



Trabajo Fin de Grado

Programa de intervención a través de un campamento de verano que integre a niños con trastorno del espectro autista.

Intervention programme through a summer camp that integrates children with autism spectrum disorder.

Autor

Ciara Gregori Aleu

Director/es

María Jesús Cardoso Moreno

Facultad de Ciencias de la Salud
Año 2022/2023

ÍNDICE

RESUMEN.....	3
ABSTRACT	4
INTRODUCCIÓN	5
OBJETIVOS	6
METODOLOGIA	7
RESULTADOS	9
PROPUESTA DE INTERVENCIÓN	9
ACTIVIDADES PREVIAS A LA REALIZACIÓN DE LOS CAMPAMENTOS	11
ACTIVIDADES PROGRAMADAS	13
ACTIVIDADES ESPONTANEAS	14
DISCUSIÓN	16
CONCLUSIONES.....	17
BIBLIOGRAFIA.....	19
ANEXOS.....	23
ANEXO 1	23
ANEXO 2	25
ANEXO 3	26

RESUMEN

El trastorno del espectro autista (TEA) es una condición con origen neurobiológico que se compone de varias alteraciones en el neurodesarrollo. Esta condición acompaña, en mayor o menor grado, a la persona a lo largo de toda su vida, siendo en la infancia donde se empiezan a manifestar los primeros síntomas. Se caracteriza por alteraciones en la comunicación social, el lenguaje, el comportamiento y las habilidades sociales, entre otras.

En este Trabajo de Fin de Grado (TFG), se propone una intervención a través de la planificación de unos campamentos de verano inclusivos para niños con TEA, con el objetivo de promover su desarrollo en diferentes áreas de la vida.

Para la implementación de estos campamentos, se plantea un horario con el objetivo principal de establecer una rutina y se proponen diferentes métodos de trabajo.

Por una parte se plantean actividades con objetivos específicos y también se pretende aprovechar como parte de la intervención las actividades de la vida diaria.

ABSTRACT

Autism Spectrum Disorder (ASD) is a neurobiological condition that manifests mainly in childhood and is characterised by alterations in social communication, language, behaviour and social skills.

In this Final Degree Project (TFG), an intervention is proposed through the planning of inclusive summer camps for children with ASD, with the aim of promoting their development in different areas of life.

For the implementation of these camps, a timetable is proposed with the main objective of establishing routine and different working methods are proposed.

On the one hand, activities with specific objectives are proposed and on the other hand, activities of daily living are also intended to be used as part of the intervention.

INTRODUCCIÓN

El trastorno del espectro autista, también denominado como TEA, es una condición con origen neurobiológico que se compone de varias alteraciones en el neurodesarrollo. Esta condición acompaña, en mayor o menor grado, a la persona a lo largo de toda su vida, siendo en la infancia donde se empiezan a manifestar los primeros síntomas (1,2).

La clínica de este trastorno es heterogénea, con una sintomatología nuclear definida por alteraciones en la comunicación social, patrones alterados en el desarrollo del lenguaje, conducta estereotipada, dificultades en el área social y en los patrones de comportamiento (3).

Como se ha comentado antes, podemos ver los primeros signos del autismo en edades tempranas, un ejemplo de estos podrían ser; la dificultad para dirigir su mirada en la misma dirección que otra persona (4), ausencia de balbuceo social/comunicativo, ausencia de gestos comunicativos, ausencia de juego funcional o simbólico, escaso interés en otros niños, alteraciones en el tono muscular, postura o patrones de movimiento inexacto... (1,3,5,6).

En referencia a la etiología del TEA, sus causas son múltiples y en gran parte desconocidas. Actualmente, se conoce que es una condición genética, hasta el momento no se conoce ningún gen vinculado directamente con el autismo, sino que se conoce como resultado de diversas mutaciones en interacción con el ambiente. Se conoce también una elevada probabilidad de heredar el trastorno, superior al 50%, destacando el efecto de interacción con los diferentes factores ambientales como podría ser la prematuridad o una edad elevada de los progenitores (1,3,7).

El diagnóstico del TEA se realiza a partir de la identificación de síntomas concretos, es por eso que a veces es difícil de identificar, ya que no existen marcadores neurobiológicos del trastorno. Los síntomas para el diagnóstico se deben presentar en las diferentes áreas que se han nombrado anteriormente (socialización, comportamiento, lenguaje verbal y no verbal). Además de encontrar dificultades en las áreas mencionadas, se puede

encontrar también trastornos del humor y dificultades para reconocer o responder a los sentimientos ajenos (8,9).

Para la realización del diagnóstico, actualmente el DSM-5 es de los más utilizados, ya que marca diferentes ítems para llevar a cabo un diagnóstico concreto y clasifica el trastorno en tres niveles, dependiendo de su gravedad. Siendo estos: Nivel 1 (necesita ayuda), Nivel 2 (necesita ayuda notable) y Nivel 3 (necesita ayuda muy notable) (1,10,11).

Tablas de criterios de diagnóstico en Anexo 1.

OBJETIVOS

Para la realización del presente trabajo se plantean los diferentes objetivos:

General

- Realizar una propuesta de intervención a través de la planificación de unos campamentos de verano que integren a niños con autismo, consiguiendo programar un plan de actividades que aporte en los diferentes aspectos de la vida de todos los niños que puedan participar en el campamento.

Específicos

- Planificar actividades que permitan aumentar los niveles de desarrollo de los niños que participen.
- Crear una intervención que pretenda facilitar la adquisición de roles y hábitos ocupacionales
- Pensar actividades que promuevan el desarrollo de habilidades y destrezas psicomotoras, cognitivas, perceptivas, sensoriales y psicosociales.
- Utilizar el juego como herramienta terapéutica en la intervención.
- Plantear la propuesta como una opción de ocio inclusiva para los niños con autismo.

METODOLOGIA

Para la realización del presente trabajo se pretende, como se ha nombrado anteriormente, elaborar una propuesta de intervención.

Antes de la elaboración de la propuesta se realizó una revisión bibliográfica.

Para ello se utilizaron diferentes palabras clave, tanto en español como en inglés. Estas palabras fueron las siguientes: "Autismo", "intervención", "terapia ocupacional", "ocio", "juegos", "intervention", "games", "occupational therapy", "autism", "leisure".

Estas palabras se introdujeron en diferentes bases de datos, como OTSeeker, Pubmed, Dialnet, entre otras. Por último, también se empleó Google Académico, Alcorze y la Biblioteca de la Universidad de Zaragoza.

Posteriormente, para elaborar la propuesta, se fijaron unos objetivos en función de los aspectos con interés a trabajar, adecuados a la patología elegida, en este caso el Autismo y a la tipología de intervención, los campamentos.

Otro de los principales elementos a tener en cuenta a la hora de realizar la propuesta de intervención, fue los marcos teóricos y modelos de la Terapia Ocupacional en que se basaría el programa.

En este caso uno de los modelos en los que se basa la intervención es el Modelo de la Ocupación Humana (MOHO), este modelo se centra en la persona, en su necesidad intrínseca y consiente de ser efectivo en el ambiente, con el objetivo de cumplir con una serie de roles individuales, según este modelo los roles se forman a través de la tradición culturas y se aprenden a partir del proceso de socialización (12).

Este modelo plantea también el hombre como sistema dinámico, con motivación intrínseca por ocuparse, que posee diversos componentes: volición, valores (cultura) e intereses (12).

Por último, la intervención desde este modelo se basa en (12):

- Las etapas de cambio: exploración, competencia, logro.
- Estrategias para facilitarlo: validar, otorgar, orientar, negociar, guiar, apoyar, identificar, retroalimentar, dar estructura...
- Participación de las personas: elige/ decide, se compromete, explora, identifica, planifica, mantiene, practica, negocia...

Se centra principalmente en el cambio de la persona con relación a su participación, considerando este un cambio dinámico dando énfasis a la función para superar la disfunción, busca una participación activa de la persona teniendo en cuenta la motivación intrínseca y su significado personal (12).

