SEMINARIO

**PERSONAS CON TRASTORNO DE ESPECTRO AUTISTA**

CEIP MIGUEL BLASCO VILATELA

RESPONSABLE: Mª SOLEDAD SANTIAGO RODRÍGUEZ

PONENTE: LUIS MARTÍN VIVAS

CURSO: 2016-17

ÍNDICE

**DOSSIER:**

**DOCUMENTOS Y MATERIALES ELABORADOS**

**Y ESTUDIADOS.**

* SISTEMA PICTOGRÁFICO APLICADO A PERSONAS CON TRASTORNO DE ESPECTRO AUTISTA O RASGOS ASOCIADOS. (MATERIAL ELABORADO)

**PÁGINAS: (7-12)**

* SELECCIÓN DE PICTOGRAMAS ÚTILES PARA NUESTRO CENTRO ESCOLAR. (MATERIAL ELABORADO)

**PÁGINAS: (12-23)**

* PAUTAS QUE FACILITAN LA SOCIALIZACIÓN. (MATERIAL ELABORADO)

**PÁGINAS: (23-29)**

* PRINCIPALES JUEGOS QUE SE PUEDEN LLEVAR A CABO EN EL ENTORNO PATIO. (MATERIAL ELABORADO)

**PÁGINAS: (29-42)**

* PAUTAS QUE FACILITAN EL JUEGO DE LAS PERSONAS CON TRASTORNO DE ESPECTRO AUTISTA (MATERIAL ELABORADO) **PÁGINAS: (42-44)**
* PONENCIA I. PRINCIPALES NECESIDADES DE TIPO: COMUNICATIVO Y SOCIAL EN PERSONAS CON TRASTORNO DE ESPECTRO AUTISTA.

 (MATERIAL ESTUDIADO)  **PÁGINAS: (44-53)**

* PONENCIA II. SÍNDROME DE ASPERGER (PRINCIPALES CARACTERÍSTICAS). DIFERENCIAS EN AUTISMO Y SÍNDROME DE ASPERGER (MATERIAL ESTUDIADO) **PÁGINAS: (53-66)**
* PONENCIA III. EL PENSAMIENTO EN EL AUTISMO - PROCESAMIENTO MENTAL. .TEORÍA DE LA MENTE. (MATERIAL ESTUDIADO) **PÁGINAS: (66-78)**
* PONENCIA IV. LA COMUNICACIÓN EN PERSONAS CON TRASTORNO DE ESPECTRO AUTISTA. ISTEMAS AUMENTATIVOS Y ALTERNATIVOS DE COMUNICACIÓN. PROGRAMA DE COMUNICACIÓN TOTAL. (MATERIAL ELABORADO)

 **PÁGINAS: (78-90)**

* BIBLIOGRAFÍA Y ENLACES ONLINE DE INTERÉS (MATERIAL ELABORADO) **PÁGINAS: (90-98)**
* EVALAUCIÓN FINAL- ADJUNTADO EN: “CUESTIONARIO EVALUACIÓN SIMPLIFICADO” (MATERIAL ELABORADO)

 **PÁGINAS: (98)**

DOSSIER:

DOCUMENTOS Y MATERIALES ELABORADOS Y ESTUDIADOS



**SISTEMA PICTOGRÁFICO APLICADO A PERSONAS CON**

**TRASTORNO DE ESPECTRO AUTISTA O RASGOS ASOCIADOS.**

**1.- Aspectos previos importantes a tener en cuenta.**

- Estudiar en profundidad las características del alumno o grupo de alumnos a los que van dirigidos.

- Tener en cuenta si vamos a aplicarlos a nivel de Centro, de aula, solo para el alumno, o para un grupo de alumnos.

- Si se va a hacer para un alumno o grupos de alumnos en concreto procurar en la medida de lo posible que sea un recurso mediante el cual el resto de alumnos se puedan beneficiar aunque no tengan T.E.A.

- Cuanto más coordinada y consensuado esté la mayor parte de decisiones que tomemos al respecto por la parte de la Comunidad Educativa implicada será mejor.

