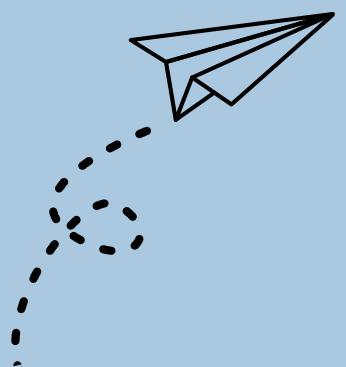




BUENAS PRÁCTICAS CON EL ALUMNADO CON T.E.A. EN LA REALIDAD EDUCATIVA

Silvia Martínez Torroba
Miguel Ángel Hernández García
Mónica Hernández Garcinuño





En el presente documento se incluyen una serie de intervenciones incluidas dentro de las buenas prácticas en autismo. Todas ellas con cierta evidencia de apoyo, aunque limitada, para alguna de ellas.

Se han seleccionado aquellas más populares o que pueden ajustarse mejor a la realidad de un centro educativo en sus diferentes etapas.

Aclarado lo anterior, clasificaremos los modelos en los siguientes ámbitos: comunicación social centrados en la familia, en el desarrollo de conductas naturales, comunicación verbal y desarrollo temprano del lenguaje, estructuración y previsibilidad o en las habilidades sociales, entre otras sugerencias.

INTRODUCCIÓN

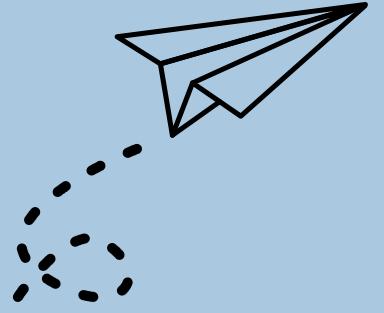
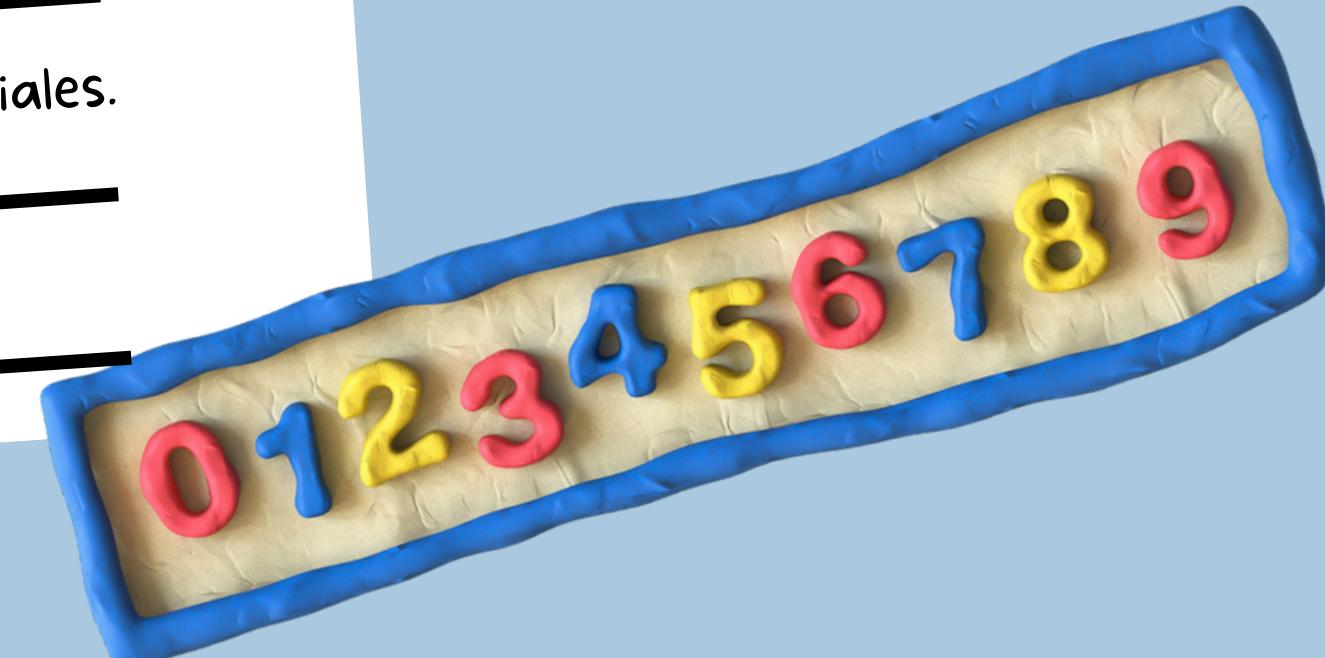
INDICE





CONCLUSIÓN

1	Intervenciones tempranas para la comunicación social basada en las familias.
2	Intervenciones enfocadas en el desarrollo de conductas naturales.
3	Intervenciones para la estructuración, previsibilidad e indicaciones verbales y no verbales.
4	Intervenciones enfocadas en apoyar el desarrollo del lenguaje temprano.
5	Intervenciones enfocadas en el desarrollo de habilidades sociales.
6	Recursos útiles para la planificación educativa.



HANEN

Intervención de niños menores de 6 años aprovechando las características de su perfil de aprendizaje para enseñarle a comunicarse.

MODELO DENVER

Intervención de niñ@s TEA de 1 a 5 años a través del juego y de las rutinas del día a día.

JASPER

Intervención en niños de 12 meses hasta la primera infancia y niños mayores con lenguaje mínimo. Se basa en el juego, la comunicación social y la regulación emocional.

FLOOR-TIME

Interacción no estructurada basada en los intereses del niño.

PACT

Intervención en comunicación social a través de la mediación de la familia y del uso de grabaciones de vídeo.

INDICE

MODELO HANEN

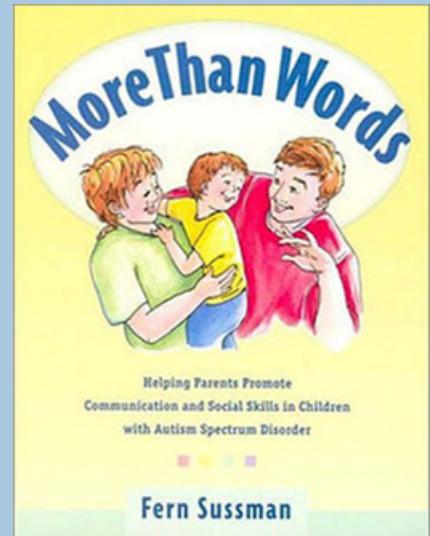
CONTINUACIÓN

Su lema es "More than Words" (Más que palabras).

Con este modelo se forma a los padres y madres para dotarlos de estrategias que fomenten la interacción y comunicación con sus hijos. Las familias aprenden cómo se comunica su hijo/a, cómo es su estilo de aprendizaje y cómo aprovechar el perfil de aprendizaje que motiva a su hijo a comunicarse.

AUTORA: Ayala Hanen Manolson

AUTORA LIBRO: Fern Sussman



PREFERENCIAS SENSORIALES

Conocer qué le gusta y disgusta al niño a través del cuestionario de preferencias sensoriales.



BASES HANEN

ESTILO DE APRENDIZAJE

- Aprendices de memoria: recuerdan mucha información (letras y números) cuando son pequeños y muchos datos sobre determinados temas de mayores.
- Aprendices gestálticos: memorizan frases como un todo, sin comprender el significado de cada palabra.
- Aprendices visuales
- Aprendices a través del tacto: aprende tocando las cosas
- Aprendices auditivos

ETAPA COMUNICATIVA

1. Etapa de los intereses propios
2. Etapa del pedidor
3. Etapa del comunicador incipiente
4. Etapa del compañero

ETAPAS COMUNICATIVAS HANEN

CONTINUACIÓN

Podemos encontrar 4 etapas comunicativas en los niños en función de su habilidad para interactuar con el adulto, la forma en la que se comunica, la función de esa comunicación y de su comprensión. Conocer la etapa comunicativa es fundamental para realizar la intervención.



Se caracteriza porque no piden ayuda, intentan obtener lo que quieren de forma autónoma, durante esta etapa prefieren jugar solos y no muestran interés por las personas, interactúan de forma muy breve con cuidadores y casi nunca con niños, mira o alcanza las cosas que quiere, no juega de forma adecuada, hace sonidos para calmarse, llora o grita para protestar, sonríe, ríe a carcajadas y casi no comprende las palabras.



Empieza a comprender que sus acciones pueden tener un efecto sobre el adulto. Se comunica brevemente, usa sonidos para calmarse o centrar su atención, alcanza lo que quiere, se comunica principalmente tirando o llevando a otros de la mano cuando necesita algo. En esta etapa la gustan los juegos con componente físico (juegos interactivos) como las cosquillas o el caballito y cuando el adulto para el juego el niño le mira y mueve su cuerpo para pedir que continúe, de manera ocasional sigue instrucciones que le sean familiares si puede ver lo que tiene que hacer y comprende los pasos de rutinas familiares.



El niño usa los mismos gestos, sonidos, pictos o palabras para pedir las cosas que le gustan y para hacer saber que quiere seguir jugando. Interactúa con familiares en situaciones conocidas, toma más veces su turno, pide que continúe su juego favorito, a veces pide o responde con ecolalia inmediata, se comunica intencionalmente para pedir cosas que le motivan mucho, empieza a protestar o rechazar, ocasionalmente capta la atención para enseñar algo. Comprende frases simples, nombres de objetos y personas familiares, dice "hola" y "adiós", contesta SI/NO, elige y pregunta ¿Qué es eso? En esta etapa se inicia la atención conjunta.

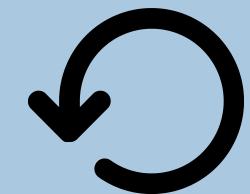


Participa en interacciones más largas, puede jugar con otros niños en rutinas de juegos familiares y juegos estructurados, usa palabras u otro sistema de comunicación para pedir, protestar, saludar, atraer nuestra atención hacia algo y hacer y contestar preguntas. Empieza a hablar sobre el pasado y el futuro, expresar sentimientos y simular. Hace sus propias frases, puede tener una conversación simple, explica lo que ha dicho cuando alguien no le ha entendido y comprende el significado de muchas palabras.



WWW MAS INFORMACIÓN

ESTRATEGIAS



A través del programa Más Que Palabras se forma a un pequeño grupo de 6-8 familias dándoles herramientas y estrategias para favorecer las interacciones y el desarrollo de la comunicación en sus hijos a través de sesiones grupales y de sesiones individuales. Las estrategias propuestas son:



Observe (que le interesa al niño)
Espere (para darle al niño la oportunidad de iniciar o participar en la actividad) Esperar contando hasta 10, poniendo cara de curiosidad o inclinándose hacia delante
Escuche (lo que el niño quiere decir)

Incluir los intereses del niño
Interpretar
Imitar
Intervenir

Repeat: repite lo que dice y hace
Offer opportunities: ofrece oportunidades para que el niño tome un turno
CUE: Indica cuándo participar y tomar su turno
Keep it fun! Mantén la diversión

MODELO DENVER: EARLY START DENVER MODEL

CONTINUACIÓN

Es un modelo de atención temprana que trata de reducir la gravedad de los síntomas del autismo y acelerar el ritmo de desarrollo del niño a todos los niveles creando oportunidades de comunicación entre el niño y la persona adulta que le permitan aprender nuevas habilidades de comunicación y de cognición social.

AUTORAS: Sally Rogers y Geraldine Dawson



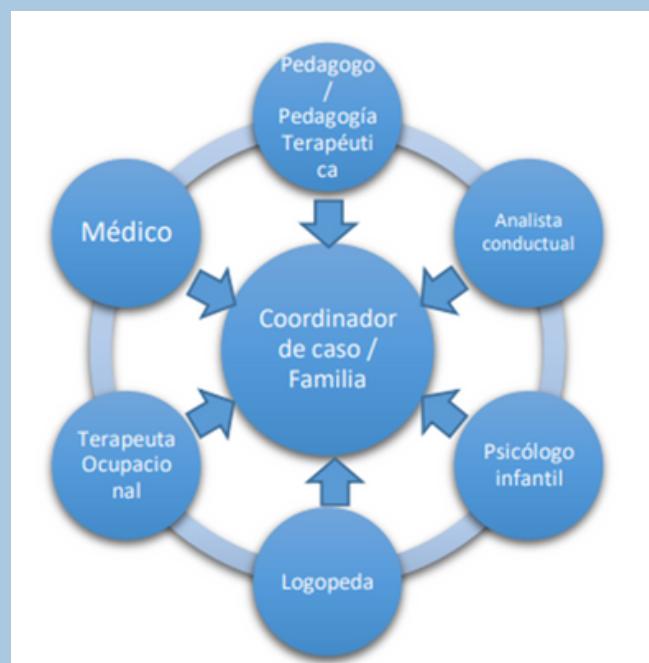
Busca la comprensión del aprendizaje y desarrollo normal de los niños pequeños.



