Trabajamos con los sentidos</p>	
<p>A través de esta actividad se pretende incentivar la competencia de aprender a aprender y de autonomía e iniciativa personal al mismo tiempo que se introduce la identificación de los sentidos como son el gusto, el tacto, el olfato, la vista y el oído</p>	
<p>Objetivos</p>	<p>Objetivo General</p> <ul style="list-style-type: none"> • Incentivar la competencia de interacción social a través del juego e incrementar la autonomía e iniciativa personal <p>Objetivos Específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Promover la inclusividad en las aulas dando la oportunidad al alumnado TEA a desarrollar una mayor autonomía que sirva de apoyo para la vida cotidiana • Saber identificar el sentido que están desarrollando en diferentes actividades
<p>Fundamentación metodológica</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aprendizaje Significativo • Organización del espacio, materiales y tiempos • Trabajo en equipo
<p>Descripción de la actividad</p>	<p>En esta actividad se trabajarán los 5 sentidos, para ello cada subgrupo del aula deberá representar a uno de estos, rotando cada semana de sentido, teniendo así que traer algún objeto que se identifique con el sentido que les haya tocado, por ejemplo, el gusto, se puede traer chocolate, regalices, caramelos; con el tacto, papel rugoso, una piedra, una pluma; con la vista, fotografías, colores; con el oído, sonidos de animales, de la naturaleza; con el olfato, tierra mojada, perfume, etc.</p> <p>Posteriormente tendrán que cerrar los ojos mientras que uno de los grupos va pasando por las mesas con sus respectivos objetos para que el resto de los grupos desarrollen dichos sentidos intentando adivinar de que objeto se puede tratar.</p>
<p>Agentes que intervienen</p>	<p>Docente del aula – Alumnado del aula</p>
<p>Recursos</p>	<p>Material Fungible: Colores, perfumes, plastilina Material No Fungible: Tierra, Papel, Plástico</p>
<p>Duración</p>	<p>El desarrollo de la actividad será de un día a la semana durante el trimestre.</p>

Nota. Actividad diseñada para trabajar las formas. **Fuente.** Elaboración propia (2022)

A continuación, se muestra el cronograma diseñado para la implementación de las actividades.

Figura 3

Cronograma de las actividades para establecer los periodos de aplicación

	Septiembre	Octubre	Noviembre	Diciembre	Enero	Febrero	Marzo	Abril	Mayo	Junio
Actividades										
Primer Trimestre										
Actividad 1	■									
Actividad 2			■							
Actividad 3				■						
Segundo Trimestre										
Actividad 1					■					
Actividad 2						■				
Tercer Trimestre										
Actividad 1							■			
Actividad 2									■	

Nota.: Elaboración Propia (2022)

5.4 Agentes intervienen

Para la puesta en marcha de este proyecto de innovación, debe intervenir el Equipo Directivo del centro, al mismo tiempo que el Equipo Docente de la etapa de Infantil, es decir, la comunidad escolar del centro. Además, también pueden intervenir como referente de apoyo las profesionales de Pedagogía Terapéutica que se encuentran en el centro, reforzando con el alumnado TEA aquellas actividades que se estén abordando en el aula ordinaria.

6. Propuesta de evaluación del proyecto

6.1 Criterios de Evaluación e indicadores

Una vez que el proyecto se encuentra estructurado y se han desarrollado todos los aspectos de este, se lleva a cabo una propuesta de evaluación para contemplar si se han conseguido los objetivos planteados anteriormente, valorando así principalmente la evolución del alumnado TEA en el aula.

Para la evaluación de las actividades diseñadas, se contará con la guía Portage, la cual fue diseñada por Bluma, Shearer, Frohman y Hilliard (1976). Esta guía permite evaluar el comportamiento del alumnado en diferentes aspectos de su desarrollo en la etapa de 0 a 6 años, como puede ser la motricidad, el lenguaje, la socialización, la autonomía, etc. Por ello

se ajusta a la etapa educativa en la cual se aborda este proyecto. Cabe destacar que la guía se pasara al inicio del curso 2022-2023 y al final de este, pudiendo observar así la evolución del alumnado tras poner en marcha el diseño de actividades en el aula.