- La metodología a la hora de utilizar dicho recurso es esencial, por lo que debe ser conocida y compartida por los distintos profesionales que intervengan con el alumno.

- Procurar en base a la generalización en el uso de los aprendizajes interiorizados que los pictogramas sean lo más “Universales” posibles, es decir, no por ponernos a dibujar uno a uno va a ser mejor, es más eficaz aquellos que utilizan en la mayor parte de Centros pues si se cambia de colegio lo reconocerá.

- Pensar cuántas copias de cada pictograma podemos hacer: uno para el centro, otra para el aula, otra en menor tamaño a modo de pequeña agenda de mano para el propio alumno, otro para ambiente-entorno familia.

- Debatir qué pictogramas vamos a seleccionar y posteriormente elaborarlos.

- Definir y decidir dónde los vamos a disponer.

- Un pictograma que no genere motivación o interés en el alumno es un recurso que por algún tipo de variable no está siendo eficaz en éste (metodología, aspecto, características de la persona).



**2.- Características generales del S.P.C (Sistema Pictográfico de Comunicación).**

- Es imprescindible un trabajo previo del equipo multidisciplinar para incorporar cada uno de los pictogramas al alumno.

- Se usan a su vez para personas con graves problemas motrices, puesto que hay múltiples adaptaciones para señalar (con la cabeza, pies, o aprovechando cualquier resto de movimiento).

- Para comunicarse necesita tener presente siempre la imagen.

- No es necesario que la persona esté alfabetizada.

- Es válido para niveles muy básicos hasta mucho más complejos realizando las adaptaciones necesarias.

- La comunicación no es tan fluida como con otros Sistemas de Comunicación Aumentativa.

- El interlocutor no necesita tener un conocimiento muy profundo sobre sistemas de comunicación adicionales o complementarios al lenguaje oral (habla).

- Se pueden incorporar salida de voz que pronuncie el mensaje deseado en cuestión.

- El sistema es un medio para comunicarse pero no el fin en sí mismo.

- Es un recurso que posibilita el incremento de destrezas que le facilitan el desenvolvimiento del día a día.

- Sirve para informar sobre hechos pasados, presentes y/o futuros (anticipación).

- Requiere contacto ocular con la imagen.

- Es importante que sepa señalar pero no imprescindible.

- Requiere de intención comunicativa en cuanto al menos deseo de recibir información.

- Es un medio que le puede permitir desenvolverse en el espacio.

- Puede servir para mostrar una acción o un conjunto de acciones relacionadas entre sí, o un conjunto de acciones secuenciadas que forman parte de un determinado hecho.

- Pueden representar hechos concretos o abstractos.

* Se pueden personalizar e individualizar teniendo en cuenta al sujeto.
* Es un recurso que se puede utilizar de manera aislada o combinarlo con otros, gestos, lenguaje signado, lenguaje oral,…
* Los sistemas pictográficos más usados en Españal son el sistema SPC (Sistema Pictográfico de Comunicación) el Programa Boardmaker y el sistema ARASAAC, éste último es de libre disposición con licencia Creative Commons.

**3.- Características básicas en la aplicación de la comunicación con pictogramas.**

* Disposición de los pictogramas: horizontal, agrupados de dos en dos, …
* Tener en cuenta las distintas variables de pictogramas que se pueden optar:
	+ De color.
	+ Sin color o transparentes.
	+ Esquemáticos.
	+ De contraste: blanco-negro.
	+ Fotografía real.
	+ Siluetas dibujadas.
	+ Dibujos muy esquemáticos basándose en rayas y círculos.
	+ Acompañado de palabra escrita en mayúscula o minúscula.
* Número de mensajes por pictograma.
* Que muestren o reflejen la acción deseada en positivo pues tienden a un aprendizaje sin error, es decir si le mostramos lo que queremos que realice e interiorice eso hará, pero si le mostramos la conducta no deseada será menos eficaz. Ejemplo: estar en silencio – no chillar.
* Determinar bien la zona donde se dispondrá, que cerca no existan muchos estímulos distractores u otros pictogramas.
* Qué esté dispuesto en el lugar visualmente más accesible posible.
* Determinar si queremos un fondo de color para cada una de las finalidades o según la función gramatical que represente.

