

ANEXOS

ANEXO 1

Entrevista abierta para profesoras de nivel inicial sobre el estudiante diagnosticado con Trastorno de Espectro Autista

La presente entrevista tiene como objetivo recabar información respecto a su experiencia de ser o haber sido profesora de estudiantes diagnosticados con Trastorno de Espectro Autista. Esta investigación es parte esencial del trabajo final de graduación de la Carrera de Psicología denominado: “Propuesta de Capacitación Psicoeducativa Virtual para Profesoras de Nivel Inicial con Alumnos con Trastorno de Espectro Autista de la Ciudad de Tarija-Cercado basado en el método Perfil de Estilo de Aprendizaje (LSP)”. Toda la información que se recopile de la misma será tratada con toda confidencialidad a fin de proteger su identidad y la de todas y todos los participantes.

Fecha: _____

Persona Entrevistada: _____

Áreas temáticas

A. CONOCIMIENTO (conocimiento general, reacciones personales ante nuevas situaciones por enfrentar)

1. ¿Qué ha escuchado hablar o decir acerca del Trastorno de Espectro Autista o Autismo? (naciones que ha escuchado de otras personas y también, la información que ha obtenido al leer o por otras fuentes).
2. ¿Qué sabe o conoce sobre el Trastorno de Espectro Autista durante la niñez?

3. ¿Conoce usted las características asociadas a las personas con Trastorno de Espectro Autista? ¿Cuáles conoce?

4. Indique con una equis (x) qué dificultades considera que presentan las personas diagnosticadas con Trastorno de Espectro Autista.

a. Alteraciones en la comunicación____ b. Interacción social____

c. Intereses repetitivos y restringidos____ d. Todos____

5. Describa la primera vez que tuvo en su aula a un estudiante diagnosticado con Trastorno de Espectro Autista: Sus acciones, estrategias implementadas en el aula, lo que sucedió en la dinámica del aula, reacciones de los compañeros.

6. ¿Cómo considera usted que es su relación con el estudiante diagnosticado con Trastorno de Espectro Autista?

a. Excelente____ b. Muy buena____ c. Buena____ d. Regular____

e. Mala____ Por favor justifique: _____

7. ¿Cuáles fortalezas educativas y de interacción social que nota en el estudiante con Trastorno de Espectro Autista?

8. ¿Cuáles necesidades educativas, emocionales y de interacción social percibe en el estudiante con Trastorno de Espectro Autista?

B. EMOCIONES (impacto emocional generado, desafíos experimentados)

1. ¿Cómo se sintió al dar clases a un estudiante con Trastorno de Espectro Autista?

2. ¿Cómo se siente al interactuar con el estudiante diagnosticado con Trastorno de Espectro Autista?

C. DINÁMICA GRUPAL (relaciones con compañeros)

1. ¿Considera que hubo cambios en la dinámica grupal por la presencia de un estudiante diagnosticado con Trastorno de Espectro Autista?

a. Si____ b. No Por favor justifique_____

2. ¿Cómo reaccionaron los demás compañeros ante la presencia del estudiante con Trastorno de Espectro Autista?

3. ¿Qué opina de que los estudiantes con Trastorno de Espectro Autista sean incluidos en el sistema educativo regular?

D. NECESIDADES EDUCATIVAS (redes de apoyo, impresión sobre los servicios de apoyo)

1. ¿Se siente preparado para hacerle frente a la situación de tener en el aula un estudiante con Trastorno de Espectro Autista?, ¿Qué herramientas le han permitido hacer frente a la situación?

2. ¿Siente apoyo de parte de los padres/madres?

3. ¿Cuáles son los principales recursos educativos de los que disponen para el trabajo con estudiantes diagnosticados con Trastorno de Espectro Autista?,¿Son suficientes?

4. ¿Qué apoyos educativos ha encontrado?:

- Con respecto al manejo de la disciplina: _____
- Con respecto a la comunicación: _____
- Con respecto a la relación e interacción con otros estudiantes: _____

5. Indique con una equis (x) que estrategias educativas ha utilizado en el aula con los niños con Trastorno del Espectro Autista.

a. Estructurar bien el entorno__ b. Anticipar actividades y comportamientos__

c. Introducir cambios paulatinamente__ d. Exigir normas de comportamiento__

e. Dar instrucciones de acuerdo a su nivel de desarrollo__

6. ¿Qué significa para usted una “educación integral”? ¿Qué implica?

7. Comente, ¿qué necesita usted para brindar una educación inclusiva a estos estudiantes?

ANEXO 2

Cuestionario para profesoras de nivel inicial en relación al estudiante con Trastorno de Espectro Autista

El presente cuestionario tiene como objetivo recabar información respecto al conocimiento sobre el Trastorno de Espectro Autista o autismo. Esta investigación es parte esencial del trabajo final de graduación de la Carrera de Psicología denominado “Propuesta de capacitación psicoeducativa virtual para profesoras de nivel inicial con alumnos con Trastorno de Espectro Autista de la Ciudad de Tarija-Cercado, basado en el método Perfil de Estilo de Aprendizaje (LSP)”

Toda la información que se recopile de la misma será tratada con confidencialidad a fin de proteger la identidad de quienes participan.

Fecha: _____ **Nombre del participante** _____

Por favor marque con una equis (X) su respuesta.

1. ¿Ha escuchado el término “Autismo”?

Si _____ No _____

2. ¿Sabía que actualmente al autismo se lo conoce como Trastorno de Espectro Autista según el DSM-V?

Si _____ No _____

“A partir de este momento se utilizará el término “Trastorno de Espectro Autista” para referirse a lo anteriormente conocido como “Autismo”.

3. ¿A qué edad se podría diagnosticar el Trastorno de Espectro Autista?

Desde los 3 años hacia adelante _____ Desde los 18 meses hasta los 2 años _____

4. ¿Considera que una persona diagnosticada con Trastorno de Espectro Autista puede tener una vida normal?

Si _____ No _____ No sé _____

5. ¿Las personas con Trastorno de Espectro Autista tienen talentos fuera de lo común?

Si _____ No _____ No sé _____

6. ¿Las personas con Trastorno de Espectro Autista tienen dificultades para comunicarse?

Si _____ No _____ No sé _____

7. ¿Las personas con Trastorno de Espectro Autista son capaces de asistir a colegios normales?

Si _____ No _____ No sé _____

8. ¿Las personas con Trastorno de Espectro Autista son rutinarios?

Si _____ No _____ No sé _____

9. ¿Las personas con Trastorno de Espectro Autista son muy sociables?

Si _____ No _____ No sé _____

10. ¿El Trastorno de Espectro Autista tiene cura?

Si _____ No _____ No sé _____

11. ¿El Trastorno de Espectro Autista es igual en hombres y mujeres?

Si _____ No _____ No sé _____

12. ¿Los estudiantes diagnosticados sólo presentan dificultades a nivel académico?

Si _____ No _____ No sé _____

13. ¿Sabe usted cómo manejar una “rabieta” en niños con Trastorno de Espectro Autista? Marque las que considere correctas.

a. Mantener al niño entretenido con actividades, juegos, paseos _____

b. Enseñar al niño a no llorar y reprimir sus emociones___

b. Evitar o retirar al niño de situaciones que pueden ser estresantes___

c. Hacer ser consciente al niño que no tiene ningún tipo de crisis___

14. ¿Las personas con Trastorno de Espectro Autista son capaces de expresar y sentir afecto?

Si_____ No_____

15. ¿Las personas con Trastorno de Espectro Autista tienen problemas para comprender el punto de vista de otra persona?

Si_____ No_____

16. ¿Sabe usted cómo integrar de manera correcta al niño con Trastorno de Espectro Autista al resto del grupo? Marque las respuestas que considere correctas.

a. La clase se convierta en un suceso sorpresivo para el niño___

b. Evitar, en medida de lo posible, estímulos sonoros___

c. Establecer un momento de saludo___

d. Renovar cada actividad que realiza el niño (nunca repetir) _____

17. ¿Conoce las necesidades educativas del estudiante con Trastorno de Espectro Autista? Marque la respuesta que considere correcta.

a. La enseñanza explícita de las funciones de humanización___

b. Dejar de impulsar las capacidades de los niños___

c. La adaptación del entorno a sus peculiaridades___

d. Potenciar sus debilidades___

e. Incluir en su adaptación curricular de modo explícito

18. En general, ¿tiene idea de cómo tratar con un estudiante diagnosticado con Trastorno de Espectro Autista? Marque las respuestas que considere correctas.

a. Comunicarse mejor___

b. Desarrollar la introversión dentro del aula___

c. Reducir comportamientos como las conductas agresivas o repetitivas___

d. Mejorar el aprendizaje___

c. Fomentar a las inseguridades en clases___

ANEXO 3

El maestro ante la nueva situación

Al comienzo del curso, percibí rápidamente algunas de las dificultades que Harry estaba experimentando en la clase. Era diferente a los demás niños. Sabía que era un niño inteligente, ya que era capaz de mantener unas conversaciones muy avanzadas para su edad, y también que era capaz de aprender rápidamente... Desde el primer día se negó a participar en la asamblea general y mis intentos de imponer mi autoridad, las amenazas y varias promesas de premios fracasaron... en los grupos de trabajo permanecía callado y distante de otros niños... No sabía cómo acercarme... En el segundo mes del curso, me encontraba perdida por no saber cómo enseñarle... (Martin, 20054, p.162).

¿Qué opina sobre los sentimientos expresados por esta maestra?, ¿Le sucedió lo mismo a usted?

Los maestros, en la mayoría de casos, ante una situación desconocida no saben cómo actuar. Si el diagnóstico no existe, frecuentemente las explicaciones sobre el comportamiento son erróneas (pensar que es un niño muy tímido, muy maduro o muy inteligente y por eso le aburre con otros niños). Para Martín (2004) si el diagnóstico existe, es probable que el profesor igualmente se enfrente a una realidad desconocida, no sabe cómo acercarse, cómo reaccionar de forma adecuada y puede llegar a tener sentimientos de ineficacia y frustración.

Igual que les ocurre a las familias que a veces son acusadas de malcriar a sus hijos o de ser padres irresponsables por la forma en que actúan ante las conductas de sus hijos con TEA; puede suceder que el maestro sienta que, si realiza ciertas excepciones con el estudiante, está promoviendo la irresponsabilidad o la mediocridad. Szatmari (2004) dice: “Una vez que logramos mirar el mundo a través de los ojos del niño es posible en gran medida comprender los comportamientos problemáticos y desconcertantes...” (p.19). Esto a su vez, permite que se enfoque mejor y de forma más respetuosa el

tratamiento, y el trato hacia estudiantes, logrando así mejores resultados para el futuro. Informarse sobre el Trastorno del Espectro Autista y sus características es el primer paso, luego es relevante que el maestro sienta gran entusiasmo por la educación, que utilice la creatividad para resolver problemas y que tenga respuestas emocionales equilibradas. En palabras de Asperger.

Según Quirós (2007), estos niños presentan a menudo una sorprendente sensibilidad hacia la personalidad de sus maestros (...), pueden ser enseñados, pero solamente por aquellos que les ofrecen una comprensión y un afecto verdadero. Personas que les tratan con cariño y también con humor. La actitud emocional subyacente del maestro influye, de modo involuntario o inconsciente en el estado de ánimo y comportamiento del niño (p.68).

Nuevamente se rescata como la personalidad del maestro, la buena disposición y la empatía pueden resultar un gran apoyo a la hora de trabajar con todos los estudiantes en general, y en el caso específico del estudiante que presenta TEA. También, esta actitud se verá relegada en el trato de los estudiantes le den a su compañero.

Vargas (2006) comenta que el apoyo eterno y la orientación educativa sobre el tema, cobran total relevancia para poder brindar a estos estudiantes una educación de mejor calidad. Los maestros también necesitan un conocimiento detallado del perfil de las habilidades cognitivas y lingüísticas del estudiante. Con esto podrán determinar el *estilo de aprendizaje* y tendrá información valiosa sobre las *áreas fuertes y débiles*. Saber sobre las *capacidades y habilidades* del estudiante diagnosticado permitirá que el maestro tenga expectativas y realice demandas adecuadas y realistas a la situación de su estudiante.

Para Williams (1995), el uso de estrategias de enseñanza creativas con personas que sufren de este trastorno es fundamental, no solamente para facilitar el éxito académico, sino también para ayudarles a sentirse menos alejados de los demás seres humanos y menos sobrepasados por las demandas ordinarias de la vida cotidiana (p.9).

La creatividad y el uso de estrategias para el desarrollo del área académica y socioafectiva permitirá al maestro brindar una educación inclusiva y de calidad a los estudiantes que presentan el trastorno y al grupo de estudiantes en general. (Buñuel, 2006)

ANEXO 4

¿Para qué ser Maestros?

Hace unas semanas, estuve en la Facultad de Educación de la Universidad de Burgos, compartiendo con los alumnos y alumnas del grado de Educación Infantil unas horas de reflexión acerca de esta pregunta: ¿Qué es ser maestro?