Siguiendo la línea y el modelo anterior, una de las herramientas principales propuestas para la intervención es el juego, entendiendo este como actividad espontánea u organizada que provee, placer, entretenimiento, distracción o diversión. Se elige el juego porque es la ocupación fundamental de la infancia, constituye la principal herramienta terapéutica para el abordaje en la infancia y nos permite trabajar la adquisición de habilidades y competencias para su futuro desempeño ocupacional óptimo en el entorno sociocultural que se mueve. Esta propuesta se elabora teniendo en cuenta y eligiendo actividades ajustadas a la edad y las características principales de los participantes, buscando resultados que se ajusten a los hitos que se esperan teniendo en cuenta su etapa del desarrollo.

Por último, para el desarrollo del programa se utiliza también los conocimientos adquiridos en la formación personal durante el curso de monitor/a de ocio y tiempo libre y la propia experiencia como monitora durante varios años en campamentos.

RESULTADOS

PROPIUESTA DE INTERVENCIÓN

Para poder cumplir con los objetivos generales del trabajo se plantea una propuesta de intervención a partir de, como se ha nombrado anteriormente, unas colonias de verano.

La duración de estos va a ser de 5 días Y se plantea para un grupo de 40 niños y niñas de edades entre 6 a 10 años (de primero a quinto de primaria).

El objetivo general que mueve la idea de los campamentos, es crear una opción de ocio inclusiva para los niños normativos y con autismo y a la vez aportar habilidades, conocimientos y mejoras para ambos.

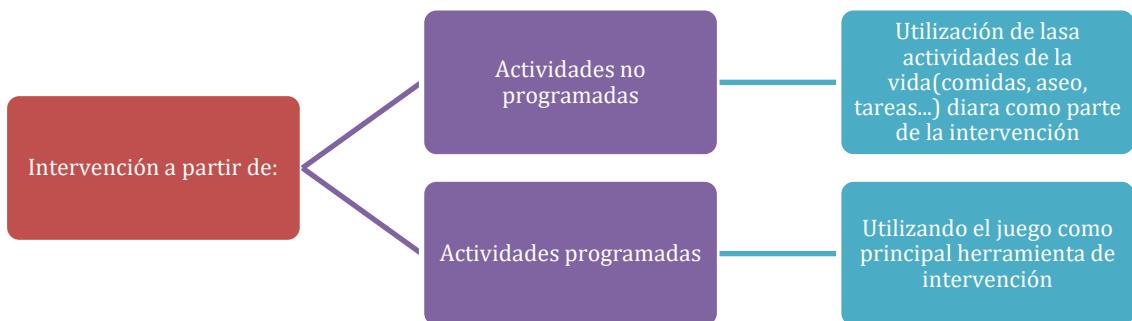
Como objetivos específicos se plantea:

- Establecer una rutina con hábitos saludables.
- Trabajar las actividades básicas de la vida diaria.
- Fomentar un estilo de vida activo, evitando el sedentarismo.
- Potenciar la autonomía e independencia funcional.
- Trabajar el autocontrol.
- Trabajar las habilidades sociales y estrategias de comunicación.
- Trabajar procesos relacionados con el aprendizaje como pueden ser la atención, memoria, solución de problemas, mediación social, lenguaje, secuenciación...

Para poder cumplir con los diferentes objetivos se plantea la propuesta de la siguiente manera, por un lado, se generará un horario necesario para establecer una rutina, en este horario se marcarán las diferentes actividades diarias, diferenciándolas en dos tipos.

Por un lado, existirán las actividades planificadas previamente (actividad de mañana, tarde, noche y el taller), donde se marcan unos objetivos concretos para cada juego.

En cambio, por otro lado, y aprovechando las oportunidades que nos brinda compartir las veinticuatro horas del día con los niños, se pretende trabajar de forma espontánea y lo más natural posible, las actividades básicas de la vida diaria, hábitos ocupacionales, rutinas, comportamientos y relaciones con los iguales...



Para la realización del campamento serán necesarios formar un equipo de profesionales. Teniendo en cuenta la normativa vigente marcada por el DECRETO 74/20018, del 24 de abril, por el Gobierno de Aragón, y que el grupo de niños va a ser de unos 40, la plantilla global será de 8 personas contando con (13):

- Promotor de la actividad.
- Director de la actividad con la titulación necesaria.
- 4 Monitores, ya que la normativa actual marca como necesarios 1 monitor cada 10 participantes, con la titulación necesaria.
- 2 Terapeutas ocupacionales.
- Responsable de primeros auxilios (siendo este también uno de los monitores).
- Responsable de seguridad (siendo este también uno de los monitores).

A partir de este momento pasaremos a referirnos con el nombre de monitores a todo el personal en general.

La metodología de estos campamentos va a ser la siguiente, como se ha dicho anteriormente, van a durar de 5 días.

Para cumplir uno de los objetivos, se pretende crear una rutina, es por eso que es fundamental marcar e instaurar un horario base. ANEXO 2

Siguiendo la línea de las colonias, se plantean diferentes actividades como la de alzar y bajar bandera, símbolo que servirá para identificar que el campamento está despierto o dormido.

ACTIVIDADES PREVIAS A LA REALIZACIÓN DE LOS CAMPAMENTOS

Dentro de las actividades previas, se incluirían todas las necesarias para la planificación y estructuración de los campamentos, como sería pensar las actividades, decidir el centro de interés, delimitar el horario...

Otras de las actividades que será necesario realizar antes de los campamentos serán el proceso de inscripciones y una reunión de padres.

PROCESO DE INSCRIPCIONES

Este proceso consistirá en dos fines de semana, donde se delimitará un sitio concreto en el que los padres interesados en apuntar a sus hijos podrán acudir.

Podrán presentarse a las inscripciones los padres interesados en apuntar a sus hijos a los campamentos. En caso de tratarse de la inscripción de un niño con autismo, este tendrá que estar diagnosticado de autismo de Nivel 1 o 2.

En el momento de las inscripciones es donde se realiza el primer contacto con los padres.

En este momento se les informa de toda la documentación necesaria a nivel legal para poder inscribir a los participantes, en este caso sería: fotocopia

de los DNI de los tutores legales y del niño en caso de que este tenga, fotocopia de la tarjeta de la seguridad social, fotocopia del carnet de vacunas y la autorización firmada por los tutores legales.

En las inscripciones se les entrega también la autorización para administrar medicamentos. Esta autorización se debe rellenar en caso de que el niño esté tomando alguna medicación en el momento en que se realicen los campamentos y el objetivo principal es dar el consentimiento para que el monitor responsable pueda administrársela.

Por último, se les informa del día en que se realizará la reunión de padres, donde se les dará información más detallada sobre los campamentos.

REUNIÓN DE PADRES

En esta reunión se abordan diferentes temas como:

- Presentación del equipo de monitores y profesionales que participan en los campamentos.
- Información sobre la casa donde se va a realizar la estancia y sobre sus instalaciones.
- Información sobre cómo funciona la salida y la recogida de los participantes. Que en este caso sería, la ida en bus y el último día los recogen en la misma casa los padres. Es por eso que se da la información necesaria para que puedan llegar a esta.
- Explica el funcionamiento de los días y el horario que se va a seguir.
- Información sobre la excursión que vamos a realizar
- Se les entrega y explica un listado para hacer la maleta o mochila, con las cosas necesarias.
- Por último se termina la reunión abriendo el turno de palabra a los padres para cualquier duda o sugerencia.

FORMACIÓN DE LOS SUBGRUPOS

Una vez realizadas las inscripciones, cuando se tenga la lista definitiva de los participantes, se va a dividir a los niños en 8 grupos.

Estos grupos van a ser de 5 personas, buscando que sean todos parecidos, mezclándolos por edades y sexos. Una vez formados los 8 subgrupos se asignará un monitor de referencia para cada grupo.

Estos subgrupos van a servir para poder efectuar alguna de las actividades, pero el principal objetivo es asignar un monitor de referencia. El monitor de cada grupo va a ser el encargado, de atender las necesidades más específicas de los 5 niños de su grupo, por ejemplo, se encargará, en caso de que sea necesario, de administrar medicamentos, si se caen será el responsable de realizar la curas, acompañarles al médico...

