

¿A qué jugamos? Inclusión del alumnado con TEA en el tiempo de recreo en centros escolares

Carlos García Junco y Gey Lagar
Colegio La Inmaculada (Oviedo)
Centro Psicopedagógico Entramados (Oviedo)

Resumen

¿A qué jugamos?, se crea con el objetivo de desarrollar y aumentar las habilidades sociales y comunicativas en el alumnado con TEA, debido a las situaciones de aislamiento observadas durante los períodos de recreo. Las dificultades comunicativas y en habilidades sociales que presenta este alumnado, sumado a sus dificultades académicas, hacen que sean niños con altos porcentajes de fracaso escolar, además de sumarse otros factores de riesgo social: la exclusión social y el acoso escolar. Mediante la introducción de diversos juegos y apoyos en el recreo, se busca revertir la situación de aislamiento. Los resultados obtenidos han sido muy satisfactorios, demostrando que la introducción de juegos en el recreo, aumenta los tiempos de juego y de interacción positiva en el alumnado con TEA.

Palabras clave: autismo, inclusión, recreo.

Objetivos

Jugar es un acto propio de los niños. A través del juego, los niños y niñas desarrollan múltiples aspectos comunicativos y sociales. Pero en las escuelas actuales es muy frecuente, observar alumnos/as totalmente aislados en los períodos de recreo, y maestros y compañeros de clase habituados a dichas situaciones, incluso llegando a acostumbrarse y considerar estas conductas como normales, sin buscar alternativas o métodos para intervenir, con el objeto de revertir dicha situación e integrar e incluir, a todo el alumnado que sufre esta circunstancia, en el juego con sus iguales.

Las características de los niños y niñas con trastornos del espectro autista (TEA) se manifiestan durante los primeros tres años de vida y se caracterizan por déficits en la capacidad de comunicación y la interacción social del niño, así como por la presencia de intereses y comportamientos limitados y repetitivos (Rosa-Salva, Di Giorgio y Vallortigara, 2017).

El alumnado con TEA debido a sus dificultades en habilidades sociales, es un grupo vulnerable en este aspecto, y por tanto proclive a mostrar tiempos de aislamiento y/o interacción negativa elevados durante los tiempos de recreo.

Las dificultades en el desarrollo del juego y de la imaginación (junto con las dificultades en comunicación y en la interacción social) forman parte de las características definitorias del autismo. Es por ello que el juego supone uno de los aspectos prioritarios a

abordar en cualquier programa de intervención profesional y educativo (Martos, Ayuda, Freire, González y Llorente, 2014).

Por otro lado, Cornago (2013) declara que “todos los niños, con o sin autismo, disfrutan interactuando con otros niños. Si no juegan o no interaccionan es, generalmente, porque no saben cómo empezar y están esperando que alguien lo haga por ellos”.

El proyecto ¿A qué jugamos? surge en consecuencia de la observación activa llevada a cabo por diferentes maestros durante los tiempos de recreo y observar la necesidad de intervenir debido a que se registraron varios casos de aislamiento durante los períodos de recreo. Tomando como referencia el programa de Patios y Parques Dinámicos de Gey Lagar se elabora este programa y se interviene en los recreos teniendo como objetivos principales la inclusión de todo el alumnado (y en especial el alumnado con TEA) en los recreos. Con el proyecto ¿A qué jugamos? se busca desarrollar habilidades sociales y comunicativas adecuadas en el alumnado con TEA, así como potenciar el uso del juego como estrategia de crecimiento social y de aprendizaje para todo el alumnado.

A su vez, Lagar (2015) afirma que el programa, tiene también como objetivo, ser una medida preventiva de acoso escolar o *bullying*, facilitando la convivencia y el respeto por la diversidad al propiciar.

Los objetivos del programa son los siguientes:

- Aumentar los tiempo de juego en la totalidad del alumnado durante los recreos.
- Desarrollar habilidades sociales y comunicativas en el alumnado con TEA.
- Disminuir el riesgo de acoso escolar y exclusión social.
- Experimentar nuevas formas de jugar con el resto de compañeros del colegio.
- Potenciar el uso del juego como estrategia de crecimiento social y de aprendizaje para todo el alumnado.

