

ANEXOS

ANEXO 1: TEMPORALIZACIÓN DEL PROCESO DE INVESTIGACIÓN

	CUESTIONARIO PRE-INTERVENCIÓN	INTERVENCIÓN	CUESTIONARIO POST-INTERVENCIÓN
Temporalización	Del 15 de marzo al 21 de marzo	Del 25 de marzo al 20 de mayo	Del 21 de mayo al 28 de mayo
Nº de sesiones	-	8	-
Horario	Todo el día	17:45/18:00 – 18:45/19:00	Todo el día
Nº de dimensiones evaluadas	3	-	3

ANEXO 2: CUESTIONARIO

DATOS DE LA PERSONA EVALUADA					
Identificación					
Género		Femenino			
		Masculino			
		Otro			
Fecha de nacimiento					
Nivel de discapacidad intelectual (1. Leve; 2. Moderado; 3. Severo; 4. Profundo)					
Según coeficiente intelectual		1	2	3	4
Según conducta adaptativa	Habilidades conceptuales				
	Habilidades sociales				
	Habilidades prácticas				
Nivel de gravedad del TEA (Según DSM-5) (1. Necesita apoyo; 2. Necesita apoyo notable; 3. Necesita muy notable)					
Comunicación social		1	2	3	
Comportamientos restringidos y repetitivos					
Nivel de dependencia reconocido					

Porcentaje de discapacidad				
<u>DATOS DEL INFORMADOR PRRINCIPAL</u>				
Relación con la persona evaluada				
Frecuencia del contacto con las persona evaluada	Varias veces/ semana	Una vez/ semana	Una vez/ dos semanas	Una vez/ mes

<u>DIMENSIONES DE LAS VARIABLES PSICOSOCIALES</u>				
INCLUSIÓN SOCIAL (1. Nunca; 2. A veces; 3. Regularmente; 4. Siempre)				
Disfruta de vacaciones en entornos inclusivos	1	2	3	4
Está integrado/a con sus compañeros/as de clase	1	2	3	4
Realiza actividades de ocio con personas de su edad	1	2	3	4
Tiene oportunidades de conocer otros entornos diferentes al lugar donde vive	1	2	3	4
Participa en actividades fuera del centro con personas ajenas a su contexto de apoyos	1	2	3	4
Participa en actividades inclusivas adecuadas para sus condiciones físicas y mentales	1	2	3	4
Participa en actividades inclusivas que le interesan	1	2	3	4
Participa en actividades sociales fuera del lugar donde recibe servicios o apoyos	1	2	3	4
Se toman medidas específicas para potenciar su participación en la comunidad	1	2	3	4
Personas ajenas a su contexto de apoyos interactúan con él/ella	1	2	3	4
Participa en actividades de ocio y cultura en entornos comunitarios	1	2	3	4
Participa en grupos naturales de su comunidad	1	2	3	4
AUTODETERMINACIÓN (1. Nunca; 2. A veces; 3. Regularmente; 4. Siempre)				

Se toman medidas específicas para permitir que ejerza influencia en su entorno	1	2	3	4
Elige cómo pasar su tiempo libre	1	2	3	4
Se toman medidas específicas para permitir que haga elecciones	1	2	3	4
Tiene oportunidades para negarse a hacer actividades irrelevantes para su salud	1	2	3	4
Elige la comida o parte de la comida cuando hay variedad en 1º, 2º y postre	1	2	3	4
Se considera detenidamente la decisión de llevar a cabo una acción si la experimenta como desagradable	1	2	3	4
Elige la ropa que se quiere poner	1	2	3	4
Decora la habitación a su gusto	1	2	3	4
Participa en la elaboración de su plan individual de apoyo	1	2	3	4
Elige con quién pasar su tiempo libre	1	2	3	4
Se respetan sus decisiones	1	2	3	4
En el centro se tiene en cuenta su opinión cuando se realizan cambios	1	2	3	4
RELACIONES INTERPERSONALES (1. Nunca; 2. A veces; 3. Regularmente; 4. Siempre)				
En el centro se planifican actividades o apoyos que le permiten la interacción social	1	2	3	4
Tiene oportunidades para estar a solas con sus amistades y personas conocidas	1	2	3	4
Se toman medidas específicas para mantener y extender sus redes sociales	1	2	3	4
Se proporcionan oportunidades para que la familia participe en sus actividades diarias si ambas partes lo desean	1	2	3	4
En el centro se proporciona información acerca de su estilo interactivo cuando conoce a gente nueva	1	2	3	4