Una vez en el campamento, el primer día por la tarde se llevará a cabo una actividad para formar estos grupos.

ACTIVIDADES PROGRAMADAS

Una vez explicados los pasos previos a la realización del campamento, donde se incluye la planificación de estas actividades.

Pasaríamos ya a la realización de estos, en este caso se plantea lo siguiente.

Las actividades van a girar todas alrededor de un centro de interés, una historia que las relacionará a todas entre sí y le dará un sentido armónico.

En este caso se plantea la historia de unos abuelos, Juana y Pedro, que viven en una casita de pueblo.

Durante los diferentes días se irá desarrollando historias basadas en la vida de estos, tanto de su pasado como del presente. Aparecerán también personajes nuevos, como alguno de sus nietos, hijos, amigos, vecinos...

Las actividades que se plantean siguiendo el centro de interés se han desarrollado en profundidad en las fichas de día, es en estas donde están marcadas todos los juegos, como realizarlos, objetivos...

Las fichas de día se encuentran en ANEXO 3.

ACTIVIDADES ESPONTANEAS

Como se ha explicado anteriormente a parte de las diferentes actividades, donde se plantearán diferentes juegos con objetivos terapéuticos concretos.

La opción de realizar un plan de intervención a partir de unas colonias, nos brinda la posibilidad de trabajar diferentes AVD con los participantes.

Es por eso, que por ejemplo, las comidas, el aseo, la realización de diferentes tareas... Pasarán a formar parte de la intervención.

Otra posibilidad de intervención que nos brinda el hecho de pasar veinticuatro horas juntos, es la posibilidad de que aparezcan conflictos sociales, con los otros participantes y podamos trabajar también en ellos.

ACTIVIDADES BASICAS DE LA VIDA DIARIA

COMIDAS:

La hora de las comidas es un muy buen momento para aprovechar y trabajar diferentes hábitos. En eso va implícito instaurar una serie de normas.

El funcionamiento de este momento va a ser el siguiente:

- Una vez estén todos los niños sentados en las mesas los monitores van a ser los encargados de servir la comida.
- Una de las normas básicas del comedor va a ser la siguiente:
 - o "Solo podemos empezar a comer una vez se haya cantado la canción de buen provecho."
- Se explicará que esta norma se instaura para poder empezar a desayunar, comer o cenar a la vez, ya que una vez servida toda la comida, los monitores empezaran a cantar la canción, la cantaremos todos juntos y será entonces cuando todo el grupo podrá empezar a comer.
- Esta norma básica, sirve para instaurar hábitos como el respeto a los demás, esperando a que todo el mundo tenga su comida servida para empezar a comer.

En el espacio del comedor, se trabajará también la autonomía personal, por ejemplo, cada niño será el encargado de recoger sus propios utensilios que haya utilizado previamente para comer.

También es un buen momento para trabajar las relaciones sociales ya que se ven implícitamente relacionadas en el proceso de las comidas.

ASEO Y BAÑO:

Se pretende trabajar también la autonomía durante las actividades como, aseo, higiene personal, ducha...

Esos momentos forman una parte fundamental en nuestra rutina diaria, es por eso que se intentará abarcarlos con el objetivo de conseguir la máxima autonomía posible.

Las duchas se planificarán con antelación, en este caso se plantea que una sea el día 2 y la otra el día 4.

Sobre todo en el momento de realizar las duchas, es importante tener claro, que es un momento íntimo y que puede producir cierto pudor a los niños, es por eso que nunca se debe sobrepasar los límites que ellos marquen.

DORMIR

Marcar una buena rutina de sueño, es fundamental en nuestro día a día, es por eso que esta va a ser también fundamental en nuestra propuesta.

Como vemos en el horario, a las 23:30 se marca la hora de dormir, buscando generar una rutina de descanso de unas 9 horas.

TAREAS

Como podemos ver en el horario, a las 10:00h está marcada la realización de las Tareas.

Las tareas que se realizarán serán las siguientes:

- Poner la mesa antes de las comidas.
- Barrer el comedor y limpiar las mesas después de las comidas.

- Recoger las zonas exteriores, tirar posibles residuos que puedan estar en el suelo, recoger material como cartas, hilos...
- Barrer las habitaciones.

HORA LIBRE

Cada día están marcados en el horario momentos en que no hay actividades planificadas.

Durante ese espacio se pretende que los niños interactúen y jueguen de forma espontánea.

A su disposición tendrán recursos como cartas, hilos para hacer pulseras, pelotas...

Habrá un monitor de referencia durante todos los momentos de hora libre, este será el encargado de repartir el material que los niños pidan y actuará como dinamizador en caso de que surjan momentos en que lo necesiten.

DISCUSIÓN

Para poder plantear aspectos positivos, negativos y propuestas de mejora de la forma más objetiva posible, se ha realizado una comparación con otros Trabajos de Final de Grado, donde se plantea o realiza una intervención con niños con autismo.

Una vez analizados y comparados con el presente trabajo, se llega a las siguientes conclusiones.

Los aspectos positivos a reflejar de mí TFG se considera que serían los siguientes:

- Se plantea una propuesta de intervención que no solo pretende trabajar los objetivos mediante sesiones programadas, sino que presenta una opción de trabajo espontáneo al convivir las veinticuatro horas del día con los niños. Esta opción de trabajo ofrece poder trabajar de forma natural las diferentes actividades básicas de la vida diaria, relaciones con los iguales, rutinas...

- Por otro lado, otro aspecto positivo es que el programa no es exclusivo para niños con autismo, el programa está pensado para llevarlo a cabo tanto para niños con autismo como para niños neurotípicos, con los beneficios que puede tener para ambos. Considero que es un aspecto positivo de mi trabajo, ya que es una intervención inclusiva, que pretende evitar la segregación.
- Otro aspecto positivo, es que no solo es una propuesta de intervención, sino que también se plantea con el objetivo de generar una nueva opción inclusiva de ocio para niños con autismo, que en general por su condición suelen sufrir discriminación o segregación.

En cambio, por otra lado algunos aspectos negativos serían:

- Debido a la dificultad de convertirlo en un plan intervención, tanto a nivel económico, como de recursos necesarios, no se ha podido llevar a cabo el programa y por ende no existen unos resultados concretos donde comprobar la efectividad de la introducción.

Por último, una posible mejora para este trabajo sería poder llevar la propuesta a cabo. Consiguiendo de esta forma poder verificar si los objetivos planteados en la propuesta de intervención se cumplen, pudiendo llegar a una conclusión sobre la efectividad de las actividades propuestas y a su vez si la propuesta consigue unos resultados eficientes.

CONCLUSIONES

Una vez realizado el presente trabajo, se puede comprobar que el objetivo general se ha cumplido, ya que se ha realizado una propuesta de intervención donde se plantean 5 días completos de unos campamentos de verano, incluyendo también las actividades previas a estos.

Analizando los objetivos específicos marcados al principio de la realización de este trabajo, podemos concluir que, se comprueba que se han cumplido ya que, se ha planteado unos campamentos donde se enfoca de dos modos la intervención.

Por un lado, se han planificado una serie de actividades diarias donde con objetivos específicos se pretende trabajar habilidades y destrezas tanto psicomotoras como cognitivas, perceptivas, sensoriales y psicosociales. La principal herramienta terapéutica de esta parte de la intervención es el juego, cumpliendo así con otro de los objetivos específicos.

Por otro lado, como se ha especificado anteriormente, se pretende trabajar también las actividades de la vida diaria de forma espontánea, ya que el hecho de convivir veinticuatro horas con los niños lo permite, concluyendo así que se cumple el objetivo específico de trabajar los roles y hábitos ocupacionales.

Además, la propuesta en sí se plantea para niños con autismo y neurotípicos, es por eso que se cumple también el objetivo de que sea una opción inclusiva de ocio.

Por último, quisiera destacar la escasez de opciones de ocio inclusivas que existen actualmente para niños con autismo, esto se ha comprobado tanto durante la busca bibliográfica de estudios clínicos como realizando una búsqueda por internet de las opciones reales que existen actualmente de ese tipo para los niños con autismo.