Es una buena pregunta y creo que antes y así lo hice, había que lanzar otra: ¿Para qué ser maestro/a? Cuando hice esta pregunta a los chicos y chicas que estaban allí sentados, la mayoría no supo contestarme. Y no era importante que respondiera en ese momento, ni siquiera que la compartiese con los demás compañeros y compañeras, lo que sí creo que es de vital importancia es que siga preguntándose hasta que al final, tenga una respuesta. La suya, porque no lo va a valer otra de su compañero/a.

Esta pregunta nos lleva a descubrir nuestra vocación. Si no somos capaces de contestarla, si no vemos en el oficio de educar ese vehículo que nos va a llevar a sacar y ser lo mejor que podemos ser, a vibrar y sacar esa fuerza que nos convierte en verdaderos líderes de nuestra vida, si no saca lo mejor de nosotros mismo. Si el foco o el motivo por el que estamos ahí es que no nos ha llegado la nota para otra carrera o que no se nos ocurre otra opción que nos apetezca más...si no nos sale del corazón estar ahí, quizás nos hemos equivocado de camino.

La vocación supone dar lo mejor de uno mismo, encontrar el para qué, dar sentido a nuestra vida. Es la fuerza descomunal que te impulsa hacia arriba, a seguir, a poner foco en aquello que sientes que has venido a aportar en este mundo. Como dice Alan Watts “Si tú no hubieras nacido, nada sería igual. El mundo entero lleva tu impronta y no sería el mismo mundo si tú no formarás parte de él”

En las respuestas que me daban estos chicos/a, el para qué se iba a los niños: para hacerles más felices, para enseñarles cosas nuevas, para construir personas, para que lleguen a ser personas protagonistas de sus propias vidas, para transmitirles lo que sé, para ayudarles, para que aprendan a confiar en ellos...Respuestas preciosas que están enfocadas a esa segunda “pata” de la vocación: el sentido de contribución. A través de

lo que hacemos, de poner en marcha y vivir nuestro para qué, estamos contribuyendo a crear un mundo más humano, a poner nuestra esencia en él.

Nuestras almas no están hambrientas de fama, confort, riqueza o poder. Estas recompensas crean casi tantos problemas como resuelven. Nuestras almas están hambrientas de significado, de saber cómo vivir para que el mundo sea por lo menos un poco distinto tras haber pasado.

Pero es necesario conocer, mejor dicho, sentir el otro lado. Eso que tiene que ver conmigo. Con lo que me hace ser y sentir el oficio de ser maestro, de educar. Ese propósito que me lleva a levantarme cada mañana y a pesar de las dificultades, de las rutinas y los obstáculos, cierro los ojos, escucho a mi corazón, a mi ser y el foco se ilumina y surge la fuerza del entusiasmo, de la pasión por lo que hago, por lo que siento cada vez que estoy con esos niños y niñas, cuando soy capaz de crear con ellos esa conexión que es sabiduría, poder, amor.

Mi propuesta es para aquellos profesores y profesoras de las facultades de educación ¿por qué no dedicar un tiempo a esta pregunta con nuestros alumnos y alumnas? ¿Por qué no hacernos esta pregunta cómo maestros? Y no sólo en esta profesión, sino en cualquier centro infantil o colegio, donde acompañemos a las personas a cuestionarse: ¿Para qué hago esto...?

Conocer lo que nos convoca, nuestra vocación, supone dejar de ser víctimas del sistema, supone convertirnos en protagonistas de nuestra historia, de nuestra aula, de nuestra escuela o centro infantil. Elegimos cómo vivir lo que hacemos, desde dónde.

¿Cuál es tu vocación?, ¿La sientes? Podrías dibujarla, ponerle música, quizás puedas expresarla a través de la poesía, con un movimiento en tu cuerpo, con tus manos en una creación manual, con palabras, imágenes, símbolos. Creas tu propio “anclaje”, conecta con lo que esa imagen, palabras, música, te hace sentir. Recoge tu pasión, tu fuerza, tu contribución más esencial. Tenla cerquita, que te sirva de foco cada mañana al despertar, en los días bonitos y, sobre todo, que te dé la fuerza que necesitas para los

días más difíciles. Que te recuerde que es esto lo que tú has elegido y eso te hace sentir... (Defínelo tú). (Miguel, 2015)

¿Qué te hace sentir...?

¿Para usted qué es ser maestro?

¿Qué cambios puede lograr desde su posición de maestro?

ANEXO 5

La empatía del maestro es la clave para el desarrollo académico del alumno

Un estudio de larga duración realizado en Finlandia ha demostrado que la empatía del maestro con el alumno es clave para que este motivado y desarrolle sus capacidades. Es más importante que los materiales educativos y el tamaño de las clases, y no solo en los primeros años del niño y también en un futuro.

Los maestros empáticos mejoran la motivación y las habilidades académicas de los niños, como la lectura, escritura y las habilidades aritméticas. Un ambiente positivo creado por el profesor también salvaguarda y aumenta la motivación de los niños para el aprendizaje, de acuerdo con el estudio finlandés *Primeros pasos* actualmente en curso en la Universidad de Finlandia Oriental, de Jyvaskyla y de Turku.

La importancia de la empatía y una actitud cálida en el aula sigue siendo un fenómeno poco estudiado en ciencias de la educación. Sin embargo, varias investigaciones han demostrado que la interacción entre el maestro y alumno es más importante para los resultados que los factores estructurales, como materiales educativos y el tamaño de las clases.

Además, estudios anteriores han encontrado que la interacción profesor-alumno es un factor importante durante los primeros años de escuela, pero hay indicios de que esta interacción que juegan un papel importante también después, cuando los retos académicos son mayores y la interacción protectora maestro-alumno puede ser menos intensiva.

Mecanismos

Una actitud empática del maestro no sólo protege la imagen de los niños de sí mismos como estudiantes, sino también contra la exclusión social por parte de sus compañeros de clase.

“Es importante que aprendamos acerca de los mecanismos que inspiran a los niños a convertirse en miembros activos de comunidad escolar, les motivan para estudiar y establecer metas; en otras palabras, a creer en sus capacidades para lograr estos objetivos”, señala el investigador. Los hallazgos se han publicado en *Cotemporary Educational Psychology and Early Education and Development*.

El estudio primeros pasos es un estudio de seguimiento de diez años de duración sobre las trayectorias de estudio tempranas de los niños, el desarrollo de las habilidades de lectura y escritura y de su motivación de los niños cuando empiezan la escuela y durante sus primeros años, y sobre los métodos de asesoramiento y las formas de cooperación de padres y maestros.

Otro estudio, realizado en el Reino Unido, señala que el miedo al fracaso al inicio de la escolarización provoca que el estudiante busque el objetivo solo para satisfacer a su ego, y no por su propio interés y desarrollo.

¿Cuál es su opinión sobre el tema de la empatía?

Es relevante que el maestro conozca sobre el Autismo, pero lo es aún más tener una actitud de apertura y comprensión ya que el trabajo requiere de esfuerzo y creatividad para crear estrategias aptas y oportunas. Szatmari (2004) “...*al comprender se establece en realidad una especie de empatía con el niño, y esa empatía nos lleva a desarrollar una relación espacial, en ausencia de la cual cualquier programa de intervención está destinado a fracasar*” (p.20). Tener conocimiento le permite al maestro dejar atrás la incertidumbre y reflexionar sobre el comportamiento del estudiante para buscar las estrategias que mejor se ajusten a su situación y personalidad.

De igual manera, Atwood, Martínez, explican que “*Si el profesor es favorable los otros niños aumentarán su acercamiento. Si son críticos y prefieren la exclusión del niño, los otros niños adoptarán la misma actitud*” (Pakarinen, 2014)

**Manual de Actividades de la
Propuesta de Capacitación
Psicoeducativa para Profesoras de
Nivel Inicial con Alumnos con
Trastorno del Espectro Autista
basada en el método
Perfil de Estilo de Aprendizaje
(LSP)**

Capítulo V

Manual de actividades de la propuesta de capacitación psicoeducativa para profesoras de nivel inicial con alumnos con Trastorno del Espectro Autista basada en el método Perfil de Estilo de Aprendizaje (LSP)

Objetivos del programa psicoeducativo del método Perfil de Estilo de Aprendizaje (LSP)

Objetivo general

Orientar a las profesoras de nivel inicial sobre el autismo y el método Perfil de Estilo de Aprendizaje LSP, proporcionándoles información teórica y práctica, que facilite comprender y mejorar la interacción con los niños. Para apoyar las habilidades de independencia, búsqueda de claves interpersonales y ambientales del niño con Trastorno del Espectro Autista.

Objetivos específicos

- Involucrar a las profesoras participantes en la importancia de su labor como educadoras de niños con autismo.
- Actualizar información acerca del autismo infantil y facilitar estrategias para tratar las dificultades.
- Recabar datos sobre alumnos con Trastorno de Espectro Autista en contextos educativos y estrategias para brindar una educación inclusiva.
- Integrar los diez componentes del método Perfil de Estilo de Aprendizaje (LSP) en las intervenciones psicoeducativas dentro del aula.

**Capítulo I El Maestro y
Alumno con Trastorno del
Espectro Autista**

Sesión N°1: Importancia de enseñar

Objetivo: Reflexionar acerca de la elección de su profesión, vocación, que tienen como maestras y la importancia de su labor.

Materiales: Un dispositivo que tenga acceso a internet, la aplicación Zoom, pdf con una reflexión y preguntas al final sobre la vocación del maestro y un cuaderno o agenda para anotar y bolígrafo.

Duración: 40 minutos.

Procedimiento:

- Al empezar la sesión, se hará la presentación de la facilitadora y los objetivos de la capacitación online. Seguidamente se pedirá a todas las maestras que se presenten y mencionen las expectativas que tienen acerca de la formación que recibirán.
- Se comenzará con la primera actividad de la capacitación, se compartirá la pantalla para que las maestras, junto con la facilitadora, puedan leer la reflexión y al finalizar puedan socializar lo leído¹.
(Para leer la reflexión hacer click en [Ver Anexo 4](#))
- Al finalizar con la lectura se pide que las maestras respondan en sus agendas a las preguntas con el objetivo de hacer un intercambio de ideas con el grupo.
- Al terminar, la psicóloga hace el cierre de la sesión resaltando la importancia de la labor como maestras y se despide hasta el próximo encuentro.

¹ Ver ANEXO 4

Sesión N°2: La Empatía del maestro

Objetivo: Reconocer qué es la empatía, y la importancia clave que tienen como maestras en el desarrollo académico del niño.

Materiales: Un dispositivo que tenga acceso a internet, la aplicación Zoom, un cuaderno o agenda para anotar y bolígrafo, video de “El Caso de Lorenzo”, documento en pdf de las preguntas sobre el video y presentación en PowerPoint.

Duración: 40 minutos.

Procedimiento:

- Al comenzar la sesión, se saluda a las maestras y se les pide que presten atención al video. Luego se comparte la pantalla para observar el video preparado para la sesión.

(Para ver el video hacer [Click Aquí](#))

- A continuación, se inicia la reproducción del video de “El Caso de Lorenzo” para reflexionar sobre los problemas y diferencias de los niños y cómo se puede socorrer potenciando las cualidades y reduciendo los problemas de estos niños. Al terminar se lee las preguntas para que las profesoras las puedan responder en sus agendas.
- Al finalizar con la actividad del video se comienza con la reflexión sobre la empatía y se orienta el significado de la misma, enfatizando su importancia en el desarrollo académico de sus alumnos¹.

(Para leer la reflexión hacer click en [Ver Anexo 5](#))

- Para concluir la sesión se hace una última pregunta y se despide hasta el próximo encuentro.

¹ Ver ANEXO 5

Sesión N°3: Ingresando al mundo del Trastorno del Espectro Autista

Objetivo: Compartir con las maestras los aspectos que se considera de mayor importancia para que una maestra conozca del autismo como; “La historia del autismo, qué es, causas y características”.

Materiales: Un dispositivo que tenga acceso a internet, la aplicación Zoom, un cuaderno o agenda para anotar y bolígrafo y presentación en PowerPoint sobre el autismo.

Duración: 40 minutos.

Procedimiento:

- Al comenzar con la sesión se saluda a todas las maestras y se comunica el objetivo de la sesión.
- A continuación, se comparte el PowerPoint preparado para la sesión y se empieza con exposición y explicación acerca de los datos sobre el autismo **(Para ver la presentación hacer [Click Aquí](#))**
- En la exposición se debe resaltar los puntos más importantes, dando ejemplos para que una explicación más completa, enfocarse en lo que es el autismo, las características y las causas del autismo.
- Para concluir con la sesión se abre el momento de las consultas y retroalimentación de los aspectos más relevantes de la sesión sobre el autismo, de la misma manera serán resueltas todas las dudas que presenten las profesoras y socializarlas en el grupo.
- Al finalizar con la socialización, se despide hasta la próxima sesión.

Sesión N°4: Conociendo el Trastorno del Espectro Autista

Objetivo: Compartir con las maestras información significativa sobre el diagnóstico y dificultades del Trastorno del Espectro Autista.

Materiales: Un dispositivo que tenga acceso a internet, la aplicación Zoom, un cuaderno o agenda para anotar y bolígrafo y presentación en PowerPoint sobre el autismo.