Cuando se interactúa con él/ella, se le proporciona el tiempo necesario para que pueda responder	1	2	3	4
Las personas que le proporcionan apoyos comprueban si les entiende correctamente mediante el análisis de sus reacciones	1	2	3	4
Tiene oportunidades para iniciar una relación de amistad si lo desea	1	2	3	4
Se comprueba de forma sistemática el significado de sus gestos, sonidos y conductas	1	2	3	4
Utiliza un sistema de comunicación entendible en diferentes contextos	1	2	3	4
Tiene relación con compañeros/as de su edad en el centro educativo	1	2	3	4
Las personas que le proporcionan apoyos saben cómo ayudarle a relacionarse con otras personas	1	2	3	4

ANEXO 3: HOJA DE OBSERVACIÓN

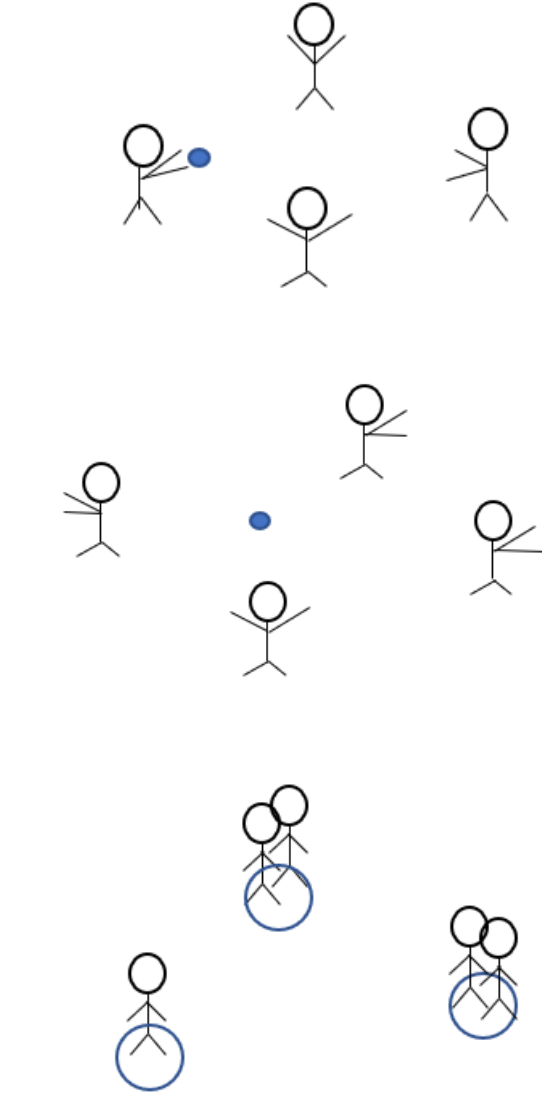
CONSTRUCTO EVALUADO	VALORACIÓN				
<i>Habilidades sociales primarias*</i>					
Presta atención	SI		NO		
Inicia y/o mantiene una conversación	SI		NO		
Formula preguntas	SI		NO		
Saluda y se presenta	SI		NO		
<i>Habilidades sociales avanzadas**</i>					
Pide ayuda	1	2	3	4	5
Participa en las actividades	1	2	3	4	5

Sigue y/o da instrucciones	1	2	3	4	5
<i>Habilidades relacionadas con los sentimientos**</i>					
Reconoce y expresa sus sentimientos	1	2	3	4	5
Expresa afecto	1	2	3	4	5
Comprende sentimientos ajenos	1	2	3	4	5
Controla la rabia	1	2	3	4	5
<i>Habilidades sociales relacionadas con el comportamiento**</i>					
Formula quejas y responde bien a ellas	1	2	3	4	5
Responde ante acusaciones	1	2	3	4	5
Resuelve su timidez	1	2	3	4	5
Ayuda a los demás	1	2	3	4	5
Actúa con deportividad tras el juego	1	2	3	4	5

