



El juego simbólico como instrumento de socialización en el alumnado con Síndrome X Frágil de la etapa de Educación Infantil

Peláez Serna, Nuria

*Trabajo Fin de Máster en Atención a Necesidades Educativas Especiales en Educación Infantil y Primaria
Curso 2015-2016. Universidad Rey Juan Carlos*

Tutora: María Montaña Jara González. Profesora del Máster

1. Justificación

Las personas diagnosticadas con Síndrome X-Frágil presentan una variedad de características que no tienen por qué estar presentes, y ser las mismas, en todas las personas diagnosticadas con X-Frágil, por tener una cromosomopatía. Según el Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales en su quinta edición (DSM-V, 2014), se trata de un trastorno del desarrollo neurológico debido a que en dicho síndrome se encuentra afectada la capacidad intelectual; lo que conlleva que el X-Frágil sea considerado una discapacidad intelectual pero a esto se le asocian, además, otros aspectos que hacen que las personas que lo presentan tengan problemas en su conducta.

Los problemas conductuales dan lugar a desobediencias, rabietas, impulsividad, falta de atención... lo que suele conllevar dificultades en las habilidades sociales. Estas son muy importantes en el desarrollo de las personas ya que permiten comunicarnos con los demás de forma eficaz, mantener relaciones interpersonales satisfactorias, sentirnos bien al relacionarnos con otras personas y conseguir que los demás no nos impidan lograr nuestros objetivos (Roca, E. 2005). Por esta razón, es necesario que a las personas que sufren de Síndrome X-Frágil se les ayude a encontrar estrategias desde una edad temprana para conseguir mejorar sus habilidades sociales tanto con sus iguales como con los adultos.

La estrategia que en este trabajo se propone para el desarrollo de las habilidades sociales en niños y niñas diagnosticados con Síndrome X-Frágil durante la edad temprana es el uso del juego simbólico. Previamente, es necesario decir que el juego tiene un papel muy importante en la infancia ya que es la principal forma de adquisición de los conocimientos que se desarrollan a lo largo de esta etapa educativa como así lo defienden Jean Piaget (1959), Lev Vygotsky (1924), Gross (1902) entre muchos otros.

En la propuesta de J. Piaget (1959),

sobre la clasificación del juego, el simbólico es desarrollado por niños de 2 a 7 años siendo una actividad lúdica que puede programarse como actividad didáctica posibilitando así la adquisición y fortalecimiento de nuevas y viejas conductas. De igual manera, Vygotsky (1924) establece que el juego simbólico es una actividad social en la cual, gracias a la cooperación con otros niños, se logra adquirir papeles o roles que son complementarios al propio; además señala como el niño transforma algunos objetos y los convierte en su imaginación en otros que tienen para él un significado distinto. Estas son algunas de las razones por las que la utilización del juego simbólico cobra gran relevancia en las aulas de educación infantil y por lo que se propone para lograr el objetivo de este trabajo, el desarrollo de las habilidades sociales como herramienta para favorecer la socialización del alumnado con X-Frágil en la etapa de educación infantil.

2. Marco teórico

2.1. Introducción

Considerado como una enfermedad rara por la Federación Española de Enfermedades Raras (FEDER) debido a que afecta a un número limitado de la población total, el Síndrome X-Frágil, también conocido con el nombre de Síndrome de Martin-Bell, es uno de los trastornos hereditarios más frecuentes debido a una anomalía en el gen llamado FMR1, que es el encargado de producir la proteína que evita la aparición de la discapacidad intelectual. El defecto en este gen, hace que el cromosoma X no pueda producir la proteína que normalmente fabrica (American College of Medical Genetics, 1994).

En las aulas están matriculados alumnos diagnosticados con este síndrome, que puede conllevar dificultades en las distintas áreas de desarrollo, las cuales traducidas al ámbito educativo da lugar a la presencia de necesidades educativas especiales. Los ámbitos afectados son aquellos destinados al lenguaje, al desarrollo motor así como al cognitivo

y al conductual. La dificultad en este último, hace que estas personas presenten problemas en sus habilidades sociales siendo entendidas estas como "el conjunto de habilidades y capacidades para el contacto interpersonal y la solución de problemas. Son habilidades que se aplican en actividades básicas hasta avanzadas" (Goldstein, 1980).

El juego simbólico es una actividad lúdica y social como así lo señalaron en sus distintos trabajos autores como Piaget (1959) y Vygotsky (1924). Esto permite la posibilidad de poder desarrollar estrategias para aprender, eliminar o perfeccionar conductas de forma lúdica a través de la representación de situaciones, que requieren un tipo de comportamiento, a las que se debe enfrentar el sujeto en su día a día. Por esta razón, el juego simbólico puede ofrecer una oportunidad para mejorar las dificultades que presentan los niños y niñas con X-Frágil en el ámbito social.

2.2. El síndrome X-Frágil

2.2.1. Definición y epidemiología

El Síndrome X-Frágil (SXF) es un trastorno hereditario y genético que afecta al cromosoma X al tener uno de sus brazos parcialmente defectuoso. En dicho brazo se encuentra el gen FMR1 que es el encargado de producir la proteína que evita la aparición de la discapacidad intelectual en las personas. Al encontrarse dañado, el cromosoma X produce poco o nada de este tipo de proteína. Por esta razón, este trastorno es una de las formas más comunes, junto al Síndrome de Down, de discapacidad intelectual.

Las cifras de incidencia en la población (Turner, 1996; 64: 196-7; De Vries, 1997; 61: 660-7) convierten al Síndrome X Frágil en la primera causa hereditaria de retraso mental y en la segunda cromosomopatía (después del Síndrome de Down). La frecuencia estimada, en todo el mundo, supone que 1 de cada 4000 varones y 1 de cada 6000 mujeres están afectados por la enfermedad. En el caso de portadores se estima 1 cada 260 mujeres y 1 por 800

hombres (Rousseau, 1995; 57: 1006-18). Estas cifras extrapoladas a España pueden hacer concluir que existen alrededor de 10.000 afectados y 100.000 portadores aunque en España no existe un censo que contemple la totalidad de los casos, y se considera que alrededor del 80% están por diagnosticar (De Diego, 1998).

2.2.2. Características

De igual manera que no existen dos personas iguales en el mundo, no existen dos personas afectadas por el Síndrome X-Frágil que presenten las mismas características. A continuación se exponen los signos que pueden presentar agrupándolos según diferentes ámbitos del desarrollo.

Teniendo en cuenta el ámbito motor, muchas de las personas con este síndrome presentan una serie de rasgos externos que tienden a ser más visibles conforme el sujeto va creciendo. Suelen presentar una cara alargada y estrecha, sus orejas suelen ser grandes y despegadas y con una frente y mentón bastante prominentes. Además, los varones tienen unos testículos muy grandes. Por otro lado, poseen características relacionadas con el tejido conectivo que hacen que presenten hipotonía muscular e hiperelasticidad en las articulaciones, pies planos, un paladar arqueado y alto con una dentición apiñada. Estos trastornos que presentan en el tejido conectivo hacen que sean más propensos a tener problemas cardíacos.

Relacionado con el ámbito lingüístico, este suele aparecer de forma tardía, emplean un lenguaje repetitivo (ecolalia) y suelen presentar dificultades en la comprensión así como en la expresión.

En relación al ámbito socio-afectivo, suelen ser personas que, probablemente, presenten problemas en sus habilidades sociales que les dificulta la relación con su entorno; esto puede ser causado por la ansiedad social que tienen, una timidez extrema que les suele llevar a una conducta de evitación así como reacciones emocionales desmesuradas ante los problemas. Todo ello hace que se piense

que tienen un comportamiento de tipo autista.

Por último, en el ámbito cognitivo, presentan una discapacidad intelectual, déficit de atención e hiperactividad lo que ocasiona que presenten dificultades en las matemáticas así como en la lectoescritura. De la misma manera también presentan una serie de cualidades más positivas como son una buena memoria a corto plazo, memoria visual y capacidad, gran sentido de la orientación y del humor. Esta afección del ámbito cognitivo es lo que determina, en gran medida, que estos niños y niñas sean considerados como acnes y necesiten de acciones pedagógicas específicas.

2.2.3. Discapacidad intelectual

La Asociación Americana de discapacidades intelectuales y del desarrollo (AAIDD, antes AAMR) recoge en su 11ª edición (2010) la siguiente definición de discapacidad intelectual:

“La discapacidad intelectual se caracteriza por limitaciones significativas tanto en el funcionamiento intelectual, como en conducta adaptativa, tal y como se ha manifestado en habilidades adaptativas, conceptuales y prácticas. Esta discapacidad se origina antes de los 18 años”

Es decir, implica una serie de limitaciones en la persona para funcionar en su vida diaria y para responder ante distintas situaciones y contextos diferentes.

Durante muchos años se ha estado utilizando el término de retraso mental haciendo referencia a un rasgo del individuo (Verdugo, 1994). Pero paulatinamente este ha ido cayendo en desuso y ha sido sustituido por el término de discapacidad intelectual, terminado así con el carácter peyorativo que llevaba asociado el significado de retraso mental anterior.

La Encuesta de Discapacidad, Autonomía personal y situaciones de Dependencia (EDAD), realizada por el Instituto Nacional

de Estadística (INE) en el año 2008, establece que esta discapacidad intelectual viene afectando alrededor del 1 al 3% de la población española; siendo esta la discapacidad de mayor prevalencia entre las personas. Entre las causas que pueden generar este tipo de discapacidad, ya sea antes, durante o después del embarazo, se encuentran las siguientes:

- Trastornos genéticos: transmitidos al niño a través de los genes en el momento de la concepción. Como son el Síndrome X-Frágil, el Síndrome Lesch-Nyhan...
- Trastornos cromosómicos: alteraciones durante el proceso de disposición de los cromosomas. Entre estos se encuentran el Síndrome de Down, de Angelman...
- Causas biológicas y orgánicas: por razones como traumatismos en el cráneo, enfermedades como el sarampión o la rubeola durante el embarazo o infecciones.
- Causas ambientales: por consumo de drogas o alcohol, ausencia de atención sanitaria, carencias alimentarias durante el embarazo, entre otras.

Clasificación

En la 5ª edición (2014) del Manual Diagnóstico y Estadístico de Trastornos mentales (DSM-V) de la Asociación Americana de Psicología, la discapacidad intelectual se clasifica atendiendo al cociente intelectual, cuyo rango de normalidad está situado entre el 80-110, en:

- Leve: alumnado con un CI que se sitúa entre 55-70.
- Moderado: alumnado con una puntuación en el CI entre 35-55.
- Grave: alumnado con CI situado entre el intervalo 25-35.
- Profundo: alumnado con un CI por debajo del intervalo 20-25.