**4.- Categorías por colores según la función gramatical que representa:**

- Personas: amarillo.

- verbos: verde.

- Adjetivos, adverbios: azul.

- Nombres: naranja.

- Preposiciones, conjunciones, colores, alfabeto, números, palabras abstractas: blanco.

- De tipo social (saludos, palabras de cortesía,…): rosa o morado.



**5.- Referencias importantes.**

* PROGRAMA BOARDMAKER
* PICTOGRAMAS ARAASAC
* CEAPAT
* ÍNDICE TEMÁTICO DE LOS SÍMBOLOS PICTOGRÁFICOS PARA LA COMUNICACIÓN NO VOCAL – ELABORADO POR EL EQUIPO ESPECÍFICO DE DEFICIENCIA AUDITIVA- MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y CIENCIA- TOLEDO

<http://www.nuestrodiariorecurso.org/wp-content/uploads/2016/09/Pictogramas-SPC.pdf>



**SELECCIÓN DE PICTOGRAMAS**

**ÚTILES PARA NUESTRO CENTRO ESCOLAR.**

IR EN SILENCIO



IR ANDANDO SIN CORRER

 HABLAR SIN GRITAR





CAMBIO

ASUSTADO

NO QUIERO HABLAR





SORPRESA





 ESTAR CONTENTO ESTAR TRISTE

NO TIRAR COSAS AL SULO



TIRAR COSAS A LA BASURA

*

AYUDA

ABRAZAR

SER AMIGOS



LAVARSE MANOS



LEVANTARSE SIN ARRASTRAR SILLA



YO TE PUEDO AYUDAR (PEDIR AYUDA)



ESTOY PENSANDO



PREGUNTAR DUDAS,

PREGUNTAR PARA RESOLVER DUDAS



 ESPERAR TRANQUILO



ME ENCUENTRO MAL (ESTAR MALO)



TRABAJAR EN MESA



 ESTAR NERVIOSO (NECESITO ESTAR TRANQUILO)



 BUSCAR



 MIRAR

**LUGAR DESDE DONDE SE PUEDEN EXTRAER ÉSTOS Y MÁS PICTOGRAMAS PARA EL USO CON:**

* + PERSONAS CON TRASTORNO DE ESPECTRO AUTISTA.
	+ PARA CUALQUIER ALUMNO CON NECESIDADES COMUNICATIVAS QUE EVALUEMOS QUE LO PRECISA.
	+ PARA ALUMNOS SIN NECESIDADES



Portal **Aragonés** de la Comunicación Aumentativa y Alternativa **PAUTAS QUE FACILITAN LA SOCIALIZACIÓN DE LAS PERSONAS CON TRASTORNO DE ESPECTRO AUTISTA.**

* **En el aula**

-Clima distendido.

-Información y anticipación de las rutinas escolares.

-Trabajo cooperativo en pequeños grupos.

-Grupos de trabajo con los mismos miembros pero rotativos.

-Trabajar normas de cortesía.

-Juegos de rol.- dramatizaciones.

-Trabajar emociones.

-Establecimiento de un código de señales para realizar algunas peticiones (ir al baño, pedir material…).

-Resolución de conflictos: pedir perdón, no arrojar objetos, … .

-Pequeñas responsabilidades.

-Aunar criterios entre los diferentes profesores que interactúan con el niño/a.

 -Colaboración con el aula T.G.D. si la hubiera en el Centro, en cuanto a relación personal, conocimiento de técnicas y rutinas, material específico,…

-Tutorías y trabajo coordinado entre Escuela-Familia.

-Confianza entre la Escuela y la Familia.

-No evitar situaciones de conflictos pero sí intentar predecirlos para minimizarlos en lo posible.



* **En el patio.**

-Anticiparle previamente cuándo va a empezar el recreo.

- Asegurarse que el alumno sabe perfectamente cuándo termina el recreo.