ANEXO 4: HOJA DE OBSERVACIÓN RELLENADA

DIA	Habilidades sociales primarias			Habilidades sociales avanzadas			Habilidades relacionadas con los sentimientos			Habilidades sociales relacionadas con el comportamiento			
	Presta atención	Inicia y/o mantiene una conversación	Formula preguntas	Pide ayuda	Participa en las actividades	Sigue y/o da instrucciones	Reconoce y expresa sus sentimientos	Comprende sentimientos ajenos	Controla la rabia	Resuelve su timidez	Ayuda a los demás	Actúa con deportividad tras el juego	
S1	1	NO	NO	NO	2	4	3	2	2	4	2	1	3
	2	NO	NO	NO	2	4	2	2	1	4	2	1	3
	3	SI	SI	SI	3	5	2	2	1	3	3	1	3
	4	NO	SI	SI	3	4	4	2	1	3	3	2	4
	5	SI	SI	SI	3	4	4	2	2	3	3	2	4
	6	SI	SI	SI	3	5	5	3	2	4	4	3	4
	7	SI	SI	SI	4	5	5	3	3	5	4	3	5
	8	SI	SI	SI	4	5	5	3	3	5	5	3	5
S2	1	NO	SI	SI	1	4	3	2	2	1	5	2	3
	2	NO	SI	SI	1	5	3	2	2	1	5	2	3
	3	NO	SI	SI	2	4	3	2	1	2	5	2	2
	4	SI	SI	SI	2	5	3	3	2	2	5	2	2
	5	SI	SI	SI	3	5	4	3	2	2	5	3	3
	6	SI	SI	SI	3	5	4	3	2	3	5	3	3
	7	SI	SI	SI	4	5	5	4	3	3	5	3	4
	8	SI	SI	SI	4	5	5	4	3	3	5	3	4
S3	1	SI	SI	SI	1	5	5	2	2	5	2	4	5
	2	SI	SI	SI	1	5	5	2	2	5	2	4	5
	3	SI	SI	SI	2	5	5	2	3	5	3	4	5
	4	SI	SI	SI	2	5	5	2	3	5	4	4	5
	5	SI	SI	SI	2	5	5	2	3	5	4	4	5
	6	SI	SI	SI	3	5	5	3	4	5	4	5	5
	7	SI	SI	SI	3	5	5	3	4	5	5	5	5
	8	SI	SI	SI	3	5	5	3	4	5	5	5	5
S4	1	SI	NO	SI	1	4	4	2	2	3	2	4	3
	2	NO	SI	SI	1	4	5	2	2	3	2	4	3
	3	NO	NO	SI	1	2	4	2	2	3	3	3	3
	4	SI	NO	SI	1	4	5	2	3	3	3	4	4
	5	SI	SI	SI	2	4	5	2	3	4	4	4	4
	6	SI	SI	SI	2	5	5	2	2	4	4	5	4
	7	SI	SI	SI	3	5	5	3	3	5	5	5	5
	8	SI	SI	SI	3	5	5	3	3	5	5	5	5

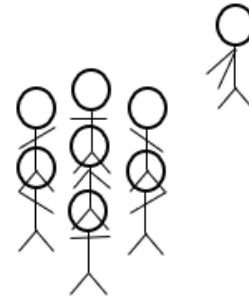
ANEXO 5: SESIONES

Día 25 de marzo	
Espacio: 1/3 Pabellón Río Isuela	Material: 1 pelota de goma espuma, 7 aros grandes.
Objetivos: <ul style="list-style-type: none">• Conocer a los nuevos compañeros, y perder la timidez inicial• Aprender a trabajar en equipo con sus compañeros	
Descripción Escrita: <p><u>Calentamiento:</u></p> <ul style="list-style-type: none">- Se dan 3 o 4 vueltas corriendo alrededor del pabellón- Movilidad articular acompañada de explicaciones verbales. <p><u>Parte principal:</u></p> <ul style="list-style-type: none">- La bomba: todos en círculos se van pasando una pelota a la vez que se va diciendo el nombre, la edad, donde vives... A la vez se va reproduciendo una cuenta atrás, la persona que tenga la pelota cuando llegue a 0 tendrá que salir al medio y decir algo que le describa.- Bote bote: Es un juego de presentación, en el que una persona lanza la pelota hacia arriba a la vez que grita un nombre. Entonces la persona que tenga ese nombre tendrá que ir corriendo a coger esa pelota y gritar pies quietos, para intentar darle con la pelota a alguien pudiendo dar hasta tres pasos.- Aros musicales: Habrá varios aros repartidos por el espacio, y música sonando con la cual los participantes deberán bailar al ritmo. El objetivo de este juego es que cuando la música pare de sonar todos encuentren un aro donde meterse, dará igual que haya más de una persona en cada aro. Los aros se irán quitando cada vez que la música pare.- El ratón y el gato: Se realiza un círculo en el que las personas deben estar más o menos juntas. Fuera del círculo comenzará otra persona que será el gato, y dentro se encontrará otra que será el ratón. El objetivo es que el ratón	Descripción Gráfica: 

siga a salvo, por lo que las personas que forman el círculo deben evitar que el gato entre.