Otra clasificación es la que establece AAIDD (2002), anteriormente AARM, y es

atendiendo a la intensidad de los apoyos educativos que requieren los estudiantes con discapacidad intelectual para mejorar su funcionamiento académico y se pueden identificar cuatro tipos:

- Intermitente: recibe el apoyo en períodos breves, solo cuando es necesario.
- Limitados: donde la intensidad de los apoyos se caracteriza por su consistencia en el tiempo pero por un tiempo limitado.
- Extensos: apoyos que se caracterizan por la implicación regular y no son limitados en el tiempo.
- Generalizados: apoyos caracterizados por su constancia, alta intensidad y provisión en diferentes ámbitos, pudiendo durar toda la vida.

Los niños y niñas con X-Frágil suelen presentar una discapacidad intelectual moderada. Este perfil da la oportunidad que estos niños puedan acudir a un centro ordinario con, con apoyos especializados, fomentando así los principios de la normalización e inclusión.

2.3. El alumnado con Síndrome X-Frágil

Una vez expuesto qué es el Síndrome X-Frágil, las características generales y el grado de discapacidad que pueden presentar, se aborda al alumnado con X-Frágil en la etapa de educación infantil, objeto de este trabajo.

Las características relacionadas con el ámbito motor que suelen presentar este tipo de alumnado son: dificultades para acceder a su imagen personal y esquema corporal, pobre equilibrio, retraso en la adquisición de patrones motrices básicos (coordinación, motricidad fina y gruesa), alteraciones en el tono muscular debido a su hipotonía y dificultades en la percepción espacial y temporal.

Relacionado con el ámbito comunicativo-lingüístico, las características que suelen aparecer en niños y niñas con X-Frágil

son las siguientes: dificultad en la pronunciación de los sonidos lo que les provoca no poder formar palabras o frases, de esta deriva la dificultad para organizar los elementos de una oración. Suelen presentar problemas en la comprensión de conceptos abstractos lo que hace que afecte a su expresión. La velocidad y ritmo del habla también se ven afectados y por último, dificultad para mantener una conversación. Todo ello, aporta una serie de desventajas a la hora del aprendizaje de la lectura y la escritura.

En el ámbito cognitivo, son alumnos que presentan dificultad a la hora de concentrarse en la realización de una tarea debido a la atención dispersa y débil, a la hiperactividad y al escaso número de estímulos que le suelen resultar interesantes. Llevan a cabo movimientos estereotipados cuando una situación les produce ansiedad, muestran apego ante actividades que están dentro de una rutina conocida gracias a la anticipación y estructuración de estas. Presentan problemas de integración sensorial lo que les ocasiona la dificultad para entender e integrar diferentes estímulos así como un rechazo al contacto ocular.

Y por último, un ámbito muy importante en los niños y niñas es el relacionado con lo social y afectivo ya que es un referente en los anteriores. Este suele asemejarse a las alteraciones que presentan los trastornos del espectro autista. Las alteraciones que suelen mostrar son una alta impulsividad e inatención, hiperactividad. A menudo, muestran angustia ante situaciones nuevas que les puede causar una timidez extrema, con evitación del contacto ocular, o ansiedad. Muestran adhesión a las rutinas, las cuales le otorgan tranquilidad. Presentan estereotipias ante situaciones de excitación (aleteo de manos, puños en la boca, etc.).

La mayoría de niños presentan una defensa táctil, es decir, actúan negativamente hacia el contacto físico de otras personas. Todo ello hace que presenten una dificultad de socialización con sus iguales al no poseer las habilidades

necesarias para establecer relaciones y de ahí la importancia de que reciban ayuda para su desarrollo.

Teniendo conocimiento de cuáles son las características que pueden estar presentes en este tipo de alumnado y que les pueden ocasionar una serie de dificultades a lo largo de su etapa educativa, se debe establecer necesidades educativas especiales para que estas puedan ser atendidas y alcanzar así el máximo desarrollo de sus capacidades.

Según la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la Mejora de la Calidad Educativa (LOMCE) se considera alumno con necesidades educativas especiales "aquel que requiera, por un período de su escolarización o a lo largo de toda ella, determinados apoyos y atenciones educativas derivadas de discapacidad o trastornos graves de conducta".

Los alumnos objeto de este estudio van a ser considerados acnes ya que requieren la presencia de apoyos para favorecer su desarrollo integral. Entre las necesidades educativas especiales que pueden presentar se encuentran las siguientes:

NEE relacionados con el ámbito lingüístico:

- Necesidad de apoyo específico por parte de la maestra especialista en Audición y Lenguaje para desarrollar capacidades comunicativas.
- Necesidad de sistemas de comunicación para establecer relaciones unívocas entre una imagen real y la comprensión de la misma.

NEE relacionadas con el ámbito cognitivo:

- Necesidad de apoyo específico por parte de la maestra especialista en Pedagogía Terapéutica.
- Necesidad de apoyo individualizado por parte del tutor guiándole pero ofreciéndole su espacio de acción.
- Necesidad de que se realicen adaptaciones curriculares significativas o no significativas.

- Necesidad de desarrollar capacidades cognitivas básicas para realizar aprendizajes: atención, memoria, razonamiento, secuenciación, discriminación visual y auditiva, etc.

NEE relacionadas con el ámbito socio-afectivo:

- Necesidad de un entorno escolar altamente estructurado, estable y con límites claros, procurando la anticipación de situaciones.
- Necesidad de mejorar el autocontrol y la regulación de su comportamiento en situaciones de juego, rutinas y tareas escolares, pudiendo resultar útil el aprendizaje de autoinstrucciones (según la edad).
- Necesidad de tiempos de movimiento y de minutos fuera del aula para romper con las fijaciones propias del síndrome.
- Necesidad de un modelo para actuar positivamente, alejándose de conductas disruptivas.
- Necesidad de desarrollar habilidades de interacción social para potenciar su inclusión.

Otras NEE:

- Necesidad de que se llegue a acuerdos para la actuación coordinada de los diferentes profesionales que intervienen con el/la niño/a (profesorado del centro, equipo de apoyo, profesionales externos, servicios sociales...) para conseguir el mejor desarrollo personal.
- Necesidad de que se planifique cuidadosamente la colaboración familiar.

Llevar a cabo estas NEE les otorga una serie de beneficios que les mejorará su instancia en durante la etapa educativa.

Aunque se trata de un síndrome que hasta el momento no tiene cura se puede favorecer el desarrollo lingüístico, social, emocional y cognitivo mediante adaptaciones de las NEE mencionadas anteriormente y si se interviene eficazmente de forma temprana.

Son alumnos que suelen presentar una gran capacidad de imitación, lo que se puede aprovechar para trabajar aspectos del área social y así favorecer su socialización. Además, gracias a la buena memoria a largo plazo que poseen, una vez que aprenden algo no se les suele olvidar.

El problema se encuentra en pasar los aprendizajes a la memoria a largo plazo por lo que es necesario el uso de múltiples herramientas y estrategias. La buena capacidad visual hace del uso de material gráfico, como por ejemplo, los pictogramas (Véase Anexo I), un elemento primordial para la intervención psicopedagógica; es una herramienta de aprendizaje así como de comunicación.

Todo ello requiere de la importancia de la coordinación de las personas y profesionales que intervienen con el niño. Suelen tener dificultades para cumplir con los objetivos establecidos en la etapa educativa en la que se encuentran pero gracias a los apoyos que tienen y a las estrategias que les ofrecen, alcanzan los objetivos propuestos para ellos.

2.4. El juego simbólico

2.4.1. Definición y características

La Asamblea de la Organización de las Naciones en la Declaración de los Derechos del Niño, de 30 de noviembre de 1959, reconoce el derecho al juego en su principio 7: "El niño deberá disfrutar plenamente de juegos y recreaciones; la sociedad y autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho".

Son numerosos los autores que han dado una definición sobre qué se entiende por juego. Puede destacarse la definición dada por Guy Jacquien en su obra *La educación por el juego* (1954), entendiéndolo como "una actividad espontánea y desinteresada que exige una regla libremente escogida que cumplir o un obstáculo que vencer. El juego tiene como función procurar al niño el placer moral del triunfo". Este no es solo visto como actividad lúdica sino también como actividad social (Vygotsky, 1924).

Por esta razón, se considera el mejor medio educativo para favorecer el aprendizaje de las distintas áreas. Razón por la cual, la Teoría del juego de Piaget (1956) tiene tanta importancia en este hecho; dicho autor, a través de la obra

La formación del símbolo del niño (1959), propone una clasificación del juego: Juegos de simple ejercicio (0-2 años), el Juego simbólico (2-7 años) y el Juego reglado (7-12 años). De estos, el juego simbólico es aquel que se utiliza a la edad a la que va dirigida la propuesta a realizar.

El juego simbólico se define como "la representación ficticia (de carácter lúdico) de un objeto ausente, mediante la comparación entre un objeto presente y otro imaginativo" (Piaget, 1959). Es decir, permite crear situaciones mentales y combinar hechos reales con imaginativos.

Respetando las características que el juego general posee, el juego simbólico tiene una serie de características específicas atribuidas por Freud, Groos, Piaget o Vygotsky como son:

- "Hacer como sí...": acciones que simulan algo: dormir, llorar, volar un avión, etc.
- Utilizar objetos sobre los que se realizan acciones de ficción.
- Imitación lúdica.
- Asimilación deformante de la realidad: invención de escenas con escasa verosimilitud, es decir, que no se ajustan a la realidad.
- No tiene papeles bien definidos y establecidos
- Ajuste progresivo de la realidad: diferenciación de papeles.
- Implica una representación de roles con un argumento y un contenido.
- Acciones relacionadas a cada papel (pinchar, abrir la puerta, pintar, etc.).
- Relación de los objetos utilizados con la acción.

2.4.2. Otros casos de éxito

La relación de trabajos, ya sean académicos o científicos, relacionados con el juego simbólico es numerosa, lo que destaca la importancia que tiene este en el desarrollo de los niños así como herramienta principal en el aprendizaje de diferentes contenidos y de la adquisición de aspectos sociales. Muestra de ello, son los trabajos que autores como Piaget, Vygotsky, Decroly, entre otros, iniciaron con referencia a esta temática y que han dado lugar a multitud de trabajos de autores no tan conocidos pero también relevantes como “El juego simbólico” de A. Velasco y J. Abad (2011), “Creatividad y aprendizaje: el juego como herramienta pedagógica” de N.B Morón y A. Goldstein (2008).

De la misma manera, el tema tratado en los apartados anteriores sobre el síndrome X-Frágil, también cuenta con numerosos trabajos de investigación que ofrecen un acercamiento a este trastorno.