Duración: 40 minutos.

Procedimiento:

- Al comenzar con la sesión se saluda a todas las maestras y se comunica el objetivo de la sesión.
- A continuación, se comparte el PowerPoint preparado para la sesión y se continúa con la exposición, ahora abordando la explicación acerca del diagnóstico y dificultades (**Para ver la presentación hacer [Click Aquí](#)**).
- En la exposición se debe resaltar la información más relevante, dando ejemplos para una explicación más completa, enfocarse en el diagnóstico y dificultades que se presentan en el Trastorno del Espectro Autista.
- Para concluir con la sesión se abre el momento de las consultas y retroalimentación de los aspectos más relevantes de la sesión sobre el diagnóstico y dificultades, de la misma manera serán resueltas todas las dudas que presenten las profesoras y socializarlas en el grupo.
- Al finalizar con la socialización, se despide hasta la próxima sesión.

Sesión N°5: El Mundo del Trastorno del Espectro Autista

Objetivo: Compartir con las maestras cuáles son las consecuencias del autismo y qué tratamientos son los que se llevan a cabo para tratar sus dificultades.

Materiales: Un dispositivo que tenga acceso a internet, la aplicación Zoom, un cuaderno o agenda para anotar y bolígrafo y presentación en PowerPoint sobre el autismo.

Duración: 40 minutos.

Procedimiento:

- Al comenzar con la sesión se saluda a todas las maestras y se comunica el objetivo de la sesión.
- Se comparte el PowerPoint preparado para la sesión y se continúa con la exposición y explicación sobre las consecuencias del autismo y los diferentes tratamientos (**Para ver la presentación hacer [Click Aquí](#)**).
- En la exposición se debe resaltar los puntos más importantes, dando ejemplos para que una explicación más completa, enfocándose que consecuencias pueden presentarse en el autismo, asimismo la contraparte de qué tratamientos son los de mayor recomendación para tratar dichas dificultades.
- Para concluir con la sesión se abre el momento de las consultas y retroalimentación de los aspectos más relevantes de la sesión, de la misma manera serán resueltas todas las dudas que presenten las profesoras y socializarlas en el grupo.
- Al finalizar con la socialización, se despide hasta la próxima sesión.

Sesión N°6: Autismo infantil y estrategias para tratar las dificultades

Objetivo: Compartir información respecto al autismo infantil respecto al comportamiento y dificultades que presentan los niños Tea, de la misma manera abordar las estrategias que se pueden implementar en el aula para trabajar y reforzar las áreas de mayor dificultad para los Tea.

Materiales: Un dispositivo que tenga acceso a internet, la aplicación Zoom, un cuaderno o agenda para anotar y bolígrafo, diapositivas sobre el autismo infantil y estrategias para tratar sus dificultades.

Duración: 40 minutos.

Procedimiento:

- Al comenzar con la sesión, se saluda a las profesoras presentes en la sesión virtual, y se presenta cual es el objetivo de la sesión para poder empezar con la explicación.
- Posteriormente a la presentación del objetivo, se debe compartir la pantalla para que comience la explicación con las diapositivas preparadas, la explicación se debe enfocar en las características de la niñez y las características y dificultades de un niño con Trastorno del Espectro Autista.
(Para ver la presentación hacer [Click Aquí](#))
- Después de la explicación del autismo infantil, se deben abordar las estrategias para afrontar las dificultades de los niños con Trastorno de Espectro Autista. A continuación, se comparte en la pantalla un video “Estrategias en el aula para niños con autismo” **(Para ver el video hacer [Click Aquí](#))**.
- Para concluir se motiva para que surjan interrogantes de los puntos que no les quedaron claros y se despejan todas las dudas y se despide hasta la próxima sesión.

Sesión N°7: El Trastorno de Espectro Autista y contextos educativos

Objetivo: Analizar la importancia de la educación regular para niños con autismo y el uso de estrategias para una educación inclusiva.

Materiales: Un dispositivo que tenga acceso a internet, la aplicación Zoom, un cuaderno o agenda para anotar y bolígrafo, presentación en PowerPoint y documento pdf sobre el relato “Los maestros ante nueva situación”.

Duración: 40 minutos.

Procedimiento:

- Al comenzar con la sesión en la plataforma Zoom, se saluda e informa acerca de los objetivos planteados en la sesión.
- A continuación, se hace una breve introducción sobre la importancia de la educación regular y la integración de los niños con Trastorno del Espectro Autista en el aula regular, de igual manera se comparte la pantalla para que las profesoras puedan observar y leer la reflexión de “Los Maestros ante Nueva Situación” para que al finalizar se les pueda hacer una pregunta respecto a la reflexión que se acaba de observar.¹

(Para leer la reflexión hacer click en [Ver Anexo 3](#))

- Al finalizar la reflexión, se procede con la interpretación acerca de la educación regular para niños con Trastorno de Espectro Autista y principalmente se ilustra sobre el uso de estrategias para una educación inclusiva para los niños.
- Para concluir con la sesión se consulta si surgió alguna duda o pregunta sobre la temática que se abordó, para que se las puedan absolver de manera colectiva las dudas y así finalizar con la sesión, hasta un próximo encuentro.

¹ Ver ANEXO 3

**Capítulo II Los diez
componentes del método
Perfil de Estilo de
Aprendizaje (LSP) en la
Intervención Psicoeducativa**

Sesión N°1: El método Perfil de Estilo de Aprendizaje (LSP) como intervención psicoeducativa

Objetivo: Asistir a maestros en el entendimiento del estilo de aprendizaje individual de un niño, sus características y patrones. Todos los niños tienen estrategias o preferencias que les permiten obtener información de su entorno, para franquear interacciones sociales. Y suministrar una guía para crear y mantener programas educativos para ayudar al niño a moverse de sus debilidades a sus fortalezas en estilos de aprendizaje.

Materiales: Un dispositivo que tenga acceso a internet, la aplicación Zoom, un cuaderno o agenda para anotar y bolígrafo, presentación en PowerPoint sobre el método Perfil de Estilo de Aprendizaje (LSP) en la intervención psicoeducativa.

Duración: 40 minutos.

Procedimiento:

- Al comenzar con la sesión, se saluda a todas las maestras presentes y se procede a compartir los objetivos planteados en la sesión virtual.
- Para abordar con la primera actividad, se comparte la pantalla para que las maestras puedan observar las diapositivas conforme la psicóloga expone.
(Para ver la presentación hacer [Click Aquí](#))
- El primer punto a tratar es proporcionar información a las maestras acerca de lo que es el método, cuáles son los objetivos y de qué manera se puede trabajar con el método, para que posteriormente se resalte y prioricen las diferencias en estilos de aprendizaje en niños con TEA en la infancia temprana, para que a partir de eso se pueda formar acerca de cómo se podrían diseñar programas efectivos para el aula, en el segundo punto se aborda “cómo” enseñarle a un niño en particular basado en su estilo de aprendizaje y “cómo” preparar la clase.
- Para finalizar se hace una introducción acerca de los diez componentes del método, explicando cuáles son y el objetivo de cada uno de ellos. Para concluir

se consulta si tienen preguntas para que se las pueda resolver y así finalizar con la sesión, hasta un próximo encuentro.

Sesión N°2 Componente 1 “orientación a objetos vs. orientación a personas”

Objetivo: Orientar acerca del primer componente del método LSP, acerca de la introducción de objetos, requiriendo que el niño “espere...mire alrededor... ¿qué estamos haciendo todos?, ¿Cómo podemos ser parte de eso que todos estamos haciendo?”. Explicar sobre la atención conjunta y un estilo de aprendizaje enfocado en “nosotros” se establece con el niño al momento de cada interacción.

Materiales: Un dispositivo que tenga acceso a internet, la aplicación Zoom, un cuaderno o agenda para anotar y bolígrafo, presentación en PowerPoint sobre el primer componente del método Perfil de Estilo de Aprendizaje LSP.

Duración: 40 minutos.

Procedimiento:

- Al empezar con la sesión, se saluda a todas las maestras y se presentan los objetivos planteados de la capacitación online.
- Para abordar con la primera actividad, se debe compartir la pantalla para que las profesoras puedan observar las diapositivas y así el psicólogo describir el primer componente del método LSP, la “Orientación a objetos vs. orientación a personas” e instruir acerca de su implementación y lineamientos.

(Para ver la presentación hacer [Click Aquí](#))

- Posteriormente a la explicación del primer componente, se procede a dar ejemplos de intervención que las profesoras podrían adaptar en el aula y aplicar:

Ejemplo 1: Juego de bloques, botella y tapas

Objetivo: Que el niño mire a su alrededor y pueda establecer atención conjunta Y aprenda sobre objetos en relación del partenaire.

Materiales: Bloques para armar de plástico, tapitas de gaseosa y botella de plástico.

Desarrollo:

- La duración de la actividad es de 60 min, al empezar la sesión se debe llevar al niño a la sala, posteriormente se lo acomoda en su silla para poder empezar con la actividad.
- La primera actividad que se realizará es armar una estructura con los bloques de plástico, en donde el niño para conseguir una pieza y seguir armando, debe mirar a la persona pidiendo que se le pase la pieza, esta acción se debe hacer con todas las personas en la mesa, en donde la función de la profesora y compañeros es facilitarle una pieza buscando contacto visual al entregarle la pieza al niño para que prosiga armando una estructura.
- Al finalizar con la actividad de los bloques, se debe pasar a la siguiente actividad que es el llenado de la botella con tapitas de gaseosa. La actividad empieza con la repartición de las tapitas a todos los compañeros, en donde solamente el niño que es llamado por su nombre debe insertar una tapita a la botella, posteriormente la siguiente persona y así sucesivamente hasta terminar con todas las tapitas. Lo que se busca aquí es que el niño aprenda a esperar su turno, mirando a su alrededor y trabajar en conjunto.
- En el momento que se terminan las dos actividades, solo se puede repetir una de ellas para reforzar lo que más le costó. Al finalizar, se termina la sesión y si el niño sabe hablar se le debe preguntar a cada uno de los miembros qué es lo que más le gustó de la sesión, seguidamente finaliza y se despiden todos.

Ejemplo 2: Fichas de goma espuma y palillos chinos

Objetivo: Que el niño mire a su alrededor, pueda establecer atención conjunta y aprenda sobre objetos en relación del partenaire.

Materiales: Juego de palillos chinos de madera y fichas de goma espuma en forma de animales.

Desarrollo:

- La duración de la actividad es de 60 min. Para empezar la sesión se debe llevar al niño a la sala, posteriormente se lo acomoda en su silla e inicia la actividad.
- En la primera actividad se procede a jugar con las fichas de goma espuma, en donde se sacan los animales de las fichas para encajar y se arma en la mesa todas las fichas faltantes de animales, posteriormente la profesora pide al niño que lleve específicamente uno de los animales, y el niño debe ir hasta donde está el compañero y pedirle que le entregue la ficha que le pidió la profesora, para que seguidamente el niño encaje el animal que le fue entregado.
- En la segunda actividad se procederá a sacar los palillos chinos y acomodarlos para que cada integrante saque los palillos uno por uno, respetando el turno de cada uno, sin hacer caer ningún palillo, al terminar el juego. Se debe contar todos los palillos que tiene cada uno para posteriormente guardarlos y acabar el juego.

Ejemplo 3: Juego Kornerd y tabla de figuras geométricas

Objetivo: Que el niño mire a su alrededor, pueda establecer atención conjunta y aprenda sobre objetos en relación del partenaire.

Materiales: Juego Kornerd (tabla con cuadros de colores para llenar) y tabla de figuras geométricas de madera para encajar.

Desarrollo:

- La duración de la actividad es de 60 min, para empezar la sesión se debe llevar al niño a la sala, posteriormente se lo acomoda en su silla para poder empezar con la actividad.
- Al iniciar con la primera actividad del juego de Kornerd, se entregan siete cuadritos a cada uno de los miembros de la mesa para que posteriormente empiecen con el llenado de la tabla, haciendo coincidir los colores de los cuadritos con los de la tabla, lo importante aquí es que se respete el turno del niño, compañeros, y profesora, hasta terminar con todas piezas.

- En la segunda actividad se juega con la tabla de figuras geométricas, en donde se espera que la profesora mencione el nombre de la persona para que pueda sacar sólo una figura de la tabla, después de haber sacado cada uno de las figuras, se realizará el mismo procedimiento para el llenado de la tabla hasta terminar con todas las fichas.

Ejemplo 4: Jenga y canasta

Objetivo: Que el niño mire a su alrededor, pueda establecer atención conjunta y aprenda sobre objetos en relación del partenaire.

Materiales: El juego Jenga con piezas de madera, cesta de baloncesto y pelotas de plástico.