Está centrado en construir relaciones positivas.



La enseñanza ocurre durante las actividades cotidianas utilizando el juego para fomentar la interacción, el aprendizaje y la comunicación.

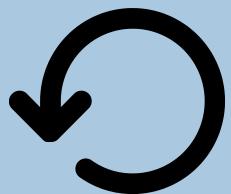


Trabaja mediante un equipo multidisciplinario en el que la participación de la familia es una parte esencial del ESDM.

Puede ser aplicado en diferentes contextos como el centro de atención temprana, un centro integrado, el hogar o la escuela.



MODELO DENVER: EARLY START DENVER MODEL



Tiene publicada 3 guías de intervención traducidas al castellano en función del contexto de aplicación.



PASOS PARA IMPLEMENTAR EL MODELO DENVER (Basados libro AZUL)



1. Se evalúan las habilidades actuales del niño, mediante la **lista de verificación** del currículo ESDM.

Hay 8 ámbitos de aprendizaje:

Comunicación receptiva

Comunicación expresiva

Habilidades sociales

Habilidades de conducta adaptativa

Habilidades de juego

Habilidades cognitivas

Habilidades de motricidad fina

H. de motricidad gruesa

Cada ámbito tiene objetivos organizados en 4 niveles de habilidad:

1. Nivel 1 (12-18 meses) Nivel 2 (18-24 meses) Nivel 3 (24 meses a 3 años) Nivel 4 (3-4 o 5 años)



2. Se redactan los objetivos de aprendizaje incluyendo de 2 a 3 objetivos para cada ámbito de forma que se puedan conseguir dentro de un periodo de **doce semanas**. Cada objetivo se desglosa en pequeños pasos.



3. Evaluación

Se realiza un seguimiento de cómo el niño progresá en los pasos de aprendizaje en la hoja de resumen diario.

Al finalizar esas doce semanas, se escribe un nuevo conjunto de objetivos de aprendizaje.

JASPER

CONTINUACIÓN

Es un modelo de intervención naturalista basado en tres dominios: atención conjunta, juego simbólico y compromiso y regulación, todos ellos abordan desafíos centrales que observamos en niños pequeños con autismo. El modelo también puede ser útil para otras personas con dificultades en el desarrollo y que requieran intervención en los mismos ámbitos. Actualmente, solo disponible en inglés.

AUTORAS: Connie Kasari, Amanda C. Gulsrud, Stephanie Y. Shire, Christina Strawbridge.



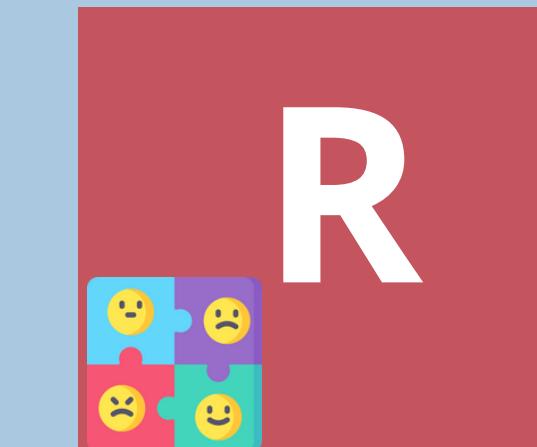
Enseñar habilidades de atención conjunta a favor de la comunicación social y el lenguaje.



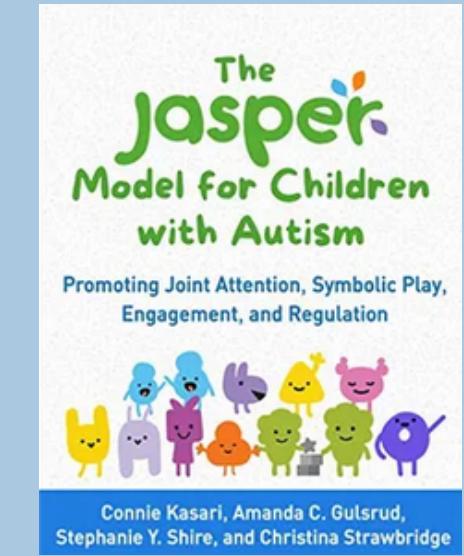
Jugar para comprender el mundo y desarrollar la comunicación social y el lenguaje.



Aprender a tener un compromiso hacia los demás y hacia los objetos.

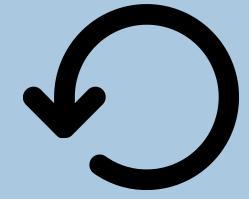


Regular las emociones y el comportamiento.

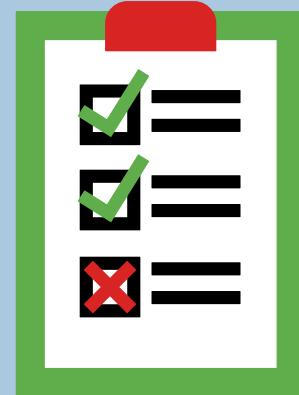
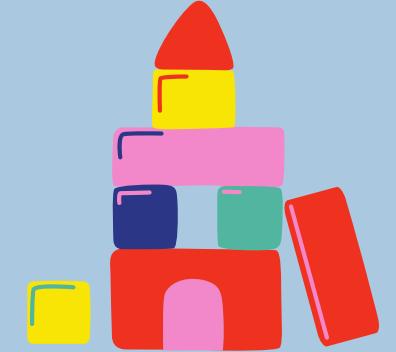


Una vez se evalúan las habilidades comunicativas y de juego de la persona, se habilita un espacio para generar situaciones naturales que ayudarán a potenciar habilidades en el niño/a. El adulto tiene unos objetivos claros, pero intenta llevarlos a cabo aprovechando el contexto semi-estructurado en el que se generarán las actividades, utilizando recursos que motiven a la persona en todo momento facilitando su compromiso, además de responder a sus interacciones.

JASPER



La sesión con la metodología de JASPER puede tener una duración de 45-60 minutos en función de la edad o capacidad de la persona y puede ser llevada a cabo en casa, en el colegio o en cualquier otro contexto recomendando que la persona haya recibido capacitación al respecto. Solo es necesario un espacio pequeño para jugar, una silla, una mesa y juguetes motivadores. Si se usa algún tipo de sistema de comunicación o apoyo visual, también se incluirá en la sesión.



El modelo propone evaluar a través de una herramienta llamada SPACE (Short Play and Communication Evaluation) que de forma breve mediante el juego, identificará habilidades emergentes y dominadas por el niño/a para establecer objetivos a nivel de regulación y comunicación social. Se llevará a cabo un registro del progreso del niño/a en cada sesión pudiendo realizar evaluaciones adicionales cada 3 meses aproximadamente.



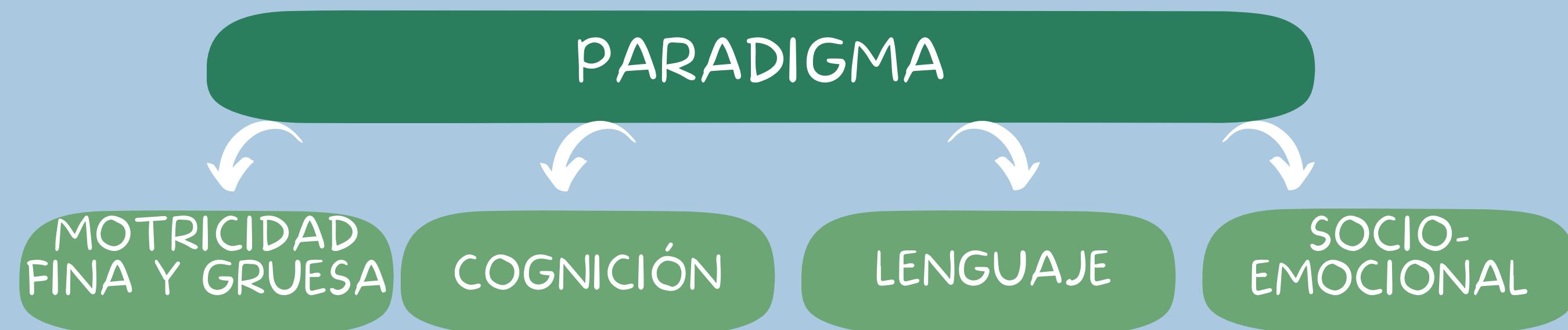
Establecidos los objetivos de intervención, el adulto elegirá los materiales adecuados para potenciar el juego y la comunicación social. El modelo ofrece estrategias para intervenir, ya sean centrales, enfocadas a la solución de problemas o condicionales. Entre ellas, se ofrecen estrategias para adaptar el entorno, modelar la imitación y el juego, establecer y expandir rutinas, favorecer la comunicación o para la autorregulación, entre otras.

MODELO DIR/ FLOORTIME

CONTINUACIÓN

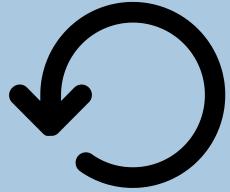
Es un modelo de desarrollo infantil basado en la evaluación e intervención centrado en las áreas de relación y comunicación de alumnos con necesidades especiales incluyendo el trastorno del espectro autista. Se centra en que cada persona tiene un perfil único y considera el afecto, las capacidades emocionales y la familia como parte fundamental del desarrollo de la persona. En general, utiliza el juego y la espontaneidad como arma principal para lograr que la persona siga su propia escala de desarrollo. Dichos procesos de valoración e intervención se enfocan en la escuela, el hogar o en terapias. Manual disponible en inglés.

AUTOR: Stanley Greenspan.



La evaluación previa a la intervención, se basa en el manual DSM de cara a plantear un plan terapéutico, este se dirige principalmente al desarrollo de las habilidades cognitivas, lenguaje y en su caso, destrezas motoras. A su vez, también se valora la idea de contar con la perspectiva de un equipo multidisciplinar de cara a globalizar la intervención y teniendo en cuenta que es un modelo que nace de la unión de diversas disciplinas.

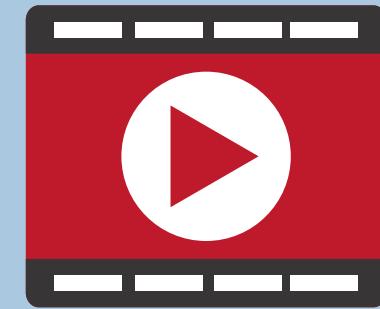
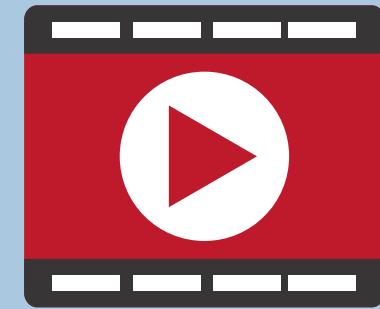
MODELO DIR/ FLOORTIME



Principalmente, con este modelo se potenciarán las capacidades emocionales funcionales, como es el caso de la regulación e interés por el mundo, la vinculación, la comunicación de ida y vuelta, la comunicación gestual compleja, las ideas emocionales, el pensamiento lógico, la singularidad de cada persona o los estilos de interacción entre adultos y niños. Se realizarán varias sesiones diarias de unos 20 minutos en las que se partirá de los intereses, la motivación y el liderazgo del niño/a con el objetivo de crear relaciones placenteras que favorezcan el aprendizaje.