Sin embargo, no sucede lo mismo con la unión de ambos temas en lo referente a trabajos científicos. Sí se pueden encontrar distintos foros o blogs de maestros y maestras que cuentan sus propias experiencias en cuanto a los temas que se quieren relacionar. Esto se puede deber al desconocimiento que todavía existe en cuanto a este síndrome, probablemente por la baja incidencia mencionada con anterioridad, y la semejanza que se le quiere atribuir a este con otros trastornos, en cuanto a características más superficiales se refiere pero que no guardan ninguna relación en cuanto a su problemática más específica. La escasa, o nula existencia, de trabajos que relacionen ambos temas pone en evidencia la importancia de llevar a cabo investigaciones o propuestas sobre el tema abordado.

3. Propuesta de mejora

3.1. Características de la propuesta

3.1.1. Concreción de la propuesta

Como se menciona en el capítulo I de este trabajo, las personas con X-Frágil

poseen dificultades para las conductas sociales. Por esta razón, la propuesta que se plantea tiene como objetivo mejorar las habilidades sociales de los niños de educación infantil que sufren de Síndrome X-Frágil a través del juego simbólico. Este se puede utilizar tanto en el aula como en aquellos otros espacios del centro escolar donde se pueda producir el juego simbólico tales como son el patio o el aula de psicomotricidad. Se debe aprovechar las primeras edades para adquisición de la mayor parte de los conocimientos en los diferentes ámbitos ya que esto influye en las etapas posteriores. En este caso, para favorecer la socialización de estas personas.

La utilización del juego simbólico se justifica porque a través del mismo, se puede representar distintas situaciones de la vida real que requieren, y llevan asociadas, determinadas habilidades sociales. Por lo tanto, este permite que en el aula de infantil se pueda trabajar el desarrollo o la adquisición de determinadas conductas sociales básicas mediante la reproducción de situaciones que lleven asociadas relaciones comunicativas como, por ejemplo, dar las gracias cuando te dan algo, pedir las cosas por favor así como la expresión y el reconocimiento tanto de sus propias emociones como las de otras personas.

Todo ello se trabaja de manera conjunta en las áreas curriculares de la etapa educativa de Educación Infantil como así lo establece la legislación vigente como el Real Decreto 1630/ 2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación Infantil así como el Decreto 17/2008, de 6 de marzo, del Consejo de Gobierno, por el que se desarrollan para la Comunidad de Madrid las enseñanzas de la Educación Infantil. Dicha legislación divide las áreas de trabajo en tres: Área del conocimiento de sí mismo y autonomía personal, Área de conocimiento del entorno y Área de lenguajes: comunicación y representación.

La propuesta, al estar dirigida al desarrollo

de las habilidades sociales mediante el uso del juego simbólico para favorecer la comunicación entre iguales y con los adultos, se puede decir que estos contenidos se desarrollan de igual manera en las tres áreas establecidas por la legislación vigente mencionada anteriormente ya que se deben trabajar de forma conjunta e integrada, pero de forma más específica se trabaja en el área de conocimiento del entorno y autonomía personal.

3.1.2. Desarrollo de la propuesta

Para llevar a cabo la propuesta, se desarrollan diferentes actividades donde se trabajan las habilidades sociales utilizando, como se ha mencionado anteriormente, el juego simbólico como herramienta principal. Estas actividades se pueden realizar en los diferentes rincones que existen dentro del aula de infantil así como en otros espacios donde el docente está presente como pueden ser la sala de psicomotricidad o el aula de música. Aunque en un principio las actividades que, posteriormente, se van a plantear están dirigidas para realizarlas en las aulas de referencia a las que acude el alumno con X-Frágil, también se pueden llevar a cabo en otras dependencias del colegio como por ejemplo, en el patio ya que es un momento donde pueden aparecer distintos conflictos y en el que los niños con necesidades presentan muchas dificultades en el juego. Además, es un espacio donde hay niños de otras aulas de infantil con los que no tienen un trato continuo, como sí sucede con los compañeros de su grupo de referencia, y esto puede ser un aspecto favorecedor para ampliar sus conductas sociales adaptadas.

El concepto de habilidades sociales engloba un gran conjunto de acciones pero, aquellas que se ven afectadas por el Síndrome X-Frágil y que, continuamente, se manifiestan en el aula son las siguientes: expresar sentimientos, llevar a cabo la escucha activa, realizar peticiones, conversar, disculparse, seguir instrucciones y participar en actividades grupales. Estas

acciones son las que se pretenden trabajar en el aula, mediante las actividades que se plantean posteriormente, para conseguir mejorar la socialización del alumno con X-Frágil. Algunas de ellas se pueden trabajar directamente realizando actividades específicas para conseguir la conducta necesaria. Sin embargo, otras se desarrollan de forma indirecta a través de los contenidos, conceptos u otros juegos que se trabajen en el aula ya que, ciertas formas de trabajo llevan asociadas determinadas habilidades sociales, lo que hace que estas no se trabajen de forma específica a través de una actividad.

Es necesario mencionar que durante la realización de las actividades pueden aparecer momentos de nerviosismo, frecuentes en el alumno con X-Frágil, que dificultan el aprendizaje de lo que en ese momento se está trabajando. Por esta razón, es conveniente crear un espacio destinado a la relajación donde el alumno pueda desconectar de lo que está realizando para calmarse y poder retomar la actividad que estaba realizando. Una de las técnicas que se puede emplear en dicho espacio, aunque existen muchas, es la del "mindfulness" que consiste en la concentración de la conciencia y la atención; esta se realiza masajeando poco a poco determinadas partes del cuerpo del alumno como pueden ser las piernas, los brazos o la cabeza, hasta conseguir que pase del estado de tensión, producido por la situación de estrés, al estado de relajación.

Igualmente importante es la realización de técnicas de relajación tras momentos que producen cierta excitación en los alumnos, como puede ser una actividad, un juego o un recreo, de tal forma que vuelva a la calma y así poder continuar con las actividades programadas.

3.1.3. Puesta en práctica de la propuesta

Para saber si las actividades que se van a plantear son válidas en el desarrollo y aprendizaje de conductas sociales en niños y niñas con X-Frágil, la propuesta

se pone en práctica en un aula de 3 años de Educación Infantil de un colegio situado al sur de la Comunidad de Madrid, Colegio de Educación Infantil y Primaria Virgen del Carmen. Entre sus alumnos se encuentra un alumno diagnosticado con dicho síndrome. En años anteriores hubo otro mismo caso siendo este el hermano del alumno con el que se va a poner en práctica dicha propuesta.

Para ello se solicita la autorización verbal a la Dirección del centro, al tutor del grupo y a las familias de todos los alumnos del mismo, incluida la del alumno con X-Frágil con la que se mantiene una reunión personal para explicar en qué consiste el trabajo y asegurándoles que todos los datos que se recojan sean anónimos y que el tutor del alumno está presente en todo momento.

El grupo donde se encuentra el alumno con X-Frágil está formado por 27 alumnos, 13 son niños y 14 son niñas. Además del alumno con X-Frágil, hay otro alumnado con NEE derivadas de una discapacidad física. En dicho grupo existe diversidad cultural ya que hay niños de diferentes culturas lo que hace que en la clase haya alumnos procedentes de países como Marruecos, Colombia, República Dominicana y Rumanía. Se trata de un grupo tranquilo donde la docente trabaja de formar continua el respeto a aquellos niños que son especiales, sin olvidarse de los contenidos que marca el currículo.

Todas las actividades planteadas se llevan a cabo teniendo en cuenta el proyecto con el que se trabaja en el aula, es decir, guardan relación con los contenidos a desarrollar en la clase. Pero también existen otros momentos en los que los alumnos se encuentran distribuidos por rincones y realizan una actividad, mediante un juego libre o dirigido, relacionado con lo están trabajando y cumpliendo con lo establecido en las áreas de trabajo para esta etapa escolar.

Para el alumno con X-Frágil, las actividades siguen una secuencia determinada ya que necesita de la rutina para que el aprendizaje sea más eficaz.

Las actividades que se plantean y desarrollan en el grupo-clase con un alumno diagnosticado con X-Frágil son diez. Estas actividades se llevan a cabo durante cuatro semanas, en sesiones de duración diferente según lo que se trabaje en la actividad.

Actividad 1: Asamblea diaria.

Actividad que se realiza en las aulas de infantil y que dentro de ella se realizan multitud de tareas. De todas ellas, destaca la de pasar lista en la que cada día un alumno es el responsable de realizar la asamblea. Para pasar lista, el alumno coge a "Uno" (el duende-mascota de la clase) tiene que hacer como si hablara la mascota. La forma de pasar lista consiste en coger unas tarjetas en las que aparece el nombre y la foto de todos los niños que forman la clase. El responsable, junto con la mascota, mira la tarjeta y hace que Uno pregunte "¿Ha venido... (el nombre de cada niño)?", a la que le sigue la respuesta del alumno que se nombra de "Buenos días". Si el alumno está presente, el responsable le coloca en la seta junto al resto de niños y en el caso de que no esté, se le coloca en la casita.

Se trata de una actividad muy completa ya que con ella se pueden trabajar muchas habilidades sociales como la escucha activa, la atención así como formas básicas de convivencia. El uso de la mascota hace se emplee el juego simbólico ya que le lleva a imitar o realizar aspectos que cree presentes en la mascota.

Duración: 30 minutos.

Actividad 2: Asamblea individual.

Aunque en esta actividad no se produce un juego simbólico, es fundamental hacer referencia a ella. Se trata de una actividad específica que se debe realizar previamente con todas aquellas actividades que se quieran trabajar con el alumno con X-Frágil debido a su necesidad de anticipar aquello que no pertenece a su rutina diaria. En ella, se

presenta el concepto, o actividad que, posteriormente, se va a desarrollar. Para ello, se hace uso de pictogramas o imágenes reales que tienen la utilidad de traducir las palabras en imágenes para que puedan comprenderlo mejor. Además, estas van acompañadas de la explicación verbal por parte de la tutora.

Duración: 10 minutos

Actividad 3: Hoy me siento...

Para comenzar con esta actividad se propone la lectura del cuento "El monstruo de colores" de Anna Llenas donde se presenta a un monstruo que tiene las emociones liadas. Tras la lectura del cuento se puede realizar una pequeña asamblea donde se realicen preguntas relacionadas al cuento ("¿Cuándo el monstruo estaba de color azul, cómo se sentía?", "¿el enfado es bueno?"...) incluso representar de forma facial las emociones que aparecen ("Vamos a poner cara de tristeza, ahora de alegría"...).