A pesar de usar como instrumento principal para la evaluación del proyecto la guía Portage, creo conveniente apoyarse en otro recurso, por lo tanto, también será necesario utilizar la observación, permitiendo así ver de manera más clara la evolución y la adquisición de conocimientos y destrezas del alumnado con TEA. Por lo tanto, a la hora de llevar a cabo las actividades planteadas, se debe establecer una observación continua, al mismo tiempo que se debe tener en cuenta la evolución tanto en el aprendizaje global como en las áreas determinadas, pudiendo así observar de manera directa y precisando aquellas habilidades actitudinales y procedimentales que el alumnado va desarrollando a lo largo del curso escolar, permitiendo así una intervención u orientación que asegure el proceso de enseñanza-aprendizaje del alumnado pudiendo mejorar así los procesos y resultados de la intervención.

Por lo tanto, se deben establecer una serie de indicadores relacionados con el aprendizaje de los conocimientos correspondientes al currículo de infantil, intentando en la medida de lo posible alcanzar algunos de los objetivos propuestos en dicha etapa escolar. Por otra parte, debemos tener presente la concreción curricular de educación infantil según el Gobierno de Canarias, debido a que pueden servir como otro instrumento para valorar si se han conseguido los criterios establecidos que se muestran en la misma. A continuación, se presenta una tabla con dichos indicadores.

Tabla 6

Indicadores que contribuyen al desarrollo en el alumnado en diferentes capacidades.

1. Desarrollar distintas sensaciones y percepciones como forma de estimular e incrementar la conciencia que el alumnado puede tener de sí mismo y de su entorno.
2. Descubrir, conocer y controlar de manera gradual su propio cuerpo, sus elementos básicos y características, utilizándolo como medio de comunicación con el entorno.
3. Desarrollar progresivamente, con ayuda en su caso, la coordinación dinámica general que le permita desplazarse de distintas maneras y en diferentes medios, además de adquirir la coordinación viso manual y las habilidades manipulativas necesarias para explorar y manejar objetos de su entorno con un mayor grado de precisión.
4. Conocer las distintas dependencias del centro, adaptándose progresivamente a la vida escolar y adquirir nuevos hábitos que le permitan proceder de forma cada vez más autónoma.
5. Desarrollar hábitos relacionados con su salud y bienestar emocional y físico (alimentación, higiene, ocio y tiempo libre, juego...), para afianzar su seguridad personal y disfrutar de las situaciones cotidianas.
6. Identificar necesidades, emociones y sentimientos relacionándolos con acciones y estados de ánimo, en sí mismo y en las demás personas.

Nota. Indicadores relacionados con el aprendizaje de los conocimientos correspondientes al currículo de educación infantil. **Fuente:** Elaboración propia con datos de la Orden del 10 de febrero (2016)

6.2 Instrumentos recogida información

Como hemos visto anteriormente, el instrumento que se usa para la recogida de información es la guía Portage. Debemos tener claro que, a la hora de evaluar, este instrumento nos permite ver en el alumnado aquellos aspectos que necesitan un refuerzo en relación con el currículum de infantil, al mismo tiempo que nos permiten ver la evolución personal del alumno/alumna.

La guía Portage de Educación Prescolar es un programa de estudios de desarrollo la cual puede usarse con alumnado que presenta o no NEE. Esta guía ha sido creada para evaluar el comportamiento de un alumno/alumna y poder intervenir así en el desarrollo de un programa que permita llegar a metas que lleven a la adquisición de destrezas, habilidades, etc. Por lo tanto, nos permite evaluar las conductas que están siendo adquiridas por el alumnado y así poder llevar a cabo técnicas que permitan enseñar o reforzar otro tipo de conductas.

La estructura de esta prueba está conformada por 538 fichas las cuales se encuentran reflejadas en un libro-fichero, en el que cada ficha indica el área de desarrollo que evalúa, la edad de aplicación, el objetivo a conseguir y la descripción detallada de las actividades a realizar para conseguir los objetivos del proceso de intervención. A continuación, en el anexo II se muestra un ejemplo de una parte de la prueba.