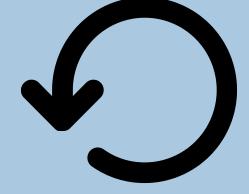
ENLACES A VÍDEOS DE SESIONES



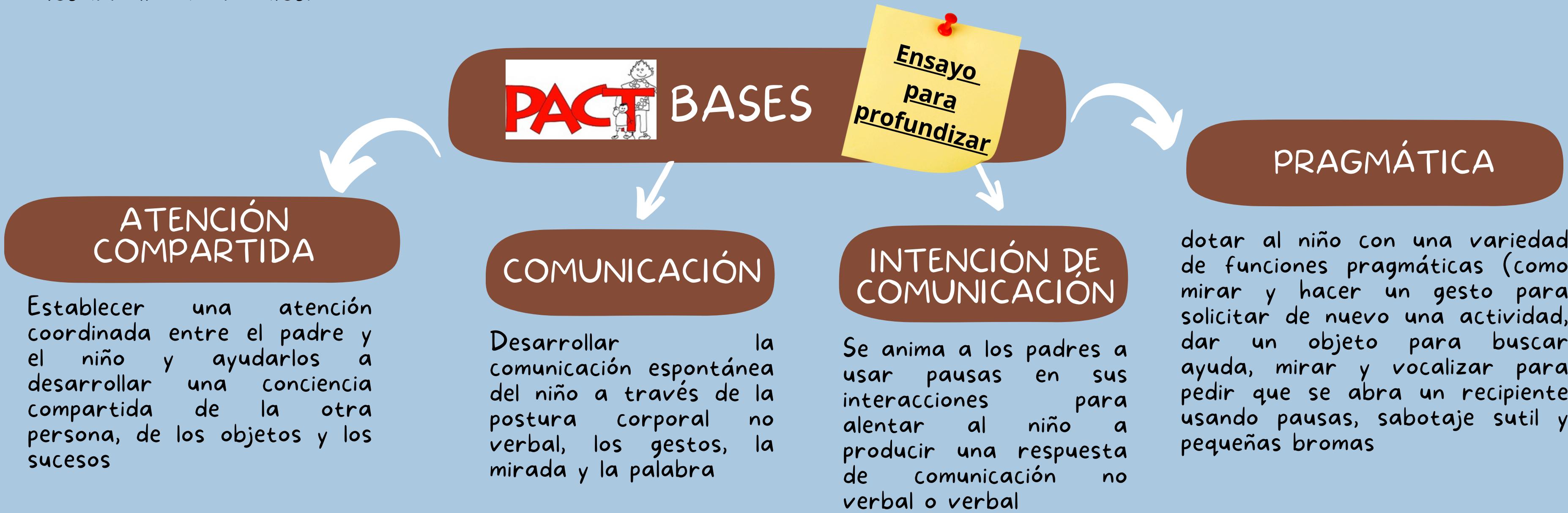
La intervención puede llevarse a cabo en parques, centros educativos, centros de terapia o el hogar y en un primer momento, debe ser llevada a cabo por personas referentes para el niño/a para después pasar a personas menos familiares u otro tipo de perfiles como iguales. Finalmente, destacar que un plan de intervención global, podría incluir también actividades enfocadas a la motricidad, habilidades viso espaciales, sensoriales, intervención médica o nutricional, entre otras.



PACT: PRE-SCHOOL AUTISM COMMUNICATION TRIAL



Es un programa de intervención que pretende mejorar las competencias de comunicación social en niños y niñas con TEA a través de la mediación de la familia y del uso de grabaciones de vídeo. El objetivo del modelo es guiar a las familias para que proporcionen un contexto de interacción oportuno y altamente adaptado en el que las respuestas de comunicación y el lenguaje coincidan con la competencia comunicativa del niño o niña. Las familias aprenden a identificar ventanas de oportunidad para mejorar la comunicación emergente, provocar la intencionalidad del niño o la niña y facilitar las interacciones conjuntas con el objetivo de mejorar las vías de desarrollo anormales.

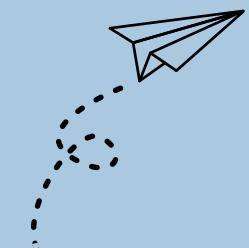


MODELO SCERTS

Modelo enfocado a todas las edades compatible con cualquier intervención recomendada y cuyo fin, es la generalización de aprendizajes funcionales.

Actualmente no está disponible en español y es útil para otras personas con dificultades del desarrollo.

INDICE



Intervenciones enfocadas en el desarrollo de conductas naturales.

MODELO SCERTS

CONTINUACIÓN

Es un modelo de desarrollo de conductas naturales que pone el foco en los dominios prioritarios del autismo, es decir, la comunicación social, la regulación emocional y el apoyo comunitario. Cada dominio tiene una serie de componentes en los cuales se centrará la evaluación y posterior intervención, yendo ambos procesos de la mano. Puede decirse que es un modelo creado desde dentro en el que se evalúa e interviene en los diferentes contextos de la vida de la persona, proponiendo soluciones prácticas para la generalización de aprendizajes, siendo este uno de los mayores desafíos para muchas de las personas con autismo.

AUTORES: Barry M. Prizant, Amy M. Wetherby, Emily Rubin, Amy C. Laurent y Patrick J. Rydell.



COMUNICACIÓN SOCIAL

Dominio prioritario para las familias, apoya las relaciones con los demás, reduce conductas desajustadas, potencia el juego social y simbólico y es esencial para el éxito académico y preacadémico.



ATENCIÓN CONJUNTA

¿Por qué me comunico?

REGULACIÓN EMOCIONAL

Dominio que apoya el bienestar emocional, el compromiso social y la disponibilidad para el aprendizaje. Se centra en la capacidad de la persona para regular su estado emocional.



REGULACIÓN PROPIA

¿Qué hago para regularme?

REGULACIÓN MUTUA

¿Cómo me ayudan a regularme?

SOPORTE TRANSACCIONAL

Dominio necesario para que la comunidad tenga estrategias para dar soporte a las personas con autismo, ya sea para favorecer su participación o su comprensión del entorno.



INTERPERSONAL

¿Cómo modifican los demás su interacción para que participe?

APRENDIZAJE

¿Cómo cambia el entorno para que participe?

MODELO SCERTS

CONTINUACIÓN

El modelo SCERTS está marcado por los estadios comunicativos de las personas con las que se propone utilizarlo, esto es algo que va a marcar la evaluación y la intervención y que hay que tener claro desde el principio. Sabemos que los perfiles en autismo son muy diversos, pero SCERTS realiza una categorización bastante clarificadora y cada persona seguirá su propia trayectoria en función de la misma.

PARTNER SOCIAL



El lenguaje todavía es incipiente. La persona se centra más en los gestos, vocalizaciones e intenciones.

PARTNER LENGUAJE



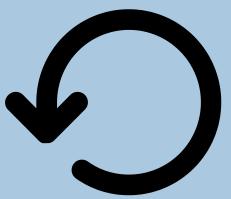
Aparecen las primeras palabras. La persona combina palabras en diferentes modalidades: lenguaje oral, gestual, símbolos pictográficos...

PARTNER CONVERSACIONAL

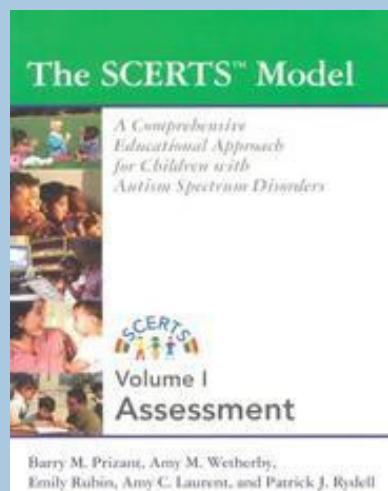


El nivel es de frase y discurso. La persona realiza intercambios comunicativos y tiene cierta sensibilidad a las emociones ajenas.

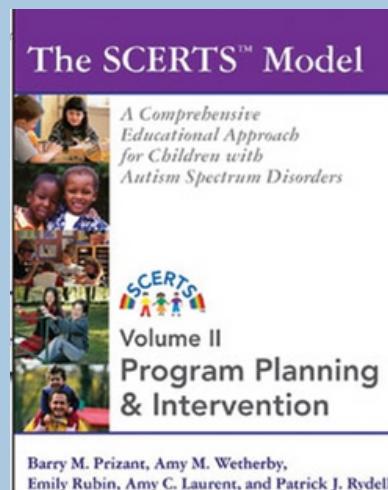
MODELO SCERTS



El modelo SCERTS cuenta con dos volúmenes, el primero centrado en la evaluación (assessment) y el segundo dedicado a la intervención (program planning intervention). Ambos recogen plantillas para completar el proceso de forma completa y ofrecen pautas y orientaciones. Tanto la evaluación como la intervención son dinámicas y por criterio, dejando atrás pruebas de tipo estandarizado. SCERTS es un modelo abierto y colaborativo en el que profesionales, familia y comunidad tienen un papel relevante. El modelo también ofrece plantillas para valorar el desarrollo del lenguaje, estados emocionales o funciones comunicativas. SCERTS propone una forma clara de modelar lenguaje dando gran importancia al uso de verbos y los nombres de personas familiares.



La evaluación en este modelo tiene dos caminos, existe la opción de realizar una evaluación exhaustiva o bien centrada en los objetivos prioritarios. En general, el proceso consiste en determinar el estadio comunicativo, grabar videos para valorar a la persona en equipo en los diferentes contextos así como obtener información sobre las fortalezas y desafíos para crear un perfil de evaluación de la persona en función de los resultados y criterios.



La intervención, una vez recogidos los datos de la evaluación, consistirá en seleccionar los objetivos de intervención atendiendo a los diferentes componentes y crear un plan de intervención final en los diversos contextos (colegio, familia y comunidad) del que se llevará a cabo un seguimiento continuado.

PECS

Sistema de comunicación por intercambio de imágenes.

TEACCH

Metodología basada en la estructuración visual del espacio y del tiempo.

HISTORIAS SOCIALES

Relatos cortos en forma de guion secuenciado que facilitan la información y comprensión de situaciones sociales.

INDICE



SISTEMA COMUNICACIÓN: PECS



MAS INFORMACIÓN

Es un sistema alternativo/aumentativo de comunicación único, desarrollado en USA en 1985 por Andy Bondy, PhD y Lori Frost, MS, CCC-SLP. Se aplicó inicialmente con alumnos de preescolar diagnosticados con Autismo en el Delaware Autism Program. Desde entonces, se ha implementado alrededor del mundo, obteniendo resultados positivos con miles de alumnos, de todas las edades con diversos retos cognitivos, físicos y comunicativos.

El protocolo de enseñanza de PECS está basado en el libro de B.F. Skinner, *Conducta Verbal*, y en el Análisis Aplicado de la Conducta de amplio espectro. A lo largo del protocolo se utilizan estrategias específicas de ayuda y de reforzamiento que promueven la comunicación independiente. El protocolo también incluye procedimientos de corrección para ofrecer oportunidades de aprendizaje cuando ocurre algún error. No se utilizan ayudas verbales para, justamente, evitar la dependencia de las ayudas; en cambio, se promueven la iniciación y espontaneidad desde el inicio.

Su objetivo fundamental es enseñar comunicación funcional.

FASES

¿ES SU ALUMNO
CÁNDIDATO A SER
USUARIO DE PECS?

MATERIAL

CONTINUACIÓN

FASES PECS I Sistema de comunicación por Intercambio de Imágenes

FASE I

Cómo comunicarse

Objetivo: que el niño entregue la tarjeta. El receptor comunicativo muestra el objeto sin decir nada y abre la mano.



El ayudante físico da apoyo: coger y entregar (Aplicando la regla de $\frac{1}{2}$ segundo de entrega cuando acierta).

FASE II

Distancia y persistencia

Objetivo: que busque la tarjeta y al receptor para demandar lo que desea a pesar de los obstáculos.