Tras esto, se propone la realización de un juego que consiste en que cada niño dibuje cómo se siente. Para ello, se reparte a cada alumno una cartulina con forma circular, representando la forma de la cara, donde tienen que dibujar su emoción. Una vez finalizado esto, se les pregunta a todos los alumnos que emoción han dibujado y se enseña al resto de compañeros. Para afianzar el conocimiento de las emociones, se va a realizar un mural donde aparezca la foto de cada niño con su nombre para que, cuando finalice el día, cada uno de ellos coloque en su casilla la emoción (contentos o tristes) que han sentido ese día en el colegio. De esta manera nos permite observar, y a ellos también, la evolución de sus emociones además de saber cómo se han sentido cada día.

Duración: 45 minutos. En cuanto a la duración de poner su emoción al finalizar cada día será de 5 minutos ya que solo tienen que dibujarla y colocarla en su casilla del mural.

Actividad 4: La cara feliz

Para esta dinámica se divide a la clase en 5 grupos, con el mismo número de miembros si es posible, y cada uno de los grupos va a formar una cara. Para ello, se coloca una cartulina, por cada grupo, en una mesa junto a las 5 piezas que forman la cara y tienen que colocar encima de la cartulina. La cara está formada por un círculo, que es la silueta de la cara, dos ojos, una boca sonriendo y una nariz.

Los grupos se colocan a unos 2 o 3 metros de distancia de la mesa donde tengan que formar su cara. Por orden, cuando lo indique la profesora, el primer miembro de cada grupo sale hacia su mesa para colocar la primera pieza de la cara (el círculo). Cuando termine, regresa a su fila y el siguiente miembro sale para colocar la pieza que le corresponde y así sucesivamente, hasta completar la cara. El resto del equipo le puede ayudar diciéndole la parte de la cara que han de colocar. Para terminar, cada grupo tienen que tener colocada la cara de forma correcta y responder a la pregunta de la maestra de: "¿Cómo está la cara?".

Otra opción es poner en cada una de las caras que deben formar los grupos una emoción distinta y que al finalizar, digan cómo está la cara (triste, feliz, enfadada o sorprendida).

Duración: 30 minutos.

Actividad 5: Qué está bien o qué está mal.

En esta dinámica de grupo tiene que decir qué habilidades sociales están bien hechas o por el contrario, si están mal. Hay dos opciones para realizarla. Por un lado, la maestra puede representar delante de todos los niños diferentes acciones, ya sea solo a través de gestos (sin utilizar ninguna palabra) o utilizando diferentes expresiones como por ejemplo, muchas gracias, perdón, no quiero, etc. Por otro lado, son los niños los que tengan representarlas. Para esta opción, se tiene que elegir entre una serie de tarjetas, que la profesora

ha realizado con anterioridad, entre las que aparecen diferentes acciones o gestos. El alumno elegido escoge de entre ellas una sola y tiene que realizar lo que en ella aparece al resto de sus compañeros. Una vez finalice, el resto de compañeros deben decir si eso es algo bueno o no. Para saber si la acción es buena o mala, la maestra les entrega a cada uno de ellos dos caritas: una feliz, que levantarán si creen que la acción es buena o correcta, o una triste si creen que no lo es. Esta última opción, da la oportunidad de que todos los alumnos tengan la posibilidad de representar algún tipo de habilidad social.

Duración: 45 minutos.

Actividad 6: ¿Qué hago bien?

Esta actividad se desarrolla a través de un juego libre pero con una serie de pautas para que realicen las acciones marcadas. Se va a llevar a cabo en el rincón de la casita, lugar donde de forma prioritaria tiene lugar el juego simbólico. En este rincón, se van a realizar diferentes situaciones de la vida cotidiana tales como poner la mesa, vestirse a través de diferentes disfraces, realizar el aseo cotidiano, etc. En todas ellas, el grupo de alumnos que se encuentre jugando en ese rincón tiene que utilizar formas de expresión como son las peticiones, dar las gracias o pedir ayuda para poder realizar la acción que se proponga ese día. Por esta razón, se trata de un juego libre ya que ellos lo desarrollan de forma libre aunque la maestra les ofrece ayuda para expresar las expresiones correctas a cada situación.

Una vez finalizado el juego, para completar y afianzar lo adquirido, en una cartulina se va a hacer una tabla en la que, en un lado, se van a poner las fotos de cada uno de los niños con su nombre al lado y, en otro lado, cada una de las acciones que se trabajen en el rincón; estas van a ir acompañadas de un pictograma para facilitar que sepan cual es la acción (Véase Anexo II). Una vez sentados todos en el suelo,

la profesora va a preguntar, a cada uno de los niños, si hacen cada una de las acciones que aparecen en la tabla en su casa. Si es capaz de hacerlas solo, va a colocar un gomet verde en la casilla correspondiente, en caso contrario, se pone un gomet rojo. Una vez completadas todas las casillas del alumno, este le dice al resto de compañeros qué actividades hace solo y cómo se siente al realizarlas por sí mismo.

Duración: 45 minutos.

Actividad 7: Dibujando al dictado.

Esta actividad se puede desarrollar en el rincón del artista que se encuentra en el aula. Los alumnos que elijan este rincón se van a convertir en pintores que van a dibujar diferentes emociones o acciones que impliquen habilidades sociales y el resto de miembros del rincón, tiene que adivinarlas. Para ello, se va a colocar, en el centro de la mesa, una serie de tarjetas en las que aparecen emociones o acciones. Cada alumno va a coger una de las tarjetas, si quiere, y va a dibujar lo que aparece en ella. Cuando finalicen, se lo enseñan al resto del grupo de artistas, los cuales tienen que adivinarlo. Existe la posibilidad de realizar preguntas al artista, en el caso de que no sea posible adivinarlo, o que la maestra sepa de qué se trata y dé pistas para que lo puedan adivinar. Una vez adivinado, se les pide que lo representen entre ellos para conseguir una mayor asimilación.

Duración: 30 minutos

Actividad 8: El supermercado.

Esta actividad se desarrolla a través de la dramatización por parte de los alumnos. En un primer momento, la maestra junto a otros docentes van a realizar la representación. Se va a representar una acción, sencilla, que tenga lugar en un supermercado como por ejemplo, comprar fruta en la frutería.

Al entrar en la tienda se debe dar los buenos días o buenas tardes (según en el momento del día en que nos

encontremos). Hay que pedir el turno, o la vez, y esperar hasta que el frutero nos atienda. Cuando ocurra esto, se va a producir un diálogo entre ambos como puede ser por ejemplo:

- Buenos días
- Buenos días, ¿Qué desea?
- ¿Me puede poner unas cuantas manzanas, por favor?
- Sí, ahora mismo. Ya está, ¿algo más?
- No gracias, eso es todo. ¿Cuánto es?
- 3 €.
- Aquí lo tiene. Muchas gracias. Adiós.
- Que tenga una buena mañana. Adiós.

Tras ellos, son los alumnos los que tienen que representar la misma situación de modo libre aunque la maestra puede ir haciendo aportaciones para así ayudarles en el empleo de las normas de convivencia básicas, o de peticiones, si en algún momento a los alumnos se les olvida.

Duración: 1 hora.

Actividad 9: ¡Sirve la mesa!

Se va a comenzar visualizando un capítulo de la serie infantil Caillou titulado "Caillou se hace camarero" en el que aparece un lenguaje conveniente a utilizar en determinadas situaciones como servir una mesa. Tras ello, se realizan una serie de preguntas para saber si los alumnos han comprendido y aprendido expresiones que se emplean de forma cotidiana en la comunicación. Tras esto, se va a reproducir esta situación en la sala de psicomotricidad combinándolo con el trabajo de los conceptos motrices que se estén trabajando en ese momento. Para ello, se va a realizar un circuito donde dos camareros tienen que llevar el pedido hasta la mesa de los clientes. (Véase Anexo III)

Para poner en marcha la actividad, se divide a la clase en dos grupos y en cada

grupo, se forman parejas. Además, cada grupo tiene su propio circuito pero con el mismo recorrido.

Los dos alumnos convertidos en camareros deben transportar una bandeja, con objetos que simbolizan el pedido, para atravesar los obstáculos que se encuentren en su camino hasta llegar a la mesa donde lo van a dejar. Pero al llegar ahí, tienen que establecer una pequeña conversación donde aparezcan expresiones como "¡Aquí tiene lo que ha pedido!", "¡Gracias! ¡Adiós!".... Tras esto, los camareros ocupan el lugar de los clientes y los clientes se marchan a la fila de su circuito para convertirse en camareros cuando sea su turno. Todos los alumnos tienen la oportunidad de ser camareros y clientes por lo van a usar las expresiones utilizadas por unos y otros.

El recorrido está formado por tres aros que van a pasar pisando en su interior. A continuación, tienen que pasar, de pie, por encima de una colchoneta y al final de esta hay una serie de bloques, con función de pared, que deben atravesar de forma lateral para llegar al aro final (la mesa) donde se van a dejar los objetos de la bandeja.

Además de trabajar la coordinación y la ayuda entre la pareja para lograr un mismo objetivo ya que si no, la bandeja se cae y no se puede servir la mesa, se trabaja la conversación utilizando expresiones necesarias para determinadas situaciones.

Duración: 45 minutos

Actividad 10: ¿Qué será?

Se va a intentar reproducir la entrega de regalos en situaciones como puede ser un cumpleaños o cualquier otro día en el que se quiera dar un regalo. Por lo que para esta actividad se cuenta con la participación de las familias ya que cada semana un alumno va a traer un objeto envuelto en papel para que no se vea de qué se trata. Los objetos guardan relación con conceptos que se están trabajando en el aula como pueden

ser las distintas formas geométricas (círculo, triángulo y cuadrado). Para ello, previamente, se informa a los padres mediante una nota.

La maestra sienta a todos los alumnos en la asamblea imitando como si estuvieran sentados alrededor de una mesa en la celebración de un cumpleaños. Como en todo cumpleaños tiene que haber la entrega de un regalo. La maestra, con un paquete en la mano, va a preguntar "¿Qué será?". A continuación, se le entrega el paquete aun alumno cualquiera diciéndole "Por favor, Iría (nombre del niño o niña que sea) ¿puedes darle el paquete a... (el nombre de otro niño que esté a su lado)? ¡Gracias!". De esta manera, todos los niños pueden tocar el paquete hasta que llegue al alumno que lo pueda abrir (cada paquete va a ser abierto por el alumno que lo ha traído) pero para ello deben repetir la frase que emplea la maestra. Si no dicen por favor o gracias no se continúa pasando el paquete. Una vez que todos toquen el paquete, empleando las palabras mágicas, se va descubrir que esconde.

Duración: 30 minutos.