Vuelta a la calma:

- El director de orquesta: Nos ponemos en círculo, uno será el que mande cuando cambiar de ejercicio y a cuál, mientras que una persona que se situará en el medio deberá intentar adivinarlo.



Observaciones: Se tendrán en cuenta las dificultades que les puedan suponer estas actividades, y en caso necesario se adaptarían proponiendo variantes para que todas las personas de la sesión pudieran realizarla sin problemas de una manera lúdica.

Día 15 de abril

Espacio:

1/3 Pabellón Río Isuela

Material:

2 pelotas de goma espuma, 2 conos y una pelota de baloncesto.

Objetivos:

- Mejorar la organización del grupo y cooperación.
- Potenciar la capacidad de pensar en grupo, trabajar en grupo.

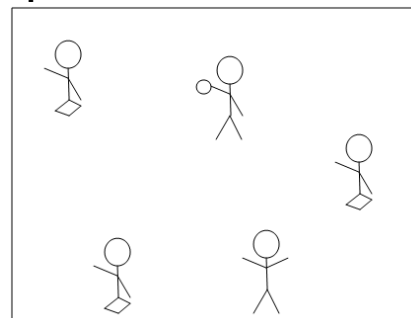
Descripción Escrita:

Calentamiento:

- Movilidad articular
 - Pelota sentada por equipos: Se realizarán dos equipos, en el que empieza llevando la pelota uno el cual debe lanzar alguno de los jugadores del otro equipo para intentar darles, solo puede dar tres pasos con ella. Si les da se sientan y solo se pondrán salvar si uno de su equipo mata al que le ha matado. Si no les da, otro puede coger la pelota para matar. El objetivo de este juego es que solo quede un equipo en pie.

Parte principal:

Descripción Gráfica:



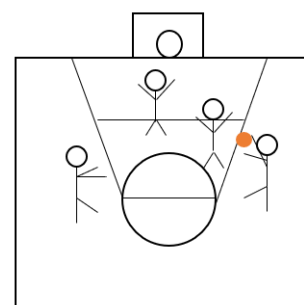
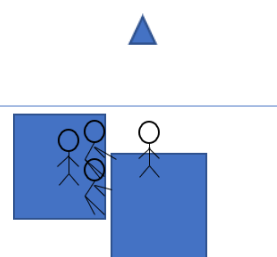
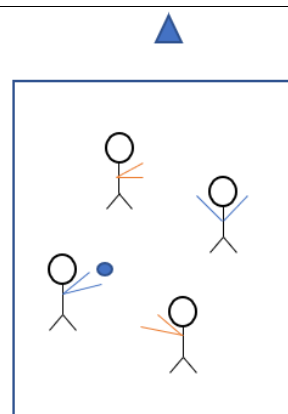
- Twicon: Se realizan dos equipos, los cuales deben ir haciéndose pases con la pelota con las manos. Cuando la hayan tocado todos los participantes y hayan hecho un mínimo de 10 pases tendrán que aproximarse a un extremo del campo donde habrá situado un cono. Allí deberán lanzar la pelota, sin sobrepasar la línea del campo, e intentar darle al cono.

- Náufragos en apuros: Los participantes tendrán que cruzar de un lado a otro de del río (marcado con líneas) sin tocar el suelo. Para ello se les facilitara 2 colchonetas quitamiedos.

- Partido de baloncesto: Se realizan dos equipos, y se realiza un partido de baloncesto, con la única consigna de que deben tocar todos los jugadores del equipo la pelota antes de lanzar.

Vuelta a la calma:

- Estiramientos: Nos ponemos en círculo y se realizan estiramientos suaves.



Observaciones: Se tendrán en cuenta las dificultades que les puedan suponer estas actividades, y en caso necesario se adaptarían proponiendo variantes para que todas las personas de la sesión pudieran realizarla sin problemas de una manera lúdica.

Día 22 de abril	
Espacio: 1/3 Pabellón Río Isuela	Material: 4 cuerdas grandes, 2 aros, 2 ladrillos, 2 huellas y 1 pelota de goma espuma.
Objetivos: <ul style="list-style-type: none"> Mejorar la organización del grupo, cooperación, confiar en los compañeros, conocer y controlar las partes del cuerpo. 	

- Potenciar la capacidad de pensar en grupo, trabajar en grupo y táctica grupal.

Descripción Escrita:

Calentamiento:

- Se dan 3 o 4 vueltas corriendo alrededor del pabellón
- Movilidad articular acompañada de explicaciones verbales.

Parte principal:

- cruzar el río: El objetivo de este juego es que todos los participantes consigan cruzar el ancho del campo con los materiales que están disponibles (aros y ladrillos). Si alguna persona del grupo toca el suelo tienen que volver a empezar.