BIBLIOGRAFIA

1. Daswan RPD, Ramiro MS, García BL, Hernández PJR. Consideraciones actuales sobre el trastorno del espectro autista. *Canarias Pediátrica* [Internet]. 2019 [citado el 16 de febrero de 2023];43(1):25–30. Disponible en:
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7186931>
2. Trastorno del espectro autista. *Children and Teenagers* [Internet]. 2002 [citado el 16 de febrero de 2023]; Disponible en:
<https://medlineplus.gov/spanish/autismspectrumdisorder.html>
3. Millá MG, Mulas F. Atención temprana y programas de intervención específica en el trastorno del espectro autista [Internet]. Hsjdbcn.org. [citado el 12 de abril de 2023]. Disponible en:
https://faros.hsjdbcn.org/adjuntos/326.2-atencion_temprana.pdf
4. Jones W, Klin A. Attention to eyes is present but in decline in 2-6-month-old infants later diagnosed with autism. *Nature* [Internet]. 2013 [citado el 8 de mayo de 2023];504(7480):427–31. Disponible en: <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/24196715/>
5. Tabuenca PG. Trastorno del Espectro Autista (TEA). *Anales: Anuario del centro de la UNED de Calatayud* [Internet]. 2016 [citado el 16 de febrero de 2023];(22):149–62. Disponible en:
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6080826>
6. Hervás A, Rueda I. Alteraciones de conducta en los trastornos del espectro autista [Internet]. Teamenorca.org. [citado el 12 de abril de 2023]. Disponible en: <http://www.teamenorca.org/wp->

<content/uploads/2020/06/Amaia-Hervas-TEA-y-problemas-de-conducta.pdf>

7. Segués Merino I. Trastornos del Espectro Autista. En: Manual de Neuropsicología Pediátrica [Internet]. Madrid: Instituto Superior de Estudios Psicológicos; 2016 [Citado el 16 de febrero 2023]. p. 327-55. Disponible en: https://www.researchgate.net/publication/302909316_Manual_de_neuropsicologia_pediatrica
8. Hernández JM, Artigas Pallarés J, Martos Pérez J, Palacios Antón S, Fuentes Biggi J, Belinchón Carmona M, et al. Guía de buena práctica para la detección temprana de los trastornos del espectro autista (I). Rev Neurol [Internet]. 2005 [citado el 12 de abril de 2023];41(04):237. Disponible en: <http://www.ardilladigital.com/DOCUMENTOS/DISCAPACIDADES/TGD-TEA/TGD%20-%20TEA%20-%20AUTISMO/CARACTERISTICAS/Guia%20de%20buena%20practica%20para%20la%20deteccion%20temprana%20de%20los%20TEA%20-%20Hernandez%20y%20otros%20-%20articulo.pdf>
9. Arróniz-Pérez ML, Universidad Miguel Hernández de Elche, Bencomo-Pérez R, Universidad Miguel Hernández de Elche. Alternativas de tratamiento en los trastornos del espectro autista: una revisión bibliográfica entre 2000 y 2016. Rev psicol clín con niños adoles [Internet]. 2018 [citado el 23 de mayo de 2023];5(1):22-31. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6272822>

10. Hervás A, Maristany M, Salgado M, Sánchez Santos L. Los trastornos del espectro autista [Internet]. Pediatriaintegral.es. [citado el 16 de febrero de 2023]. Disponible en: <https://www.pediatriaintegral.es/wp-content/uploads/2012/xvi10/04/780-794%20T.autism.pdf>
11. American Psychiatric Association. (2013). Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales (DSM-5), 5^a Ed. Madrid: Editorial Médica Panamericana
12. Polonio López, Begoña. Conceptos Fundamentales de Terapia Ocupacional, Editorial Panamericana, 2001.
13. DECRETO 74/2018, de 24 de abril, del Gobierno de Aragón, por el que se aprueba el reglamento de las actividades juveniles de tiempo libre en la Comunidad Autónoma de Aragón en su modalidad de acampadas, colonias y campos de trabajo [Internet]. Aragon.es. [citado el 5 de junio de 2023]. Disponible en: <https://www.boa.aragon.es/cgi-bin/EBOA/BRSCGI?CMD=VEROBJ&MLKOB=1017549064040>
14. Schaaf RC, Benevides T, Mailloux Z, Faller P, Hunt J, van Hooydonk E, et al. An intervention for sensory difficulties in children with autism: a randomized trial. J Autism Dev Disord [Internet]. 2014;44(7):1493–506. Disponible en: <http://dx.doi.org/10.1007/s10803-013-1983-8>
15. Merino M, D'Agostino C, de Sousa V, Gutiérrez A, Morales P, Pérez L, et al. GUÍA DE BUENAS PRÁCTICAS EN NIÑAS, ADOLESCENTES Y MUJERES CON TRASTORNO DEL ESPECTRO DEL AUTISMO [Internet]. Usal.es. [citado el 5 de junio de 2023]. Disponible en: <https://sidinico.usal.es/wp-content/uploads/2022/10/Guia-Mujeres-TEA.pdf>

16. Wing L. El autismo en niños y adultos: Una guía para la familia. Barcelona: Paidós; 1998.
17. Gandara CC. Principios y estrategias de intervención educativa en comunicación para personas con autismo: TEACCH. Rev Logop Foniatr Audiol. 2007;27(4):173-186.
18. Canal Bedia R, García Primo P, Touriño Aguilera E, Santos Borgujo J, Martín Cilleros MV, Ferrari MJ, et al. La detección precoz del autismo. Interv Psicosoc [Internet]. 2006 [citado el 5 de junio de 2023];15(1):29-47. Disponible en: https://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1132-05592006000100003
19. Vista de Trastorno del espectro del autismo: intervención educativa y formación a lo largo de la vida [Internet]. Ual.es. [citado el 8 de mayo de 2023]. Disponible en: <https://ojs.ual.es/ojs/index.php/psye/article/view/556/533>
20. Barrios-Fernández S. Metodología TEACCH y autonomía [Internet]. OcupaTEA. 2016 [citado el 5 de junio de 2023]. Disponible en: <http://ocupatea.es/teacch-autonomia/>

ANEXOS

ANEXO 1

Criterios diagnósticos de los TEA según DSM-5

A. Deficiencias persistentes y clínicamente significativas en la comunicación e interacción social que se presentan en diferentes contextos, ya sea actualmente o en el pasado:

1. Deficiencias de reciprocidad socioemocional, que pueden presentarse como aproximaciones sociales anormales y fracaso para mantener una conversación bidireccional, manifestada por la disminución para compartir intereses o emociones, o como una falta total en la iniciación de la interacción social.
2. Graves dificultades en la comunicación no verbal que se hacen presentes en la interacción social. La presentación va desde una baja integración de la comunicación verbal y no verbal, manifestada con el contacto ocular y el lenguaje corporal, o déficit en la comprensión y uso de la comunicación no verbal, hasta una completa falta de expresión facial y gestual.
3. Interferencia para desarrollar y mantener relaciones sociales adecuadas al nivel de desarrollo (aparte de con los cuidadores). Su presentación va desde dificultades para ajustar la conducta social a diferentes contextos, dadas las dificultades para compartir juego imaginativo y hacer amistadas, hasta una falta aparente de interés en las personas.

B. Presencia de patrones de comportamiento, intereses y actividades restringidos y repetitivos, tal como se manifiesta en 2 o más de los siguientes puntos:

1. Comportamientos motores, verbales o uso de objetos de forma estereotipada y repetitiva (estereotipia motora simple, uso de objetos de

forma repetitiva o frases idiosincrásicas).

2. Adhesión excesiva a las rutinas, patrones de comportamiento ritualizados de tipo verbal o no verbal o excesiva resistencia al cambio (rituales motores, insistencia en una misma ruta o comida, preguntas repetitivas o angustia extrema por pequeños cambios).
3. Intereses excesivamente fijos y restringidos que son anormales, ya sea por su intensidad u objeto (fuerte vinculación o preocupación por objetos inusuales, excesivamente circunscritos o intereses perseverantes).
4. Hiper/hiperreactividad sensorial o interés sensorial inusual por aspectos del entorno (aparente indiferencia al dolor/calor/frio, respuesta negativa a sonidos específicos o text

C. Los síntomas deben presentarse en la primera infancia, aunque pueden no llegar a manifestarse plenamente hasta que las demandas sociales excedan las limitadas capacidades.