3.1.4. Recursos

Las actividades desarrolladas anteriormente requieren del empleo de materiales como son: mural de una seta y de una casita, tarjetas con nombres y fotos de los alumnos, tarjetas con diferentes habilidades sociales o emociones, caritas felices y tristes, cartulinas, pinturas, tizas de colores, la pizarra, diferentes objetos envueltos en papel (pelota, regla, pirámide...), disfraces, tabla de doble entrada, pictogramas, gomets verdes y rojos, el cuento de "El monstruo de colores", vídeo de "Caillou se hace camarero", aros, pelotas, bandejas, colchonetas, bloques, un puesto de frutería, fruta variada, el frutero, clientes, cajas con piezas para formar una cara, cubiertos, platos, vasos, etc.

Es necesario decir que mientras que para el desarrollo de las habilidades sociales en

un alumno con X-Frágil no es necesario crear materiales específicos, a excepción de los pictogramas, no ocurre lo mismo cuando se tienen que trabajar con los distintos contenidos que conforman las áreas del currículo de Educación Infantil. Los materiales que se emplean, en algunos casos son los mismos, pero en muchas ocasiones tienen que estar adaptados a la necesidad de este alumno.

Pero no solo se ha contado con la utilización de recursos materiales sino que también hay que mencionar los recursos personales que han participado durante el desarrollo de estas actividades como son la presencia de la tutora del aula así como de la maestra especialista en pedagogía terapéutica y de audición y lenguaje del alumno en cuestión. Además para las actividades se requieren espacios distintos al aula de referencia como es, la sala de psicomotricidad.

3.1.5. Temporalización

Para poder desarrollar esta propuesta y que se pueda conseguir que un alumno con Síndrome X-Frágil, de 3 años, sea capaz de asimilar y poner en práctica diferentes habilidades sociales, lo más recomendable es que la propuesta se desarrolle a lo largo de todo el curso escolar ya que, las habilidades sociales, aparecen a lo largo de toda la etapa educativa porque forman parte de aquellos conceptos que se desarrollan de forma transversal.

Es cierto, como se ha planteado en la propuesta, la necesidad de diseñar actividades más específicas para conseguir la asimilación de determinadas conductas y que el sujeto pueda incorporarlas a su repertorio pero hay otras que se dan de forma espontánea a través del contacto, la imitación u observación de sus iguales o de la persona de referencia en el colegio, el tutor.

Teniendo en cuenta las actividades planteadas para poner en práctica esta propuesta, hay actividades que se pueden realizar todos los días al formar parte de la rutina de un aula de Educación Infantil

(como por ejemplo, la asamblea diaria) así como aquellas que forman parte de la rutina de trabajo del alumno con X-Frágil (la asamblea individual).

El resto de actividades se pueden desarrollar incorporándolas en dos sesiones de la semana por lo que, teniendo en cuenta el número de actividades planteadas, esta propuesta es para un mes. Pero al tratarse de actividades que no son cerradas, sino que permiten modificaciones en su desarrollo se pueden repetir a lo largo del curso escolar.

4. Evaluación de la propuesta

Para saber si la propuesta que se plantea en el Capítulo II de este trabajo es efectiva y consigue el objetivo de mejorar las conductas sociales a través del juego simbólico favoreciendo la socialización de niños con Síndrome X-Frágil, es necesario realizar una evaluación de la misma.

Se va a realizar a través de la evaluación del alumno con X-Frágil para quien se ha hecho la propuesta. Razón por la cual, la evaluación de la propuesta sigue los pasos utilizados en la etapa de Educación Infantil para la evaluación de los alumnos, siendo estos una evaluación inicial, una evaluación continua y una evaluación final.

- Evaluación inicial: para comenzar la evaluación se emplea un cuestionario con diferentes ítems que van a evaluar aquellas conductas sociales que tienen lugar, o pueden darse, en el aula. Su empleo, permite obtener información de aquellas habilidades sociales que están más desarrolladas en el sujeto o cuales no para así realizar una propuesta a justada a sus necesidades (Véase Anexo IV).

El cuestionario cuenta con 34 criterios que se responden marcando una cruz en una de las tres alternativas que se dan (sí, no o a veces). Además, aparece otra casilla denominada "Observaciones" para incluir algún tipo de nota respecto al ítem a evaluar. Dicho cuestionario es una adaptación de los criterios de

evaluación establecidos en el Decreto 17/2008, de 6 de marzo, por el que se desarrollan para la Comunidad de Madrid las enseñanzas de la Educación Infantil, para así cumplir con el currículo de la etapa.

- Evaluación continua: Durante las sesiones, se realiza una observación conductual de las interacciones que manifiesta el alumno con X-Frágil así como del resto de los compañeros. Para ello se utiliza una hoja de registro donde se anota si los objetivos diarios se cumplen y si la conducta se produce de manera espontánea o bajo las instrucciones del tutor u otra persona. Además, la observación diaria permite comprobar si las actividades que planteadas para la propuesta cumplen con los objetivos esperados o no, y en este caso, modificarlas para conseguir lo que se trabaja.

- Evaluación final: para finalizar la evaluación del propio alumno se vuelve a realizar el cuestionario utilizado en la evaluación inicial (Véase Anexo V). Mediante la comparación de las respuestas dadas en uno y otro cuestionario, se comprueba si hay, o no, una adquisición de las habilidades sociales trabajadas, si son constantes a lo largo de todo el proceso o por el contrario, desaparecen aquellas que estaban adquiridas.

Por otro lado, a los padres del alumno se les entrega, al inicio de la propuesta, unos cuestionarios (Véase Anexo VI y Anexo VII) ya que las habilidades sociales también se producen fuera del aula y esto permite comprobar si se están generalizando los conceptos adquiridos o no.

En el primer cuestionario deben responder a 10 preguntas relacionadas con aspectos de su vida cotidiana y en el segundo cuestionario, formado por 24 ítems, deben marcar la opción más próxima a la conducta que se expone.

Este cuestionario recoge diferentes habilidades sociales similares a las expuestas en el cuestionario que se realiza

en el aula pero con la distinción de que en este último se concreta si aparecen con personas de su entorno o ajenas a él. Tras la finalización de la propuesta se les entrega, de nuevo, este último cuestionario para poder comparar los resultados y comprobar si la propuesta ha sido efectiva fuera del aula.

Además de los resultados obtenidos a través de la evaluación basada en el alumno con X-Frágil, mediante la observación de la maestra como de los padres, es necesario analizar aquellos aspectos de la propuesta tales como son los objetivos propuestos, la metodología, las actividades, etc.

Para ello, se crea una evaluación del programa que valora los aspectos mencionados anteriormente debiendo elegir entre si ese ítem se ha cumplido o no (Véase Anexo VIII).

A continuación, se exponen los resultados obtenidos en el cuestionario realizado al alumno con X-Frágil para conocer las habilidades sociales que tienen lugar en el aula. Estos resultados se obtienen de la comparación de las respuestas que se obtienen al realizar el cuestionario antes de la propuesta y una vez esta ha finalizado. Dicho cuestionario está dividido en las habilidades que integran el ámbito social como son las habilidades básicas, comunicativas, emocionales y aquellas relacionadas con el juego. Para mostrar los datos obtenidos, se van a realizar diferentes gráficos.

En el gráfico 1 aparecen los datos de cada una de las habilidades que se han analizado en el cuestionario, del sujeto con X-Frágil, antes de llevar a cabo la propuesta y una vez se concluye. Para obtenerlos se ha calculado el porcentaje de aquellos ítems, que componen cada una de las habilidades que aparecen en el cuestionario, que fueron contestados afirmativamente al inicio y al finalizar la propuesta.

De este modo, la gráfica que se ha obtenido es la siguiente:

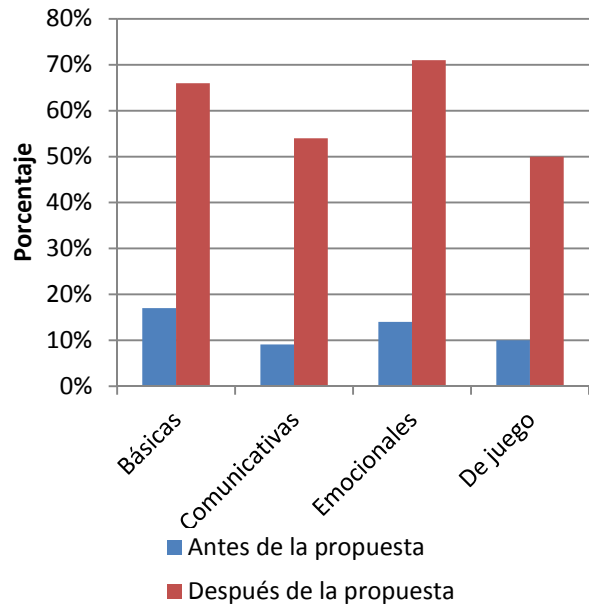


Gráfico 1. Habilidades sociales.

Tras realizar la gráfica que muestra como han variado las habilidades sociales analizadas a través del cuestionario realizado antes y después de la propuesta, en los siguientes gráficos se va a representar los datos que se obtienen al analizar cada uno de los ítems que forman parte de cada habilidad del cuestionario. La obtención de los datos se ha obtenido calculando el porcentaje de ítems que fueron contestados afirmativamente antes y después de la propuesta. Algunos de los ítems han sido agrupados ya que hacen referencia a un mismo aspecto mientras que otros son los que aparecen en el cuestionario. Además, algunos gráficos, muestran la ausencia de barras en referencia al ítem analizado. Esto se debe a que al principio de la propuesta este aspecto no estaba adquirido, o no era realizado, por el sujeto; lo que explica la ausencia de algunas de las barras que representan las conductas, o aspectos analizados, antes de la propuesta. Todos los gráficos que aparecen a continuación resultan relevantes ya que se observa la evolución del sujeto tras la finalización de la propuesta. De todos ellos, se destacan datos obtenidos sobre las habilidades que se requieren en el juego, ya que es el objeto principal de este trabajo, y las habilidades comunicativas porque estas forman parte de la mayoría de las actividades propuestas.

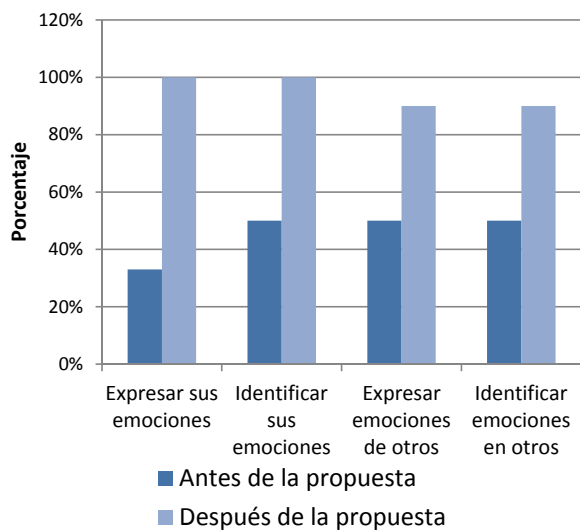


Gráfico 2. Habilidades emocionales.

