

EL PATIO ESCOLAR COMO ESPACIO DE INTEGRACIÓN SOCIAL

Eva Uceira Rey

Resumen: La hora del recreo en los centros escolares es el momento ideal para intervenir en aspectos tan fundamentales como las habilidades sociales en el alumnado con Síndrome de Asperger, por ello, debemos organizar un recreo estructurado con actividades planificadas y motivadoras para todo el alumnado. Realizamos esta experiencia teniendo en cuenta que la estabilidad emocional de nuestro alumno es lo prioritario en la escuela.

Palabras clave: integración, síndrome de asperger, recreo escolar, habilidades sociales, brile, juegos

Los centros escolares están enriquecidos por la variedad de alumnado que podemos encontrarnos en ellos, desde alumnos muy extrovertidos que no tienen dificultad para presentarse ante cualquier alumno del centro en el inicio del curso escolar o alumnos que empatizan fácilmente con otros compañeros del mismo sexo o del sexo contrario hasta alumnos con dificultades para entablar lazos de amistad, empatía, etc.. sin tener ninguna discapacidad ni de tipo psíquico, motórico o intelectual.

La escuela es un microclima de aquello que nos encontramos fuera de ella, alumnos tan diversos como personas existen en el planeta.

Muchos de estos alumnos con problemas para relacionarse inicialmente van sufriendo esta dificultad con otras habilidades que les permiten acercarse a sus compañeros de aula: colaborar con los demás, compartir el material o la merienda, ser educado, participar en los juegos de los recreos, etc... facilita a estos alumnos suplir otras carencias sociales que les permiten igualmente encontrar un grupo de referencia donde se sienten seguros y aceptados por el grupo-clase.

Pero, ¿qué ocurre con aquellos alumnos que tienen dificultades tanto en su capacidad de relación con los demás como dificultades en las habilidades sociales que les impide acercarse a su grupo de iguales? Nos referimos en este caso, a los alumnos con Síndrome de Asperger.

El Síndrome de Asperger

El Síndrome de Asperger (S.A.) es uno de los cinco trastornos (Trastorno Autista, Trastorno Deseintegrativo de la Infancia, Síndrome de Rett, Síndrome de Asperger y Trastorno Generalizado no Especificado) que se incluyen dentro de la categoría de los Trastornos Generalizados del Desarrollo (DSM-IV).

Los alumnos con Síndrome de Asperger presentan una inteligencia dentro del rango de la normalidad, con dificultades en tres aspectos fundamentalmente:

- Capacidad de relación social
- Dificultades de comunicación
- Flexibilidad mental y comportamental

Estas tres dificultades se presentan interrelacionados en todo momento, por lo que la carencia en una de ellas en un momento determinado (p.e. no aceptar los cambios en un juego de patio formaría parte de la *carencia de flexibilidad mental*) provoca dificultades en las otras dos (p.e. escupir y gritar a los compañeros, al no ser capaz de comprender estos cambios, *capacidad de relación social y dificultades de comunicación*).

Los comportamientos que presentan los S.A. nos servirán posteriormente para saber como intervenir el profesorado en el recreo de manera adecuada:

- Escaso interés hacia los juegos y actividades típicas de su edad
- Conductas inadecuadas de aproximación al grupo
- Intentos de imponer sus normas y reglas en los juegos
- Limitada comprensión del concepto de amistad
- Dificultad para detectar engaños y dobles intenciones
- Escasa comprensión de emociones elaboradas, como la vergüenza o el orgullo
- Presencia de reacciones emocionales desproporcionadas a la situación
- Presencia de comentarios inadecuados o "fuera de lugar" con dificultad para anticipar lo que las otras personas podrían pensar o sentir
- Dificultades para respetar el turno de juego
- Dificultad para saber perder en los juegos

EL RECREO

El recreo supone un tiempo de descanso, relajación y disfrute para la mayoría del alumnado, pero un tiempo, en ocasiones, de angustia para el alumnado con S.A, debido a que el recreo es, por lo general, desestructurado, poco organizado, sin normas definidas y con escasa presencia e incluso a veces nula de la participación del profesorado en los juegos y actividades que se desarrollan durante este tiempo. El recreo requiere unas habilidades y destrezas sociales que el alumno con S.A no puede ofrecer, lo que provoca que el S.A. convierta su recreo en actividades repetitivas, estereotipadas como si fuese un permanente ritual (coger hojas de un árbol, correr alrededor del campo de fútbol, etc..) buscando muchas veces la cercanía del profesor que le de seguridad y que le facilite la conversación.

El hecho de que el recreo resulte un momento desagradable para el S.A justifica que el alumno admita mejor un castigo a la hora del recreo en el aula que a sus compañeros, que prefiera ir a la biblioteca que al recreo o quedarse hablando con un profesor del centro por los pasillos y de este modo, pasar en el patio el menor tiempo posible.

CASO CONCRETO

Realizamos esta experiencia con el objetivo de que favoreciese un recreo más motivador , sociable e integrador para nuestro alumno.