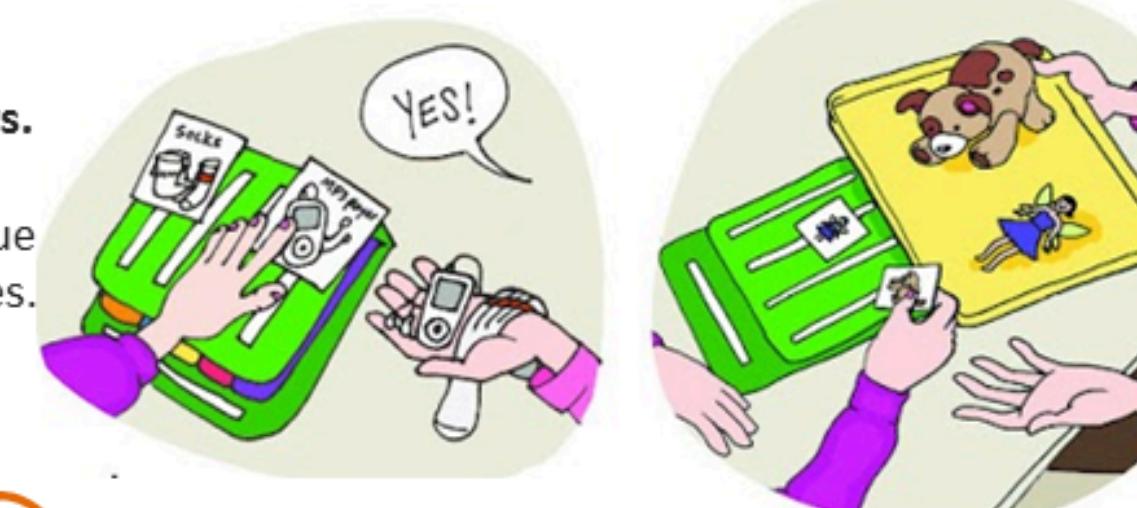


1. Aumentar distancia hasta el receptor
2. Aumentar distancia hasta el libro PECS
3. Los dos anteriores.

FASE IIIA

Discriminación simple (deseado vs. Distractor)

Objetivo: seleccionar la imagen que desea de entre varias no relevantes. Aplicar regla de $\frac{1}{2}$ segundo de cuando acierta.



Adaptado y traducido por:



www.cetromonblau.com

Aplicar el procedimiento de **CORRECIÓN DE ERRORES** de los 4 pasos:

1. Muestra la imagen correcta.
2. Dar ayuda para entregar la imagen.
3. Cambiar la atención (distracción).
4. Repetir la demanda.



FASE IIIB

Discriminación deseados múltiples

Objetivo: seleccionar la imagen que desea de entre varias preferidas.



Fuente: www.pecs.com

CONTINUACIÓN

FASES PECS II Sistema de comunicación por Intercambio de Imágenes

FASE IV

Estructura de la frase: QUIERO + foto objeto.

1º Tiene puesto el picto «quiero» en la tira frase y el niño completa con la foto deseada.

2º El niño pone los dos elementos en la tira frase.

3º Pone los dos elementos y la lee (señala mientras adulto lee).



ATRIBUTOS

Vocabulario descriptivo

Objetivo: que el niño demande ítems más específicos: Tamaño, color, forma, etc. Demandar acciones.

FASE V

Responder a ¿Qué quieres?

A la vez mantener las demandas espontáneas del niño (refuerzo diferencial). Incrementar gradualmente la Demora.



FASE VI

Respuestas y comentarios

Objetivo: que el niño responda a las demandas del adulto y realice comentarios espontáneos.

Adaptado y traducido por:



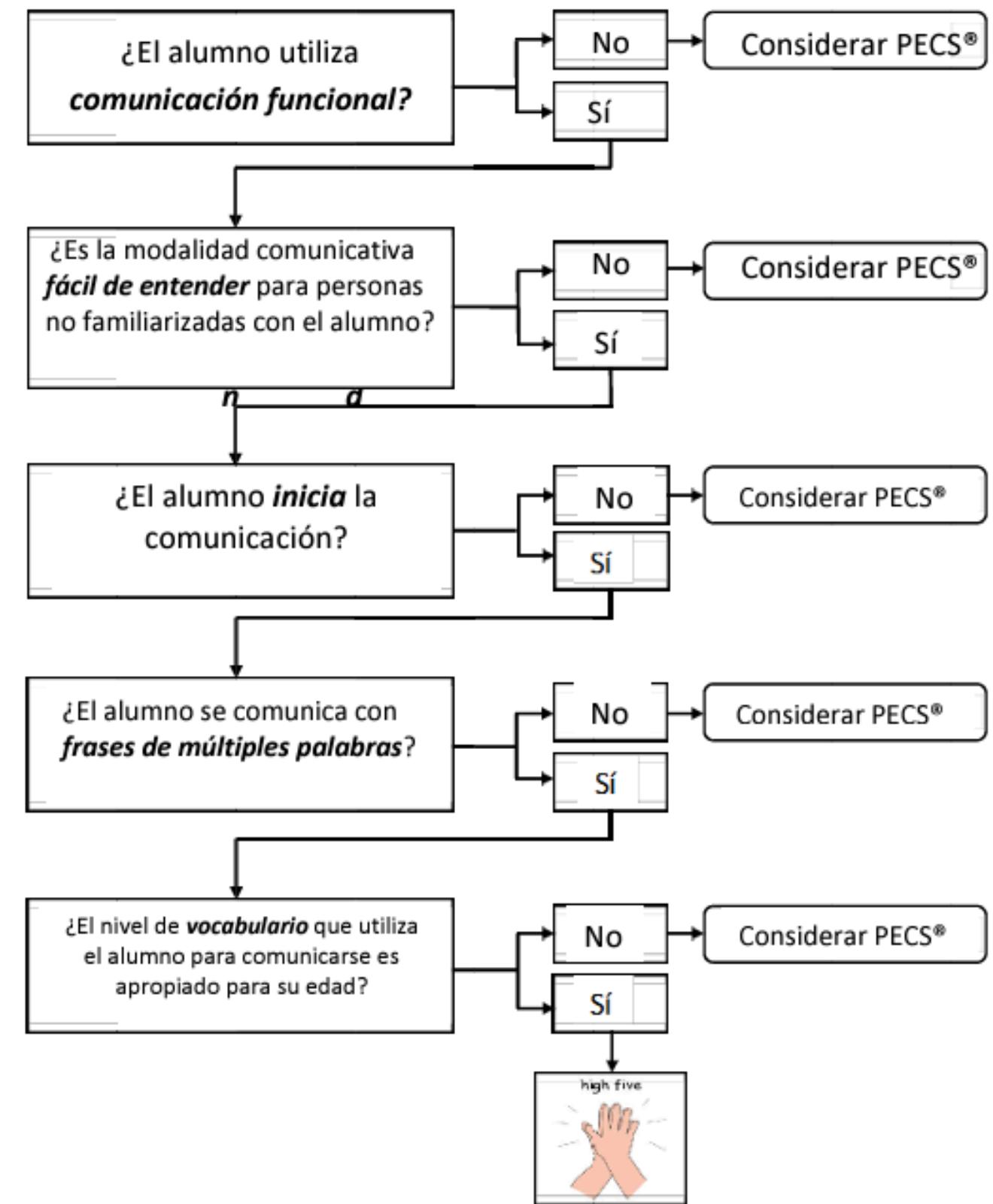
www.cetromonblau.com



Fuente: www.pecs.com

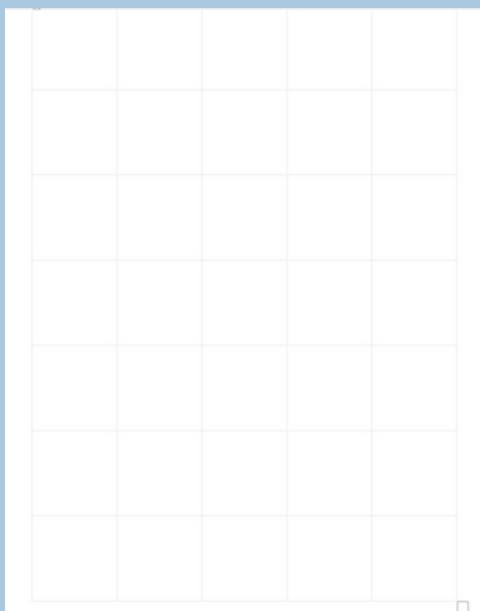
CONTINUACIÓN

¿Es el alumno un candidato para PECS®?



MATERIAL

PLANTILLA DE PICTOGRAMAS E IMÁGENES PARA CARPETA PECS

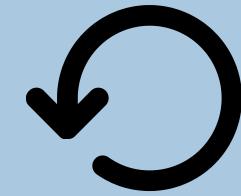


HOJA REGISTRO POR ALUMNO

Nombre: _____
Actualizado
Color Libro Comunicación

Habilidades Comunicación Críticas

	I	IIIB	V	# Pictogramas:
	II	IV	VI	
	IIIA	Atributo		
Comentario:				
Le gusta				
No le gusta				
Intervalo Reforzamiento:	_____ minutos	_____ segundos		
CCI				
Conducta	Funzione			
	<input type="checkbox"/> Acceso a R+ <input type="checkbox"/> Escapar/Evitar <input type="checkbox"/> Elicitada			
	<input type="checkbox"/> Acceso a R+ <input type="checkbox"/> Escapar/Evitar <input type="checkbox"/> Elicitada			
Transiciones				
Instrucciones visuales				
Instrucciones verbales				
Vamos				
Ven				
Estoy trabajando por:				
Ayuda necesaria				



TODO ESTE MATERIAL Y
MUCHO MÁS SE PUEDE
DESCARGAR GRATUITAMENTE
EN LA SIGUIENTE DIRECCIÓN...



<http://>



ARASAAC



PICTOSELECTOR

METODO TEACCH



[MAS INFORMACIÓN](#)

[CONTINUACIÓN](#)

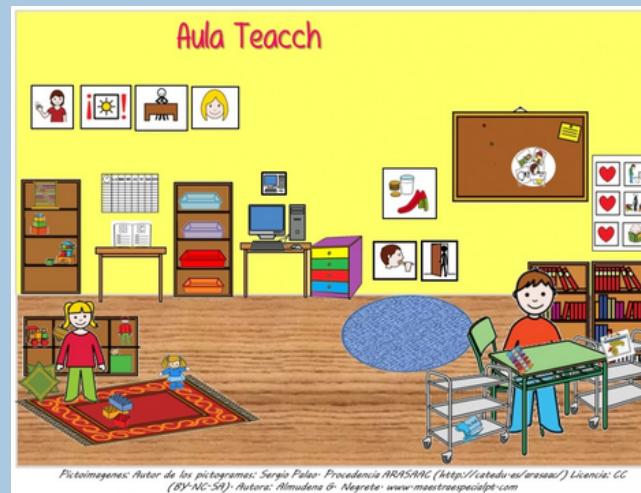
DESCRIPCIÓN: Las siglas significan en castellano "Tratamiento y Educación de Niños con Autismo y Problemas Asociados de Comunicación". Se basa en la estructuración del proceso de enseñanza a todos los niveles: tiempo, espacio y sistema de trabajo.

AUTORES: Dr. Eric Schopler y Dr. Gary Mesibov (década de los 70) quienes pretendían a través de esta metodología evitar la institucionalización en centros asistenciales de los niños con TEA, enseñándoles a trabajar de una manera efectiva en su vida diaria (escuela y sociedad).

OBJETIVOS FUNDAMENTALES:

- Dotar de coherencia al entorno para favorecer la comprensión del alumno.
- Reducir los problemas de conducta derivados de la falta de anticipación y estructura.
- Dotar de autonomía de trabajo al alumno.