D. El conjunto de síntomas crea interferencia en el funcionamiento del día a día.

Niveles de severidad del Trastorno del Espectro Autista

Categoría Dimensional	Comunicación Social	Comportamientos restringidos y repetitivos
Grado 3 "Necesita ayuda muy notable"	Mínima comunicación social.	Marcada interferencia en la vida diaria por inflexibilidad y dificultades de cambio y foco atención.
Grado 2 "Necesita ayuda notable"	Marcado déficit con limitada iniciación o respuestas reducidas o atípicas.	Interferencia frecuente relacionada con la inflexibilidad y dificultades del cambio de foco.
Grado 1 "Necesita ayuda"	Sin apoyo in situ, aunque presenta alteraciones significativas en el área de la comunicación social.	Interferencia significativa en, al menos, un contexto.

ANEXO 2

HORARIO

- 08:30 Buenos días
- 09:00 Alzar bandera
- 09:15 Desayuno
- 10:00 Tareas.
- 11:00 Actividad de mañana
- 14:00 Comida
- 15:00 Hora libre
- 16:00 Taller
- 17:30 Merienda
- 18:00 Actividad de tarde
- 20:15 Bajar bandera
- 20:00 Cena
- 22:00 Actividad de noche
- 23:30 Buenas noches

ANEXO 3

Centro de interés: ABUELOS	
Día: 1	Sub-tema: PRESENTACIÓN
Actividad de mañana: LLEGADA A CASA	
Objetivos: <ul style="list-style-type: none">- Instalarse en sus habitaciones- Conocer la casa- Marcar los límites- Explicar las normas- Explicar los horarios	
<p>Al llegar a la casa, se repartirán los grupos por las habitaciones y se realizará la instalación en estas, asignación de camas y preparación de estas. Se ayudará a los niños a hacer la cama, colocando de manera lo más autónoma posible las sábanas.</p> <p>Se les ayudará también a colocar y organizar sus maletas, sacado y guardando en sus estantes asignados las cosas de utilidad diaria como por ejemplo el neceser.</p> <p>Una vez coloquen en sus habitaciones se hará una vuelta por toda la casa con los niños, para conocer las instalaciones y marcar los límites, aquellas zonas donde ellos no podrán acceder.</p> <p>Se les explicarán las normas ANNEXO X? y el Horario ANNEXO X</p>	
Taller: Carteles de normas y horarios	
<p>Se los dividirá por grupos de 5, en total 8 grupos, y se les repartirá los materiales necesarios para pedirles que por grupos realicen un cartel con las normas nombradas anteriormente, el horario y los servicios.</p> <p>Un monitor por cada grupo les ayudará a realizarlo y dinamizara el mismo grupo para que participen todos por igual.</p> <p>Los carteles posteriormente, se colgarán en diferentes zonas de la casa para que los niños tengan acceso a ellos.</p>	
Objetivos terapéuticos: <ul style="list-style-type: none">- Trabajar en grupos- Trabajar la planificación espacial en las cartulinas- Trabajar la escritura	
Actividad de tarde: JUEGOS DE PRESENTACIÓN Y CREACIÓN DE MINI GRUPOS	
Objetivo: <ul style="list-style-type: none">- Conocer a todos los integrantes del grupo y a los monitores- Crear un clima agradable en el grupo- Formar los mini grupos	

Actividad de tarde: JUEGOS DE PRESENTACIÓN Y CREACIÓN DE MINI GRUPOS

Objetivo:

- Conocer a todos los integrantes del grupo y a los monitores
- Crear un clima agradable en el grupo
- Formar los mini grupos

Para la presentación se plantean diferentes juegos:

EL PISTOLERO:

- Se colocan todos los participantes formando un círculo y uno de ellos se coloca en el interior de este. Este con las manos extendidas y juntas formando una especie de pistola va a empezar a girar. Cuando este decida pararse quedándose señalando a una persona, esta deberá agacharse y las dos personas que tenga a cada lado deberán decir el nombre del otro. Ejemplo: el pistolero señala a Juan, que a sus lados tiene a María y a Laura, Juan se agachará y Laura deberá gritar el nombre de María y María el de Laura.
- El primero que consiga decir el nombre del otro será el ganador de la ronda y el otro se sentará en el suelo y estará eliminado.
- El integrante del medio del círculo, seguirá señalando a gente hasta que solo queden dos jugadores.
- Para la ronda final se colocarán tocando sus espaldas y con los ojos cerrados, se les pedirá que hagan 3 pasos y se colocará un integrante del grupo que ya haya sido eliminado. Se les volverá a pedir que hagan tres pasos y al hacer el tercero podrán girarse e abrir los ojos, el primero en decir correctamente el nombre del participante colocado en el medio, será el ganador del juego.

Objetivos terapéuticos concretos del juego:

- Trabajar la memoria
- Trabajar la fluidez verbal

LA MANTA:

- Se dividirá el grupo en dos subgrupos.
- El juego consiste en colocar una manta entre los dos grupos y se elige a un voluntario, este se colocará cerca de la manta y el grupo un poco más lejos.
- Una vez colocados el voluntario de cada grupo cerca de la manta, esta se dejará caer y tendrán que decir el nombre de la persona que vean.

Objetivos terapéuticos concretos del juego:

- Trabajar la memoria
- Trabajar la fluidez verbal

EL AVIÓN:

- Se colocan todos los participantes del juego en círculo y uno de ellos se coloca en el interior de este. El que se coloca en el centro será el encargado de decir una característica de los otros integrantes, por ejemplo, se mueven todos los que lleven una camiseta azul. Los integrantes que lleven una camiseta azul deberán levantarse para sentarse en uno de los huecos que dejen los otros participantes que se levanten, el integrante del centro tendrá que conseguir sentarse también en uno de esos huevos. El jugador que se quede sin sitio para sentarse será el encargado de nombrar una nueva característica.
- El integrante del medio también tiene la opción de gritar turbulencias, en ese caso todos los integrantes del círculo deberán cambiarse de sitio.

Objetivos terapéuticos concretos del juego:

- Reconocer las características concretas de ellos mismos y de los otros integrantes

ORDENARSE POR...

- En este juego se darán diferentes instrucciones como: ordenarse por altura, por edad, por mes de nacimiento, por número de hermanos...
- El grupo tendrá que ser capaz de ordenarse en una línea cumpliendo con las instrucciones que se les habrá dado previamente.

Objetivos terapéuticos concretos del juego:

- Trabajar la coordinación grupal
- Trabajar la comunicación e interacción social

JUEGOS PARA LOS SUBGRUPOS:

Para realizar los subgrupos, se va a utilizar el juego de mímica.

- Con los grupos hechos previamente, enseñar a cada niño una foto de un oficio según el grupo en el que pertenezcan.
- Por ejemplo:
 - Grupo 1: Profesor
 - Grupo 2: Electricista
 - Grupo 3: Bailarina
 - Grupo 4: Músico
 - Grupo 5: Geólogo
 - Grupo 6: Médico
 - Grupo 7: Futbolista
 - Grupo 8: Influencer

- Los participantes, una vez hayan visto todos las fotos, empezaran en silencio a realizar la mímica que corresponda con su oficio.
- Deberán ir fijándose en las mímicas que hacen los demás y al reconocer que un participante tiene su misma profesión, se juntarán hasta ser 5 y habrán conseguido juntarse todos los integrantes del grupo.

Objetivos terapéuticos de la sesión:

- Reconocer la profesión y reproducir las características más básicas de esta.
- Identificar en otros compañeros y reconocer en otros la misma profesión.
- Trabajar las gnosis?
- Trabajar la atención

Actividad de noche: ALBUM DE FOTOS

Ambientación / Presentación:

Se presentará un álbum de fotos de unos abuelos y se les planteará a los niños el reto de mediante la resolución de diferentes pistas encontrar la casa donde viven y devolver el álbum a sus dueños.