-Enseñarle poco a poco las reglas de uso común (ordenar las cosas y guardarlas antes de irse al patio, bajar en fila, ir en silencio, saberse poner en fila para luego volver a clase, separar tiempo de ocio en el patio y de trabajo en el aula, uso de baños, tomar el desayuno, …)

- Que existan una o varias personas de referencia y éstas no varíen demasiado a lo largo de las semanas del curso escolar.

- Delimitar por zonas el espacio donde juega la clase del alumno, zona de mayores, zona infantil,…

- Determinar qué juegos individuales y grupales son adecuados para el alumno en función de su proceso de enseñanza-aprendizaje.

- Permitirle un período de tiempo en el recreo para estar solo si así lo desea pero solo un rato.

- Incrementar sus centros de interés.

- Poner en práctica estrategias para la resolución de conflictos.



- Concretar una zona para tranquilizarse cuando se pone nervioso.

Juegos que pueden ser adecuados o recomendables para un alumno con Trastorno de Espectro Autista:

* Que partan de sus intereses o motivaciones.
* Que sigan una estructura clara y definida.
* Darle instrucciones claras, concisas, cortas.
* Que le permitan interiorizarlas a través de la visualización de modelos previos.
* Que no sea decisivo para ganar o perder la partida la intervención de una persona en concreta sino de todo el grupo.
* Juegos individuales como: ajedrez, dominó, parchís, puzles, encestar, tirar penaltis, encontrar pistas, relevos… pueden ser adecuados.
* Juegos automáticos: correr de un punto a otro.
* Juegos con barro, arena.
* Juegos de intercambio: cromos.
* Juegos de persecución: el escondite, el pañuelo, policías y ladrones,
* Se puede poner una zona del patio para juegos de mesa.
* Juegos que realicen en Educación Física, Plástica, Educación Musical.
* Juegos en parejas donde su compañero/a tengan mucha afinidad entre ambos.
* **En la Familia**

-Organizar el tiempo.

-Información y anticipación de las rutinas.

-Trabajar normas de cortesía.

-Resolución de conflictos.

-Predicción y anticipación ante posibles conflictos.

-Pequeñas responsabilidades.

-Salir de casa con tiempo, sin prisas.

-Intercambio de roles.- Padre y madre han de poner límites y/o ceder indistintamente.

-Facilitar la relación con el resto de miembros de la Familia.

-Elaboración de álbumes familiares para recordar parentesco, eventos familiares,…

-Representaciones por parte del niño/a de personas familiares, lugares conocidos, …

-Incrementar su experiencia en cuanto a lugares, visitas, actividades lúdicas,

.

-Tutorías y trabajo coordinado entre Familia-Escuela.

-Concienciación de la utilidad de recurrir a asociaciones para ser asesorados.

-Dedicar tiempos de descanso para los miembros de la Familia en conjunto sin el niño/a y también cada miembro de forma particular.

****

**PRINCIPALES JUEGOS QUE SE PUEDEN LLEVAR A CABO EN EL ENTORNO PATIO.**

JUEGOS TRADICIONALES MADRILEÑOS

#### LOS BOLOS

El juego consiste en derribar el mayor número de bolos. Se colocan los nueve bolos en tres filas de tres. A cierta distancia, se traza una raya que hace las veces de línea de salida. Tras esta raya se sitúan las/los jugadoras/es. Cada participante tiene tres lanzamientos. Cada bolo derribado se contabiliza con un punto. Si se derriban todos los bolos, es lo que se conoce como ‘pleno’, por lo que quien lanza tiene derecho a un turno extra y a cinco puntos adicionales. Gana quien alcance la puntuación previamente acordada entre las jugadoras y los jugadores. VARIANTES: Una variante actual consiste en jugar con diez bolos colocados en forma de triángulo invertido.

**LAS CHAPAS**

Se traza un circuito sobre la arena o se marca en el suelo con tiza. Lo importante es que no falten las curvas, los estrechamientos, los saltos y las trepidantes rectas. Los jugadores sitúan sus chapas en la línea de salida y se tiene un lanzamiento por turno. El que la chapa salga del circuito supone el volver al punto donde se estaba antes de tirar. Puede ocurrir que una chapa eche fuera a otra, lo que supone la pérdida del turno para la/el jugadora/or expulsada/o del circuito. Gana quien llegue primero a la línea de meta.