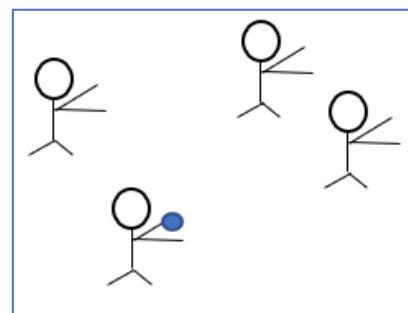
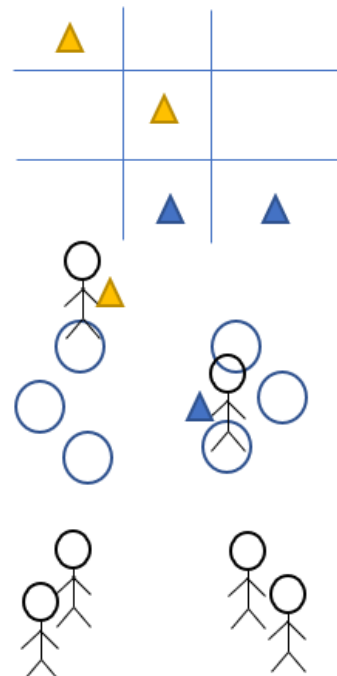
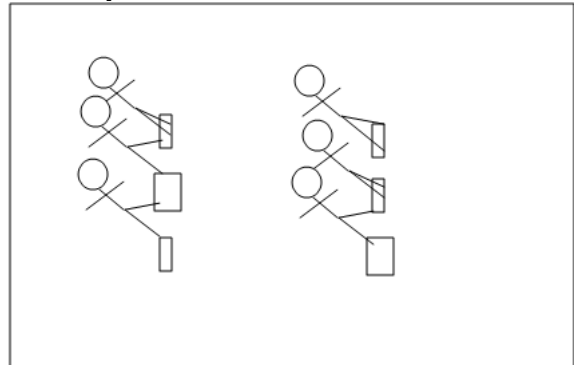
- Tres en raya: Se divide el grupo en dos. Cada uno deberá preparar una estrategia previamente en el tipo que se les facilite para ganar en el tres en raya. El juego se llevará a cabo en un tablero grande construido en el suelo con cuerdas. Las fichas serán conos. A la señal de "Ya" todos los participantes deberán salir corriendo realizar el recorrido previo al tablero y colocar la ficha, después vendrán corriendo de nuevo con su equipo para darles el turno. Solo habrá 3 fichas, por lo que, si se acaban las fichas y no se ha conseguido 3 en raya, se moverán las que ya están colocadas.

- Pelota cazadora: Comienza pagándola una persona la cual será el cazador jefe, y los demás serán lobos. Este tendrá una pelota con la cual deberá tocar a los demás lobos para convertirlos en cazadores, si toca a alguno este se convertirá en cazador. El objetivo de los cazadores es convertir a todos los lobos en cazadores. El cazador jefe podrá correr con la pelota, pero los demás cazadores solo podrán dar tres pasos con la pelota y pasarla.

Vuelta a la calma:

- El director de orquesta: Nos ponemos en círculo, uno será el que mande cuando cambiar de ejercicio y a cuál,

Descripción Gráfica:



mientras que una persona que se situará en el medio deberá intentar adivinarlo.

Observaciones: Se tendrán en cuenta las dificultades que les puedan suponer estas actividades, y en caso necesario se adaptarían proponiendo variantes para que todas las personas de la sesión pudieran realizarla sin problemas de una manera lúdica.

Día 29 de abril

Espacio:

1/3 Pabellón Río Isuela

Material:

3 bancos suecos, 6 ladrillos, 6 picas, 3 cuerdas pequeñas, 2 cuerdas grandes, 6 aros medianos, 2 pequeños, 8 conos y una pelota de baloncesto

Objetivos:

- Mejorar confiar en los compañeros, conocer y controlar las partes del cuerpo.
- Trabajar la táctica grupal.

Descripción Escrita:

Calentamiento:

- Sardinas en lata: es un tipo de juego de "pilla-pilla", en el que uno la paga y los demás escapan. Para salvarse si te van a pillar deben ponerte como sardinas en lata con un compañero (uno echado hacia un lado y otro hacia el contrario), pero si hay ya dos en el suelo como sardinas y viene otro y se echa al lado, el del otro extremo deberá marcharse porque ya no estará a salvo.