Una vez pasada la prueba se clasifican los resultados que hemos obtenido a través de los objetivos que se encuentran en cada ficha permitiendo así identificar las áreas en las que el alumnado con TEA muestra dificultades al mismo tiempo que también nos enseña las fortalezas dentro del aula.

6.3 Agentes intervienen en la evaluación

A la hora de llevar a cabo este proyecto es necesaria la intervención de diferentes recursos humanos, por una parte, para la puesta en marcha de este y por otra para su correspondiente evaluación. Por ende, en la evaluación van a intervenir el Equipo de Orientación y el Equipo de Logopedia del centro, realizando así un análisis de resultados. Por otra parte, el Equipo Educativo y el Equipo de apoyo a las NEAE también son agentes fundamentales en esta

evaluación debido a que son los que van a reforzar el proyecto diariamente con el alumnado con TEA, por lo tanto, podrían destacar algunos aspectos dentro de la evaluación.

7. Presupuesto.

7.1 Recursos

Para presentar de manera clara el presupuesto del proyecto, se presenta una tabla a continuación en la cual se reflejan los materiales necesarios y los recursos humanos para llevar a cabo el proyecto. Sin embargo, primero se explicará de manera breve que recursos serán los necesarios. En primer lugar, cuando hablamos de recursos humanos hacemos referencia a los y las docentes del centro, en este caso el proyecto está enfocado al alumnado con TEA del ciclo de Educación Infantil, por lo tanto, intervendrá el tutor/tutora de esa aula. Por otra parte, también se necesitará el refuerzo de las profesoras de Pedagogía Terapéutica ya que pueden trabajar de manera más autónoma e individualizada con el alumnado con TEA en su aula de apoyo. En cuanto a los recursos materiales, se necesitarán diversidad de recursos que se utilizan cotidianamente en el aula, como son folios, tijeras, pegamento, cartulinas, etc. Sin embargo, en algunas actividades se requiere de material nuevo que hay que integrar en el aula, por ejemplo, el suelo de puzzles de goma. En cuanto a los materiales fungibles, será necesario un paquete de cada material por grupo de aula, es decir, 5 paquetes por material.

Tabla 7

Presupuesto de las actividades

Recursos Humanos	Cantidad	Costo por unidad	Total, por mes
Profesorado	1	1.200€	1.200€
Profesorado de apoyo P. T	2	1.200€	2.400€
Orientadora	1	1.200	1.200€
Logopeda	1	1.200	1.200€
Recursos Materiales	Cantidad	Costo por unidad	Total
Paquetes de folios	3	3,49€	10,47€
Suelo puzzle goma	2	35,95	71,90€
Rollo de papel grande	2	12,99	25,98€
Paquete fundas para plastificar pictogramas	5	11,30	56,50€
Paquetes de plastilina	5	4,84	24,20€
Espejo	1	59€	59€
Paquete de colores	5	12,93	64,65€
Pegamento	10	2,70€	27€
Coste final recursos materiales: 339,7 €			

Nota. Presupuesto que alude a los recursos que se necesitan para las actividades. *Fuente.* Elaboración Propia (2022)

8. Conclusiones

Tras llevar a cabo la investigación teórica inicial acerca de aspectos generales que abordan la importancia del juego para el desarrollo del alumnado con TEA para la realización de la propuesta de innovación educativa, podemos decir que se han observado diversidad de desigualdades en cuanto al resto del alumnado, desde el ámbito educativo hasta el ámbito personal.