Procedimiento:

- La duración de la actividad es de 60 min. Para empezar la sesión se debe llevar al niño a la sala, posteriormente se lo acomoda en su silla para poder empezar con la actividad.
- En la primera actividad se jugará con el juego jenga, en donde se acomodan todas las piezas formando una torre. Posteriormente, cada persona saca solo una pieza por turno, hasta que ya no queden muchas y otro saque una ficha y la torre se derrumbe.
- En la segunda actividad se lleva al niño al jardín para empezar con el juego “canasta”, para comenzar el niño, profesora y compañeros se forman en círculo, en donde el fin del juego consiste en un trabajo en grupo, al pasarse la pelota entre cada uno de los integrantes para que al final el niño reciba la pelota de su compañero de lado y enceste la pelota (en caso que el niño no pueda encestar la pelota ayudarlo).

Sesión N°3 Componente 2: Aprendizaje social por modelado, demostraciones y repeticiones

Objetivo: Compartir información acerca del segundo componente del método LSP y considerar el uso de un modelo/enfoque social como principal estrategia para ayudar al niño a entender cómo y cuándo seguir a la clase, planes y procedimientos áulicos, directivas y expectativas.

Materiales: Un dispositivo que tenga acceso a internet, la aplicación Zoom, un cuaderno o agenda para anotar y bolígrafo, presentación en PowerPoint sobre el segundo componente del método Perfil de Estilo de Aprendizaje (LSP).

Duración: 40 minutos.

Procedimiento:

- Al empezar con la sesión, se saluda a todas las maestras y se les presenta los objetivos planteados de la capacitación online.
- Para abordar con la primera actividad, se debe compartir la pantalla para que las profesoras puedan observar las diapositivas y así el psicólogo describir el segundo componente del método LSP, la “Aprendizaje social por modelado, demostraciones y repeticiones” e instruir acerca de su implementación y lineamientos (**Para ver la presentación hacer [Click Aquí](#)**).
- Posteriormente a la explicación del segundo componente, se procede a dar ejemplos de intervención que las profesoras podrían adaptar en el aula y aplicar:

Ejemplo 1: Repite el sonido con instrumentos y clona la plastilina

Objetivos: Que el niño se vuelva más responsable en la toma de decisiones independientes, tales como saber cómo y cuándo participar, basado en la adquisición de claves sociales.

Materiales: Panderetas, maracas y plastilina

Desarrollo:

- La duración de la actividad es de 60 min, al empezar la sesión se debe llevar al niño a la sala, posteriormente se lo acomoda en su silla para poder empezar con la actividad.
- En la primera actividad la profesora debe hacer sonidos con las manos para que el niño observe y escuche el sonido, para luego lo reproduzca él solo cada sonido, seguidamente se pasará al siguiente instrumento para tocarlo, para que el niño, al escucharlo pueda reproducirlo tal y como lo escuchó, esto se debe hacer con los cinco diferentes ritmos, las manos y los dos instrumentos restantes.
- En la segunda actividad se procede a sacar la plastilina y que la profesora reparta un pedazo a cada uno de los miembros del juego, para que a continuación la profesora realice una figura con plastilina y los jugadores deben copiar la figura tal y como la realiza la profesora, esta actividad dura hasta que cada uno de los jugadores ganen sus cinco puntos.
- En el momento que se terminan las dos actividades, solo se puede repetir una de ellas para reforzar lo que más le costó. Al finalizar esta, se termina la sesión y si el niño sabe hablar se le pregunta a cada uno de los miembros que es lo que más le gusto de la sesión, seguidamente finaliza y se despiden todos.

Ejemplo 2: Pinturas y domino con palitos de helado

Objetivos: Que el niño se vuelva más responsable en la toma de decisiones independientes, tales como saber cómo y cuándo participar, basado en la adquisición de claves sociales.

Materiales: Pinturas de cinco diferentes colores, hojas de cartulina, másquin, caballetes y palitos de madera con las puntas pintadas de diferentes colores.

Desarrollo:

- La duración de la actividad es de 60 min. Al empezar la sesión se debe llevar al niño a la sala, posteriormente se lo acomoda en su silla para poder empezar con la actividad.
- En la primera actividad se procede al pintado en una hoja de cartulina diferentes formas para que el niño la pueda reproducir, para empezar, se acomodan las hojas de la profesora y del niño en un caballete que esté a la misma altura. A continuación, la profesora pintará la primera figura en su hoja para que posteriormente, se le pida al niño que realice la misma figura en su hoja, esta acción se repetirá cinco veces con diferentes figuras geométricas.
- En la segunda actividad se realiza el armado de domino, para empezar se debe entregar la misma cantidad de fichas entre el niño, profesora y compañeros para que comiencen con el armado del mismo, en un principio la profesora armará con sus fichas una fila larga respetando el color de cada uno de los palitos de helado (haciendo coincidir el color de la punta de arriba con la de abajo del palito), esta acción es para que al terminar con el armado, el niño realice la misma acción solo con el hecho de observar a la maestra.

Ejemplo 3: Payaso colorín y seriación de figuras geométricas

Objetivos: Que el niño se vuelva más responsable en la toma de decisiones independientes, tales como saber cómo y cuándo participar, basado en la adquisición de claves sociales.

Materiales: El dibujo de un payaso con el traje lleno de círculos de colores en cartulina, cinta adhesiva, globos pequeños de carnaval y el juego de seriación de figuras geométricas de madera.

Desarrollo:

- La duración de la actividad es de 60 min. Al empezar la sesión se debe llevar al niño a la sala, posteriormente se lo acomoda en su silla para empezar con la actividad.
- En la primera actividad se pega la figura del payaso en la pared y se pone en cada círculo de color un pedazo de cinta adhesiva. Posteriormente, la profesora empezará a pegar los globos pequeños en los círculos que le corresponde haciendo coincidir el color del globo con el círculo del payaso. A medida que va pegando, debe repetir el color que adhiere, al terminar de pegar los globos, se deben quitar para que el niño realice la misma acción que hizo la profesora anteriormente.
- En la segunda actividad se empieza con la seriación de figuras geométricas, la profesora debe insertar en el palo de madera las figuras que están en la tabla de guía de seriación según la forma y color de las figuras geométricas. Al terminar de realizar la actividad, se le indicará al niño que debe hacer para que imite la acción que realizó la profesora.

Ejemplo 4: Reloj arcoíris y libro de figuras plegables

Objetivos: Que el niño se vuelva más responsable en la toma de decisiones independientes, tales como saber cómo y cuándo participar, basado en la adquisición de claves sociales.

Materiales: Un reloj con líneas de separación de los siete colores diferentes de arcoíris, ganchos de madera pequeños con imágenes de diferentes objetos y colores pegadas en la parte superior. Un libro con plantillas de diferentes temáticas (colores, números, etc) velcro en las figuras del libro y en las imágenes para llenar.

Desarrollo:

- Al empezar la sesión se lleva al niño a la sala, se lo acomoda en su silla para poder empezar con la actividad.

- En la primera actividad se procede al llenado del reloj de arcoíris con las diferentes imágenes de colores, la profesora empieza a empalmar el primer gancho en el reloj de arcoíris según el color que tenga el objeto en la sección que el corresponde, para que el niño siga a la profesora y empalme el siguiente gancho donde corresponde.
- En la segunda actividad se adhiere en el libro de figuras plegables, las figuras que corresponden según la plantilla en la que se encuentre. La profesora empieza con el pegado de la primera figura indicando al niño dónde y por qué se debe pegar ahí, inmediatamente el niño pega la siguiente figura en la plantilla que corresponde. Esto debe hacerlo alternando turnos, hasta que se terminen todas las plantillas del libro.

Sesión N°4 Componente 3: Obtener claves sociales de múltiples partenaires

Objetivo: Implementar el tercer componente del método LSP y que se considere introducir muchas de nuestras actividades en pequeños grupos (uno a tres partenaires). Rutinas/ tareas/ actividades simples, pueden ser introducidas con uno o dos partenaires de manera que el niño pueda inmediatamente registrar y entender el “nosotros” en tal actividad, que es el objetivo principal.

Materiales: Un dispositivo que tenga acceso a internet, la aplicación Zoom, un cuaderno o agenda para anotar y bolígrafo, presentación en PowerPoint sobre el segundo componente del método Perfil de Estilo de Aprendizaje (LSP).

Duración: 40 minutos.

Procedimiento:

- Al empezar con la sesión, se saluda a todas las maestras y se les anuncia los objetivos planteados de la capacitación vía online.
- Para abordar con la primera actividad, se debe compartir la pantalla para que las profesoras puedan observar las diapositivas y así el psicólogo describir el tercer componente del método LSP, la “Obtener claves sociales de múltiples partenaires” e instruir acerca de su implementación y lineamientos.

(Para ver la presentación hacer [Click Aquí](#))

- Posteriormente a la explicación del tercer componente, se procede a dar ejemplos de intervención para que las profesoras puedan adaptar en el aula:

Ejemplo 1: Memotest y dominó de animales

Objetivos: Introducir en las actividades del niño a uno o dos partenaires de manera que el niño pueda inmediatamente registrar y entender el nosotros en la actividad.

Materiales: El juego memotest con fichas de diferentes temáticas como frutas, animales, colores, etc. y el juego de dominó con figuras de animales.

Desarrollo:

- La duración de la actividad es de 60 min aproximadamente. Al empezar la sesión se lleva al niño a la sala y se lo acomoda en su silla.
- En la primera actividad se procede a realizar el primer juego memotest, los únicos en jugar y buscar el par de cada ficha será el niño y su maestra. Al terminar con todas fichas se introduce a su compañero en el juego para que busque el par de las fichas. En el momento que entre los tres encuentren las fichas de la mesa, el juego termina y se pasa al siguiente memotest, pero con diferentes figuras.
- En la segunda actividad se jugará con el dominó, al comenzar el niño juega con la maestra, haciendo coincidir el animal de un extremo con el otro, hasta que terminen con todas las fichas. A continuación, se pide la presencia de un compañero para participar en el juego, respetando turnos entre los tres.
- En el momento que se terminan las dos actividades, solo se puede repetir una de ellas para reforzar lo que más le costó. Al finalizar, se la sesión y si el niño sabe hablar se le pregunta a cada uno de los miembros que es lo que más le gusto de la sesión, finaliza y se despiden todos.

Ejemplo 2: La búsqueda del tesoro y paracaídas

Objetivos: Introducir en las actividades del niño a uno o dos partenaires de manera que el niño pueda inmediatamente registrar y entender el nosotros en la actividad.

Materiales: Monedas grandes hechas de plastofomo y una tela redonda con los colores del arcoíris (paracaídas) y pelotas de plástico pequeñas.

Desarrollo:

- La duración de la actividad es de 60 min aproximadamente. Al empezar la sesión se lleva al niño al patio, en donde se procede con la explicación del primer juego.

- En el primer juego se busca el tesoro para lo cual la profesora anteriormente ocultó en diferentes partes del jardín las monedas grandes. Se le debe explicar al niño y al compañero lo que tienen que hacer y el primero que encuentre la mayor cantidad de monedas gana. En el momento que terminen con la búsqueda de las monedas se las cuentan para verificar quién es el ganador. A continuación, se forman dos equipos de dos personas cada uno para ejecutar la misma actividad y al final del juego se cuentan las monedas del equipo y verifica el ganador.
- En el segundo juego entre el niño y la maestra, se sujetan el extremo del paracaídas para sacudirlo y así los objetos que estuviesen encima vuelen. Posteriormente, se le pide a un compañero que se acople al juego y se realice lo mismo, después a dos personas que se acomoden debajo del paracaídas para que otras dos personas agiten el mismo.

Ejemplo 3: Fichas de goma espuma y palillos chinos

Objetivos: Introducir en las actividades del niño a uno o dos partenaires de manera que el niño pueda, inmediatamente, registrar y entender el nosotros en la actividad.

Materiales: Juego de palillos chinos de madera y fichas de goma espuma en forma de animales.

Desarrollo:

- La duración de la actividad es de 60 min aproximadamente, en el inicio de la sesión se debe llevar al niño a la sala, acomodándolo en su silla para empezar con la actividad.
- En la primera actividad se procede a jugar con las fichas de goma espuma, las fichas con figuras de animales deben ser encajadas y armadas en la mesa las restantes. Posteriormente la profesora le pide al niño que lleve uno de los animales en específico y el niño debe ir hasta donde está su compañero y pedirle que le entregue la ficha que le pidió la maestra, seguidamente la encaja y

concluye con esa ficha. A continuación, en el juego participa otra persona más para hacerle la entrega de los animales y que el niño los pueda encajar.

- En la segunda actividad se procederá a sacar los palillos chinos y acomodarlos para que cada integrante los utilice uno por uno, respetando el turno de cada quien, sin hacer caer ninguno. Al terminar el juego, se debe contar todos los palillos que tiene cada uno para guardarlos y acabar el juego. A medida que terminen el juego, irán introduciendo a más participantes para que puedan sacar los palillos chinos y al finalizar cuenten quién tiene más.

Ejemplo 4: Jenga y canasta

Objetivo: Introducir en las actividades del niño a uno o dos partenaires de manera que el niño pueda inmediatamente registrar y entender el “nosotros” en la actividad.

Materiales: El juego jenga con piezas de madera, cesta de baloncesto y pelotas de plástico.