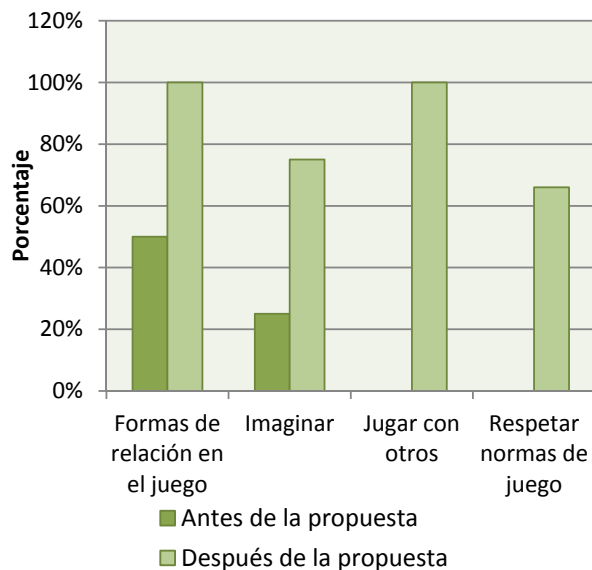


Gráfico 5. Habilidades para el juego.

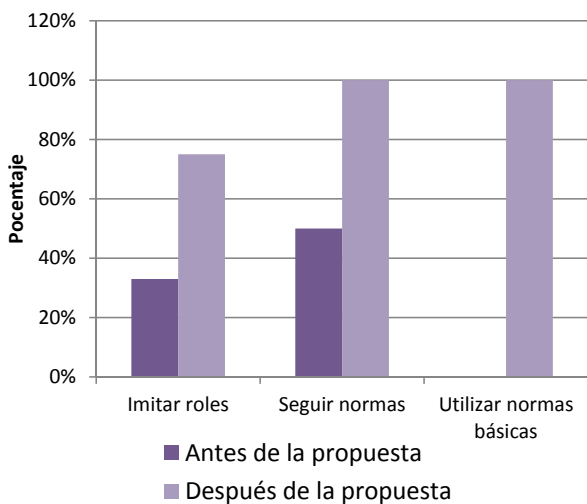


Gráfico 3. Habilidades básicas.

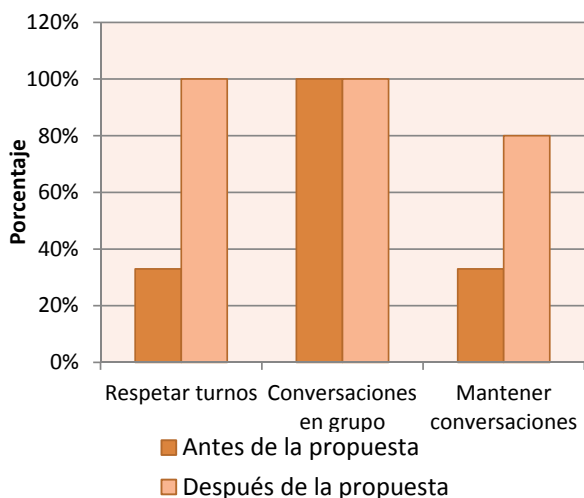


Gráfico 4. Habilidades comunicativas.

De la misma manera, se exponen los resultados obtenidos en el cuestionario realizado a los padres del niño con X-Frágil para conocer las habilidades sociales que tienen lugar en su entorno o fuera de este. Estos resultados se obtienen de la comparación de respuestas que logran al realizar el cuestionario antes de la propuesta y una vez esta ha concluido. Dicho cuestionario está dividido en el ámbito afectivo, habilidades relacionadas con el juego y habilidades comunicativas.

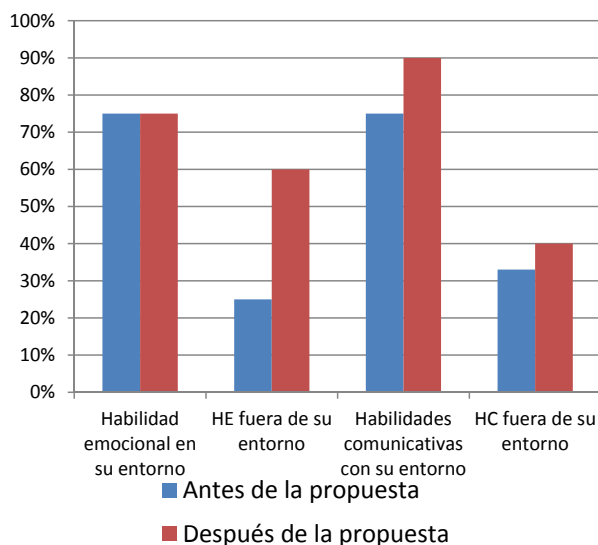


Gráfico 6. Habilidades afectivas y comunicativas.

El primer gráfico recoge las habilidades afectivas y comunicativas que muestra el sujeto con personas de su entorno como

ajenos a este. Para su obtención se ha tenido en cuenta aquellos aspectos que aparecían de forma frecuente en el sujeto según los padres.

Mención especial es el siguiente gráfico ya que en él se analiza las habilidades relacionadas con el juego donde aparecen los datos más relevantes de algunos de los ítems que forman el cuestionario.

Algunas de las barras que forman el gráfico no aparecen porque estas habilidades, antes de la propuesta, no eran realizadas por el sujeto.

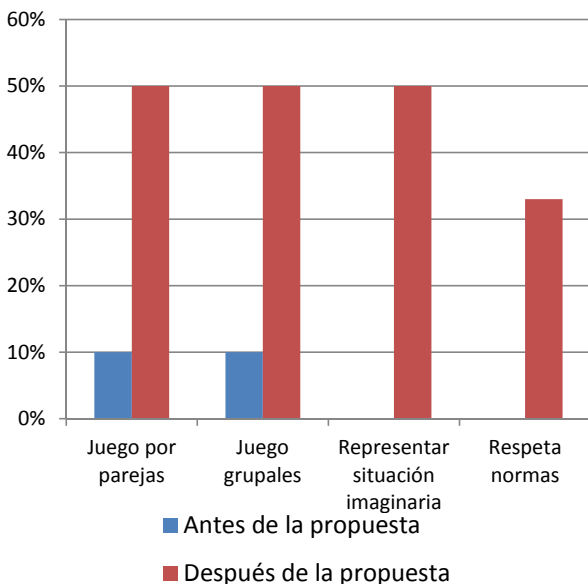


Gráfico 7. Datos más relevantes de algunos de los ítems que forman el cuestionario.

5. Conclusiones

5.1. Conclusiones

Para finalizar el presente trabajo se exponen una serie de conclusiones a las que se ha llegado tras la finalización del mismo. Antes de exponer las conclusiones que se extraen del cuestionario realizado para el alumno con Síndrome X-Frágil es necesario decir que el desarrollo de las habilidades sociales a edades tempranas es esencial ya que cuanto más asimiladas e integradas estén, proporcionan un mejor empleo en edades futuras y por lo tanto, una mejor socialización.

Expuesto esto, las conclusiones a las cuales se han llegado tras la elaboración, y la

puesta en práctica, de la propuesta son las siguientes:

- Tras evaluar las competencias que engloban las habilidades sociales se concluye que tras la propuesta todas ellas han experimentado una gran evolución siendo la competencia emocional la mejora más reseñable de todas ellas (del 13% al inicio al más del 70% al finalizar) mientras que las competencias necesarias para el juego son las que menos evolución presentan (del 10% al inicio al 50% al terminar). Esto muestra, la necesidad de seguir empleando la propuesta para conseguir que estas habilidades se desarrollen más en el sujeto en cuestión.
- Una de las habilidades más importantes asociadas al juego simbólico, junto con las habilidades propias para el desarrollo del mismo, son las habilidades comunicativas. La razón de esto se debe al empleo de la comunicación en muchos de los juegos propuestos ya que la socialización se relaciona con saber llevar a cabo una comunicación eficaz ante diferentes contextos y situaciones.
- Teniendo en cuenta el objeto de estudio en el que se ha basado la propuesta (el juego simbólico), se ha conseguido que sea capaz de evocar una situación cerca del 80% de las veces planteadas lo que lleva a pensar que en otras situaciones donde es necesaria la imaginación, el sujeto es capaz de llevarlo a cabo. La realización del supuesto en el aula favorece, del juego individual que primaba en el sujeto, que pueda establecer relaciones con otras personas cuando la situación lo demanda como así lo demuestra el 100% que se ha obtenido de los datos analizados. Esto puede ir asociado a que en un principio no era capaz de respetar las normas que se establecían en el juego mientras que, durante la propuesta, las cumple en el 60% de los casos. No es un dato muy elevado de consecución de la respuesta pero demuestra que el empleo del juego junto con su desarrollo con otros hace necesario respetar lo fijado para poder

así tener una mejor relación con su grupo.

- En el ámbito familiar, se produce generalización de la mejora de la situación de carencia en las habilidades sociales, siendo más evidente hacia personas ajenas a su entorno. De la misma manera, se ha producido una mejora en cuanto a las habilidades afectivas y comunicativas que se producen con su entorno, siendo estas más frecuentes y habituales que al inicio de la propuesta. Especial atención, son los datos obtenidos de las habilidades relacionadas con el juego. Al principio de la propuesta, muchas de ellas no eran realizadas por el sujeto y tras el desarrollo de la misma, se puede decir, que estas están siendo incluidas en su conducta y que hace uso de ellas. Por tanto, se puede decir que el desarrollo de la propuesta en el ámbito educativo tiene una repercusión directa en su ámbito familiar.

- Se puede concluir señalando que el objetivo que se plantea en esta propuesta para el alumno con X-Frágil se ha cumplido ya que los cuestionarios recogen que ha desarrollado conductas que antes no estaban adquiridas. Pero este hecho no se puede generalizar a que esto sea así en otros sujetos con X-Frágil debido a que los datos no cuentan con la fiabilidad necesaria por las razones que se expresan en el siguiente apartado.

5.2. Limitaciones de la propuesta

Por otro lado, hay que mencionar las dificultades que han surgido a lo largo de la propuesta y que pueden ser motivo de que los datos obtenidos no tengan la fiabilidad necesaria debido a las limitaciones que se exponen a continuación:

- El escaso número de sujetos con los que poder poner en práctica la propuesta hace que no se haya podido obtener un gran número de datos y que estos no puedan asegurar el éxito de la propuesta de forma generalizada sino que pueden

afirmar que para el sujeto, para el cual se ha diseñado, ha sido válida.