Desarrollo/metodología

El proyecto ¿A qué jugamos? se fundamenta en el programa de Patios y Parques Dinámicos creado por Gey Lagar. Este programa, que comenzó a funcionar por primera vez en el año 2011 en Oviedo, promueve la inclusión social en el contexto escolar durante el tiempo de recreo, fundamentado en el marco de la Convención Internacional sobre los Derechos de las personas con Discapacidad, de 13 de diciembre de 2006, difundiendo sus efectos de respeto por la diversidad, compañerismo y amistad en el resto de la jornada escolar.

El proyecto ¿A qué jugamos?, basado en el programa de Patios Dinámicos, se basa en la estructuración del momento de juego durante el tiempo de recreo escolar para todos los niños y niñas que deseen participar, y en especial para aquellos niños y niñas que presentan dificultades comunicativas, sensoriales y sociales, como ocurre en aquellos que se encuentran dentro del espectro del autismo.

Mediante la introducción de diversos juegos y apoyos visuales en el recreo se busca conseguir la interacción positiva del alumnado con TEA y también de aquellos niños y niñas con dificultades de relación con sus iguales. Es muy importante que los juegos sean comprendidos por todos aquellos que participen en ellos, por lo que previamente, se trabajan en el área de Educación Física, así como se elaboran una serie de fichas con apoyos visuales

(pictogramas y fotografías) que tienen por objetivo la facilitación de la comprensión de las normas de juego.

La metodología se basa en el uso de estrategias anticipatorias, en la organización del profesorado que realiza el proyecto de patios, la imagen como soporte comunicativo y explicativo del juego y de los roles establecidos en ese juego. En definitiva se trata de dar una información visual previa sobre a qué se va a jugar, donde se va a jugar, con quien se va a jugar, durante que tiempo se va a jugar y cómo se juega a ello; además de acompañar en el proceso de desarrollo del juego a los niños que presentan dificultades.

En un primer momento los juegos son propuestos e introducidos por el profesorado encargado de llevar a cabo la intervención en los recreos, pero el objetivo es que progresivamente sea el propio alumnado quien sea capaz de proponerlos a sus iguales, con el objetivo de realizar un juego compartido.

Por otro lado, clarificar que el juego debe ser libre para cualquier persona, no algo impuesto; pero en aquel alumnado con dificultades en habilidades sociales, en el que la participación en el juego compartido no fluye de manera natural, se precisan de una serie de estrategias metodológicas que faciliten dicha interacción con sus iguales.

El proyecto es llevado a cabo inicialmente por los maestros especialistas en PT (Pedagogía Terapéutica) y AL (Audición y Lenguaje), aunque la propuesta futura es la inclusión e implicación por parte de todo el profesorado encargado de la vigilancia de patio durante los recreos. Para la puesta en marcha del proyecto, se ha optado por una metodología observacional, ya que es un tipo de metodología que posibilita el estudio y análisis de las conductas mostradas en el contexto natural. Este tipo de metodología nos ayuda mucho en la recogida de datos, ya que se recogen en un contexto natural, en este caso en el recreo escolar, mostrando datos reales y fiables de las conductas realizadas por el alumnado que se quiere observar, sin necesidad de realizar el análisis fuera de contextos naturales, donde los resultados podrían variar debido a los cambios estructurales y/o ambientales.

Para el análisis de resultados se ha optado por la metodología de caso único, que según Bono y Arnau (2014) es útil en aquellas situaciones donde es problemático llevar a cabo una investigación de comparación de grupos, debido a la escasa cantidad de sujetos con problemas clínicos comunes. Además se ha seleccionado un modelo de secuenciación de fases o períodos (ABAB) de 40 sesiones, permitiendo de esta manera observar la replicación de los efectos del tratamiento o proyecto de patios, en el que las sesiones 1-10 y 21-30 corresponden a la línea base; y las sesiones 11-20 y 31-40 corresponden a la fase de tratamiento o experimental. Para dotar una mayor fiabilidad al estudio, se ha optado por realizar el análisis observacional por tres observadores distintos (la totalidad de ellos profesionales del ámbito educativo) que registran el tipo de conducta observada y el tiempo de duración de la misma durante los períodos de recreo.