A pesar de que existan diversidad de leyes educativas que se dirijan a los derechos de las personas con Necesidades Educativas Especiales, como, por ejemplo, el derecho a tener una educación gratuita y básica obligatoria, hemos podido observar durante el desarrollo del TFG que esa educación inclusiva que se refleja en las leyes no es un derecho que se este llevando a cabo. Cuando un niño o niña con Trastorno del Espectro Autista necesita apoyos educativos, las familias son las responsables de buscar recursos fuera de la institución educativa, ya sea a través de asociaciones o gabinetes pedagógicos, teniendo así que pagar por su cuenta esos gastos, por lo tanto, ya no se esta cumpliendo con ese derecho de educación gratuita y básica. Con esto no quiero decir que en las instituciones no se de apoyo al alumnado con NEAE, sin embargo, al contar con tan pocos profesionales en los centros, los avances que se consiguen son mínimos, es por ello por lo que las familias tienen que buscar otras alternativas para trabajar con sus hijos e hijas. A pesar de que existan becas para el alumnado con necesidades específicas, las plazas para poder recibir las mismas son muy limitadas, además de que cuentan unos requisitos muy estrictos, por lo tanto, no son ayudas de fácil acceso.

Es por ello por lo que con la elaboración de este proyecto se ha querido diseñar un programa educativo basado en el juego para alumnado con TEA, con la finalidad de facilitar la inclusión educativa. Como hemos visto anteriormente, el juego tiene un papel fundamental en la vida del alumnado que presenta NEAE, por lo tanto, en las aulas ordinarias al trabajar con el currículo establecido, se presenta una mayor dificultad para trabajar con este alumnado, por ello las propuestas que se han diseñado abarcan temáticas que se encuentran dentro del currículo, pero abordadas desde el ámbito del juego, buscando así el incremento de la autonomía del alumnado con TEA, al mismo tiempo que se busca promover el desarrollo de los procesos de aprendizaje y la facilitación de la interacción social.

Por lo tanto, podemos decir que la propuesta presentada en el TFG abarca una perspectiva inclusiva, debido a que trabaja con aspectos relevantes del currículo, los cuales han sido trasladados al ámbito del juego, por lo tanto, contamos con una metodología dinámica y específica, lo que permite al alumnado con TEA y al alumnado en general trabajar en un proceso de aprendizaje innovador.

9. Bibliografía

- *Aprender Jugando: Los beneficios del juego durante la infancia. Aprendiendo Al Aire libre (Colombia).* (2018, junio 25). Recuperado de: <https://aprendiendoal aire libre.org/2018/06/25/aprender-jugando-los-beneficios-del-juego-durante-la-infancia/>
- Bergen, D., & De psicología educativa, P. E. (s/f). *Desarrollo cognitivo por el aprendizaje basado en el juego.* Enciclopedia sobre el Desarrollo de la Primera Infancia. Recuperado de <https://www.encyclopedia-infantes.com/aprendizaje-basado-en-el-juego/segun-los-expertos/desarrollo-cognitivo-por-el-aprendizaje-basado-en>
- Boletín Oficial de Canarias. Decreto 201/2008, 30 septiembre, por el que se establecen los contenidos educativos y los requisitos de los centros que imparten el primer ciclo de Educación Infantil en la Comunidad Autónoma de Canarias. Recuperado de <https://www.gobiernodecanarias.org/juriscan/ficha.jsp?id=59756>
- Bucm, E. (s/f). *BUCM: E-Innova BUCM: Biblioteca Complutense.* Ucm.es. Recuperado de <http://webs.ucm.es/BUCM/revcul/e-learning-innova/5/art382.php>
- Cabrera, P., & Usart Rodríguez, M. (s/f). Uoc.edu. Recuperado de <http://openaccess.uoc.edu/webapps/o2/bitstream/10609/121627/7/pcabreraaTFM0620 memoria.pdf>
- *Detección y diagnóstico.* (s/f). Confederación Autismo España. Recuperado de: <http://www.autismo.org.es/sobre-los-TEA/deteccion>
- Gallardo, T. (2016). *El niño y sus juegos.* Arminda Aberastury. Recuperado de: https://www.academia.edu/22958628/El_ni%C3%B1o_y_sus_juegos.%20Arminda_Aberastury
- Gallardo, J (2018). Teorías del juego como recurso educativo. Congreso Virtual Internacional sobre Innovación Pedagógica. Recuperado de <https://rio.upo.es/xmlui/bitstream/handle/10433/6824/Gallardo-LpezJos-AlbertoGallardo-VzquezPedro.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Guerri, M. (2019, julio 15). Las 4 etapas del desarrollo cognitivo infantil de Piaget. *PsicoActiva.com: Psicología, test y ocio Inteligente.* <https://www.psicoactiva.com/blog/4-etapas-desarrollo-cognitivo-jean-piaget/>
- Guevara, A. M. (s/f). *La importancia del juego en el desarrollo cognitivo de los niños.* Slideshare.net. Recuperado de: <https://es.slideshare.net/alessjocar/la-importancia-del-juego-en-el-desarrollo-cognitivo-de-los-nios>