- El tiempo de aplicación de la propuesta es otra de las dificultades encontradas. La propuesta se ha realizado a través de dos sesiones semanales durante un mes ya que la clase, y el sujeto en concreto, tienen que seguir con la rutina del aula. Por lo que para conseguir datos más fiables es necesario mayor tiempo de aplicación.

- Relacionado con lo anterior, es necesario mencionar que la propuesta no se ha podido llevar a cabo en otros espacios del centro, tales como el patio, aun teniendo conocimiento de que en ese tiempo el sujeto tiene carencias sociales.

- El número de ítems utilizados en la elaboración del cuestionario no es muy amplio debido a la edad temprana del sujeto ya que hay competencias que no se encuentran desarrolladas.

- Durante el tiempo en el que se ha llevado a cabo la realización de los diferentes juegos diseñados para la propuesta, el sujeto ha recibido otras intervenciones por otros especialistas (fuera del centro, sesiones de PT o AL) que pueden hacer que los resultados que se han obtenido estén influidos por estas variables.

5.3. Líneas de la investigación futuras

La realización de esta propuesta ofrece la oportunidad de que, en un futuro, se lleven a cabo otros trabajos ya que el desarrollo de las habilidades sociales se inicia a edades tempranas pero se mantienen, y se siguen desarrollando, en las posteriores etapas de la vida.

Además, al proponer en el trabajo estrategias o pautas para que niños y niñas con X-Frágil puedan adquirir ciertas conductas sociales, se pueden realizar otros trabajos destinados a ayudar a las familias o especialistas que tienen contacto con personas con este síndrome a

que colaboren en este desarrollo sabiendo cómo deben actuar y qué hacer.

De la misma manera, la propuesta, finalmente, solo se ha llevado a cabo en el aula de referencia del grupo por lo que cabe la posibilidad de que esta se amplíe a otros espacios del centro como por ejemplo, el patio. Es un espacio donde se pueden realizar diferentes programas para trabajar con los niños y niñas con X-Frágil la manera de enfrentarse a los conflictos que tienen lugar durante ese período.

Por último decir, que de la misma manera que el juego simbólico se puede utilizar como herramienta para adquirir aspectos del ámbito social, este se puede utilizar como elemento favorecedor en el aprendizaje de los diferentes contenidos que se producen en los ámbitos de desarrollo, es decir, aplicar el juego simbólico como herramienta para trabajar conceptos matemáticos, relacionados con las Ciencias Naturales, etc.

6. Bibliografía

- Abad, J., López, G. y Monsalve, C. (2002) Necesidades educativas del alumnado con Síndrome x Frágil. Madrid: Servicio de Publicaciones. Comunidad de Madrid. Consejería de Educación. Secretaría General Técnica.
- Asociación Americana de Psiquiatría (2014) Actualización de la codificación del DSM-V. EE.UU.
- Asociación Síndrome X-Frágil de Madrid <http://www.xfragil.net/>.
- Brun, C. y Artigas, J. (2001) Aspectos psicolingüísticos en el síndrome del cromosoma X Frágil. Revista de Neurología. 33 (1), 29-32 [en línea] Disponible en http://www.sxf.uevora.pt/wp-content/uploads/2013/03/Brun-Gasca_2001.pdf [Visitado el 9 de febrero de 2016].
- Comunidad de Madrid (2002) Necesidades educativas del alumnado con Síndrome X Frágil. Consejería de Educación. Comunidad de Madrid.
- Declaración de los Derechos del Niño, 30 de diciembre de 1959. Organización de las Naciones Unidas, núm.16, p. 19.
- Encuesta de Discapacidad, Autonomía personal y situaciones de Dependencia (EDAD) (2008). España: Instituto Nacional de Estadística.
- España. Ley Orgánica 2/2006, de 3 mayo, de la Educación (LOE). Boletín Oficial del Estado, 4 de mayo de 2006, núm. 106, p. 17158-17207.
- España. Ley Orgánica 8/2013, 9 de diciembre, para la Mejora de la Calidad Educativa (LOMCE). Boletín Oficial del Estado, 10 de diciembre de 2013, núm. 295, p. 97858- 97921.
- Evaluación de las habilidades adaptativas de la etapa de Educación Infantil [en línea] Disponible en: [http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:jHMA7p09kAEJ:ardilladigital.com/DOCUMENTOS/EDUCACION%2520ESPECIAL/HABILIDADES%2520ADAPTATIVAS/Habilidades%2520Adaptativas%2520Curriculum/Habilidades%2520adaptativas%2520\(INFANTIL\).doc+&cd=14&hl=es&ct=clnk&gl=es](http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:jHMA7p09kAEJ:ardilladigital.com/DOCUMENTOS/EDUCACION%2520ESPECIAL/HABILIDADES%2520ADAPTATIVAS/Habilidades%2520Adaptativas%2520Curriculum/Habilidades%2520adaptativas%2520(INFANTIL).doc+&cd=14&hl=es&ct=clnk&gl=es) [Visitado el 21 de Febrero de 2016].
- Federación española de Enfermedades Raras (FEDER) <http://www.enfermedadesraras.org/>.
- Federación española del Síndrome X Frágil <http://www.xfragil.org/>.
- Pictotraductor <http://www.pictotraductor.com/>.
- Prieto, M^a A, y Medina, R. (2005) El juego simbólico, agente de socialización en la Educación Infantil: Planteamientos teóricos y aplicaciones prácticas. Dale tiempo al juego. [en línea] Disponible en: http://www.daletiempoaljuego.com/juguetes/g/el_juego_simbolico_prieto_medina-795.pdf [Visitado el 10 de febrero de 2016].
- Puerta, I (2013) Programa de habilidades sociales para niños con

trastorno generalizado del desarrollo. Universidad de Almería. Máster de Intervención psicológica en el ámbito clínico y social. Almería [en línea] Disponible en: <http://repositorio.ual.es:8080/jspui/bitstream/10835/2241/1/Trabajo.pdf> [Visitado el 10 de Marzo de 2016].

- Roca, E. (2005) Como mejorar las habilidades sociales. ACDE Ediciones: Valencia.
- Rodríguez, M. (2011) El X Frágil en el aula. Federación Española del Síndrome X Frágil: Madrid [en línea] Disponible en: <http://www.xfragil.org/admin/documentos/documento23.pdf> [Visitado el 8 de Febrero de 2016].
- Salado, P. (2008). Análisis y evolución del concepto de Necesidades Educativas Especiales. Revista de enseñanza y educación: Encuentro educativo, (núm. 1) [en línea] Disponible en: <http://www.encuentroeducativo.com/numero-1-noviembre-08/recursos-formacion-num-1-analisis-y-evolucion-del-concepto-de-necesidades-educativas-especiales/> [Visitado el 9 de febrero de 2016].
- Serrano, T. (2014) Programa de habilidades sociales para niños de 5 años con Síndrome de Asperger. Universidad de Granada. Facultad de Ciencias de la Educación. Granada [en línea] Disponible en: http://digibug.ugr.es/bitstream/10481/36510/1/SerranoGallardo_TFG.pdf [Visitado el 1 de Marzo de 2016].
- Tejada, M.I. (2006) Libro de consulta para familias y profesionales. Real Patronato sobre Discapacidad: Madrid.
- Tripero, A. (2011) Piaget y el valor del juego en su Teoría Estructuralista. Revista electrónica de Educación: E-Innova. [en línea] Disponible en: <http://biblioteca.ucm.es/revcul/e-learning-innova/6/art431.php#.VsMHfPLhDIU> [Visitado el 9 de febrero de 2016].
- Velasco, A. y Abad, J. (2011) El juego simbólico Editorial Graó: Barcelona.

7. Anexos

Anexo I. Ejemplo de pictogramas



Escuchar a los amigos.







Dar las gracias cuando te dan algo.



Pedir por favor.

Anexo II. Ejemplo de tabla de la actividad "¿Qué hago bien?"

	 Poner la mesa	 Comer	 Lavar manos	 Lavarse los dientes	 Recoger objetos	 Vestirse
Alumno 1 Foto*						
Alumno 2 Foto						
Alumno 3 Foto						
Alumno 4 Foto						
Alumno 5 Foto						
Alumno 6 Foto						
Alumno 7 Foto						
(Nombre de los alumnos)						

*En las cabeceras de las filas está la foto de cada alumno con su nombre en mayúsculas.

Tabla 1. ¿Qué hago bien?./ Elaboración propia.

Anexo III. Circuito de la actividad "¡Sirve la mesa!"



Circuito de la actividad "¡Sirve la mesa!".

Anexo IV: Evaluación de las habilidades sociales antes de la puesta en práctica de la propuesta

INDICADORES	NO	SÍ	A VECES	Observaciones
Habilidad emocional				
Expresa los sentimientos que le producen historias contadas, personajes de películas, etc.	x			
Expresa sentimientos de los demás: personas, personajes de cuentos, etc.			x	
Expresar verbalmente sus sensaciones, sentimientos o estados de ánimo.			x	
Expresa malestar, alegría, etc. según las diferentes situaciones.	x			
Identifica en sí mismo estados de ánimo: de alegría, tristeza, enfado, felicidad...	x			
Identifica estados de ánimo en los demás: de alegría, tristeza, enfado, felicidad...			x	
Utiliza diferentes gestos y movimientos para expresar sensaciones, sentimientos o estados de ánimo.		x		
Habilidades básicas				
Es capaz de imitar el papel de otra persona	x			
Puede ponerse en el lugar de otra persona con ayudas.	x			
Conoce a los niños y niñas de su aula.		x		
Imita roles sociales.			x	
Utiliza formas básicas de relación y convivencia social (saludos, agradecimiento, petición de perdón, de solicitud y ofrecimiento de ayuda...).	x			
Sigue normas sociales: saludar, despedirse, no empujar, entrar despacio, etc.			x	
Habilidades comunicativas				
Habla con las compañeras y compañeros.			x	
Acepta tener que esperar su turno y respeta el turno de los demás.	x			
Respetar turnos en los diálogos.	x			
Solicita y respeta el material escolar común.			x	
Comparte y muestra interés por las actividades que realizan los demás.	x			
Atiende y respeta las actividades que realizan sus compañeros.			x	
Colabora y participa como miembro de un grupo.			x	

Acepta la responsabilidad de la tarea que le corresponde dentro del grupo.	x			
Realiza tareas en común con otras compañeras y compañeros.	x			
Colabora en las tareas de grupo.			x	
Colabora en las tareas que se le asignan en la medida de sus posibilidades (en el vestido, en la organización del aula...).			x	
Habilidades para el juego				
Se relaciona con los demás niños a la hora de jugar	x			
Respeto los turnos de duración establecidos en los juegos.	x			
Respeto normas y reglas en el juego.	x			
Respeto las reglas de los juegos con compañeros/as.	x			
Utiliza las formas básicas de relación de forma espontánea en el juego simbólico.	x			
Realiza las emociones correctas según el tipo de juego que se esté trabajando.			x	
Representa una situación fuera del contexto real.	x			
En el juego, representa una situación sin salirse del contexto que le corresponda.		x		
Utiliza objetos para representar a otros ausentes en el juego	x			
Imagina un objeto ausente y lo realiza con el gesto.	x			

Tabla 2. Criterios de evaluación de las habilidades sociales (Basada en: D17/2008, 6 de marzo, del Consejo de Gobierno, por el que se desarrollan para la Comunidad de Madrid las enseñanzas de la Educación Infantil).