ESTRUCTURACIÓN ESPACIAL



ESTRUCTURACIÓN TEMPORAL



SISTEMA Y MATERIAL DE TRABAJO

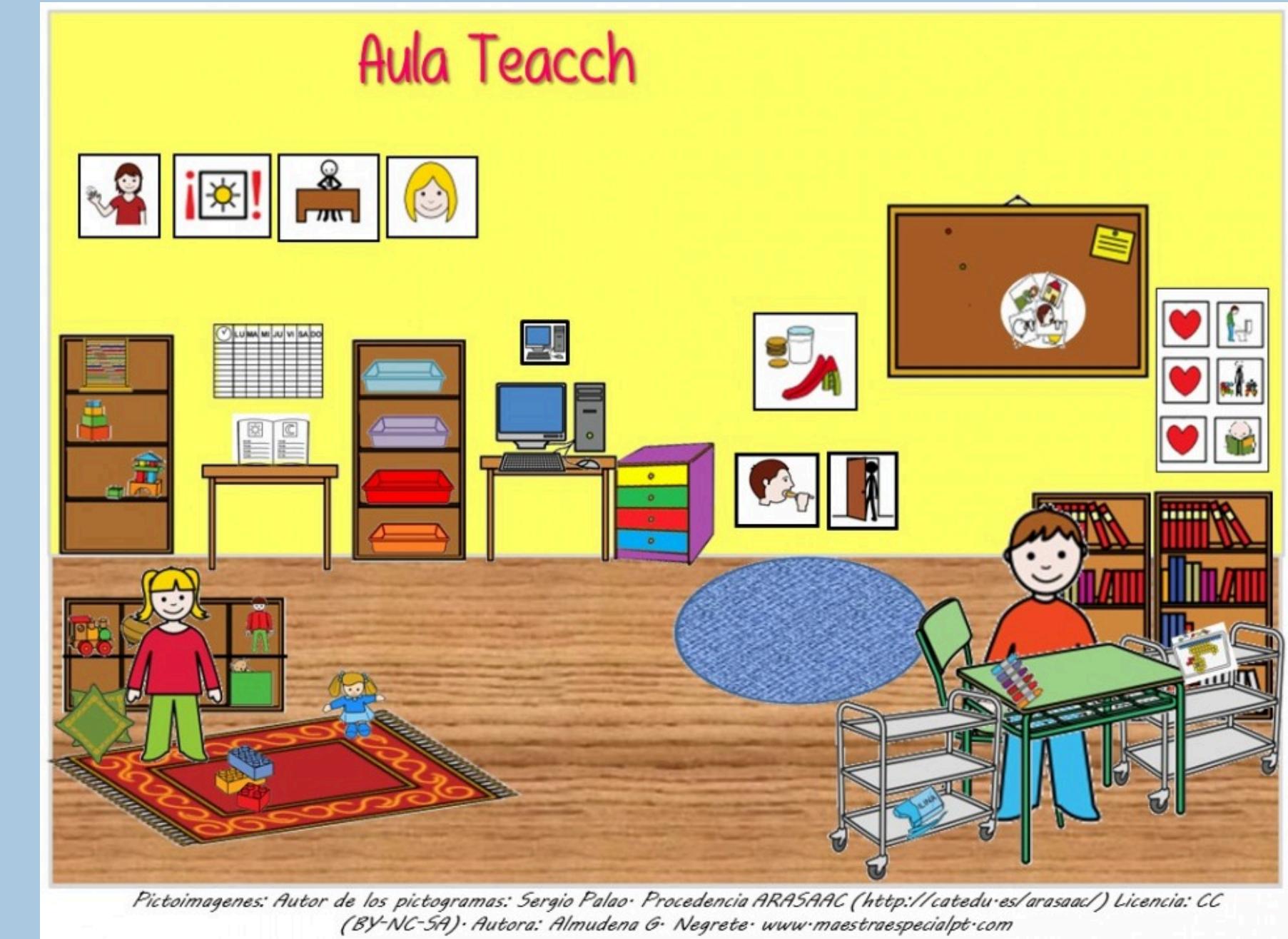


ESTRUCTURACIÓN ESPACIAL

El Aula debe estar organizada por «rincones», zonas de trabajo, con espacios limitados, bien definidos y etiquetados. Si vemos el dibujo nuevamente, observamos que por ejemplo la zona del ordenador tiene el pictograma pegado para que sepa donde está, al igual que la zona de descanso para el recreo, se come y se sale, lo mismo haríamos con las zonas de trabajo, juego, lectura...

Es importantísimo minimizar las distracciones del aula de manera visual y auditiva, así evitaremos reconducir a la actividad y dejarle mayor espacio independiente.

Las Áreas o Zonas más habituales son trabajo individual, trabajo en grupo, juego estructurado, ocio, rincón de la calma, autonomía en alimentación y aseo. Lo más importante es que no haya excesiva estimulación visual en el aula que no sea el apoyo visual necesario y dividir – definir bien los espacios con cajoneras, estanterías, alfombra... Además, es aconsejable colocar claves visuales con lo que se puede y no puede hacer en esos espacios.



ESTRUCTURACIÓN TEMPORAL

CONTINUACIÓN

EVALUAR NIVEL DE ABSTRACCIÓN



LOS ALUMNOS CON AUTISMO PRECISAN DE CLARIDAD Y PREDICTIBILIDAD, PARA PODER ENTENDER CON AUTONOMÍA LO QUE SE ESPERA DE ELLOS EN CADA MOMENTO.

PARA ELLO, INCORPORAMOS AGENDAS INDIVIDUALIZADAS Y HORARIOS CON CLAVES VISUALES ADAPTADAS AL NIVEL DE ABSTRACCIÓN Y COMPRENSIÓN TEMPORAL DEL ALUMNO.

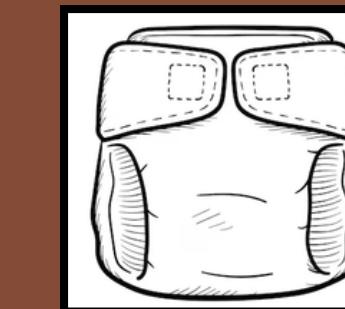
SEGÚN NIVEL DE ABSTRACCIÓN



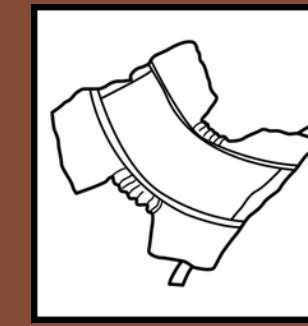
OBJETO REAL



FOTO



DIBUJO LINEAL



ASEO

PALABRA ESCRITA

PICTOGRAMA

SEGÚN COMPRENSIÓN TEMPORAL

LUNES	MARTES	MIERCOLES	JUEVES	VIERNES
9 a 9:45	ED. FÍSICA	CIENCIAS NATURALES	INGLÉS	CIENCIAS SOCIALES
9:45 a 10:30	INGLÉS	INGLÉS	ED. FÍSICA	MÚSICA
10:30 a 11:00 RECREO				
11:00 a 12	LENGUA	MATEMÁTICAS	LENGUA	MATEMÁTICAS
12 a 13:00	LENGUA	LENGUA	MATEMÁTICAS	MATEMÁTICAS
13:00 a 14	MATEMÁTICAS	CIENCIAS SOCIALES	MATEMÁTICAS	CIENCIAS NATURALES

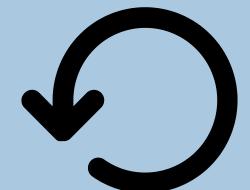


CONTINUACIÓN





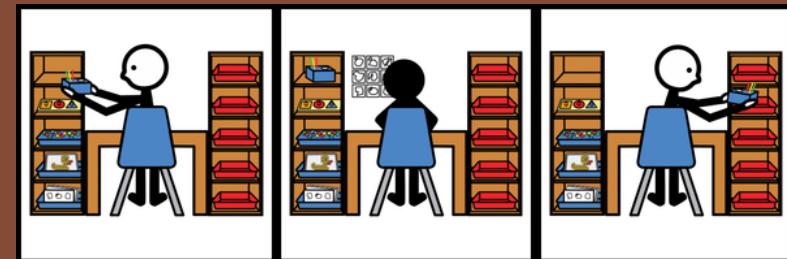
SISTEMA DE TRABAJO Y MATERIALES



Con **SISTEMA DE TRABAJO**, nos estamos refiriendo al puesto de estudio del alumno en cuestión. En función de los objetivos que queramos fomentar podemos hacer uso de 3 tipos de puestos de trabajo individual. Con este sistema se pretende organizar las actividades que el alumno tiene que realizar. Además, se plantea una estructura que favorece la autonomía, de modo que no requiere de una supervisión constante del adulto.

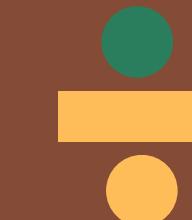
La característica fundamental, tanto del material como de las cajas TEACCH, es su claridad para que el alumno entienda fácilmente cuándo empieza y termina la actividad y qué tiene que hacer.

SISTEMA DE TRABAJO INDEPENDIENTE



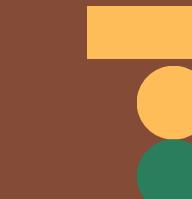
UNO AL LADO DEL OTRO

Facilita la imitación y se centra más en los materiales e instrucciones, no en el adulto.



CARA A CARA

Más exigente desde el punto de vista social ya que tiene que estar en contacto y responder a quien se sitúa enfrente.



DETRÁS

Más exigente desde el punto de vista social ya que tiene que estar en contacto y responder a quien se sitúa enfrente.

CAJAS Y MATERIAL TEACCH



BATERIA INICIAL
MODELO
TEACH-CHILE



HISTORIAS SOCIALES

CONTINUACIÓN

son narraciones breves en forma de guion y acompañadas de apoyo visual que explican información relevante procedente del contexto y normas de conducta de una situación social concreta. Incluyen información importante sobre dónde y cuándo ocurre la situación, por qué motivos ocurren, qué personas están involucradas y cómo debe actuar exactamente su protagonista.

ORIGEN: Carol Gray empezó a escribir historias sociales a su alumnado para que no olvidaran información importante que iban aprendiendo, y se dio cuenta de que estas produjeron una mejora significativa en sus interacciones sociales.

PASOS PARA ELABORAR HISTORIAS SOCIALES



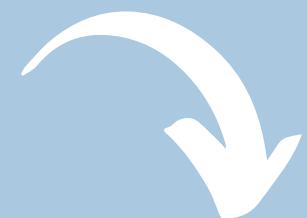
MAS INFORMACIÓN

1. Determinar el tema de la historia.
2. Reunir información individualizada teniendo en cuenta a la persona y su situación.
3. Tener en cuenta características individuales y estilo de aprendizaje de nuestro alumno/a con TEA.
4. Respetar la proporción de tipos de oraciones.
5. Incorporar los intereses particulares
6. Poner en práctica, revisar y supervisar la historia.

TUTORIAL



BENEFICIOS



- Mejoran la interpretación de sentimientos, pensamientos y acciones de otras personas en una situación determinada y secuencias de acciones a seguir.
- Mejoran la comprensión de situaciones cotidianas y favorecen la autonomía.
- Reducen las situaciones de ansiedad y estrés, ayudando a la autorregulación conductual.
- Son un excelente recurso para trabajar lenguaje, comunicación, y secuenciación, ayudando a expresar vivencias.

SOFTWARE Y APPS PARA ELABORAR HISTORIAS SOCIALES

Para la creación de historias sociales podemos utilizar diferentes softwares para crear presentaciones como GOOGLE SLIDE, POWERPOINT, CANVA, GENIALLY... o utilizar App móviles con la ventaja de poder utilizarlas en situaciones imprevistas o compartir los guiones generados.



PICTOGRAMAGENDA

Permite generar y utilizar agendas visuales mediante secuencias de imágenes.



DICTAPICTO

traduce con inmediatez un mensaje de voz o escrito a imágenes.



STORY CREATOR

Permite incorporar a las historias fotos y audios de los alumnos.



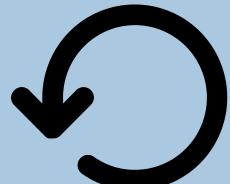
DÍA A DÍA

Ofrece la posibilidad de personalización incorporando elementos visuales de audio y video



PICTOAGENDA

A través de ella se puedan establecer las actividades y rutinas de cada día por medio de imágenes



USO DE SÍMBOLOS Y SIGNOS

Programas enfocados al habla signada o a la combinación de signos y símbolos.

INDICE



PROGRAMAS DE HABLA SIGNADA

CONTINUACIÓN

Uno de los programas de habla signada más populares es el Habla signada para alumnos no verbales basado en la comunicación total que fomenta el desarrollo del lenguaje signado espontáneo, habla signada espontánea y finalmente, el lenguaje verbal espontáneo. Su principal cometido es ayudar a alumnos no verbales a usar el lenguaje de la forma más creativa y espontánea que les sea posible. Por ello, ha sido utilizado para personas con autismo, con desafíos en el desarrollo del lenguaje o significativas a nivel intelectual.

AUTORES: Benson Schaeffer, Arlene Raphael, George Kollinzas.