-El Brilé

El juego seleccionado para trabajar en el recreo fue el brilé al tratarse de un juego grupal y querido por todo el alumnado, además de ello, se daba la casualidad que este juego tiene una serie de ventajas que favorecían su uso en

el recreo:

- Juego muy conocido y utilizado en las clases de ed. Física.
- Juego que gusta tanto a los alumnos como a las alumnas.
- Tiene un principio y un final claramente establecido.
- Pocas reglas de juego.
- No exige una gran coordinación motórica.
- Aunque estés eliminado puedes seguir participando.
- No requiere un trabajo coordinado de equipo aunque la actividad sea grupal.
- La duración del juego es adecuada.
- El espacio de juego está acotado.

Y además de todo ello, es el juego preferido de nuestro alumno con S.A. aspecto fundamental y prioritario para que el alumno quiera participar en una Competición de Brilé.

-Características básicas

Marcamos un terreno rectangular y lo dividimos a la mitad. En los extremos del rectángulo, marcamos otra zona más pequeña donde se colocarán los brílados, "la cárcel". Formamos dos equipos que se colocan a cada lado de la línea central que divide el rectángulo.

El juego consiste en lanzar la pelota al equipo contrario, intentado golpear al contrincante con la pelota en cualquier parte del cuerpo (excepto cabeza y pies) quedando éste eliminado y teniendo que pasar a la zona de brílados.

Los eliminados van pasando a la zona de brílados (al lado contrario de donde se encuentra su equipo) y ayudarán a brílar a los compañeros que quedan en el campo pasándose el balón por encima del contrario o brílando.

-Las normas del juego

Las normas que se establezcan en el juego tienen que ser muy explícitas, concretas y no excesivas. Estas normas se trabajan con anterioridad de manera individual con el alumno con S.A. en el aula de apoyo tanto a través de roll-plays, cómics, buscando soluciones a situaciones hipotéticas que puedan ocurrir, etc...

Las normas del juego se establecieron teniendo en cuenta las reglas propias del juego, las posibles modificaciones que el profesor de Ed. Física realizaba en sus clases y las consensuadas entre el profesor de apoyo y alumno S.A teniendo en cuenta las características de nuestro alumno.

Estas normas se escribieron primero en papel y lápiz entre el maestro de apoyo y el S.A, después se pasaron a ordenador y se imprimió una copia para cada aula que iba a participar en la competición de brilé la tuviese colocada en un panel de la clase y se leyese con claridad y atención antes del juego. La participación en la competición era voluntaria y participaron todos los alumnos.

Las normas consensuadas fueron las siguientes:

Normas del juego establecidas con el alumno S.A

- 1. No se puede salir de los márgenes establecidos para el espacio del juego, si se sale, quedas eliminado.*
- 2.El rebote al tirar el balón, no brila al participante.*
- 3.Habr  un  rbitro que ser  un profesor .*
- 4.Habr  dos capitanes, uno para cada equipo elegidos en sorteo*
- 5.Si los equipos no est n igualados, el capit n llevar  las vidas de cada alumno que falt  ese d a.*
- 6. Cuando te brilen, pasas detr s del equipo contrario y puedes seguir jugando si te pasan el bal n tus compa eros de equipo.*
- 7. Los brilados no pueden librarse, ni salir del campo*

-Equipos y calendario de juego

Debido a la dificultad del alumno para participar en juegos grupales y aceptar normas, se decidi  iniciar el proyecto  nicamente con los alumnos de su nivel (4  de primaria) ya que son los alumnos que mejor lo conocen al compartir  reas curriculares y que est n m s acostumbrados a sus conductas disruptivas tanto dentro como fuera del aula. El hecho de que sean pocos alumnos(40) y no todo el centro (350), nos permite hacer pocos grupos de competici n y de este modo que el grupo de bril  de nuestro alumno juegue mayor n mero de partidos.

Es importante indicar que todos los alumnos de los dos grupos 4  A y 4  B de primaria desconocen cual es el objetivo que tenemos al organizar esta actividad pues ning n alumno (incluido el propio alumno con S. A) desconocen la discapacidad diagnosticada en nuestro alumno.

La actividad se organizaba 2 d as a la semana en el polideportivo del centro escolar. Se decidi  dos d as por varios motivos:

-El centro tiene organizadas competiciones de f tbol donde los alumnos de estas aulas tambi n participan.

-El alumno con S.A. tiene unas rutinas y una planificaci n del recreo que no se puede cambiar de golpe, necesita que los cambios sean poco a poco con el objetivo de ir disip ndolas.

La Anticipaci n en el alumnado con S ndrome de Asperger

La Anticipación es un elemento clave en la organización de cualquier juego para un alumno con S.A. y no dejar cabos sueltos a la improvisación que pudiese crear un conflicto en el alumno y que conllevara a dejar de participar en la actividad.

El alumno con S.A. fue el primero en conocer las normas y reglas del juego ya que fueron consensuadas con él, le mostramos los nombres de los alumnos que en cada grupo iban a competir, los nombres de los capitanes de cada grupo, etc... Al darle al alumno toda esta información, nos anticipamos a que el alumno crease un problema al no gustarle que en su grupo jugase tal o cual alumno, no aceptase las normas cuando fuésemos a empezar el partido y se crearán problemas innecesarios. De este modo, al trabajar con toda esta información previa, el alumno conocía perfectamente como se iba a desarrollar la actividad.