Desarrollo:

- La duración de la actividad es de 60 min. Para empezar la sesión se lleva al niño a la sala, se lo acomoda en su silla para empezar con la actividad.
- En la primera actividad se jugará con el juego jenga, acomodando todas las piezas formando una torre, para que cada persona vaya sacando solo una pieza por turno, hasta que ya no queden muchas y una persona saque una ficha y la torre se derrumbe, a medida que vayan terminando se introduce a otro jugador para que el igual saque las fichas de la torre.
- En la segunda actividad se lo llevará al niño al jardín para empezar con el juego “canasta”, para comenzar la maestra, compañeros y el niño forman en círculo, en donde el fin del juego consiste en un trabajo en grupo, al pasarse la pelota entre cada uno de los integrantes para que al final el niño reciba la pelota de su compañero de lado y enceste la pelota (en caso que el niño no pueda encestar la pelota ayudarlo).

Sesión N°5 Componente 4: Nivel de flexibilidad con objetos, actividades y personas

Objetivo: Incorporar información acerca del cuarto componente del método LSP y que se pueda considerar la provisión de tareas o actividades que les permitan aprender de manera flexible y variada al niño con Trastorno del Espectro Autista.

Materiales: Un dispositivo que tenga acceso a internet, la aplicación Zoom, un cuaderno o agenda para anotar y bolígrafo, presentación en PowerPoint sobre el cuarto componente del método Perfil de Estilo de Aprendizaje (LSP).

Duración: 40 minutos.

Procedimiento:

- Al empezar con la sesión, se saluda a todas las maestras y se les anuncia los objetivos planteados de la capacitación vía online.
- Para abordar con la primera actividad, se debe compartir la pantalla para que las profesoras puedan observar las diapositivas y así el psicólogo describir el cuarto componente del método LSP, la “Nivel de flexibilidad con objetos, actividades y personas” e instruir acerca de su implementación y lineamientos.
(Para ver la presentación hacer [Click Aquí](#))
- Posteriormente a la explicación del cuarto componente, se procede a dar ejemplos de intervención para que las profesoras puedan adaptarlos en el aula:

Ejemplo 1: Juego Kornerd y tabla de figuras geométricas

Objetivo: Proveer actividades al niño con estrategias de variación controlada, que mantengan el tema esencial, pero varían pequeños componentes.

Materiales: Juego Kornerd (tabla con cuadros de colores para llenar) y tabla de figuras geométricas de madera para encajar.

Desarrollo:

- La duración de la actividad es de 60 min. Para empezar la sesión se debe llevar al niño a la sala, se lo acomoda en su silla para iniciar la actividad.
- Al empezar con la primera actividad del juego de Kornerd, se entrega siete cuadritos a cada uno de los miembros de la mesa para que empiecen con el llenado de la tabla, haciendo coincidir los colores de los cuadritos con los de la tabla, lo importante es respetar el turno del niño, compañeros y profesora, hasta terminar con todas piezas.
- En la segunda actividad se pasará a jugar con la tabla de figuras geométricas. Para ello, se debe esperar que la profesora mencione el nombre de la persona que sacará sólo una figura de la tabla, después de haberlo hecho con todas, se realiza el mismo procedimiento para el llenado de la tabla hasta terminar con todas las fichas.
- Al finalizar las actividades, se termina la sesión preguntándoles a los compañeros y al niño qué es lo que más le gusto de la sesión, seguidamente finaliza la actividad y se despiden todos.

Ejemplo 2: Reloj arcoíris y libro de figuras plegables

Objetivos: Proveer actividades al niño con estrategias de variación controlada, que mantengan el tema esencial, pero varían pequeños componentes.

Materiales: Un reloj con líneas de separación de los siete colores diferentes de arcoíris, ganchos de madera pequeños con imágenes de diferentes objetos y colores pegadas en la parte superior. Un libro con plantillas de diferentes temáticas (colores, números, etc) velcro en las figuras del libro y en las imágenes para llenar.

Desarrollo:

- La duración de la actividad es de 60 min. Al empezar la sesión se lleva al niño a la sala, se lo acomoda en su silla para empezar con la actividad.

- En la primera actividad se procede al llenado del reloj de arcoíris con las diferentes imágenes de colores, el niño empieza a empalmar los primeros cinco ganchos en el reloj de arcoíris, según el color que tenga el objeto en la sección que le corresponde, posteriormente la profesora empalma los siguientes cinco ganchos donde corresponde.
- En la segunda actividad se adhiere al libro de figuras plegables, que correspondan según la plantilla. La profesora debe empezar con el pegado de las primeras figuras de las dos primeras plantillas, indicando al niño dónde y por qué pegar las figuras, para que el niño proceda con las siguientes las dos plantillas que corresponde, esto se debe hacer alternando turnos hasta que se terminen todas las plantillas del libro.

Ejemplo 3: Encuentra al animal y la búsqueda del tesoro

Objetivo: Proveer actividades al niño con estrategias de variación controlada, que mantengan el tema esencial, pero varían pequeños componentes.

Materiales: Tablero pintado en el suelo, carteles de animales y juguetes, fotos de los juguetes y cinta adhesiva.

Desarrollo:

- La duración de la actividad es de 60 min. Al empezar la sesión se lleva al niño al patio, en donde se procede con la explicación del primer juego.
- En el primer juego, todos los jugadores se colocan en la zona del patio destinada para el juego y se pinta el tablero en el suelo. Los jugadores se colocan alrededor de los animales pintados, esperando a que la profesora saque una carta con un animal. En el momento en el que se muestre la carta y realice el sonido del animal, los demás saldrán corriendo para colocarse encima del animal. Una vez estén colocados deberán realizar la onomatopeya que corresponda.
- En el segundo juego se delimita una parte del patio destinada a la realización de este juego, donde se esconderá una serie de objetos (pelotas, coches,

peluches, muñecos, etc.). Cerca de los lugares donde están escondidos, se coloca una foto del objeto indicando que los jugadores deben buscarlo por esa zona. Una vez que los niños/as encuentran todos los objetos, pueden jugar con ellos libremente.

Ejemplo 4: Sopla la bolita y rollos y ligas

Objetivos: Proveer actividades al niño con estrategias de variación controlada, que mantengan el tema esencial, pero varían pequeños componentes.

Materiales: Bolitas de algodón de colores, bombillas, cartón y rollos largos de papel de cocina y ligas de colores.

Desarrollo:

- La duración de la actividad es de 60 min. Al empezar la sesión se lleva al niño al patio, en donde se procede con la explicación del primer juego.
- En el primer juego se construirá dos pistas con cartón, se entrega una bombilla a cada jugador y una bolita de algodón para que la puedan soplar ambos en cada pista y puedan llegar a la meta, esto lo deben hacer con tres bolitas, el primero que llegue a la meta con sus tres bolitas gana. Al terminar, se forman dos equipos de dos personas cada uno, en donde deben ejecutar la misma tarea pero con ocho bolitas por equipo, los dos jugadores del equipo que lleguen antes a la meta con sus ocho bolitas, ganan.
- En el segundo juego se entrega un rollo de papel al niño y compañero, explicándoles lo que deben hacer, al comenzar el juego el compañero y niño deben llenar sus rollos de papel con la mayor cantidad de ligas, hasta llenar el rollo, el jugador que obtenga la mayor cantidad de ligas gana. Cuando terminan el primer turno, se puede incluir a los otros jugadores, en total deben ser dos personas por equipo, en el equipo los dos jugadores deben tener un rollo de papel, en el momento que se dé la señal ambos equipos deben empezar con el

llenado de los rollos, hasta que se terminen las ligas, al finalizar se cuentan las ligas por equipo, el mayor número de ligas gana.

Sesión N°6 Componente 5: Control compartido

Objetivo: Incorporar el quinto componente del método LSP para que las profesoras consideren la introducción sistemática de oportunidades de aprendizaje, que se enfoquen en estrategias de tipo: “cuando...entonces...”. Se requiere que el niño siga las expectativas del partenaire previo a las suyas propias.

Materiales: Un dispositivo que tenga acceso a internet, la aplicación Zoom, un cuaderno o agenda para anotar y bolígrafo, presentación en PowerPoint sobre el quinto componente del método Perfil de Estilo de Aprendizaje (LSP).

Duración: 40 minutos.

Procedimiento:

- Al empezar con la sesión, se saluda a todas las maestras y se les anuncia los objetivos planteados de la capacitación online.
- Para abordar con la primera actividad, se debe compartir la pantalla para que las profesoras puedan observar las diapositivas y así el psicólogo describir el quinto componente del método LSP, la “Control compartido” e instruir acerca de su implementación y lineamientos.

(Para ver la presentación hacer [Click Aquí](#))

- Posteriormente a la explicación del quinto componente, se procede a dar ejemplos de intervención para que las profesoras puedan adaptar en el aula:

Ejemplo 1: Juego de bloques, botella y tapas

Objetivo: Que el niño siga las expectativas del partenaire previo a las suyas, es decir que el niño entienda que sus propias expectativas serán atendidas una vez que el siga el interés del otro y comparta el control.

Materiales: Bloques para armar de plástico, tapitas de gaseosa y botella de plástico.

Desarrollo:

- La duración de la actividad es de 60 min. Al empezar la sesión se lleva al niño a la sala y se lo acomoda en su silla para poder empezar con la actividad.
- La primera actividad que se realiza es armar una estructura con los bloques de plástico. El niño solo podrá conseguir una pieza y seguir armando, si mira a los ojos a la persona que tiene la pieza, lo más importante aquí es hacerle entender al niño que solo estableciendo esa orientación a la persona, es decir el contacto visual con los partenaires, obtendrá una pieza. Esta acción se debe hacer con todas las personas en la mesa, en donde la función de la profesora, es facilitarle una pieza buscando contacto visual al entregarle la pieza al niño para que prosiga armando una estructura.
- Al finalizar con esta actividad se pasa a la siguiente, el llenado de la botella con tapitas de gaseosa. La actividad empieza con la repartición de las tapitas a todas las personas de la sala, en donde solamente la persona que es llamada por su nombre debe insertar una tapita a la botella; después la siguiente persona y así sucesivamente hasta terminar con todas las tapitas, lo más importante es hacerle entender al niño que solo podrá insertar la tapita en la botella cuando se le llame por su nombre y respete el turno de los demás, asimismo que juegue mirando a su alrededor y trabajar en conjunto.
- En el momento que se terminan las dos actividades, solo se puede repetir una de ellas para reforzar lo que más le costó. Al finalizar esta, se termina la sesión y si el niño sabe hablar se le debe preguntar a cada uno de los miembros que es lo que más le gustó de la sesión, finalizando y despidiendo a todos.

Ejemplo 2: Rompecabezas, cucú-tras y palillos chinos

Objetivo: Que el niño siga las expectativas del partenaire previo a las suyas, es decir, entienda que sus propias expectativas serán atendidas una vez que el siga el interés del otro y comparta el control.

Materiales: Rompecabezas grandes con muchas piezas de madera, cuatro pañoletas de 22x15cm de colores y juego de palillos chinos de madera.

Desarrollo:

- La duración de la actividad es de 60 min. Para empezar la sesión se debe llevar al niño a la sala, acomodarlo en su silla empezar con la actividad.
- En la primera actividad se procede al armado de los rompecabezas (según la edad del niño se verá la dificultad de los rompecabezas). Seguidamente, se hará un trabajo en equipo debido a que cada uno de los integrantes deben colocar una de las piezas para armar, respetando el turno de cada uno. Si al niño le cuesta un poco el armado, hay que ayudarlo indicándole dónde debe ir la pieza, esto se debe hacer hasta terminar con el armado del rompecabezas. Lo que resalta es que, si el niño no respeta el turno de los demás y quiere armar el rompecabezas, sin ningún orden en específico, se le debe explicar al niño que si quiere jugar debe esperar su turno.
- El segundo juego solo se lo realizará si el niño oscila entre la edad de tres a cinco años. El juego consiste en repartir a cada uno de los jugadores una pañoleta de color, después una de las personas presentes en la sala debe ocultar su cara con la pañoleta y llamar al niño por su nombre para captar su atención y cuando el niño capte su atención debe destaparse para que el niño lo pueda ver, esta acción se hará repetidas veces con cada uno de los miembros, hasta que sea el turno del niño, al que se le debe enseñar a realizar la misma acción hasta finalizar la actividad. Lo más importante es que los integrantes solo se pueden destapar la cara si el niño, los está observando fijamente y prestando atención, por lo menos en el momento que se le llame por su nombre.

Ejemplo 3: Encuentra al animal y la búsqueda del tesoro

Objetivo: Que el niño siga las expectativas del partenaire previo a las suyas, es decir, entienda que sus propias expectativas serán atendidas una vez que el siga el interés del otro y comparta el control.

Materiales: Tablero pintado en el suelo, carteles de animales y juguetes, fotos de los juguetes y cinta adhesiva.