Anexo V. Evaluación de las habilidades sociales después de la puesta en práctica de la propuesta

INDICADORES	NO	SÍ	A VECES	Observaciones
Habilidad emocional				
Expresa los sentimientos que le producen historias contadas, personajes de películas, etc.			x	
Expresa sentimientos de los demás: personas, personajes de cuentos, etc.		x		
Expresar verbalmente sus sensaciones, sentimientos o estados de ánimo.		x		

Expresa malestar, alegría, etc. según las diferentes situaciones.			x	
Identifica en sí mismo estados de ánimo: de alegría, tristeza, enfado, felicidad...		x		
Identifica estados de ánimo en los demás: de alegría, tristeza, enfado, felicidad...		x		
Utiliza diferentes gestos y movimientos para expresar sensaciones, sentimientos o estados de ánimo.		x		
Habilidades básicas				
Es capaz de imitar el papel de otra persona			x	
Puede ponerse en el lugar de otra persona con ayudas.			x	
Conoce a los niños y niñas de su aula.		x		
Imita roles sociales.		x		
Utiliza formas básicas de relación y convivencia social (saludos, agradecimiento, petición de perdón, de solicitud y ofrecimiento de ayuda...).		x		
Sigue normas sociales: saludar, despedirse, no empujar, entrar despacio, etc.		x		
Habilidades comunicativas				
Habla con las compañeras y compañeros.			x	
Acepta tener que esperar su turno y respeta el turno de los demás.			x	
Respetar turnos en los diálogos.			x	
Solicita y respeta el material escolar común.		x		
Comparte y muestra interés por las actividades que realizan los demás.		x		
Atiende y respeta las actividades que realizan sus compañeros.		x		
Colabora y participa como miembro de un grupo.		x		
Acepta la responsabilidad de la tarea que le corresponde dentro del grupo.			x	
Realiza tareas en común con otras compañeras y compañeros.		x		
Colabora en las tareas de grupo.			x	
Colabora en las tareas que se le asignan en la medida de sus posibilidades (en el vestido, en la organización del aula...).		x		
Habilidades para el juego				
Se relaciona con los demás niños a la hora de jugar			x	

Respetar los turnos de duración establecidos en los juegos.		x		
Respetar normas y reglas en el juego.		x		
Respetar las reglas de los juegos con compañeros/as.			x	
Utilizar las formas básicas de relación de forma espontánea en el juego simbólico.			x	
Realizar las emociones correctas según el tipo de juego que se esté trabajando.			x	
Representar una situación fuera del contexto real.		x		
En el juego, representar una situación sin salirse del contexto que le corresponda.		x		
Utilizar objetos para representar a otros ausentes en el juego			x	
Imaginar un objeto ausente y realizarlo con el gesto.		x		

Tabla 3. Criterios de evaluación de las habilidades sociales (Basada en: D17/2008, 6 de marzo, del Consejo de Gobierno, por el que se desarrollan para la Comunidad de Madrid las enseñanzas de la Educación Infantil)

Anexo VI: Cuestionario para la familia del alumno con X-Frágil antes de la puesta en práctica de la propuesta

En el presente cuestionario debe responder a las siguientes cuestiones sobre las que se pregunta:

1. Cuando su hijo fue diagnosticado con X Frágil, ¿cuál fue la reacción ante la situación?

2. ¿Perteneceis algún tipo de asociación que os ofrezca ayuda en lo relativo al Síndrome X Frágil?

A. Sí.

B. No

En caso afirmativo, ¿cuál o cuáles son?

3. En el caso de que la anterior pregunta haya sido afirmativa, ¿Qué tipo de actividades, medidas, conductas etc. os han propuesto desde la asociación, como padres, para atender a las necesidades que presenta vuestro hijo?

4. ¿Usted piensa que su hijo presenta algún tipo de dificultad al establecer

relaciones sociales con sus iguales o con adultos?

A. Sí

B. No

5. Sobre las relaciones sociales que lleva a cabo su hijo, ¿cuál o cuáles cree que son los puntos fuertes de estas?

6. ¿Y aquellas en las que presenta mayor dificultad?

7. ¿Fomentáis las relaciones sociales con otros niños de edades próximas a la suya?

A. Sí

B. No

8. ¿Qué actividades lleváis a cabo para fomentar las habilidades sociales de vuestro hijo en el entorno familiar?

9. ¿Cómo lleváis a cabo la fomentación de las relaciones sociales en su hijo con otras personas?

10. ¿Conocéis alternativas de ocio para prestar una mayor ayuda a vuestro hijo? En caso afirmativo, ¿cuáles son?

A. Sí

B. No.

¿Cuáles?:

A continuación, se le pide que rellene el siguiente cuestionario en el que se analiza

diferentes habilidades sociales para ver si están presentes, o no, en su hijo/a en su entorno más cercano así como en distintas situaciones. Solo debe señalar con una X, la casilla que responda a la situación que se plantea.

	Nunca	Casi nunca	Bastantes veces	Casi siempre	Siempre
Expresa sentimientos y emociones positivas hacia personas de su entorno			x		
Expresa sentimientos y emociones positivas hacia personas de fuera de su entorno	x				
Expresa sentimientos negativos hacia personas de su entorno				x	
Expresa sentimientos negativos hacia personas de fuera de su entorno					x
Responde ante las emociones y sentimientos de personas de su entorno				x	
Responde ante las emociones y sentimientos de personas de fuera de su entorno	x				
Identifica las emociones de las personas			x		
Tiene preferencia por el juego individual					x
Tiene preferencia por el juego en pareja		x			
Tiene preferencia por el juego colectivo		x			
En el juego, expresa emociones o sentimientos acordes a la situación			x		
En el juego, es capaz de representar una situación sin que el contexto sea real	x				
En el juego, utiliza objetos como si fueran otra cosa				x	
Otorga personificaciones a los objetos que emplea en el juego	x				
A la hora de jugar, genera diálogos entre los diferentes objetos que manipula	x				
Respeto las reglas asignadas en el juego cuando hay otros niños		x			
Interviene de forma espontánea en juegos iniciados por otros niños en entornos fuera de su hogar	x				

Reacciona de forma positiva a la incorporación de niños desconocidos en su juego		x			
Utiliza formas básicas de relación (saludar, pedir por favor...) con personas de su entorno			x		
Utiliza formas básicas de relación (dar las gracias, despedirse...) ante personas ajenas a su entorno		x			
Responde de forma correcta ante las formas básicas de convivencia realizadas por personas de su entorno				x	
Responde de forma correcta ante las formas básicas de convivencia realizadas por personas ajenas a su entorno.			x		
Es capaz de mantener un dialogo con niños ajenos a su entorno de edad similar a la suya de forma espontánea.	x				
Mantiene una conversación con familiares (ya sean adultos o niños) de forma espontánea				x	

Tabla 4. Cuestionario para padres sobre las habilidades sociales. / Elaboración propia.

Anexo VII. Cuestionario para la familia del alumno con X-Frágil después de la puesta en práctica de la propuesta

	Nunca	Casi nunca	Bastantes veces	Casi siempre	Siempre
Expresa sentimientos y emociones positivas hacia personas de su entorno				x	
Expresa sentimientos y emociones positivas hacia personas de fuera de su entorno			x		
Expresa sentimientos negativos hacia personas de su entorno				x	
Expresa sentimientos negativos hacia personas de fuera de su entorno			x		
Responde ante las emociones y sentimientos de personas de su entorno				x	
Responde ante las emociones y sentimientos de personas de fuera de su entorno		x			
Identifica las emociones de las personas				x	

Tiene preferencia por el juego individual			x		
Tiene preferencia por el juego en pareja			x		
Tiene preferencia por el juego colectivo			x		
En el juego, expresa emociones o sentimientos acordes a la situación			x		
En el juego, es capaz de representar una situación sin que el contexto sea real			x		
En el juego, utiliza objetos como si fueran otra cosa				x	
Otorga personificaciones a los objetos que emplea en el juego			x		
A la hora de jugar, genera diálogos entre los diferentes objetos que manipula			x		
Respeto las reglas asignadas en el juego cuando hay otros niños			x		
Interviene de forma espontánea en juegos iniciados por otros niños en entornos fuera de su hogar		x			
Reacciona de forma positiva a la incorporación de niños desconocidos en su juego			x		
Utiliza formas básicas de relación (saludar, pedir por favor...) con personas de su entorno				x	
Utiliza formas básicas de relación (dar las gracias, despedirse...) ante personas ajenas a su entorno		x			
Responde de forma correcta ante las formas básicas de convivencia realizadas por personas de su entorno				x	
Responde de forma correcta ante las formas básicas de convivencia realizadas por personas ajenas a su entorno.			x		
Es capaz de mantener un dialogo con niños ajenos a su entorno de edad similar a la suya de forma espontánea.		x			
Mantiene una conversación con familiares (ya sean adultos o niños) de forma espontánea				x	

Tabla 5. Cuestionario para padres sobre las habilidades sociales. / Elaboración propia.

Anexo VIII. Tabla para la autoevaluación del programa

ÍTEM	SÍ	NO	Observaciones
Los recursos han sido los adecuados			
El tiempo de duración ha sido el adecuado			
El espacio ha permitido realizar las actividades			
La metodología planteada ha generado la participación e implicación de los usuarios			
El clima de aula ha sido favorecedor			
Se han logrado los objetivos propuestos			
Han aparecido dificultades a lo largo del proceso			
Se han encontrado soluciones para las dificultades surgidas			
Se ha contado con la presencia y ayuda de otros profesionales			
Los contenidos que se han trabajado han sido convenientes para este niño y/o grupo			
Posibilidad de plantearse una mejora de la propuesta			

Tabla 6. Autoevaluación de la propia propuesta./ Elaboración propia.