

GÉNERO	Técnico
EDAD	Juvenil - adulto
Nº PÁGINAS	181
FECHA LANZAMIENTO	2018
CÓDIGO	T-001



## ¿A QUÉ JUGAMOS? INCLUSIÓN DEL ALUMNADO CON TEA EN EL TIEMPO DE RECREO

CARLOS GARCÍA JUNCO

### SINOPSIS

El proyecto ¿A qué jugamos?, tiene como objetivo desarrollar y aumentar las habilidades sociales y comunicativas en el alumnado con TEA, debido a las situaciones de aislamiento observadas durante las actividades educativas compartidas con sus iguales, especialmente en los periodos de recreo.

Las dificultades comunicativas y en habilidades sociales, sumado a sus dificultades académicas, hacen que sean niños con altos porcentajes de fracaso escolar, adema de sumarse otros factores de riesgo social: La exclusión social y el acoso escolar o bullying.

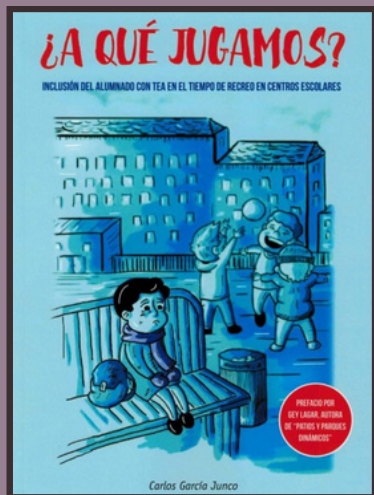
El proyecto intenta mediante la introducción de diversos juegos y apoyos en el recreo, revertir la situación de aislamiento que sufren diariamente niños y niñas durante su jornada escolar, aumentando de manera gradual los tiempos de interacción positiva de los mismos.

El libro incluye un estudio de caso real de un niño con TEA y un fichero de juegos con apoyos visuales adaptado a las diferentes etapas educativas de Educación Infantil y Primaria."

### SOBRE EL AUTOR

Docente en los Grados de Educación Infantil y Educación Primaria en los que imparte asignaturas relacionadas con atención a la diversidad e inclusión educativa.





GÉNERO Técnico  
 EDAD Juvenil - adulto  
 Nº PÁGINAS 181  
 FECHA LANZAMIENTO 2018  
 CÓDIGO T-001



# ¿A QUÉ JUGAMOS? INCLUSIÓN DEL ALUMNADO CON TEA EN EL TIEMPO DE RECREO

CARLOS GARCÍA JUNCO

## ÍNDICE

Agradecimientos.....	9
Prefacio.....	13
Prólogo.....	17
Introducción.....	21

## PARTE TEÓRICA

¿Todo el alumnado es igual?.....	27
Alumnado con necesidades educativas especiales (NEE).....	31
¿Qué es el autismo?.....	37
Desarrollo de las habilidades sociales en el alumnado con TEA.....	51
El juego en el alumnado con TEA.....	55
El recreo escolar y la inclusión del alumnado con TEA.....	61
Estrategias de inclusión en el recreo escolar.....	67

## PROYECTO ¿A QUÉ JUGAMOS?

Proyecto ¿A qué jugamos?.....	79
Metodología observacional y estudios de caso único.....	89
Valoración del proyecto ¿A qué jugamos?.....	99
Conclusiones.....	137

## FICHERO DE JUEGOS

Fichas.....	151
Bibliografía.....	175
Anexos.....	179