Parte principal:

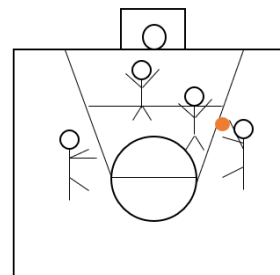
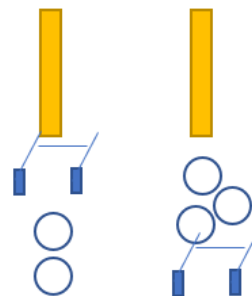
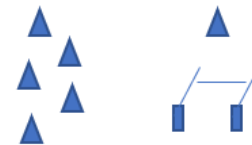
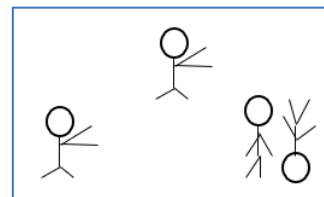
- Recorrido ciego: Se agrupan en parejas, y deben realizar un recorrido juntos. Uno de la pareja actuará de ciego (Vendándose lo ojos) y el otro le deberá guiar. Luego se cambiarán los roles.

- Partido de baloncesto: Se realizan dos equipos, y se realiza un partido de baloncesto, con las consignas de que deben tocar todos los jugadores del equipo la pelota y realizar 10 pases antes de lanzar.

Vuelta a la calma:

- Estiramientos: Nos ponemos en círculo y se realizan estiramientos suaves.

Descripción Gráfica:



Observaciones: Se tendrán en cuenta las dificultades que les puedan suponer estas actividades, y en caso necesario se adaptarían proponiendo variantes para que todas las personas de la sesión pudieran realizarla sin problemas de una manera lúdica.

Día 6 de mayo

Espacio:

1/3 Pabellón Río Isuela

Material:

10 pelotas de goma espuma, y un tapón de botella

Objetivos:

- Mejorar la organización del grupo, y la táctica grupal.
- Potenciar la capacidad de pensar en grupo, trabajar en grupo.

Descripción Escrita:

Calentamiento:

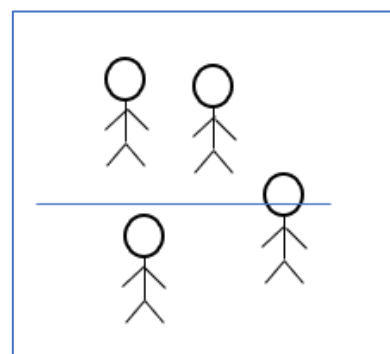
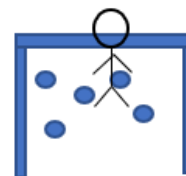
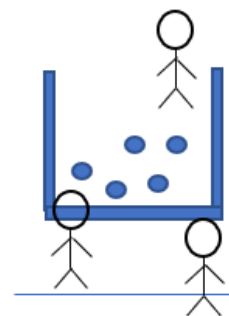
- Se dan 3 o 4 vueltas corriendo alrededor del pabellón
- Movilidad articular acompañada de explicaciones verbales.

Parte principal:

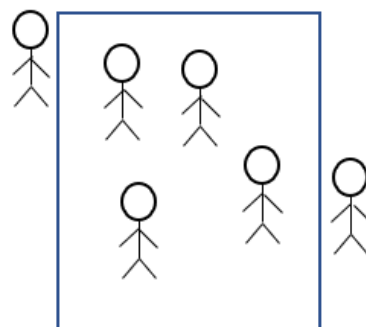
- El ladrón: Se divide el grupo en dos, cada grupo tendrá su campo con su área y sus piedras (pelotas). El objetivo del juego es que los equipos consigan el máximo número de piedras robándose las al otro equipo. Para evitar que el otro equipo te robe deberán pillarles, pero para ello solo podrán hacerlo en su campo.

- La varita: Se divide el grupo en dos, unos serán ladrones y otros policías. Los ladrones intentarán pasar a otro lado de la frontera la varita (un tapón) que llevarán en la mano, y los policías lo intentarán evitar. Para ello una vez pasado el medio campo los policías podrán ir a pillar a los ladrones, si el policía te toca te tienes que quedar en el sitio. Una vez todos los ladrones hayan sido pillados o pasado la frontera (Línea extremo del campo), se descubren las manos los ladrones, si el ladrón con la varita a pasado la frontera habrán ganado los ladrones, si no ganaría los policías.