Al finalizar el juego y encontrar la casa un monitor se disfrazará del abuelo para agradecer la devolución del álbum y para ofrecerles que mañana pueden pasarse por su casa que les van a contar la historia del álbum.

Objetivo:

- Presentar el centro de interés.
- Resolver el juego de pistas planteado para encontrar la casa de los abuelos.

Para poder resolver el enigma donde viven los dueños del álbum tendrán que resolver un juego de pistas.

Se separará a los niños por los subgrupos formados durante la tarde y con esos grupos tendrán que ir resolviendo las pistas.

Se les entregará una hoja inicial, con el número 1, que contiene una descripción de un sitio concreto de la casa de los campamentos, los niños tendrán que encontrar el sitio del que está hablando la descripción y allí encontraran un papel con el número 2 y otra definición.

La hoja inicial que se entregará a cada grupo no contendrá la misma definición, es por eso que cada grupo hará una ruta distinta y no podrán seguirse entre ellos, sin tener que resolver el sitio de las descripciones.

Algunas de las pistas también pueden ser fotos, como por ejemplo una foto de un bañador y que la siguiente pista se encuentre escondida cerca de la piscina.

Una vez, consigan llegar a la pista 10, les llevará a un último sitio donde encontrarán el último papel con la dirección de la casa de los abuelos.

Se esperará a que lo consigan todos los grupos y se buscara juntos la sala donde se ha montado la casita de los abuelos, allí devolveremos el álbum al abuelo Pedro y este nos invitará a visitarlo al día siguiente.

Objetivos terapéuticos de la sesión:

- Trabajar en equipo.
- Trabajar la resolución de problemas.
- Trabajar las gnosias.

Centro de interés: ABUELOS

Día: 2

Sub-tema: PAISES/PISCINA/CHISPITAS

Actividad de mañana: Paises

Ambientación / Presentación:

Por la mañana los niños se vuelven a reunir con Juana y Pedro (monitores disfrazados), en su casa.

Estos se presentan y vuelven a agradecerles el trabajo hecho para devolverles el álbum de fotos.

A partir de aquí empiezan a contarles que ese álbum guarda muchos recuerdos de su vida, como por ejemplo los muchos viajes que hicieron cuando eran más jóvenes, el viaje de su boda o los viajes más recientes que han hecho con el Imserso.

Les explican diferentes historias sobre sus viajes y les cuentan que aprendieron muchas cosas, como por ejemplo diferentes juegos y proponen a los niños enseñárselos

Objetivos:

- Conocer a partir de diferentes juegos las culturas de otros países
- Trabajar en equipo
- Conocer y crear vínculos nuevos con los integrantes del grupo

GINCAMA DE JUEGOS DE PAISES:

Los monitores repartirán a cada subgrupo una tarjeta con una tabla con 5 huecos. En esta tarjeta les saldrá el orden en que tendrán que jugar cada juego. Algunos empezaran por el uno, otros por el dos... Consiguiendo así que estén simultáneamente jugando todos a un juego y no tengan que esperarse.

Los monitores se repartirán por los diferentes espacios y los niños deberán ir encontrándolos, cuando encuentren un monitor deberán preguntarle si es el juego con el número que les toca realizar, en caso que la respuesta sea afirmativa se quedaran a realizarlo, si es negativa seguirán buscando.

Al terminar cada juego los monitores darán diferentes características sobre el país de donde es tradicional el juego que han jugado y los niños tendrán que adivinar de que país se trata, cuando lo adivinen podrán ir a jugar al siguiente juego que marque su tarjeta.

Ej: Si el juego es de México posibles características podrían ser:

- Es un país de centro América
- Bailan muchas rancheras
- Y un plato típico del país son los Tacos.

Juego 1: El teléfono descompuesto- México

- Se colocan los jugadores en un círculo. El primer jugador le dice al oído una frase al jugador que tiene a su derecha, este se la transmite al siguiente y así hasta llegar al jugador de la izquierda del que ha formulado la frase. Este último participante tendrá que decir la frase que le ha llegado al oído en voz alta y comprobarán si ha llegado correctamente o este se ha distorsionado.

Objetivos terapéuticos del juego:

- Trabajar la aceptación al contacto físico, al tener que decirse frases al oído.
- Trabajar la comprensión auditiva
- Trabajar la comunicación verbal

Juego 2: Cubitos de hielo- Australia (Juegan 2 subgrupos a la vez)

- Se juega con 2 grupos de unos 4-5 participantes. Se les reparte a cada jugador un cubito de hielo, con una misión deshacerlo. Pueden usar las estrategias que se les ocurran, todas son válidas.
- Gana el equipo que consiga deshacer todos los cubitos más rápido.

Objetivos terapéuticos del juego:

- Trabajar la sensibilidad con la temperatura del hielo
- Trabajar la resolución de problemas y la creatividad, a la hora de pensar como deshacer el hielo.

Juego 3: Las estatuas- Perú

- Este juego consiste en un grupo de niños que se mueven a espaldas de otro niño. Cuando este se da la vuelta deben quedarse quietos como si fueran estatuas.
- Si alguno de ellos reacciona, se mueve o se ríe, pierden y quedarían eliminados, el último jugador que quede será el ganador.

Objetivos terapéuticos del juego:

- Trabajar la coordinación
- Trabajar a nivel propioceptivo y de control de cuerpo.
- Trabajar concentración
- Trabajar a nivel vestibular

Juego 4: Guepardos y venados- India (Juegan 2 subgrupos a la vez)

- Los niños se dividen en dos grupos (guepardos y venados) y eligen a un jugador que va a ser el encargado de dirigir el juego. A este se le denomina princesa o príncipe de los guepardos o de los venados. Se delimitan 2 zonas bases, una para cada equipo.
- Cada equipo formara una línea horizontal, quedando a unos 5 pies de distancia y de espaldas al equipo rival.
- Cuando uno de los príncipes o princesas griten guepardos o venados, el equipo nombrado tendrá que empezar a correr hacia su base y el equipo que no haya sido nombrado intentaran alcanzarlos. El objetivo es que el equipo nombrado tenga más integrantes que lleguen a la base que participantes atrapados por el otro grupo.
- Ejemplo: Si gritan guepardos, estos deberán correr hacia su base y los venados tendrán que intentar atraparlos.

Objetivos terapéuticos del juego:

- Trabajar la actividad física
- Trabajar en equipo y generar estrategias de actuación con este.

Juego 5: Pilolo- Ghana (Juegan 2 subgrupos a la vez)

- El objetivo principal del juego es encontrar el objeto escondido y llevarlo hasta la meta.
- Un monitor se encargara de esconder los objetos (piedras pintadas de un color).
- Los buscadores (participantes del juego) se colocaran de espaldas mientras se esconden los objetos en el capo de juego.
- Cuando el monitor terminará de esconder todos los objetos, se colocara en la meta y dará una señal para que los buscadores empiecen a buscar.
- El primero en encontrar un objeto y llevárselo hasta la meta será el ganador.

Objetivos terapéuticos del juego:

- Trabajar la actividad física
- Trabajar la orientación espacial.
- Trabajar diferenciación objeto fondo para poder encontrar la piedra escondida.

Taller: Kahoot de geografía

Cuando los niños volverán a casa de los abuelos conocerán a sus dos nietos mellizos, Sara y Carlos de 8 años, una edad parecida a la suya. Estos han ido a comer a casa de sus abuelos, antes de ir a jugar tienen que acabar unos deberes de Geografía y nos piden su ayuda.

Los abuelos les cuentan que esta mañana hemos estado aprendiendo cosas sobre distintos países y que son los candidatos perfectos para ayudarlos.

Se realizará un Kahoot relacionado con el tema de la geografía, adaptada al nivel de edades de los participantes.

Se dividirán por los subgrupos y estarán dinamizados cada uno de estos por el monitor de referencias.

Objetivos terapéuticos del taller:

- Trabajar a nivel cognitivo: atención y la memoria, a través de una actividad de geografía.
- Trabajar en equipo

Actividad de tarde: PISCINA

Ambientación / Presentación:

Una vez terminados los deberes, Sara y Carlos se iban a pasar la tarde a la piscina del pueblo.