<https://www.aumentativa.net/dsignos/>



ESTRUCTURA DEL PROGRAMA SISTEMATIZADO



PRIMERA PARTE: APRENDIZAJE DEL LENGUAJE DE SIGNOS:

1. Usar el primer signo como petición para expresar un deseo.
2. Utilizar el segundo signo como petición y descripción.
3. Petición multisigno: ALUMNO (QUIERE X).
4. Aprender los signos naturales NO, AYUDA, BAÑO y SÍ.

SEGUNDA PARTE: PRODUCCIÓN HABLADA.

1. Entrenar los sonidos iniciales del habla (vocales y consonantes).
2. Combinar sonidos: sílabas y palabras para construir vocabulario.

TERCERA PARTE: HABLA SIGNADA:

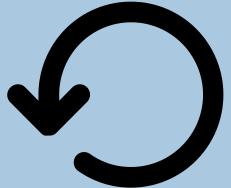
1. Integración de signos y palabras.
2. Desvanecimiento de signos.

CUARTA PARTE: FUNCIONES DEL LENGUAJE:

1. Función referencial.
2. Conceptos de persona (nombres propios, posesivos, acciones, emociones, saludos...)
3. Función interrogativa (búsqueda de objetos y preguntas de localización).
4. Abstracción: uso del MÍO, TUYO, afirmar y negar.

Se recogen también pautas en el contexto educativo así como para el entrenamiento a padres y profesionales.

SIGNOS MANUALES Y USO DE SÍMBOLOS

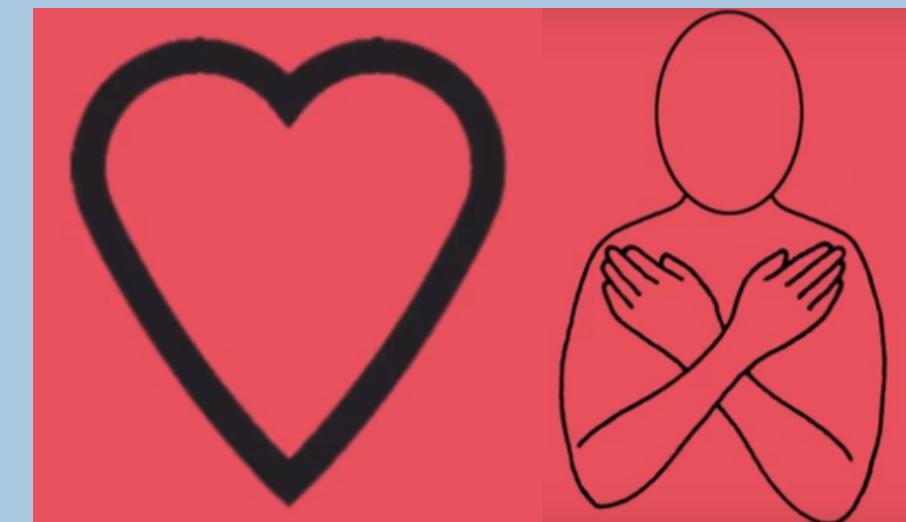


Existen programas de lenguaje como el Makaton que combinan símbolos y signos para potenciar la comunicación. Los signos y símbolos pueden utilizarse como medio principal de comunicación o como forma de apoyar la comunicación verbal y el desarrollo del lenguaje temprano. En un principio fue creado para el desarrollo del lenguaje no verbal, puede ser implementado por parte de padres, educadores o cuidadores que hayan recibido formación. Este programa se encuentra en inglés, pero puede servir de inspiración en otras lenguas.

AUTORAS: Margaret Walker, Katy Reynolds.

PRINCIPIOS DEL PROGRAMA

1. Enseñanza de un vocabulario básico reducido (palabras funcionales).
2. Organizar el vocabulario en una secuencia de prioridades por etapas.
3. Personalizar el vocabulario para adaptarlo a las necesidades individuales.
4. Combinar en diferentes enfoques el habla natural, signo manual e imagen.



PEERS

Programa destinado a adolescentes con TEA de alto funcionamiento que enfatiza en las habilidades sociales. Se ha utilizado también en personas con TDAH o con ansiedad, entre otros colectivos.

Intervenciones enfocadas en el desarrollo de habilidades sociales

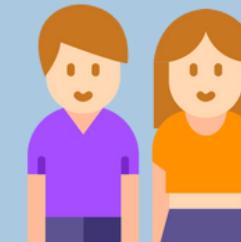
INDICE

PROGRAMA PARA LA EDUCACIÓN Y ENRIQUECIMIENTO DE LAS HABILIDADES SOCIALES (PEERS)

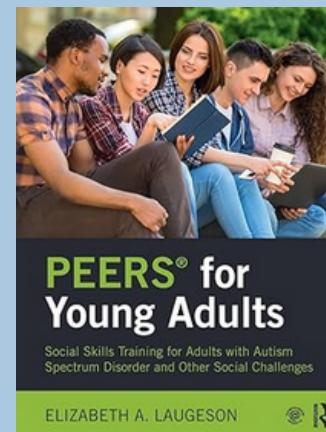
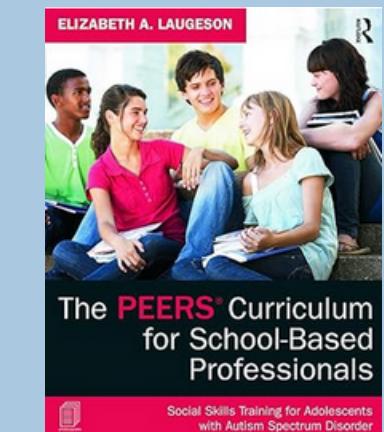
CONTINUACIÓN

El programa está destinado a adolescentes con un mayor rendimiento y sin desafíos significativos a nivel intelectual que se centra en habilidades relacionadas con hacer y mantener amigos, gestionar conflictos o el rechazo entre iguales. Disponible en lengua inglesa. La versión que aquí se describe es la que ofrece un currículum para intervenir con adolescentes, existe una versión similar para adultos.

AUTORA: Elizabeth A. Laugeson.



ESTRUCTURA DEL PROGRAMA



El programa tiene una duración aproximada de 4 meses. Cada lección se imparte entre 30-60 minutos en un periodo de 4 a 3 días por semana. Se recomienda aplicarse en un número de entre 7-10 estudiantes por clase.

Día 1: revisión de las tareas de socialización del día anterior con excepción del día uno, que incluye una introducción a la clase.

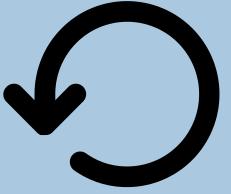
Día 2: juego de roles a través del tema de la semana.

Día 3: revisión de la lección del día anterior y entrenamiento de la habilidad aprendida.

Día 4 y 5: los adolescentes practican las habilidades recién aprendidas en actividades enfocadas a la socialización tratando de generalizarla.

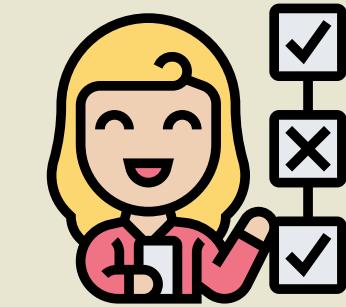
La familia es esencial para el proceso, por ello, al inicio de cada lección se les aporta la información necesaria para que conozcan las habilidades de socialización que se van a entrenar así como consejos para su generalización en el hogar y la comunidad. La participación de los padres en el programa se ha valorado como significativamente beneficiosa.

PROGRAMA PARA LA EDUCACIÓN Y ENRIQUECIMIENTO DE LAS HABILIDADES SOCIALES (PEERS)



Los adolescentes tienen que conseguir puntos para obtener recompensas interesantes durante el transcurso del programa. Los que más puntos obtengan serán los que tendrán derecho a elegir primero. Para ello, recibirán puntos por lo siguiente:

- Seguir las reglas (por ejemplo, escuchar, ser respetuosos, seguir instrucciones).
- Completar tareas.
- Participar en clase.
- Practicar habilidades recién aprendidas en clase.



Entre los temas relacionados con las habilidades sociales a trabajar durante las 16 semanas, se incluyen los siguientes:

1. Introducir y compartir información.
2. Mantener la conversación.
3. Comunicación a través de dispositivos.
4. Elegir amigos de forma apropiada.
5. Usar el humor de forma adecuada.
6. Iniciar y unirse a las conversaciones.
7. Abandonar una conversación oportunamente.
8. Ser un buen compañero de juego.

Topic

9. Mantener una reunión.
10. Saber argumentar.
11. Cambiar la reputación.
12. Manejar burlas y comentarios vergonzosos.
13. Manejar una situación de bullying.
14. Controlar el bullying cibernético.
15. Combatir rumores y bulos.
16. Revisión, evaluación y graduación.

PROGRAMA AITTEA

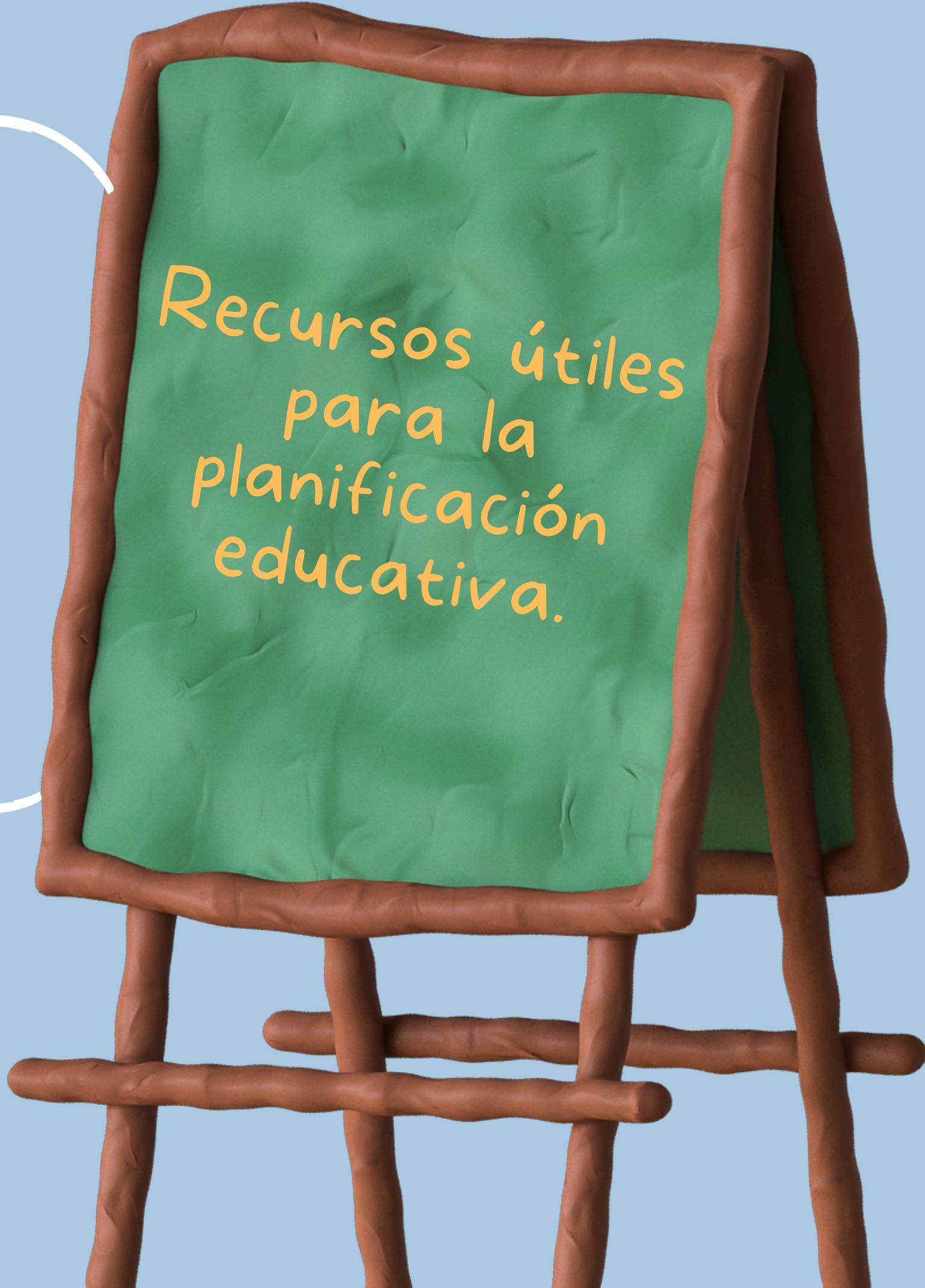
Programa sociocomunicativo de atención infantil temprana para los trastornos del espectro autista.