Descripción Gráfica:



- La cárcel: Se divide el grupo en dos, unos serán ladrones y otros policías. El juego se realiza en una pista cuadrada que tiene a sus alrededores la cárcel. El juego comienza con un ladrón en la cárcel. El juego consiste en que los policías deben intentar meter a la cárcel a los ladrones, para ello deben darle con la pelota, y los ladrones tienen que intentar que los policías se conviertan en ladrones y para ello deben darles con la pelota, pero solo podrán hacerlos los ladrones de la cárcel. Los ladrones del cuadrado podrán pasarles la pelota a los ladrones de la cárcel.



Vuelta a la calma:

- El director de orquesta: Nos ponemos en círculo, uno será el que mande cuando cambiar de ejercicio y a cuál, mientras que una persona que se situará en el medio deberá intentar adivinarlo.

Observaciones: Se tendrán en cuenta las dificultades que les puedan suponer estas actividades, y en caso necesario se adaptarían proponiendo variantes para que todas las personas de la sesión pudieran realizarla sin problemas de una manera lúdica.

Día 13 de mayo	
<p>Espacio:</p> <p>1/3 Pabellón Río Isuela</p> <p>Parque de la Universidad</p>	<p>Material:</p> <p>2 mapas, 2 bolígrafos, 1 pizarra, 1 rotulador de pizarra.</p>
<p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mejorar la organización del grupo y la cooperación. • Potenciar la capacidad de pensar en grupo, la imaginación y la orientación 	

Descripción Escrita:

Calentamiento:

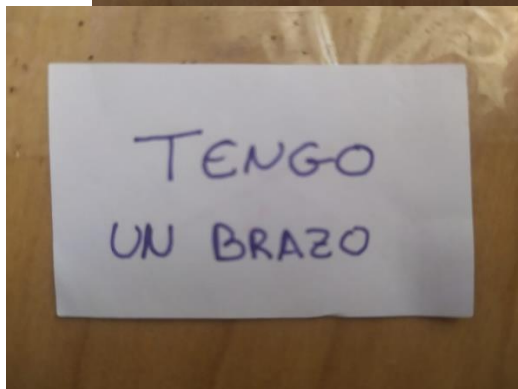
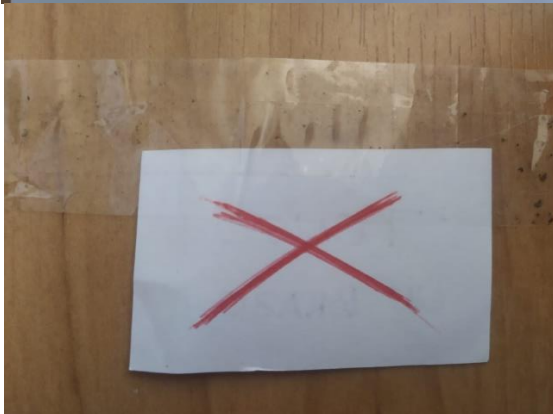
- Se da 1 vuelta corriendo alrededor del parque.
- Movilidad articular acompañada de explicaciones verbales.

Parte principal:

-Orientación cooperativa: Se dividió el grupo en dos equipos, cada equipo recibió un mapa con unos lugares marcados por el parque de la Universidad. El objetivo de esta parte del juego era que conseguirán llegar a los sitios marcados y encontrarán la palabra oculta que esta allí escondida. Una vez tuvieran todas las palabras debían regresar al pabellón. Una vez allí se juntarían las palabras de los dos equipos, y tendrían que intentar conseguir formar una adivinanza, para posteriormente adivinarla.

Cada miembro del equipo, tendrían un rol del que se debería encargarse para que todos los pasos fueran posibles.





Vuelta a la calma:

- Estiramientos: Nos ponemos en círculo y se realizan estiramientos suaves.

Observaciones: Se tendrán en cuenta las dificultades que les puedan suponer estas actividades, y en caso necesario se adaptarían proponiendo variantes para que todas las personas de la sesión pudieran realizarla sin problemas de una manera lúdica.

Día 20 de mayo

Espacio:

1/3 Pabellón Río Isuela

Material:

3 cuerdas grandes y 4 cuerdas pequeñas, 2 ladrillos, 4 huellas, 1 pelota de goma espuma, y una pelota de baloncesto

Objetivos:

- Mejorar la organización del grupo, cooperación, confiar en los compañeros, conocer y controlar las partes del cuerpo.
- Potenciar la capacidad de pensar en grupo, trabajar en grupo.

Descripción Escrita:

Calentamiento:

- Pelota sentada: Se trata de un juego paradójico, en el que empieza llevando la pelota uno el cual debe lanzar alguno de los jugadores para intentar darles, solo puede dar tres pasos con ella. Si les da se sientan y solo se pondrán salvar si matan al que le ha matado. Si no les da otro puede coger la pelota para matar.