Como les hemos ayudado a terminar más rápido la tarea, nos invitan a pasar la tarde con ellos.

Objetivo:

Acompañar a la piscina a Sara y Carlos

JUEGOS EN LA PSICINA:

Se realizaran diferentes juegos en la piscina:

JUEGO 1: Juego de las sillas acuático

- Se repartirán por el agua diferentes objetos flotantes (churros, pelotas, manguitos...). Si son 40 niños, se tirarán 30 objetos.
- Empezará a sonar una música y los participantes tendrán que empezar a andar dando vueltas rodeando la piscina, cuando la música se pare, deberán lanzarse al agua y coger un objeto.
- El participante que se quede sin objeto, estará eliminado.
- Antes de empezar la siguiente ronda, se retirará uno de los objetos. Así sucesivamente, hasta llegar a una ronda final donde quedarán 2 participantes y un objeto, el primero que consiga alcanzarlo será el ganador del juego.

Objetivos terapéuticos del juego:

- Trabajar a nivel sensorial, ya que se realiza la actividad en el agua.
- Trabajar la motricidad gruesa
- Trabajar a nivel vestibular y propioceptivo, por los saltos al agua, la diferencia de presión dentro que fuera del agua...

JUEGO 2: Marco-Polo

- Se colocan todos los niños en el agua y uno de ellos será el que tendrá que pillar a los demás. A este, se le pondrán unas gafas con los cristales opacos para que no pueda ver nada.
- Este para poder encontrar a los otros niños tendrá que gritar "MARCO" y los otros participantes responderán "POLO", con la referencia auditiva que le darán y los sonidos que puedan hacer al moverse por el agua tiene que ir guiándose para pillarlos.
- Cuando consiga pillar a uno, este tendrá que retirarse del agua, quedando así eliminado.
- El juego termina cuando el participante encargado de pillar a los demás jugadores, consigue pillar al último de ellos.
- Para facilitar el juego, cada vez que pille a 5 de ellos se puede ir limitando y haciendo mas pequeño el campo de juego.

Objetivos terapéuticos del juego:

- Trabajar a nivel sensorial, ya que se realiza la actividad en el agua.
- Trabajar la orientación a partir de estímulos auditivos
- Trabajar la motricidad gruesa
- Trabajar a nivel vestibular y propioceptivo.

Actividad de noche: Encontrar al perro

Ambientación / Presentación:

Después de cenar de repente llaman al timbre de casa y su vecino Sandro, este está muy preocupado porque su perro Chispitas ha desaparecido y va en busca de ayuda para encontrarlo.

Objetivo:

Ayudar al vecino de Juana y Pedro a encontrar a su perro.

JUEGO DE LA SARDINA:

Para este juego, los niños se colocaran por parejas (elegidas por ellos mismos, los monitores actuaran como dinamizadores en el caso que sea necesario).

Uno de los monitores estará escondido (disfrazado de perro), se les explicará a los niños que por parejas tendrán que buscar al Chispitas y que si lo encuentran deberán esconderse con él.

El monitor estará escondido por el recinto exterior de la casa y tendrán que buscarno sin la ayuda de linternas

Se les explicará que cada cierto tiempo sonará una alarma, cuando la oigan tendrán que acudir al punto inicial y se hará un recuento para ver si alguien ha encontrado a chispitas.

Cuando sueno la alarma y no aparezca nadie, el juego terminará porque habrán

encontrado todos a Chispitas.

Objetivos terapéuticos del juego:

- Trabajar por parejas la elección y el trazo de una estrategia de búsqueda
- Trabajar la orientación
- Trabajar a nivel vestibular ya que las superficies exteriores son irregulares y no pueden usar internas.

Centro de interés: ABUELOS

Día: 3	Sub-tema: HUERTO
--------	------------------

Actividad de mañana: HUERTO

Ambientación / Presentación:

Esta mañana el abuelo Pedro, nos invita a conocer su huerto, nos explica el trabajo que comporta, como y cuando siembra y recoge los alimento y la abuela Juana nos comenta lo importante que es para conseguir los alimentos frescos para poder cocinarlos.

Nos hablan también de los alimentos ultra procesados y hacen una crítica a las nuevas generaciones y las dietas llenas de procesados y aditivos que estas consumen.

Objetivos:

- Conocer el funcionamiento de un huerto y los beneficios de este
- Conseguir unas semillas para plantarlas.

JUEGOS DEL HUERTO:

JUEGO 1: La importancia del agua para regar.

- Se dividen los participantes en los 8 subgrupos. A cada uno de ellos se les entregara un recipiente con agua, una esponja y un recipiente graduado para medir líquidos.
- Se colocaran todos el mismo punto de partida con el recipiente lleno de agua y la esponja y a unos 7-9 metros aproximadamente se colocarán los recipientes graduados.
- El juego consiste en una cursa de relieve, el primer participante llenará la esponja de agua, correrá hasta el recipiente graduado y la vaciará, volverá al punto inicial y entregará la esponja al siguiente jugador, así sucesivamente hasta que se indique el final del tiempo.
- Este juego durará aproximadamente, 10 minutos y se pueden hacer las rondas que se crean necesarias.
- Al finalizar el tiempo se medirá el agua de cada grupo y el que haya acumulado mas agua en el recipiente graduado será el ganador de esa ronda.
- Al finalizar el juego se les hablará sobre la importancia del agua para poder regar las semillas y que estas puedan crecer.

Objetivos terapéuticos del juego:

- Trabajar la motricidad fina y gruesa, al tener manipular la esponja y trasportarla.
- Concienciar sobre la importancia del agua.
- Trabajar en equipo

JUEGO 2: Frutos del huerto

- Para este juego se prepararán tarjetas con las fotos de diferentes alimentos que pueden cultivarse en un huerto(tomates, lechugas, cebollas...)
- Se colocaran en forma de 2 cuadricula todos en el suelo, para jugar a una adaptación del juego del Memory.
- Este juego se jugará por los subgrupos y se harán dos partidas simultáneamente, cuatro grupos jugarán con una cuadricula y los otros cuatro en la otra cuadricula.
- Los participantes se colocarán a una distancia de unos 6 metros de la cuadricula e irán saliendo de uno en uno. El jugador que salga levantara 2 cuadriculas con el objetivo de crear una pareja. Si lo consigue se llevará la pareja y volverá al sitio de inicio, en caso de que no lo consiga volverá al sitio de inicio y podrá explicarles a sus compañeros que alimentos ha levantado y donde estaban para que estos puedan conseguir formar las parejas de alimentos.
- EL juego termina cuando hayan conseguido todas las parejas. Se pueden hacer las rondas que se quieran cambiando las piezas de sitio y generando una cuadricula nueva.
- Al finalizar el juego, se les preguntará sobre que alimentos son las fotografías que han levantado y se hablará un poco sobre estos, cuando se plantan, como se cuidan...

Objetivos terapéuticos del juego:

- Trabajar la memoria y la atención.
- Conocer más acerca de los alimentos que se cultivan en los huertos y las particularidades de estos.
- Trabajar en equipo y crear estrategias para coordinarse.
- Trabajar la comunicación grupal.

Al finalizar los juegos, el abuelo Pedro regalará a cada niño una semilla de calabacín para que puedan plantarla.

Taller: TALLER DEL HUERTO

Juana y Pedro, nos ayudarán a plantar la semilla que nos han regalado esta mañana.

La primera parte del taller consistirá en realizar una maceta reciclando botellas de plástico recicladas y nos hablarán sobre la importancia de reciclar y no general tantos residuos, que son perjudiciales para el medio ambiente.

Una vez tengan la maceta, nos enseñaran como plantar la semilla y nos darán las indicaciones necesaria para poder cuidarla y que crezca.

Objetivos terapéuticos de la sesión:

- Trabajar la motricidad fina.
- Instruir sobre cómo cuidar una planta y que puedan coger la rutina para el cuidado de esta, con los beneficios que les aporta.
- Concienciar sobre la importancia del reciclaje.