En un primer análisis del proyecto, para comprobar la eficacia del programa de Patios y Parques Dinámicos de Gey Lagar, se realizó un estudio de caso único, con un alumno de 10 años de edad, diagnosticado con TEA y escolarizado en el Colegio La Inmaculada de Oviedo.

Resultados/conclusiones

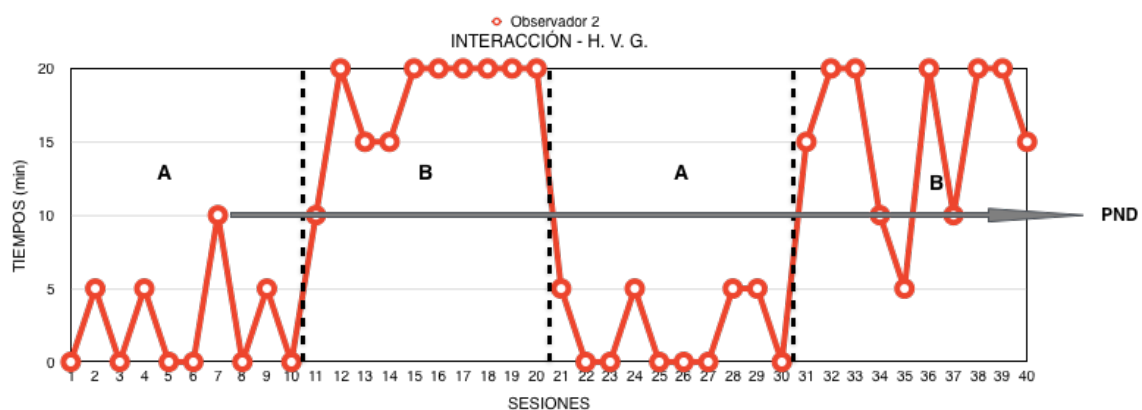
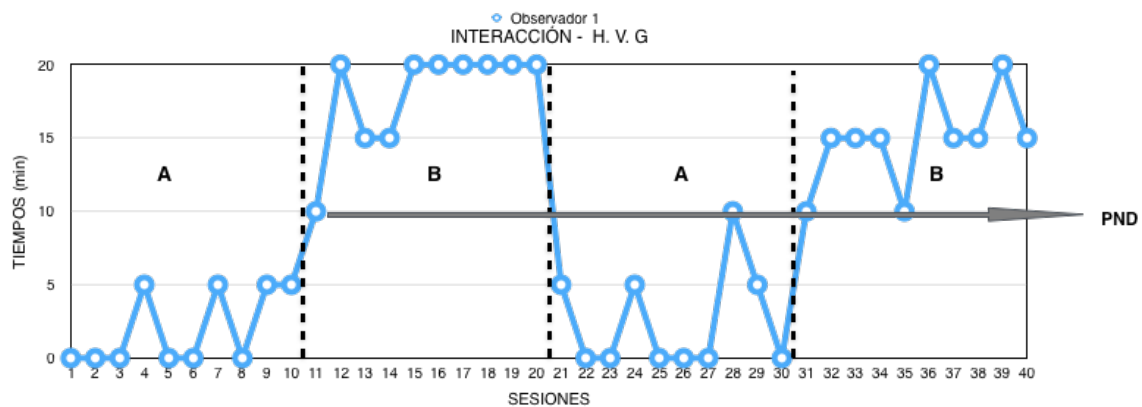
Los resultados obtenidos han sido muy satisfactorios, mostrando que el alumno objeto de estudio durante la introducción del programa de patios aumenta los tiempos de interacción