INVENTARIO I.D.E.A. PLANETA VISUAL

Guía de recursos para la intervención educativa basada en el Inventario I.D.E.A. de Angel Rivière

INDICE

Recursos útiles para la planificación educativa.



DESCRIPCIÓN: Programa que orienta la evaluación, programación e intervención de los niños pequeños con autismo.

AUTORA: María Gortázar Díaz. Colaboradores: Marcos Zamora Herranz, Javier Rodríguez Pérez y Leticia Giraldo Escobar

INTRODUCCIÓN

En este apartado nos encontramos con:

- Aproximación teórica sobre el término TEA.
- Explicación teórica del modelo de intervención, basada en la utilización de diferentes modelos y metodologías con evidencia científica.
- Un resumen de los patrones evolutivos de las distintas habilidades a considerar en el programa.
- Listado de los objetivos generales del programa.
- ¿A quién va dirigido este programa?

EVALUACIÓN Y PROGRAMACIÓN

Orientaciones tanto para la evaluación como para la programación de objetivos.

ESTRATEGIAS DE INTERVENCIÓN

CURRÍCULO

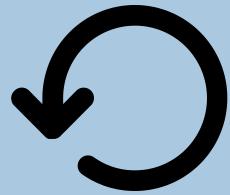
AITTEA Currículo			
Área Cognitiva	Componentes Función Ejecutiva Ficción e Imaginación Lectoescritura Inicial	Objetivos	Acciones
		13 4 7	118 24 30
Área Social	Componentes Relaciones Sociales y Atención Conjunta Estados Mentales Imitación Social Identidad Personal y Reconocimiento Social Autorregulación Personal Uso de los Recursos de la Comunidad y Autonomía Personal	Objetivos 7 4 1 1 2	Acciones 56 36 20 28 41 51
Área Comunicación	Componentes Expresión Recepción	Objetivos 17 6	Acciones 99 45
Área Sensorio-Motor	Componentes Procesamiento Sensorial Control Oral-Motor y Desarrollo Vocálico Temprano	Objetivos 6 34	Acciones 69 34

ANEXOS

CONTINUACIÓN

PROGRAMA AITTEA (AUTISMO SEVILLA)

Descargables



EVALUACIÓN:

- [Desarrollo Evolutivo. Competencias Socio-Comunicativas de 0 a 72 meses.pdf](#)
- [Cuestiones Básicas Evaluación.zip](#)
- [Rangos-Inventario del Desarrollo.zip](#)
- [Función Ejecutiva. Concepto componentes y desarrollo.pdf](#)
- [Discurso narrativo. Orientaciones para la evaluacion e intervencion.pdf](#)

PROGRAMACIÓN

- [Plantilla para Programación.zip](#)
- [Selección de objetivos.zip](#)
- [Registro de Incidencias de Sesiones.zip](#)

INTERVENCIÓN

- [Función Ejecutiva. Intervención de 3 a 6 años.pdf](#)
- [Vocabulario Básico Primeros Estadios del Lenguaje.zip](#)
- [El Juego y los Juguetes por Etapas 0-36 meses.zip](#)
- [Ejemplos de Juegos Sensorimotores o Juego Funcional.zip](#)

CURRÍCULO

- [Curriculum Contenidos para la Evaluación y Programación \(Parte1\).zip](#)
- [Curriculum Contenidos para la Evaluación y Programación \(Parte2\).zip](#)

En el siguiente enlace, encontraréis todo el material descargable en PDF para facilitar su consulta.



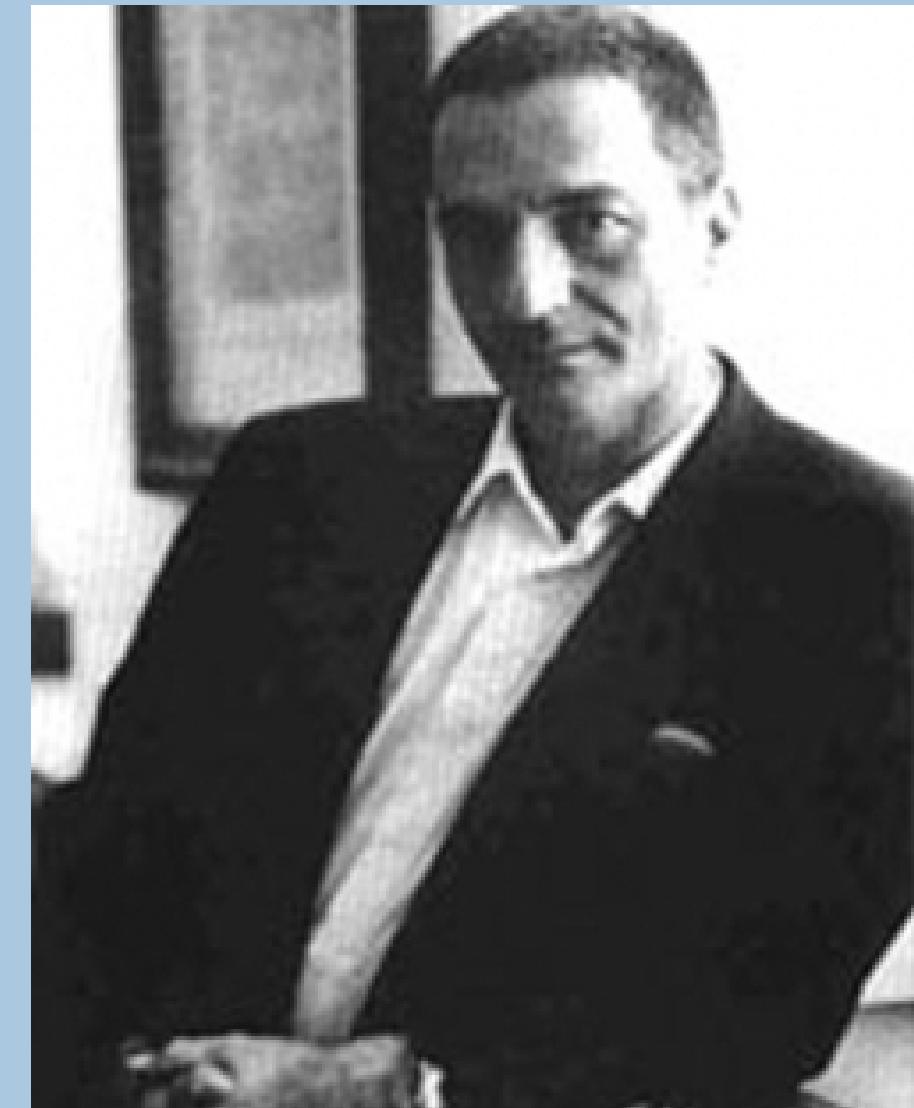
<https://aittea.autismosevilla.org/descargables/>

PLANETA VISUAL (CATEDU)