Actividad de tarde: CUMPLEAÑOS DE CARMEN

Ambientación / Presentación:

Esta tarde Juana, nos ha invitado a la celebración del 50 cumpleaños de su hija mayor Carmen.

Nos explica que en su casa tienen la tradición de preparar una tarde de juegos en familia y hacer una cena juntos en la fresca.

Objetivo:

- Participar en la celebración familiar

JUEGOS DE CUMPLEAÑOS

Nos explica que como tradición siempre juegan a los mismos juegos que son:

JUEGO 1: El pichi.

- Los participantes del juego se dividen en dos grupos.
- En el campo de juego se delimitan 8 bases y un área donde se colocará el pichi.
- Los equipos se separan por el equipo bateador y el que recoge.
- El pichi, integrante del equipo que recoge, lanzara la pelota al integrante del equipo bateador que le toque batear, este si consigue batear la pelota tendrá que correr hasta una base.
- El equipo recogedor tendrá que correr en busca de la pelota y pasársela al pichi, cuando este grite PICHI se comprobará que el bateante este en una base, si se encuentra en mitad de dos o no ha llegado a la primera, este quedara eliminado.
- Si al lanzar la pelota, el equipo recogedor consigue cogerla en el aire, se cambiaran los equipos y el equipo bateador pasará a ser recogedor y el que era recogedor pasará a batear.
- Cada vez que un bateador consiga dar la vuelta, pasando por las 8 bases y llegue al área inicial de bateo se sumara un punto. Con 2 puntos puedes salvar, en caso de que existan, a una persona eliminada.

Objetivos terapéuticos del juego:

- Trabajar la motricidad gruesa
- Trabajar la coordinación oculo-manual
- Trabajar en equipo

JUEGO 2: Coger colas.

- Para este juego se dividen los participantes en dos grupos y se les reparten a cada equipo un pañuelo de un color, por ejemplo al equipo uno de color verde y al equipo dos de color rojo.
- Este pañuelo se lo colocaran como su fuese una cola, enganchado en la parte trasera del pantalón.
- Cuando se indica el inicio del juego los participantes empiezan a correr con el objetivo de conseguir robar las colas del equipo contrario. Si el equipo contrario lo consigue y te quedas sin cola, estarás eliminado y tendrás que apartarte del campo de juego.
- El juego termina cuando se un equipo consiga eliminar todos los participantes del otro equipo.

Objetivos terapéuticos del juego:

- Trabajar la motricidad gruesa
- Trabajar la motricidad fina para coger las colas

La cena de esta noche, siguiendo con la temática de la tarde (celebración del cumpleaños de Carmen), se pedirá a los trabajadores de la casa si sería posible realizarla al aire libre.

Actividad de noche: RELAJACIÓN

Ambientación / Presentación:

El primo Sandro, les explica que se encarga de realizar excursiones por la zona y les invita a unirse a una excursión que tiene organizada mañana por la zona. Es por eso que con su novio Javier, especializado el yoga y mindfulness les ofrece hacerles un taller de relajación para que puedan descansar y mañana coger la excursión con más fuerzas.

Objetivo:

- Hacer una actividad de vuelta a la calma, para que puedan descansar mejor

ACTIVIDAD DE RELAJACIÓN

Se realizará en una sala amplia y con un clima de silencio, se les pedirá a los participantes que vayan a buscar su almohada.

Se estiraran todos por la sala y se creara un ambiente con baja luz y una música suave.

El monitor que dinamice la sesión (disfrazado de Javier), se encargara de realizar una relajación guiada.

Objetivos terapéuticos de la sesión:

- Darles estrategias para el manejo de su relajación
- Entrenar el controlar su respiración, para poder controlar esas situaciones que les puedan provocar estrés.

Centro de interés: ABUELOS

Día: 4	Sub-tema: RUTA
--------	----------------

Actividad de mañana:

Ambientación / Presentación:

Como ya les comentó ayer, el primo Sandro les invita a hacer una excursión. Les explica que tienen que coger todos su mochila, la cantimplora, ponerse crema solar, la gorra, zapatillas de deporte y uso calcetines un poco altos para evitar las rozaduras.

También les explica que se les repartirá a cada uno el almuerzo y la comida y que deben guardárselo en la mochila.

Objetivos:

- Realizar una ruta por la zona alrededor de la casa de los campamentos.

La excursión va a ser de aproximadamente unos 10km en total, tiene que ser una excursión que puedan realizar cómodamente los niños de entre 6-10 años.

La duración va a ser prácticamente de todo el día.

Objetivos terapéuticos de la sesión:

- Hacer una actividad que promueva el ejercicio físico.
- Conocer un poco más sobre la zona donde este situada la casa de los campamentos.
- Salir de la zona de confort, que en este caso sería la casa donde nos alojamos, y ofrecer nuevos estímulos.
- Trabajar las habilidades sociales

Taller: RUTA

EXCURSIÓN

Actividad de tarde: RUTA

Al llegar a la casa, más o menos sobre las 5-6 de la tarde, después de merendar se les propondrá ir a la piscina.

Sin tener ninguna actividad preparada, sino que a modo de baño libre.

Actividad de noche: JUEGO DE LOS SONIDOS

Ambientación / Presentación:

La abuela Juana va a buscarlos, porque tiene una cosa muy importante que contarles.

Les cuenta que ella des de pequeña cree en unos animales mágicos que viven por el bosque de esa zona, estos animales solo salen una noche al año y les propone ir a buscarlos.

Les explica que solo van a conseguir encontrarlos si van muy en silencio y escuchan sus ruidos, tienen que tener mucho cuidado porque estos podrían asustarse.

Objetivo:

- Encontrar los animales mágicos que les nombra la abuela Juana.

JUEGO DE LOS SONIDOS:

Los monitores disfrazados de animales fantásticos, se esconderán por la zona del bosque de la casa.

Cada uno de ellos llevará un objeto que produzca un sonido, este objeto puede ser un instrumento, como por ejemplo una marca, o simplemente un bote que al golpearlo produzca un sonido concreto.

Los participantes van a dividirse en subgrupos para buscar a los animales y se le entregara a cada grupo una cartulina con la foto de los 8 animales que deben buscar.

Una vez empieza el juego los monitores empezaran a realizar los sonidos y los niños guiándose por lo que oigan tendrán que ir encontrándolos.

El juego termina cuando todos los grupos consigan encontrar a todos los animales.

Objetivos terapéuticos del juego:

- Trabajar la estimulación sensorial, a nivel auditivo
- Trabajar la orientación
- Trabajar en equipo
- Trabajar las habilidades sociales

Centro de interés: ABUELOS

Día: 5

Sub-tema: ULTIMO DÍA

Actividad de mañana: RECOGER

LA actividad de mañana va a consistir en ordenar y recoger sus habitaciones, hacerse las maletas, recoger el patio, hacer una ronda para preguntar de quienes son los objetos perdidos...

Taller: COCINA

Juana, como despedida les propone enseñarles la receta secreta de su pastel de obleas, que encanta a toda su familia.

El taller va a consistir en dividir a los niños por los subgrupos y hacer la recta del pastel de obleas y chocolate, cada grupo va a estar dinamizado por su monitor de referencia.

Finalmente a modo de despedida merendarán pastel de obleas todos juntos con los abuelos Juana y Pedro.

Objetivos terapéuticos de la sesión:

- Trabajar motricidad fina
- Trabajar la secuenciación de pasos, con la receta de cocina
- Trabajar en equipo
- Trabajar las habilidades sociales
- Hacer una actividad con un resultado muy claro, el pastel y que puedan comérselo para aumentar la satisfacción y el sentido de productividad de los niños.

Actividad de tarde: MALETAS Y DESPEDIDA

Las familias llegarán sobre las 5 para recoger a sus hijos, se les dejará un tiempo para que se reencuentren con ellos y estos puedan enseñarles la habitación donde dormían, la piscina...

Finalmente se les reunirá a todos en una sala, donde con un proyector se les pasará un video recopilatorio de fotos y videos de estos 5 días.

Nos despediremos y podrán irse a sus casas.