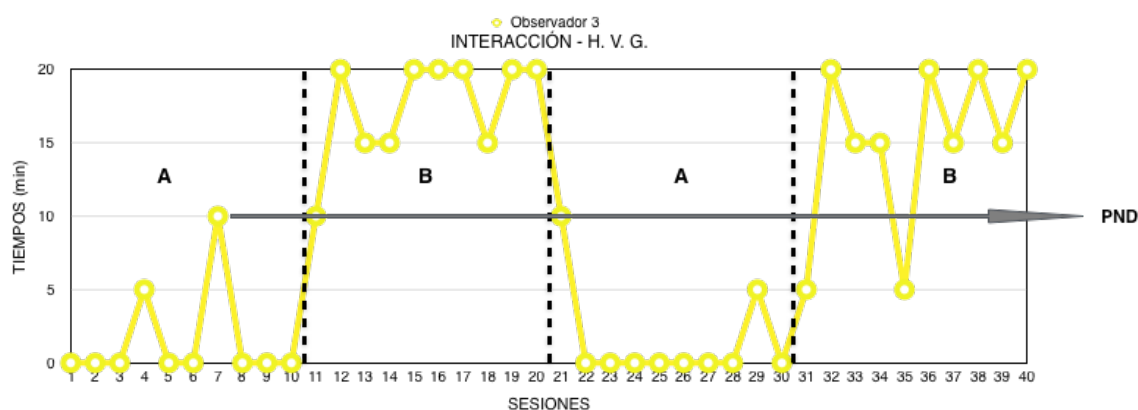
y de juego, a la vez que de manera inversamente proporcional, se reducen los tiempos de aislamiento y/o interacción negativa.

Se calculó también el PND (*Percentage of Non-Overlapping Data*) para dotar al estudio de una mayor consistencia, y comprobar con este dato la fiabilidad del mismo. En lo que se refiere al resultado del cálculo del PND, podemos afirmar también que el estudio presenta bastante efectividad, al obtener los siguientes resultados.

PND – Interacción		
Observador 1	17/20=85%	Bastante efectivo
Observador 2	16/20=80%	Bastante efectivo
Observador 3	17/20=85%	Bastante efectivo
TOTAL	50/60=83%	Bastante efectivo

A continuación se muestran en una gráfica los resultados relacionados con la interacción del alumno objeto de estudio durante las diferentes fases del programa de patios.





Una vez realizado el análisis de los resultados obtenidos en las observaciones, así como la vivencia subjetiva del desarrollo del proyecto de patios, podemos confirmar la importancia de llevar a cabo proyectos de patios inclusivos, como Patios y Parques Dinámicos propuesto por Gey Lagar, y adaptado en el proyecto de centro ¿A qué jugamos? del colegio La Inmaculada de Oviedo.

Además de los datos puramente estadísticos extraídos del estudio, el programa Patios y Parques Dinámicos, cuenta con una dilatada trayectoria en diferentes colegios de todo el territorio español, ya que actualmente son múltiples colegios los que buscan formación, asesoramiento e implantación del programa en sus centros educativos; y que muestran su total conformidad con los resultados obtenidos, manteniendo el programa de patios en cursos posteriores.

Por otro lado concluir y destacar la selección de la metodología observacional en el alumnado con TEA, así como la importancia llevar a cabo registros sistemáticos de actividades escolares que permitan una recogida de datos, facilitando así la investigación en el ámbito educativo, analizando datos reales en contextos naturales.

Referencias bibliográficas

Convención de Naciones unidas sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad. (2016).

Bono, C. y Arnau, G. J. (2014). *Diseños de caso único en ciencias sociales y de la salud*. Madrid, España. Síntesis.

Cornago, A. (2013). *Manual del juego para niños con autismo*. Valencia, España. Psylicom.

Lagar, G. (2015). *Patios y Parques Dinámicos*. Oviedo, España. Trabe.

Martos, J., Ayuda, R., Freire, S., González, A. y Llorente, M. (2014). *Trastornos del Espectro Autista de Alto Funcionamiento (2ª ed.)*. Otra forma de aprender. Madrid, España. CEPE.

Rosa-Salva, O., Di Giorgio, E. y Vallortigara, G. (2017). *Con ojos de neonato. Investigación y ciencia. Mente & Cerebro*. Julio/Agosto 2017 (85), p.52-58.

Cómo citar este trabajo: García, C. y Lagar, G. (2017). ¿A qué jugamos? Inclusión del alumnado con TEA en el tiempo de recreo en centros escolares. En Arnaiz, P.; Gracia, M^a D. y Soto F.J. (Coords.) *Tecnología accesible e inclusiva: logros, resistencias y desafíos*. Murcia: Consejería de Educación, Juventud y Deportes.



Esta obra está bajo una [licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)