Desarrollo:

- La duración de la actividad es de 60 min. Al empezar la sesión se lleva al niño al patio, en donde se procede con la explicación del primer juego.
- En el primer juego, todos los jugadores se colocan en la zona del patio destinada a la realización de este juego, donde estará pintado en el suelo el tablero. Los jugadores se colocan alrededor de los animales pintados, esperando a que la maestra saque una carta con un animal. En el momento en el que se muestre la carta y realice el sonido del animal, los demás correrán para colocarse encima del animal correspondiente, una vez estén ubicados deberán realizar la onomatopeya que pertenezca. Posteriormente la función de la maestra es ir rotando entre los integrantes, lo más relevante aquí es hacerle entender al niño que sólo puede asumir el rol de la maestra para sacar la carta y efectuar el sonido del animal, si anteriormente cumplió todas las reglas cuando él era el participante.
- En el segundo juego se delimita una parte del patio destinada a la realización de este juego, donde se esconde una serie de objetos (pelotas, coches, peluches, muñecos, etc.). Cerca de los lugares donde están escondidos, se colocará una foto del objeto indicando que los jugadores deberán buscarlo por esa zona. Una vez que los niños/as encuentren todos los objetos, podrán jugar con ellos libremente, aquí se debe resaltar al niño la importancia de terminar el anterior juego para poder jugar con los juguetes escondidos, antes no.
-

Ejemplo 4: Tuncuna y juegos motrices

Objetivos: Que el niño siga las expectativas del partenaire previo a las suyas, es decir, que el niño entienda que sus propias expectativas serán atendidas una vez que el siga el interés del otro y comparta el control.

Materiales: Círculos de goma eva recortados, pies de goma eva recortados, cinta adhesiva y hula-hula, pelotas de plástico blandas, cesta de basketball y triciclos.

Desarrollo:

- La duración de la actividad es de 60 min. Al empezar la sesión se lleva al niño hasta el patio, en donde se procede con la explicación del primer juego.
- En la primera actividad, la maestra pega en el patio los círculos y pies recortados en goma eva. Seguidamente, empezará el juego de la tuncuna, previamente al inicio del juego se le debe explicar al niño que lo importante es que respete el turno de los demás y que únicamente cuando escuche su nombre podrá jugar, si es que no obedece a su nombre, no podrá jugar. Empezará la profesora haciendo la demostración, a continuación, y los compañeros hasta que llegue el turno del niño y realice lo mismo que los otros jugadores.
- En la segunda actividad se hará un circuito de juegos para que el niño lo ejecute, junto con una persona, para observar y seguir los pasos de cada actividad. Antes de comenzar el juego le dice al niño que debe esperar a que la profesora hasta que realice el primer intento en el juego. Después la profesora puede jugar. Empezarán con la rotación de los hula-hula, inmediatamente la profesora irá corriendo para encestar la pelota de plástico en la cesta; después el niño y la profesora deben ir a otro sector y lanzar la pelota por el medio del hula-hula, por último, manejar con el triciclo hasta la meta.

Sesión N°7 Componente 6: Estilos de interacción

Objetivo: Brindar información acerca del sexto componente del método LSP y que las profesoras puedan proveer oportunidades para que el niño inicie y mantenga interacciones sociocomunicativas con partenaires, a fin de promover un balance equitativo en esta área, sin ser el partenaire quien guie, dirija, o piense por el niño.

Materiales: Un dispositivo que tenga acceso a internet, la aplicación Zoom, un cuaderno o agenda para anotar y bolígrafo, presentación en PowerPoint sobre el sexto componente del método Perfil de Estilo de Aprendizaje LSP.

Duración: 40 minutos.

Procedimiento:

- Al empezar con la sesión, se saluda a todas las maestras y se les anuncia los objetivos planteados de la capacitación online.
- Para abordar con la primera actividad, se debe compartir la pantalla para que las profesoras puedan observar las diapositivas y así el psicólogo describir el sexto componente del método LSP, la “Estilos de interacción” e instruir acerca de su implementación y lineamientos.

(Para ver la presentación hacer [Click Aquí](#))

- Posteriormente a la explicación del sexto componente, se procede a dar ejemplos de intervención para que las profesoras puedan adaptar en el aula:

Ejemplo 1: Lanza la pelota y el lobo y sus ovejas

Objetivos: Proveer al niño oportunidades para iniciar y mantener interacciones sociocomunicativas, enfocándose en facilitarle al niño cómo y cuándo engancharse y participar en interacciones.

Materiales: Canastas de plástico, pelotas pequeñas de plástico, hula-hula y carteles reversibles con dibujos de lobo y oveja, cinta adhesiva, cuerda para delimitar el espacio del patio.

Desarrollo:

- La duración de la actividad es de 60 min. Al empezar la sesión se conduce al niño hasta el patio, en donde se procede con la explicación del primer juego.
- En la primera actividad, se acomoda en el piso dos hula-hula en una fila, al final de la fila se coloca un recipiente. En el inicio solo participan dos jugadores, luego se pone un gran número de pelotas a lo largo del patio, cada participante debe recoger en su canasta el mayor número de pelotas, saltando encima de todos los hula-hula y depositándolas en el recipiente colocado al final del patio. Luego se cuenta quién recolectó el mayor número de pelotas para identificar al ganador. Al terminar esta sesión, otro compañero debe incluirse en uno de los dos grupos para empezar el juego en equipo, inmediatamente se debe esperar que el niño haga lo mismo y se incluya en el otro equipo, para que compitan entre los dos grupos con la misma secuencia e instrucciones. Al final se cuenta el total de las pelotas recolectadas entre los dos integrantes de cada grupo.
- En la segunda actividad, se delimita una parte del patio, donde todos los jugadores están y nadie podrá salir de esa zona. Se elige a uno de los jugadores que será el lobo. Debe ir corriendo a pillar a los demás niños, que serán las ovejas. Si “el lobo” pilla a “las ovejas”, éstas se convierten en lobo. Deben formar una cadena agarrados de las manos y no pueden soltarse. Cada integrante debe llevar colgado un cartel reversible que indique qué rol está jugando en cada momento. Una vez sea pillado debe darle la vuelta y convertirse en lobo. Lo importante aquí es que la primera vez que el niño juega se le debe explicar y ayudar en lo que necesite y no sepa, pero la segunda vez que juegan ya no se le explica nada, se espera que el mismo tome la iniciativa y se deje llevar e imite las acciones que los demás partenaires realizan.
- Posteriormente se lleva al niño otra vez a la sala, al finalizar las actividades, se termina la sesión preguntándoles al niño y compañeros que es lo que más le gustó de la sesión, finalizando y despidiendo a todos.

Ejemplo 2: Tricky fingers y almacena las figuras geométricas

Objetivos: Proveer al niño oportunidades para iniciar y mantener interacciones sociocomunicativas, enfocándose en facilitarle al niño cómo y cuándo engancharse y participar en interacciones.

Materiales: El juego tricky fingers con fichas de plástico y másquin de color rojo, objetos en forma de círculo, triángulo y cuadrado.

Desarrollo:

- La duración de la actividad es de 60 min. Al empezar la sesión se lleva al niño a la sala, se lo acomoda en su silla para empezar con la actividad.
- En el primer juego se procede a explicar al niño en qué consiste la actividad, para que él, luego, pueda observar cómo lo realiza la profesora y así pueda realizar de la misma manera. Para empezar, la profesora entrega una tarjeta guía a cada uno de los participantes en la sala que les permita realizar el armado, a continuación, la profesora empieza a armar la figura que se encuentra en la tarjeta con la ficha de plástico; se espera que el niño realice la misma acción, y así sucesivamente hasta que terminen todos los participantes en la mesa.
- En el juego número dos se pega con másquin de color en el piso la forma de un círculo, triángulo y cuadrado, posteriormente se llevan dos recipientes que en su contenido tengan diferentes objetos con las tres figuras anteriormente mencionadas, lo que se debe hacer es que el niño observe cómo los demás jugadores buscan un objeto en los recipientes y según su forma lo depositan en las figuras que se encuentran en el suelo, para que así el niño alce uno de los objetos por iniciativa propia y lo deposite en el recipiente; esto se debe hacer hasta que se terminen todos los objetos del recipiente.

Ejemplo 3: Rompecabezas, palillos chinos y clona la plastilina

Objetivo: Proveer al niño oportunidades para iniciar y mantener interacciones sociocomunicativas, enfocándose en facilitarle al niño cómo y cuándo engancharse y participar en interacciones.

Materiales: Rompecabezas grandes con muchas piezas de madera, juego de palillos chinos de madera y plastilina.

Desarrollo:

- La duración de la actividad es de 60 min. Para empezar la sesión se lleva al niño a la sala, se lo acomoda en su silla para poder empezar con la actividad.
- En la primera actividad se pondrán un número a cada uno de los juegos y se lleva a la mesa tres números de madera (uno al tres), esto se hará con el propósito de permitirle al niño, elegir por iniciativa propia, el número que desee tomar de la mesa para ir a buscarlo y jugar con ese primero. Para empezar la profesora saca el número dos, entonces se procede al armado de los rompecabezas (según la edad del niño se verá la dificultad de los rompecabezas), seguidamente se hace un trabajo en equipo debido a que cada uno de los integrantes deben colocar una de las piezas para armar, respetando el turno de cada uno; si al niño le cuesta un poco el armado, se le ayuda indicando dónde debe ir la pieza, esto se debe hacer hasta terminar con el armado del rompecabezas.
- Es hora de jugar el segundo juego, y el turno es del niño, por eso con iniciativa propia elegirá entre el número dos y tres. Al elegir el número tres, procede a sacar los palillos chinos y acomodarlos para que cada uno de los otros integrantes saque los palillos, uno por uno, respetando el turno y sin hacer caer ningún palillo. Al terminar el juego, se debe contar todos los palillos que tiene cada uno para posteriormente guardarlos y acabar el juego.
- En el tercer juego no queda más opciones para elegir entonces se procede a sacar la plastilina y la profesora reparte un pedazo a cada uno de los miembros

del juego. A continuación, la profesora moldea una figura con plastilina y los jugadores deben copiar la figura tal y como la hace la profesora. Esta actividad se realiza hasta que cada uno de los jugadores ganen sus cinco puntos.

Ejemplo 4: Memo-test y dominó de animales

Objetivos: Proveer al niño oportunidades para iniciar y mantener interacciones sociocomunicativas, enfocándose en facilitarle al niño cómo y cuándo engancharse y participar en interacciones.

Materiales: El juego memo-test con fichas de diferentes temáticas como frutas, animales, colores, etc y el juego de dominó con figuras de animales.

Desarrollo:

- La duración de la actividad es de 60 min. Al empezar la sesión se lleva al niño a la sala, se lo acomoda en su silla para iniciar con la actividad.
- En la primera actividad se procede con el juego inicial memo-test, comienzan el niño y profesora, ambos buscan el par de cada ficha. Luego empiezan a jugar, se aguarda que el niño, a medida observa cómo se juega, siga participando en el juego, buscando el par de las fichas. En el momento que entre los tres encuentren las fichas de la mesa, el juego termina y se pasa al siguiente memo-test, pero con diferentes figuras, para esto todos los presentes en la mesa deben guardar todas las fichas, primero se pide a uno de los integrantes que lleve el siguiente juego y así sucesivamente hasta que le toque al niño.
- En la segunda actividad se juega con el dominó, al comenzar el niño juega con su compañero, ambos intentan hacer coincidir el animal de un extremo con el otro, hasta que terminen con todas las fichas. A continuación, se llama a otro compañero para que se integre al juego, respetando turnos entre los tres. Cuando terminen de jugar con las fichas de dominó, entre todos, con la ayuda del niño deben guardar las fichas en la caja y guardar la caja en el cuarto de juegos.

Sesión N°8 Componente 7: Comunicación verbal/simbólica

Objetivo: Brindar información acerca del séptimo componente del método LSP y enseñar a las profesoras proveer oportunidades para estimular en los niños un estilo de aprendizaje lingüístico que involucre mayor creatividad, generatividad y flexibilidad.

Materiales: Un dispositivo que tenga acceso a internet, la aplicación Zoom, un cuaderno o agenda para anotar y bolígrafo, presentación en PowerPoint sobre el séptimo componente del método Perfil de Estilo de Aprendizaje (LSP).

Duración: 40 minutos.

Procedimiento:

- Al empezar con la sesión, se saluda a todas las maestras y se les anuncia los objetivos planteados de la capacitación vía online.
- Para abordar con la primera actividad, se debe compartir la pantalla para que las profesoras puedan observar las diapositivas y así el psicólogo describir el séptimo componente del método LSP, la “Comunicación verbal/simbólica” e instruir acerca de su implementación y lineamientos.

(Para ver el video hacer [Click Aquí](#))

- Posteriormente a la explicación del séptimo componente, se procede a dar ejemplos de intervención para que las profesoras puedan adaptar en el aula:

Ejemplo 1: Pictogramas con manos y ligas y plantillas del orden de las cosas

Objetivos: Proveer oportunidades para estimular en el niño un estilo de aprendizaje lingüístico que involucre mayor creatividad, generatividad y flexibilidad.

Materiales: Pictogramas con imágenes de manos con diferentes ligas en los dedos, ligas de colores y plantillas con dibujos del orden de las cosas en una mesa, los objetos para rellenar cada plantilla y másquin.

