



ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

- Estrategias para organizar la sesiones de juego compartido:
 - Estructurar inicialmente el tiempo libre mediante apoyos visuales dejando cada vez más tiempos de elección, pero incorporar siempre momentos de juego con iguales que inicialmente serán periodos cortos para que paulatinamente sean tiempos más largos.
 - Observar y respetar la elección de los niños con los que le gusta estar a la hora de planificar nuestra intervención.
 - Utilizar apoyos visuales para ayudar a desarrollar habilidades sociales necesarias para interactuar con iguales: como acercarse a un niño y decirle que quieres jugar con él, como contestar a esta pregunta... Para ello resultan muy útiles los script sociales ya que son una descripción explícita de una secuencia de pasos ordenada para realizar en una situación social específica (Martín, 2004). Para trabajar estos script sociales se necesita una enseñanza basada en la práctica repetida para ellos nos pueden resultar muy útiles los pasos establecidos en el programa PEHIS de Inés Monjas.
 - Enseñarle a empezar, mantener y terminar una actividad un juego para poder pasar a otra actividad; premiar su iniciativa por la interacción; y enseñarle a pedir ayuda y a respetar los turnos de participación (Cuadrado y Valiente, 2008).
- Estrategias de adaptación al medio a través del juego:
 - Enseñara a jugar en el patio: Podemos realizar actividades dirigidas en el patio en las que se ofrezcan diferentes opciones (biblioteca, juegos de mesa, deporte...). En cada actividad habrá profesionales que supervisen cada una de ellas. Nuestros alumnos habrán sido previamente preparados para realizar de forma autónoma una o algunas de las actividades planteadas para participar adecuadamente en ellas. Otra estrategia que puede resultarles muy útil es la elaboración de ayudas visuales para los juegos y la elaboración de un panel de normas visual para todos ya que la norma favorece la socialización (Ruiz, 2009).
 - Diseñar en nuestras programaciones el uso de recursos de la comunidad en las que poner en prácticas las habilidades de juego o de ocio adquiridas en el contexto escolar (ir al parque, a una ludotecas, a una actividad de ocio y tiempo libre, al cine, al teatro...). Utilizar listas de normas con apoyo visual para favorecer el desenvolvimiento.
- Estrategias para diferenciar ficción de realidad:
 - Dejar que descubran lo que es real y lo que es de juguete: Por ejemplo



si quiere tirarse por un tobogán o montarse en un caballito de juguete anímale a hacerlo, si quiere ponerse ropa de una muñeca déjale hacerlo... (Greenspan y Wieder, 2008)

Mediante la enseñanza explícita tanto en situaciones estructuradas (material con soporte visual de diferentes situaciones, visionado de vídeos...) y en situaciones naturales

- Estrategias para desarrollar capacidades complejas de ficción (juego simbólico, juegos imaginativo y socio dramático):

-Para enseñar un juego simbólico social resulta interesante utilizar historias sociales planificadas por el profesional, con carteles especificando qué personaje es cada uno, qué dice y cómo actúa. Ver videos de los personajes que vamos a representar. Dirigir el juego y buscar posteriormente su espontaneidad. Planificar específicamente nuevas situaciones con objeto de facilitarle al niño la incorporación de novedades dentro del juego ya adquirido (Ruiz, 2009).

-Ejercitar la imaginación a través del entrenamiento con tareas estructuradas utilizando material con soporte visual y aprovechando situaciones reales.

-Utilización de guiones sociales: realizar con apoyo visual una descripción explícita de una serie de pasos ordenada a realizar en una secuencia de juego específica.

-Programar actividades de práctica repetida (Sebastián, 2002):

-Ficción de sustitución de objetos: un objeto real es otro objeto. Ej.: Coger un plátano como si fuera teléfono.

-Ficción de propiedades o atribución de propiedades ficticias. Ej.: Fingir que una mesa seca está mojada.

-Ficción de que algo no existe. Ej.: Beber de una taza que no existe.

-Enseñar a realizar dibujos originales y creativos: una vez que el niño haya aprendido los componentes necesarios para un dibujo imitativo, debemos ir más allá de la imitación y tender hacia la creación de dibujos libres pudiendo ser esta una actividad de ocio autónoma. Inicialmente lo trabajaremos ante la instrucción verbal "hazme un dibujo" Es posible que al principio tengamos que darle la ayuda de guiarle la mano y comenzar un dibujo hasta que el niño ya vea lo que estamos haciendo y lo haga el solito. Reduciremos paulatinamente nuestra ayuda manual. Esta conducta puede controlarse gradualmente en contextos de estímulos más apropiados como cuando ve objetos en su entorno en su forma concreta o en una representación simbólica. Si el niño siente una motivación por un interés concreto reforzárselo ya que este será una fuerza interna de motivación. Por lo que se elogiaremos siempre que haga una creación (Lovaas, 1990)

- Estrategias para dotar al juego de una estructura argumental y narrativa:



- Actividades para la intervención en narrativa(Soto, 2006):
 - Lectura de cuentos y posterior narración de los mismos con ayuda de un mapa gráfico de la historia.
 - Visionado de películas y con ayudas de mapas gráficos de la historia ayudar a contar a un amigo la película que acabamos de ver seleccionando la información relevante y estructurarlo de una forma adecuada.
 - Generar producciones sobre eventos personales: fotos personales y de otras personas para facilitar la declaración.
 - Crear historias de ficción a través de tarjetas con dibujos que representan diferentes elementos de la historia (personajes, acciones y escenarios).