### LAS CHINAS

Tras decidir quién comienza, se dejan caer las cinco chinas o pequeñas piedras delante de la/el jugadora/or y se elige una como marcador. Se lanza el marcador hacia arriba y, mientras está en el aire, se coge del suelo una piedra de las cuatro restantes con la misma mano con que se ha lanza el marcador. Cuando se han cogido todas de una en una, se hace lo mismo de dos en dos, tres y una, y, por fin, todas a la vez. Si la china marcador toca el suelo o si no se recogen las piedras en juego, el turno pasa al siguiente jugador o jugadora.

El último movimiento consiste en juntar las manos formando un cuenco en el que se colocan todas las chinas, se lanzan desde esta posición y hay que recogerlas con los dorsos de las manos, formando una superficie plana; por último, con un lanzamiento, hay que volver a adoptar la posición del principio (las manos formando un cuenco), sin que caiga ninguna piedrecita al suelo.

VARIANTES: Se jugaba también con judías en vez de chinas. En este caso, las judías, que tenían cierto valor ya que se elegían las más bonitas, estaban en juego.

**LA COMBA**

Consiste en hacer un arco con la cuerda y saltarlo al ritmo de las casos se repiten una y otra vez y que por lo general son más breves que en otros juegos.

VARIANTES: Hay muchas variedades a la hora de ‘saltar a la comba’. Se puede saltar en solitario o en grupos de al menos tres personas, de forma que dos de ellas muevan la cuerda –bien con movimientos rotativos, bien con un balanceo– mientras el resto se coloca en fila al lado de una de las que sostiene la cuerda. La primera o el primero de la fila entra a saltar, y sucesivamente se entra y se sale al ritmo de una canción. Cuando el movimiento es de balanceo a ras de suelo y de un lado a otro–, se denomina ‘la barca’.

Otra modalidad son ‘los dubles’, donde se salta a un ritmo frenético.

Las canciones sirven para marcar el ritmo. Unas veces son breves y únicamente señalan el momento en que se entra y se sale de la comba, realizando sólo un par de saltos en ella; en otras ocasiones son más largas y las/los participantes pueden incluso entrar de dos en dos saltando al ritmo de la canción, o agacharse mientras la cuerda se queda suspendida en el aire cada cierto número de saltos.

### LA GALLINITA CIEGA

Una jugadora o jugador hace de gallinita ciega. Para ello se le tapan los ojos con un pañuelo, de manera que no pueda ver nada. El resto de los participantes hacen un corro en torno a ella/él y comienzan el siguiente diálogo:

“Gallinita ciega ¿qué se te ha perdido? (dice el corro)

Una aguja y un dedal (contesta la gallina)

Pues da tres vueltas y los encontrarás (dice el corro)

Una, dos y tres

Y la del revés”.

La gallinita da tres vueltas sobre sí misma y, con los brazos extendidos, intenta coger a alguien del corro. El resto intentará que se despiste agachándose, tocándola, apartándose... Cuando consigue dar con alguien, debe adivinar, solamente por el tacto, de quién se trata. Si acierta, coloca la venda a la persona que ha cogido, pasando a ser ésta la gallinita; si no, repite de nuevo.

### PASE MISÍ

Se eligen dos participantes que formarán el arco por el que pasará el resto. Cada una/uno de estas/os dos elige el nombre de un color, una ciudad, un río, etc... (Por ejemplo, rojo y azul). A continuación, se cogen de las manos y las levantan simulando un puente. El resto se agarra por la cintura, formando una fila, y van pasando por debajo del puente mientras cantan la siguiente canción:

“Pase misí, pase misá, por la Puerta de Alcalá,

los de adelante corren mucho,

los de atrás se quedarán”.

A la voz de “se quedarán”, bajan sus brazos capturando a una/o de la fila a quien le preguntan qué color prefiere. Según la respuesta se sitúa detrás de la/el jugadora/or a quien pertenece dicho color.