- Movilidad articular acompañada de explicaciones verbales.

Parte principal:

- Cruzar el río: El objetivo de este juego es que todos los participantes consigan cruzar el ancho del campo con los materiales que están disponibles (aros y ladrillos). Si alguna persona del grupo toca el suelo tienen que volver a empezar.

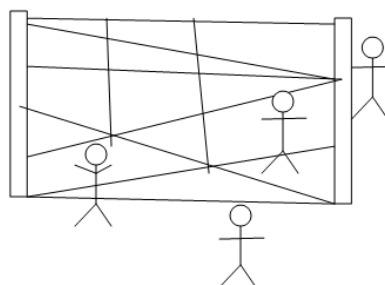
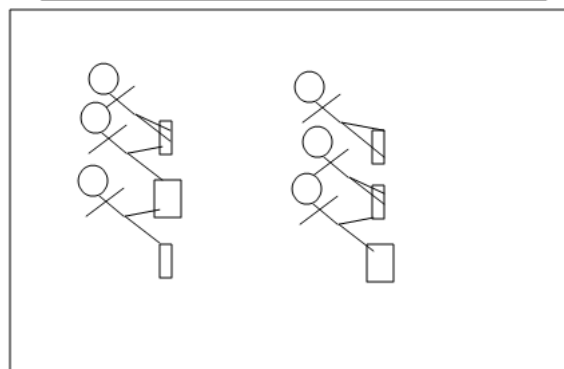
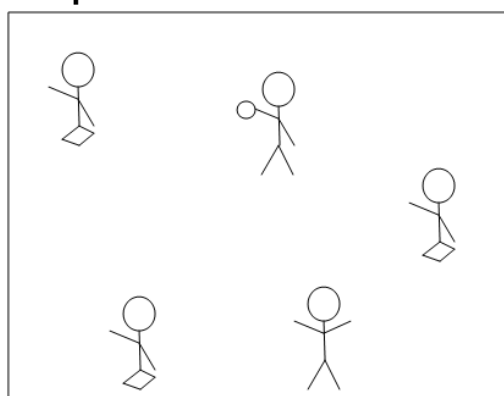
- Tela de Araña: Los participantes tendrán que cruzar de un lado a otro de la tela de araña sin tocar las cuerdas. El objetivo es tratar de que todos los jugadores pasen al otro lado, si uno toca la cuerda, tiene que volver a pasar. Solo se puede pasar una vez por cada agujero.

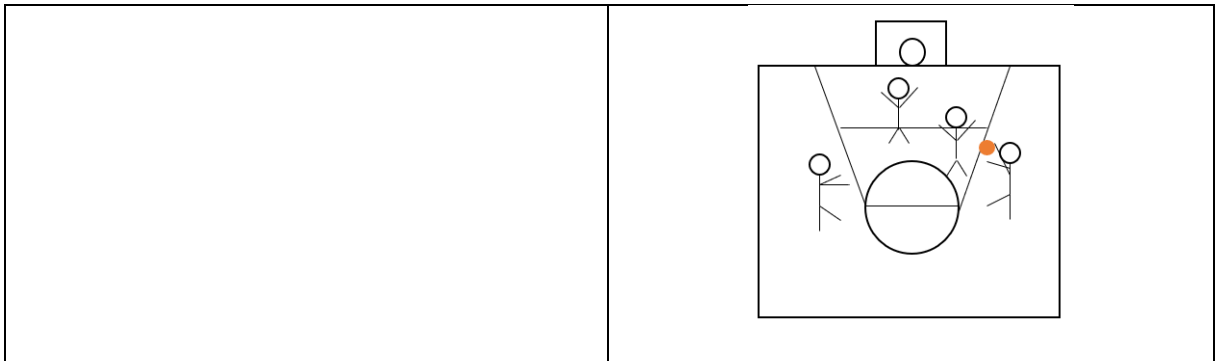
- Partido de baloncesto: Se realizan dos equipos, y se realiza un partido de baloncesto, con la única consigna de que deben tocar todos los jugadores del equipo la pelota antes de lanzar.

Vuelta a la calma:

- Estiramientos: Nos ponemos en círculo y se realizan estiramientos suaves.

Descripción Gráfica:





Observaciones: Se tendrán en cuenta las dificultades que les puedan suponer estas actividades, y en caso necesario se adaptarían proponiendo variantes para que todas las personas de la sesión pudieran realizarla sin problemas de una manera lúdica.