Toda esta información también se le ofreció al resto de participantes ya que ciertos problemas surgen independientemente de tener una discapacidad o no (p.e. el no querer tener en tu equipo a determinados alumnos, el no aceptar ciertas normas, etc..). La anticipación aunque es prioritaria en el alumnado autista, desde luego es también muy positiva en todo el alumnado para reducir futuros problemas en el juego.

Se les entregó a los alumnos y tutores un calendario de la competición para que todo el alumnado supiese cuando tenía que jugar y de este modo, asegurarnos que no coincidiese con salidas escolares, exámenes que se alargaran más de la cuenta, etc.... Se habló con el profesorado del alumnado participante para asegurarnos que pudiesen asistir a los partidos esos días.

Intervención directa en el Aula de Apoyo

La mayor dificultad que presentaba el alumno para participar en el juego era en cualquier otro juego grupal, era la dificultad del alumno para aceptar perder en el juego. Por ello, se utilizó una serie de estrategias que facilitarían al alumno su aprendizaje:

-Cuaderno de normas

Este cuaderno le ayuda al alumno a saber como comportarse en situaciones complejas para él. Nosotros lo utilizamos para trabajar la idea " saber perder en el juego" .Como indica el libro "El Síndrome de Asperger: otra forma de aprender " los alumnos con S.A. no muestran mucha motivación hacia los logros sociales (por lo que no entienden conceptos como los de derrota o les dan poca

importancia. También puede suceder que se muestren desproporcionadamente enfadados cuando pierden en el juego (pudiendo agredir a algún compañero, escaparse o romper material escolar). Estrategias como el cuaderno de normas o el uso de cómics que implican historias sociales son fundamentales para mejorar estas conductas inadecuadas y prevenirlas en el futuro.

En el cuaderno se explicitaría como indica en el libro antes referido aquello que consideramos que implica perder

-Es importante saber perder
-Yo sé hacer muchas cosas importantes. Sé escribir, multiplicar, leer y nadar
-También sé perder
-Saber perder es.

-No enfadarse cuando se juega y se pierde
-Felicitarse a los vencedores cuando ganan
-Pensar que lo importante es divertirse
-Pensar que puede que yo gane otro día

<i>-No saber perder es:</i>	<i>Saber perder es:</i>
<i>-Llorar</i>	<i>-Felicitarse a los vencedores</i>
<i>-Enfadarse</i>	<i>-Pensar que puede que yo gane</i>
<i>-Hacer trampas</i>	<i>-Ponerme un poquito serio.</i>

-Juegos competitivos en pequeño grupo en el aula de apoyo

Un día a la semana, el alumno con S.A. venía al aula de apoyo acompañado por otro compañero de su aula (durante todo el curso escolar fueron pasando todos los compañeros siguiendo la lista de clase de la tutora y sin permitirle a nuestro alumno ninguna selección ni elección de compañeros).

Durante esta sesión, jugabamos a las cartas, a la oca o al parchis, tanto los dos alumnos como la profesora de apoyo. Con esta actividad comenzamos a trabajar lo que suponía perder o ganar en el juego y observando el comportamiento de nuestro alumno durante la actividad para saber como intervenir posteriormente.

El hecho de que un igual le ayude a comprender que perder no supone una " catástrofe" y el observar como reacciona su igual cuando pierde en el juego, le ayuda a minimizar el elevado stress que le supone perder en el juego y a nosotros a mejorar el bienestar emocional del alumno y a prepararlo para una actividad más compleja como la de una competición en la que participan 40 alumnos.

Es importante destacar que la actividad es enriquecedora para los dos alumnos, puesto que los tipos de juegos realizabamos trabajamos otros aspectos como el cálculo mental, la lógica matemática, etc,, donde las dificultades se observaban en ambos alumnos muchas veces.

Conclusiones

Conocer las características del alumno, sus potencialidades y sus dificultades nos ayudarán a seleccionar la estrategia más eficaz para intervenir. El profesorado debe esforzarse en comprender la conducta de los alumnos con Síndrome de Asperger, partiendo tanto de lecturas teóricas como de observaciones continuadas, escuchas y conversaciones fluidas con el alumno.

La intervención en los recreos es compleja, pero posible y muy positiva después de la realización de esta experiencia educativa. Es complicada porque se requiere de una colaboración y coordinación entre el profesorado que no está acostumbrado a una implicación directa en los juegos de patio ya que unicamente nos centramos en la supervisión de los alumnos ,evitar conductas disruptivas, pero dejamos de lado aspectos tan fundamentales como la estabilidad emocional y las habilidades sociales de nuestros alumnos en un momento tan educativo y funcional para intervenir.

BIBLIOGRAFÍA

EQUIPO DELETREA (1998). El síndrome de Aspeger: otra forma de aprender. Madrid: Consejería de Educación

BELINCHÓN, M. (2008). Personas con síndrome de Asperger. Córdoba.: Fundación ONCE.