Desarrollo:

- La duración de la actividad es de 60 min. Al empezar la sesión se lleva al niño a la sala, se lo acomoda en su silla para empezar con la actividad.
- El primer juego consiste en imitar y copiar los dibujos de los pictogramas, para comenzar la profesora saca un pictograma y se pone en las manos la misma cantidad de ligas en los dedos, tal y como está la figura. A continuación, se le muestra al niño dos opciones de tarjetas para que él pueda empezar con el juego. Después el niño se pone en los dedos la misma cantidad de ligas que la tarjeta, debe hacer hasta terminar con todos los pictogramas.
- En el segundo juego la psicóloga debe preguntarle al niño con que plantilla quiere comenzar a jugar, le muestra las seis opciones, para que el elija una y así empiece la actividad. La profesora pega en la mesa la primera plantilla que escoge el niño y pone los objetos al alcance del niño para que él lo pueda rellenar, posteriormente la profesora empieza a acomodar los objetos donde corresponden e indica la plantilla. A continuación, el niño realiza lo mismo, hasta terminar con las seis plantillas diferentes.
- En el momento que se terminan las dos actividades, solamente se puede repetir una para reforzar lo que más le costó. Luego termina la sesión y si el niño sabe hablar se le pregunta a cada uno de los miembros qué es lo que más le gustó de la sesión, terminando la sesión y despidiéndose de todos.

Ejemplo 2: Memo-test y domino de animales

Objetivos: Proveer oportunidades para estimular en el niño un estilo de aprendizaje lingüístico que involucre mayor creatividad, generatividad y flexibilidad.

Materiales: El juego memo-test con fichas de diferentes temáticas como frutas, animales, colores, etc y el juego de domino con figuras de animales.

Desarrollo:

- La duración de la actividad es de 60 min. Al empezar la sesión se lleva al niño a la sala, se lo acomoda en su silla para empezar con la actividad.
- En la primera actividad se procede a realizar el primer juego que es las memo-test, para empezar con el juego, se le debe preguntar al niño con quién quiere jugar el primer juego, entonces el elige a alguno de los miembros de la mesa para empezar a jugar a jugar con el primer memo-test, cuando el juego ya se haya terminado, se le volverá a preguntar al niño con quién quiere jugar pero que todavía no lo haya elegido; esto se debe hacer hasta terminar con los cuatro tipos de memo-test.
- En la segunda actividad se juega con el dominó. Al comenzar el niño jugará con su compañero, haciendo coincidir el animal de un extremo con el otro, hasta que terminen con todas las fichas. A continuación, se le consulta al niño a qué desea elegir para jugar entre la profesora y otro compañero, después se incluye a otro participante en el juego, respetando los turnos de cada uno.

Ejemplo 3: Tricky fingers y almacena las figuras geométricas

Objetivos: Proveer oportunidades para estimular en el niño un estilo de aprendizaje lingüístico que involucre mayor creatividad, generatividad y flexibilidad.

Materiales: El juego tricky fingers con fichas de plástico y másquin de color rojo, objetos en forma de círculo, triángulo y cuadrado.

Desarrollo:

- La duración de la actividad es de 60 min. Al empezar la sesión se lleva al niño a la sala, se lo acomoda en su silla para empezar con la actividad.
- En el inicio del juego se le explica al niño en qué consiste la actividad para que él, luego, pueda observar cómo la profesora arma y así puede realizarlo de la misma manera. La profesora debe mostrarle cuatro opciones de tarjetas guía al niño para que elija solo una y pueda comenzar a jugar. A continuación, la profesora empieza con el armado de la figura que se encuentra en la tarjeta junto

con las fichas de plástico. Al terminar el niño debe realizar la misma acción con la tarjeta que eligió, y así deben escoger cinco tarjetas en total para que puedan jugar los participantes.

- En el juego número dos se pegará con másquin de color en el piso las formas de un círculo, triángulo y cuadrado; posteriormente se lleva dos recipientes que contienen diferentes objetos con las tres figuras anteriormente mencionadas. El niño observa cómo los demás jugadores buscan un objeto en los recipientes y según su forma lo depositan sobre las figuras que se encuentran en el suelo, en este momento es cuando deben intervenir preguntándole con cuál de los recipientes quiere empezar para el llenado de las figuras geométricas y así se debe hacer hasta que se terminen todos los objetos.

Ejemplo 4: Pinturas y domino con palitos de helado

Objetivos: Proveer oportunidades para estimular en el niño un estilo de aprendizaje lingüístico, que involucre mayor creatividad, generatividad y flexibilidad.

Materiales: Pinturas de cinco diferentes colores, hojas de cartulina, másquin, caballetes y palitos de madera con las puntas pintadas de diferentes colores.

Desarrollo:

- La duración de la actividad es de 60 min. Al empezar la sesión se lleva al niño a la sala, se lo acomoda en su silla para empezar con la actividad.
- En la primera actividad se procede al pintado en una hoja de cartulina con diferentes formas para que el niño la pueda reproducir. Para empezar, se acomodan las hojas de la profesora y el niño en un caballete que este a la misma altura a continuación, la profesora le muestra un par de dibujos para que el niño elija y los plasme con pintura en su hoja de papel, es donde el niño elegirá la figura que más le gusta para empezar a pintar la primera figura en su hoja, esta misma acción se repetirá cinco veces con diferentes figuras geométricas.

- En la segunda actividad se realiza el armado de dominó. Para empezar se le debe pedir al niño si él quiere entregar las fichas a los jugadores de la mesa, posterior a su respuesta y entrega de las fichas, la profesora arma con sus fichas una fila larga respetando el color de cada uno de los palitos de helado (haciendo coincidir el color de la punta de arriba con la de abajo del palito), esta acción la realiza la profesora esperando que, al terminar con el armado, el niño realice la misma acción solo con el hecho de observar a la profesora.

Sesión N°9 Componente 8: Función ejecutiva

Objetivo: Incorporar información acerca del octavo componente del método LSP y que las profesoras pueden considerar también la promoción de actividades, que requieran que el niño desarrolle un plan mental para completar tareas secuenciales, centradas en un objetivo, con múltiples pasos.

Materiales: Un dispositivo que tenga acceso a internet, la aplicación Zoom, un cuaderno o agenda para anotar y bolígrafo, presentación en PowerPoint sobre el octavo componente del método Perfil de Estilo de Aprendizaje (LSP).

Duración: 40 minutos.

Procedimiento:

- Al empezar con la sesión, se saluda a todas las maestras y se les anuncia los objetivos planteados de la capacitación online.
- Para abordar con la primera actividad, se debe compartir la pantalla para que las profesoras puedan observar las diapositivas y así el psicólogo describir el octavo componente del método LSP, la “Función ejecutiva” e instruir acerca de su implementación y lineamientos.

(Para ver la presentación hacer [Click Aquí](#))

- Posteriormente a la explicación del octavo componente, se procede a dar ejemplos de intervención para que las profesoras puedan adaptar en el aula:

Ejemplo 1: Fichas de goma espuma y palillos chinos

Objetivo: Que el niño desarrolle un plan mental para completar tareas secuenciales, centradas en un objetivo, con múltiples pasos.

Materiales: Juego de palillos chinos de madera y fichas de goma espuma en forma de animales.

Desarrollo:

- La duración es de 60 min aprox. Para empezar la sesión se lleva al niño a la sala, se lo acomoda en su silla para empezar con la actividad.
- En la primera actividad se procede a jugar con las fichas de goma espuma, en donde se sacan los animales de las fichas para encajar y se arma en la mesa todas las fichas faltantes de animales; posteriormente la profesora pide al niño que lleve uno de los animales en específico, y el niño debe ir hasta donde está el compañero y pedirle que le entregue la ficha que le pidió la profesora, para que seguidamente el niño encaje el animal que le fue entregado.
- En la segunda actividad se procede a sacar los palillos chinos y acomodarlos para que cada integrante saque los palillos uno por uno, respetando el turno de cada uno, sin hacer caer ningún palillo, al terminar el juego, se debe contar todos los palillos que tiene cada uno para después guardarlos y acabar el juego.
- En el momento que se terminan las dos actividades, solo se puede repetir una de ellas para reforzar lo que más le costó. Al finalizar esta, se termina la sesión y si el niño sabe hablar se le debe preguntar a cada uno de los miembros que es lo que más le gusto de la sesión, terminando la sesión y despidiéndose de todos.

Ejemplo 2: Juego Kornerd y tabla de figuras geométricas

Objetivo: Que el niño desarrolle un plan mental para completar tareas secuenciales, centradas en un objetivo, con múltiples pasos.

Materiales: Juego Kornerd (tabla con cuadros de colores para llenar) y tabla de figuras geométricas de madera para encajar.

Desarrollo:

- La duración es de 60 min aprox. Para empezar la sesión se lleva al niño a la sala, se lo acomoda en su silla para empezar con la actividad.
- Al empezar con la primera actividad del juego de Kornerd, se deben entregar siete cuadritos a cada uno de los miembros de la mesa para empezar con el llenado de la tabla, haciendo coincidir los colores de los cuadritos con los de la

tabla, lo importante aquí es que se respete el turno del niño, compañeros y profesora, hasta terminar con todas piezas.

- En la segunda actividad se pasa a jugar con la tabla de figuras geométricas, en donde se espera que la profesora mencione el nombre de la persona para que pueda sacar solo una figura de la tabla, después de haber sacado cada uno de las figuras, se realiza el mismo procedimiento para el llenado de la tabla hasta terminar con todas las fichas.

Ejemplo 3: Jenga y canasta

Objetivo: Que el niño desarrolle un plan mental para completar tareas secuenciales, centradas en un objetivo, con múltiples pasos.

Materiales: El juego jenga con piezas de madera, cesta de baloncesto y pelotas de plástico.

Desarrollo:

- La duración es de 60 min aprox. Para empezar la sesión se lleva al niño a la sala, se lo acomoda en su silla para empezar con la actividad.
- En la primera actividad se juega con el juego jenga, donde se acomodan todas las piezas formando una torre, posteriormente cada persona va sacando solo una pieza por turno, hasta que ya no queden muchas y una persona saque una ficha y la torre se derrumbe.
- En la segunda actividad se lo lleva al niño al jardín para empezar con el juego “canasta”, para comenzar el niño, maestra y compañeros forman en círculo, en donde el fin del juego consiste en un trabajo en grupo, al pasarse la pelota entre cada uno de los integrantes para que al final el niño reciba la pelota de su compañero de lado y enceste la pelota (en caso que el niño no pueda encestar la pelota ayudarlo).

Ejemplo 4: Rompecabezas, cucú-tras y palillos chinos

Objetivo: Que el niño desarrolle un plan mental para completar tareas secuenciales, centradas en un objetivo, con múltiples pasos.

Materiales: Rompecabezas grandes con muchas piezas de madera, cuatro pañoletas de 22x15cm de colores y juego de palillos chinos de madera.

Desarrollo:

- La duración es de 60 min aprox. Para empezar la sesión se lleva al niño hasta la sala, se lo acomoda en su silla para iniciar la actividad.
- En la primera actividad se procede al armado de los rompecabezas (según la edad del niño se ve la dificultad de los rompecabezas), seguidamente se hará un trabajo en equipo debido a que cada uno de los integrantes debe colocar una de las piezas para armar, respetando el turno, si al niño le cuesta un poco el armado, se le ayuda indicando donde debe ir la pieza, esto se debe hasta terminar con el armado del rompecabezas.
- El segundo juego solo se lo realiza si el niño oscila entre la edad de 3 a 5 años, el juego consiste en repartir a cada uno de los integrantes una pañoleta de color, posteriormente una de las personas presentes en la sala debe ocultar su cara con la pañoleta y llamar al niño por su nombre para captar su atención y cuando el niño capte su atención debe destaparse para que el niño lo pueda ver, esta acción se hará repetidas veces con cada uno de los miembros en la mesa, hasta que sea el turno del niño, al que se le debe enseñar a realizar la misma acción hasta finalizar con la actividad.
- En el tercer juego se procede a sacar los palillos chinos y acomodarlos para que cada integrante saque los palillos uno por uno, respetando el turno de cada uno, sin hacer caer ningún palillo, al terminar el juego, se debe contar todos los palillos que tiene cada uno para posteriormente guardarlos y acabar el juego.

Sesión N°10 Componente 9: Aprendizaje a la distancia

Objetivo: Adquirir conocimientos acerca del noveno componente del método LSP y que las maestras brinden oportunidades para que los niños incrementen gradualmente las distancias, de manera que su estilo de aprendizaje favorezca atención conjunta y foco a distancia.

Materiales: Un dispositivo que tenga acceso a internet, la aplicación Zoom, un cuaderno o agenda para anotar y bolígrafo, presentación en PowerPoint sobre el noveno componente del método Perfil de Estilo de Aprendizaje (LSP).

Duración: 40 minutos.

Procedimiento:

- Al empezar con la sesión, se saluda a todas las maestras y se les anuncia los objetivos planteados de la capacitación online.
- Para abordar con la primera actividad, se debe compartir la pantalla para que las profesoras puedan observar las diapositivas y así el psicólogo describir el noveno componente del método LSP, la “Aprendizaje a la distancia” e instruir acerca de su implementación y lineamientos.