- *Qué son las Competencias.* (s/f). Gobiernodecanarias.org. Recuperado de <https://www.gobiernodecanarias.org/educacion/web/enseanzas/competencias/que-son-las-competencias/>
- Secadas, F. (2018). Las Definiciones del Juego. *Revista de Pedagogía*. Recuperado de: <https://revistadepedagogia.org/wp-content/uploads/2018/04/2-Las-Definiciones-del-Juego.pdf>
- Sección de Educación, División de Programas. UNICEF. Recuperado el 5 de junio de 2022, Recuperado de <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- *Teorías de los juegos: Piaget, Vigotsky, Groos.* (2012). Teorías Del Juego. Recuperado de: <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>
- Uceda, P. Q, & Zaldívar, J. I. (2013). La Pedagogía Waldford y el juego en el jardín de infancia. *Bordón Revista de Pedagogía*, 65(1), 79–92. Recuperado de: <https://recyt.fecyt.es/index.php/BORDON/article/view/brp.2013.65106>

10. Anexos

Anexo I. Escala verbal observación

	Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
Realiza las tareas de clase					
Se relaciona con los compañeros/as					
Cumple normas de convivencia social					
Muestra interés por actividades a través del juego					
Muestra autonomía					
Busca ayuda para resolución de problemas					
Muestra iniciativa a la hora de realizar actividades					

Anexo 2. Guía Portage

2.1 Área de desarrollo motriz de 3 a 4 años

Objetivos a conseguir	Iniciado	Conseguido
81.- Arma rompecabezas de 3 piezas o un tablero de figuras geométricas		
82.- Corta con tijeras		
83.- Salta desde una altura de 20 cms		
84.- Patea una pelota grande cuando se le rueda hacia él		
85.- Camina de puntillas		
86.- Corre 10 pasos coordinando y alternando el movimiento de los brazos y los pies		
87.- Pedalea un triciclo una distancia de metro y medio		
88.- Se mece en un columpio cuando se le pone en movimiento		
89.- Sube a un tobogán de 1,20 a 1,80 m. y se desliza		
90.- Da volteretas hacia delante		
91.- Sube las escaleras alternando los pies		
92.- Marcha		
93.- Coge una pelota con las dos manos		
94.- Traza con plantillas siguiendo los contornos		
95.- Corta a lo largo de una línea recta de 20 cm. apartándose a lo más 6 mm. de la línea		

2.2 Área del lenguaje de 3 a 4 años

Objetivos a conseguir	Iniciado	Conseguido
59.- Emplea correctamente "es" y "está" al iniciar una pregunta		
60.- Presta atención durante 5 minutos mientras se le lee un cuento		
61.- Lleva a cabo una serie de 2 ordenes que no se relacionan		
62.- Dice su nombre completo cuando se le pide		
63.- Responde a preguntas simples de "¿Cómo?"		
64.- Emplea los tiempos pasados de verbos regulares (salto, saltaba)		
65.- Relata experiencias inmediatas		
66.- Dice cómo se emplean objetos comunes		
67.- Expresa acciones futuras empleando "ir a", "tener que", "querer"		
68.- Cambia, apropiadamente, el orden de las palabras para formular preguntas (¿Puedo yo?)		
69.- Usa el imperativo cuando pide un favor		
70.- Cuenta 2 sucesos en el orden en que ocurrieron		