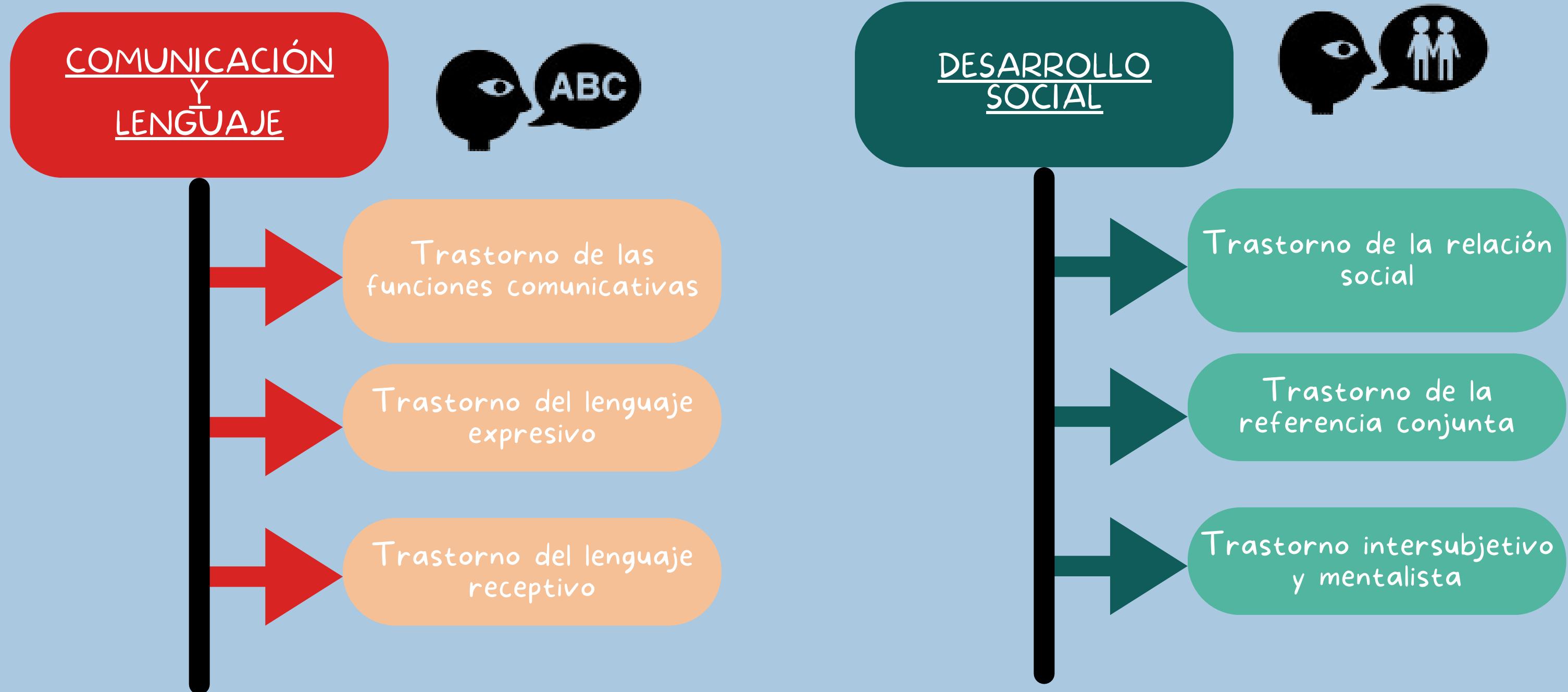
CONTINUACIÓN

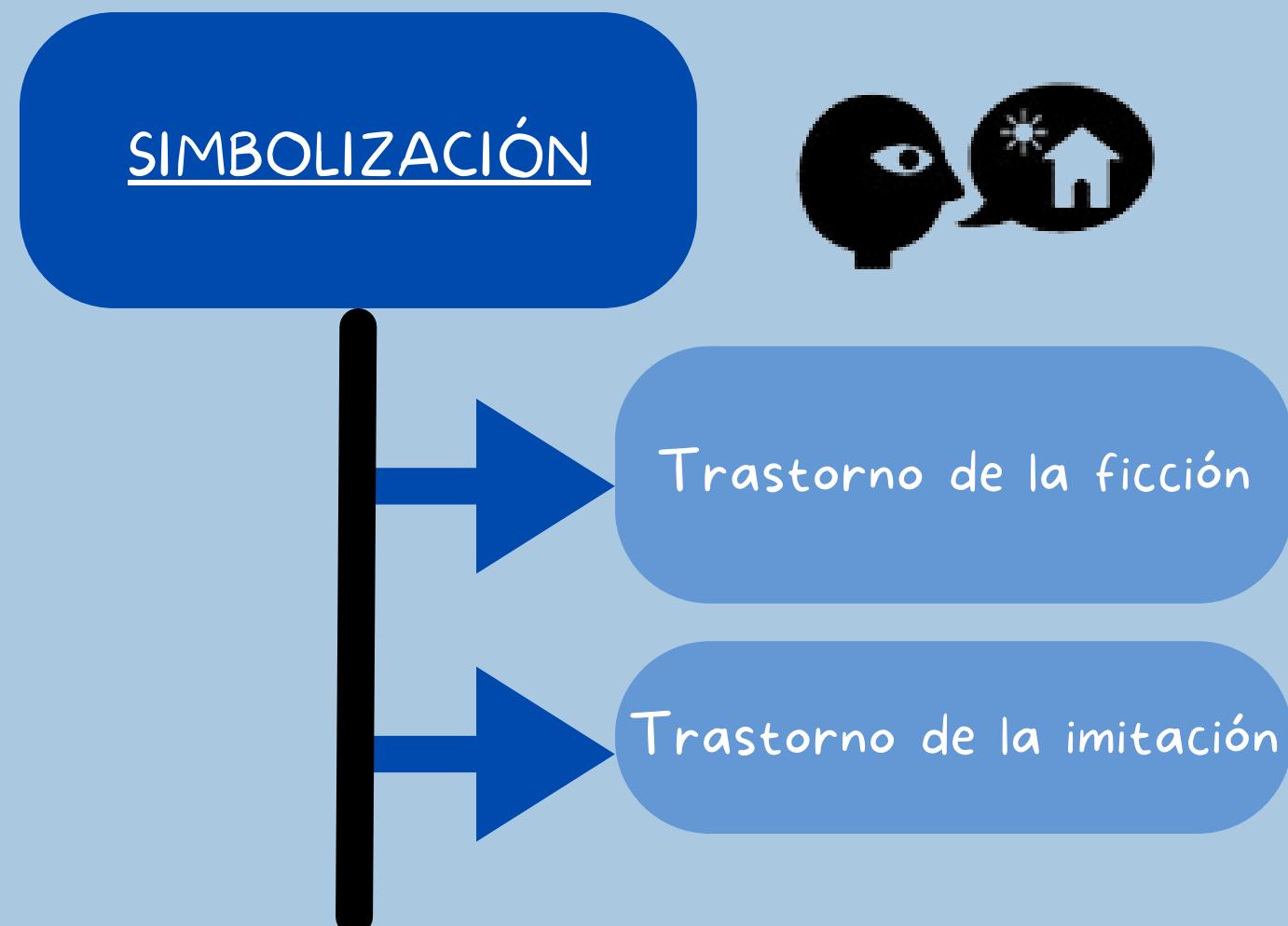
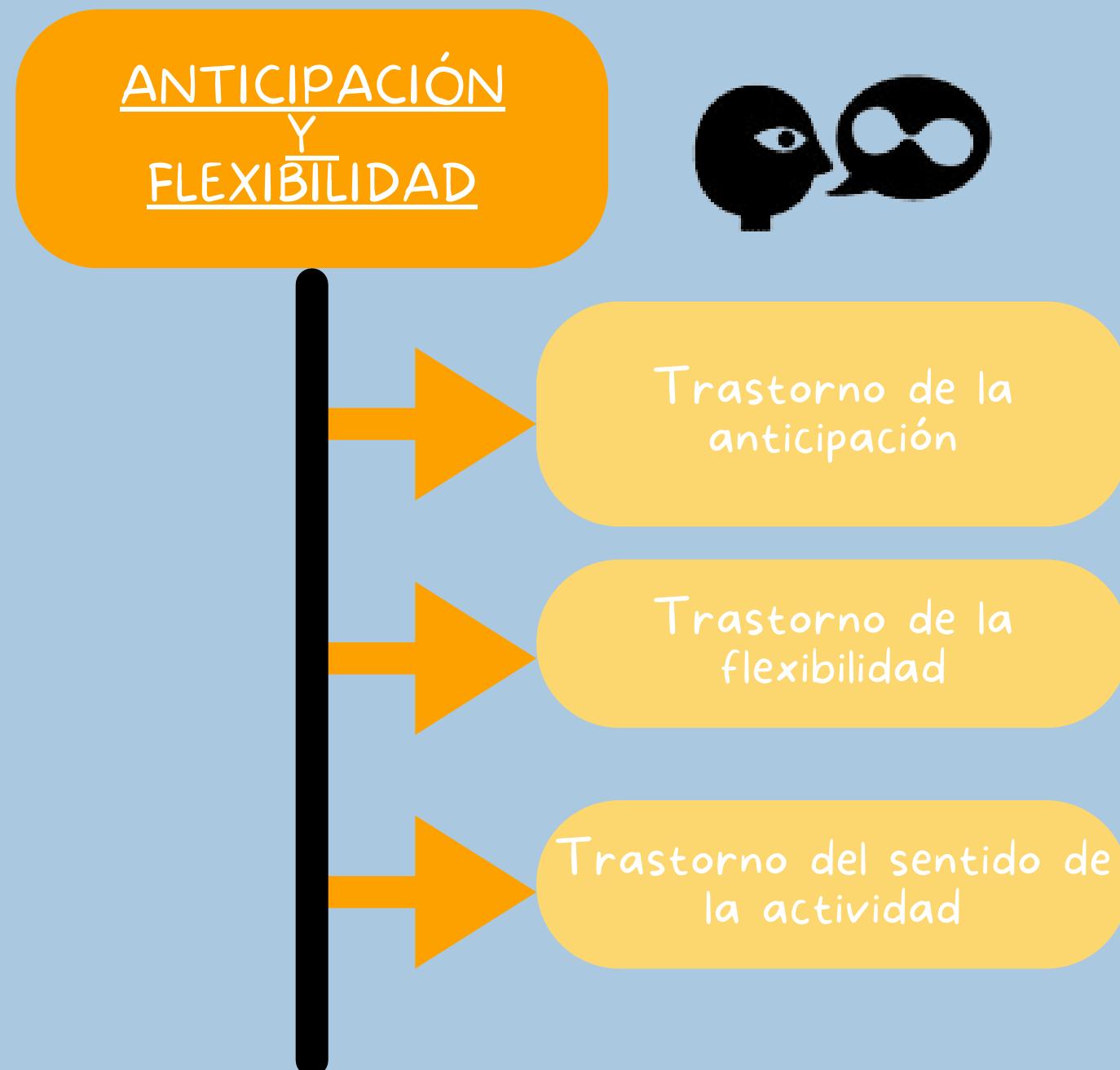
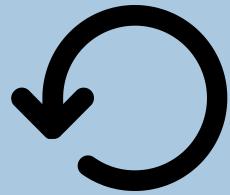
Planeta visual es una página web creada por el Centro Aragonés de Tecnologías para la Educación (CATEDU) cuyo objetivo fundamental es servir de apoyo para la planificación educativa de la intervención del alumnado con autismo.

Toma como referencia las 4 dimensiones y, dentro de cada una, los 4 niveles posibles. Para cada caso, diseña los posibles objetivos, la metodología de trabajo más adecuada y un extenso banco de recursos.



CONTINUACIÓN

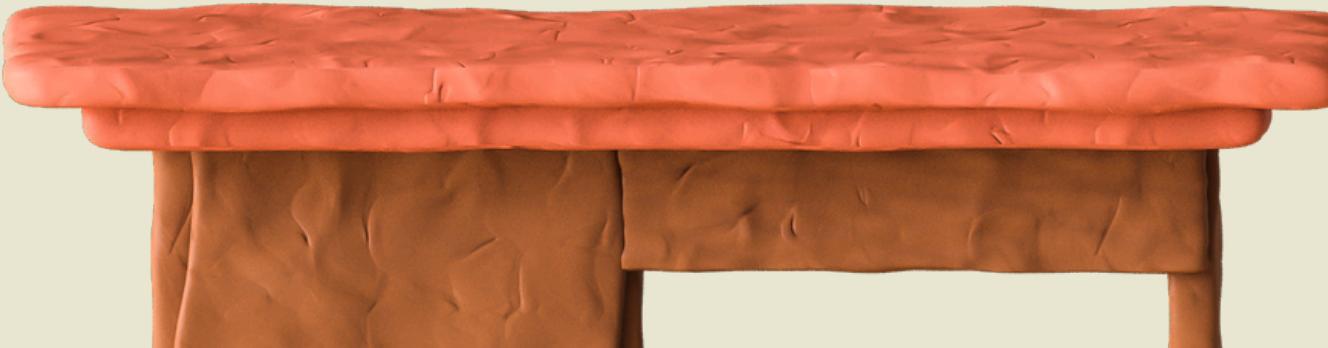






Para concluir, nos gustaría aclarar que el objetivo fundamental de este trabajo es mostrar las distintas opciones, que por experiencia se ajustan más a nuestra realidad educativa. La elección de una u otra se deberá realizar en base a las características del alumnado, del centro y de los profesionales que intervienen con los niños. En este documento no se abordan enfoques como el uso de la alta tecnología para la comunicación en autismo, aunque sabemos que puede ser una herramienta recomendable en función de las características de la persona. En cuanto a las intervenciones a nivel sensorial, aunque podrían favorecer la consecución de objetivos personalizados, no se encuentran actualmente beneficios clínicos en la población general.

CONCLUSIÓN



REFERENCIAS

Abelenda, J, Casals, H. (2012) DIR/Floortime: un abordaje relacional e interdisciplinar para las dificultades de relación y comunicación. *Norte de salud mental*, X (44)

Gray, C. A , Garand, J. (1993) *Social stories: improving responses of individuals with autism with accurate social information.*

Duncan E, Dawson, G, Rogers S y Vivanti G . (2021) El modelo Denver de atención temprana en la educación infantil. Editorial G_ESDM.

Fuentes, J, Hervás, A, Howlin, P. (2020) Guía práctica para el autismo de ESCAP. *European child & Adolescents Psychiatry*

Kasari, C, C. Gulsrud, A, Y.Shire, S, Strawbridge, C. (2022) *The Jasper Model for Children with Autism*. Guilford Press

Laugeson, E.A. (2014) *The PEERS Curriculum for School Based Professionals: Social skills Training for Adolescents with Autism Spectrum Disorder*. Routledge

M. Prizant, B, M.Wetherby, A, Rubin, E, C. Laurent, A, J. Rydell, P. (2021) *The SCERTS model Assessment*. 9na. Edición. Brookes

M. Prizant, B, M.Wetherby, A, Rubin, E, C. Laurent, A, J. Rydell, P. (2021) *The SCERTS model Program Planning & Intervention*. 9na. Edición. Brookes

REFERENCIAS

Manolson, A. (1995) *Hablando nos entendemos los dos*. Hannen centre.

The Makaton Charity (2023) *About Makaton*. Makaton. Consultado en abril de 2024

<http://www.makaton.org>

Schaeffer, B. (2011) *Habla signada para niños no verbales*. 2da. Edición. Alianza Editorial

Sussman, F. (1992) “More than words” (Mas que palabras). Hanen program

<https://www.hanen.org/home>

Rogers, S, Dawson, G. (2017) Modelo DENVER de atención temprana para niños pequeños con autismo. *Editorial ESDM*.

Rogers, S, Dawson, G. Vismara L. (2018) Atención temprana para su niño o niña con autismo: Cómo utilizar las actividades cotidianas para enseñar a los niños a conectar, comunicarse y aprender. *Editorial ESDM*.

Mesibov, G, Howley, M. (2021) El acceso al currículo por alumnos con TEA: uso del programa Teacch para favorecer la inclusión. 2^a Edición. *Editorial Autismo Ávila*.

Frost, L, M.S. CCC/SLP, Bondy, A. Manual PECS. 2^a edición

REFERENCIAS

R. Verpoorten, I. Noens e I. van Berckelaer-Onnes. Manual COMFOR. Precursores de la comunicación (2014) Editorial Autismo Ávila.

<https://planetavisual.catedu.es>

<https://aittea.autismosevilla.org/>

<https://apps.apple.com/us/app/story-creator-easy-story-book-maker-for-kids/id545369477>

<https://aulaabierta.arasaac.org/minitutoriales-caa-elaborando-una-historia-social-con-pictogramas-2>

<https://www.autismoandalucia.org/wp-content/uploads/2018/02/GRAY-Historiassociales.pdf>

https://autismonavarra.com/wp-content/uploads/2018/08/PACTtherapydescription_ANA_ES.pdf

<https://fundacionorange.es/junto-al-autismo/soluciones-tecnologicas/>

<https://www.pictoaplicaciones.com/>

<https://www.pictogramagenda.es/>

Las imágenes del documento
han sido tomadas de
Flaticon, Canva y Google
Imágenes.