(Para ver la presentación hacer [Click Aquí](#))

- Posteriormente a la explicación del noveno componente, se procede a dar ejemplos de intervención para que las profesoras puedan adaptar en el aula:

Ejemplo 1: Repite el sonido con instrumentos y clona la plastilina

Objetivos: Proveer oportunidades para que los niños incrementen gradualmente las distancias, de manera que su estilo de aprendizaje favorezca atención conjunta y foco a distancia.

Materiales: Panderetas, maracas y Plastilina

Desarrollo:

- La duración es de 60 min, al inicio de la sesión se conduce al niño hasta la sala, se lo acomoda en su silla para empezar con la actividad.
- En la primera actividad la profesora hace sonidos con las manos para que el niño observe y escuche el sonido, para luego lo reproduzca el solo cada sonido, después se pasará al siguiente instrumento para tocarlo y que el niño al escucharlo pueda reproducirlo tal y como lo escuchó, esto se debe hacer con los cinco diferentes ritmos, las manos y los dos instrumentos restantes.
- En la segunda actividad se procederá a sacar la plastilina y que la profesora reparta un pedazo a cada uno de los miembros del juego, para que a continuación la profesora elabore una figura con plastilina y los jugadores deben copiar la figura tal y como la realiza la profesora, esta actividad se realiza hasta que cada uno de los jugadores ganen sus cinco puntos.
- En el momento que se terminan las dos actividades, solo se puede repetir una de ellas para reforzar lo que más le costó. Al finalizar esta, se termina la sesión y si el niño sabe hablar se le debe preguntar a cada uno de los miembros que es lo que más le gusto de la sesión, terminando la sesión y despidiéndose de todos.

Ejemplo 2: Pinturas y dominó con palitos de helado

Objetivos: Proporcionar oportunidades para que los niños incrementen gradualmente las distancias, de manera que su estilo de aprendizaje favorezca atención conjunta y foco a distancia.

Materiales: Pinturas de cinco diferentes colores, hojas de cartulina, másquin, caballetes y palitos de madera con las puntas pintadas de diferentes colores.

Desarrollo:

- La duración es de 60 min, al empezar la sesión se lleva al niño a la sala, se lo acomoda en su silla para empezar con la actividad.

- En la primera actividad se pinta en una hoja de cartulina diferentes formas para que el niño la pueda reproducir. Para empezar, se acomodan las hojas de la profesora y del niño en un caballete que este a la misma altura, luego la profesora pinta la primera figura, para pedirle al niño que realice la misma figura en su hoja, esta acción se repetirá con diferentes figuras geométricas.
- En la segunda actividad se realiza el armado de dominó, para empezar se debe entregar la misma cantidad de fichas entre el niño y la profesora, para que posteriormente comiencen con el armado del mismo, en un principio la profesora arma con sus fichas una fila larga respetando el color de cada uno de los palitos de helado (haciendo coincidir el color de la punta de arriba con la de abajo del palito), esta acción realiza la profesora esperando que al terminar con el armado, el niño realice la misma acción solo con el hecho de observarla.

Ejemplo 3: Payaso colorín y seriación de figuras geométricas

Objetivos: Proveer oportunidades para que los niños incrementen gradualmente las distancias, de manera que su estilo de aprendizaje favorezca atención conjunta y foco a distancia.

Materiales: El dibujo de un payaso con el traje lleno de círculos de colores en cartulina, cinta adhesiva, globos pequeños de carnaval y el juego de seriación de figuras geométricas de madera.

Desarrollo:

- La duración es de 60 min, al inicio de la sesión se lleva al niño a la sala, se lo acomoda en su silla para poder empezar con la actividad.
- La primera actividad consiste en pegar la figura del payaso sobre una pared y se pone en cada círculo de color un pedazo de cinta adhesiva. Posteriormente la profesora pegará los globos pequeños en los círculos que le corresponde, haciendo coincidir el color del globo con el círculo del payaso, a medida que va pegando debe repetir el color que está pegando, al terminar de pegar los

globos, se deben quitar para que el niño realice la misma acción que hizo la profesora anteriormente.

- En la segunda actividad se empezará con la actividad de seriación de figuras geométricas, en donde la profesora debe insertar en el palo de madera las figuras que están en la tabla de guía de seriación según la forma y color de las figuras geométricas, al terminar de realizar la actividad, se le indicará al niño lo que debe hacer para que imite la acción que realizó la profesora.

Ejemplo 4: Reloj arcoíris y libro de figuras plegables

Objetivos: Proveer oportunidades para que los niños incrementen gradualmente las distancias, de manera que su estilo de aprendizaje favorezca atención conjunta y foco a distancia.

Materiales: Un reloj con líneas de separación de los siete colores diferentes de arcoíris, ganchos de madera pequeños con imágenes de diferentes objetos y colores pegadas en la parte superior. Un libro con plantillas de diferentes temáticas (colores, números, etc) velcro en las figuras del libro y en las imágenes para llenar.

Desarrollo:

- Al empezar la sesión se lleva al niño a la sala, se lo acomoda en su silla para empezar con la actividad.
- En la primera actividad se llena el reloj de arcoíris con las diferentes imágenes de colores, la profesora empalma el primer gancho en el reloj de arcoíris según el color que tenga el objeto en la sección que corresponde, para que el niño siga a la profesora y empalme el siguiente gancho donde corresponde.
- En la segunda actividad se pega en el libro de figuras plegables, las figuras que corresponden según la plantilla en la que se encuentre, la profesora debe pegar la primera figura indicando al niño donde y por qué se debe pegar ahí, para que el niño pegue la siguiente figura en la plantilla que corresponde, esto se debe hacer alternando turnos hasta que se terminen todas las plantillas del libro.

Sesión N°11 Componente 10: Transiciones

Objetivo: Brindar información acerca del décimo componente del método LSP, para que los maestros puedan ofrecer a los niños oportunidades de transición que incluyan un componente social como medio principal para saber cómo y cuándo realizar la transición

Materiales: Un dispositivo que tenga acceso a internet, la aplicación Zoom, un cuaderno o agenda para anotar y bolígrafo, presentación en PowerPoint sobre el décimo componente del método Perfil de Estilo de Aprendizaje (LSP).

Duración: 40 minutos.

Procedimiento:

- Al empezar con la sesión, se saluda a todas las maestras y se les anuncia los objetivos planteados de la capacitación vía online.
- En la primera actividad, se debe compartir la pantalla para que las profesoras puedan observar las diapositivas y así el psicólogo describa el décimo componente del método LSP, la “Transiciones” e instruir acerca de su implementación y lineamientos.

(Para ver la presentación hacer [Click Aquí](#))

- Posteriormente a la explicación del décimo componente, se procede a dar ejemplos de intervención para que las profesoras puedan adaptar en el aula.
- Al finalizar con la presentación se consulta si tienen alguna duda y se agradece su predisposición, se despide.

Ejemplo 1: El pulpo y sus ocho colores y el escondite

Objetivo: Proveer oportunidades de transición que incluyan un componente social como medio principal para saber cómo y cuándo realizar la transición.

Materiales: Pulpo con cajitas en sus ocho tentáculos, veinte papeles de cada color, en total de los ocho colores (rojo, verde, azul, amarillo, blanco, naranja, rosado, morado) y una cuerda para delimitar el espacio para jugar al escondite.

Desarrollo:

- La duración de la actividad es de 60 min. Al inicio de la sesión se lleva al niño a la sala, se lo acomoda en su silla para empezar con la actividad.
- En la primera actividad se procede a la repartición de ocho papeles de diferente color por persona. A continuación, cada integrante será llamado para insertar cada uno de los colores ocho colores en la caja que le corresponde según el color que le indica en la parte frontal, al terminar el turno de la primera persona, la profesora llamará por su nombre al siguiente integrante y así sucesivamente hasta que todos terminen, esta actividad se debe repetir cuatro veces de la misma forma hasta terminar con todos los turnos.
- En la segunda actividad uno de los miembros se queda y debe de contar con los ojos cerrados hasta un número acordado mientras el resto de jugadores corren a esconderse. Cuando termine de contar, grita “ya voy” y sale a buscar a todos los jugadores. Los demás tienen que tocar el lugar donde ha contado hasta dicho número sin ser vistos y gritar “por mi” para así ser salvados. Si el jugador es visto por el que contaba antes de este grito, éste debe quedarse para contar.
- Posteriormente se lleva al niño otra vez a la sala, al finalizar las actividades, se termina la sesión preguntándoles al niño y compañeros que es lo que más le gusto de la sesión, terminando la sesión y despidiéndose de todos.

Ejemplo 2: Sopla la bolita y rollos y ligas

Objetivos: Proveer oportunidades de transición que incluyan un componente social como medio principal para saber cómo y cuándo realizar la transición.

Materiales: Bolitas de algodón de colores, bombillas, cartón y rollos largos de papel de cocina y ligas de colores.

Desarrollo:

- La duración de la actividad es de 60 min. Al empezar la sesión se lleva al niño al patio, en donde se procede con la explicación del primer juego.
- En el primer juego se construyen dos pistas con cartón, posteriormente se entrega una bombilla a cada jugador y una bolita de algodón para que la puedan soplar ambos en cada pista y puedan llegar a la meta, esto lo deben hacer con tres bolitas, el primero que llegue a la meta con sus tres bolitas gana, en el momento de terminar ya se forman dos equipos de dos personas cada uno, en donde deben ejecutar la misma tarea pero con ocho bolitas por equipo, los dos jugadores del equipo que lleguen antes a la meta con sus ocho bolitas, ganan.
- En el segundo juego se entrega un rollo de papel al niño y compañero, explicándoles lo que deben hacer, al comenzar el juego el compañero y niño deben llenar sus rollos de papel con la mayor cantidad de ligas, hasta llenar el rollo, el jugador que obtenga la mayor cantidad de ligas gana. Cuando terminan el primer turno, se puede incluir a los otros jugadores, en total deben ser dos personas por equipo, en el equipo los dos jugadores deben tener un rollo de papel, en el momento que se dé la señal ambos equipos deben empezar con el llenado de los rollos, hasta que se terminen las ligas, al finalizar se cuentan las ligas por equipo, el mayor número de ligas gana.

Ejemplo 3: Tricky fingers y almacena las figuras geométricas

Objetivos: Proveer oportunidades de transición que incluyan un componente social como medio principal para saber cómo y cuándo realizar la transición.

Materiales: El juego tricky fingers con fichas de plástico y másquin de color rojo, objetos en forma de círculo, triángulo y cuadrado.

Desarrollo:

- La duración de la actividad es de 60 min. Al inicio de la sesión se lleva al niño a la sala, se lo acomoda en su silla para empezar con la actividad.

- En el primer juego se procede a explicar al niño en que consiste el juego, para que el luego pueda observar como arma la profesora y así lo pueda realizar de la misma manera, la profesora entrega una tarjeta guía a cada uno de los participantes en la sala para que con esa tarjeta puedan realizar el armado. A continuación, la profesora empieza a armar la figura que se encuentra en la tarjeta con la ficha de plástico, al terminar el niño realiza la misma acción, y así sucesivamente hasta que termine todos los participantes en la mesa.
- En el juego número dos se pega con el másquin de color en el piso la forma de un círculo, triángulo y cuadrado, después se lleva dos recipientes que en su contenido tengan diferentes objetos con las tres figuras anteriormente mencionadas, lo que se debe hacer es que el niño observe como los demás jugadores, buscan un objeto en los recipientes y según su forma lo depositan en las figuras que se encuentran en el suelo, esto se debe hacer hasta que se terminen todos los objetos del recipiente.

Ejemplo 4: Reloj arcoíris y libro de figuras plegables

Objetivos: Proveer oportunidades de transición que incluyan un componente social como medio principal para saber cómo y cuándo realizar la transición.

Materiales: Un reloj con líneas de separación de los siete colores diferentes de arcoíris, ganchos de madera pequeños con imágenes de diferentes objetos y colores pegadas en la parte superior. Un libro con plantillas de diferentes temáticas (colores, números, etc) velcro en las figuras del libro y en las imágenes para llenar.

Desarrollo:

- La duración de la actividad es de 60 min. Para empezar la sesión se lleva al niño a la sala, se lo acomoda en su silla para iniciar con la actividad.
- En la primera actividad se procede al llenado del reloj de arcoíris con las diferentes imágenes de colores, la profesora empieza a empalmar el primer gancho en el reloj de arcoíris según el color que tenga el objeto en la sección

que le corresponde, para que el niño siga a la profesora y empalme el siguiente gancho donde corresponde.

- En la segunda actividad se pega en el libro de figuras plegables, las figuras que corresponden según la plantilla en la que se encuentre, la profesora debe empezar con el pegado de la primera figura indicando al niño donde y porque se debe pegar ahí, para que seguidamente el niño pegue la siguiente figura en la plantilla que corresponde, esto se debe hacer alternando turnos hasta que se terminen todas las plantillas del libro.

Al finalizar con la explicación de los diez componentes, se debe consultar si tienen alguna duda para que sean resueltas posteriormente, y despedirse y agradecer su predisposición a cada una de las maestras.