Cuando ya han sido capturados todos los participantes, se traza una raya en el suelo, en medio de los dos equipos, y cada uno de ellos debe tirar hacia atrás intentando que el equipo contrario traspase la línea. El equipo que logra hacer que pase la línea el contrario, será el vencedor.

### EL RESCATE

La jugadora o el jugador que la ‘liga’ tendrá que perseguir a los demás del grupo. Cuando coja a alguien, lo llevará a su ‘casa’ (una farola, un árbol...). Después, seguirá persiguiendo al resto, pero con cuidado de que nadie se acerque a la casa y pueda tocar la mano de quien ya estaba cogida/o, porque si así lo hiciera, diría: ¡salvado! y volvería a poder ser perseguida o perseguido de nuevo. Cuando hay más de una/o capturadas/os, se dan la mano para así formar una cadena y poder tener mayor libertad de movimientos y propiciar el rescate. El juego se acaba cuando la/el perseguidora/or ha conseguido coger a todas/os y llevarlas/os a su ‘casa’.

VARIANTES: POLICÍAS Y LADRONAS/ES

### LA RAYUELA

Se traza en el suelo con tiza o yeso un diagrama constituido generalmente por una serie de rectángulos coronados por un semicírculo. El número de casillas cambia de una variedad a otra; podemos encontrar desde 6 a 11 o más casillas. Se enumeran los distintos compartimentos, a los que también se les puede dar distintos nombres. La/el jugadora/or arroja su tejo al primer compartimiento, que se salta a pata coja, realiza el recorrido sin pisar el dibujo, y al final, empuja el tejo fuera del diagrama, para luego pisarlo. Lo mismo hace con las otras casillas hasta llegar a la última. En algunas casillas que reciben el nombre de “descanso”, así como en la casilla final, que puede llamarse “cielo”, “gloria” o “paraíso”, la/el jugadora/or puede asentar los dos pies. En otras casillas no se puede hablar y algunas veces deben saltarse, es decir, que ni el tejo ni la/el jugadora/or pueden tocar esas casillas. Otras casillas están divididas en dos partes por una línea diagonal o vertical y deberá saltar sobre ellas con las piernas abiertas; es decir, poniendo un pie en cada parte.

La/el jugadora/or pierde cuando posa los dos pies en las casillas donde no está permitido, cuando pisa las líneas del diagrama, cuando el tejo sale del dibujo, o cuando el tejo quede sobre una línea, pasando el turno a la/el siguiente participante.

El juego puede concluir en el primer recorrido o pueden repetirse las vueltas, pero añadiéndose algunos elementos que lo hacen cada vez más difícil, como atravesar el diagrama con los ojos vendados o hacerlo de espaldas.

### LA ZAPATILLA POR DETRÁS

Se forma un círculo. Uno de los que juegan se queda fuera, con uno de sus zapatos en la mano, y da vueltas alrededor del círculo cuyos miembros, con los ojos cerrados, cantan:

“A la zapatilla por detrás, tris, tras,

ni la ves ni la verás, tris, tras.

¡Mirad pa’ arriba! Que caen judías.

¡Mirad pa’ abajo! Que caen garbanzos.

A dormir, a dormir,

que vienen los Reyes Magos.

¿A qué hora mamá? (preguntan todas/os)

A las... (el que lleva la zapatilla dirá una hora).

El grupo cuenta hasta esa hora, mientras la persona elegida pone la zapatilla detrás de algún miembro del grupo. Cuando abren los ojos, quien tiene la zapatilla la coge y sale corriendo a pillar a otro niño o niña antes de que se siente en el hueco libre que ha quedado.

**EL LOBO Y LAS OVEJITAS.**

**Edad**: infantil y inicial.

**Nº de jugadores**: a partir de 14.

¿**Qué trabajamos**? Agilidad, expresividad, rapidez, cambios de roles, ..

**Material**: aros

**Material no imprescindible pero que iría bien**:

Todos los niños, excepto dos, están dentro de aros colocados por la pista. Los aros son las casas de las ovejitas. Hay una ovejita que no tiene casa y es perseguida por el lobo. Cuando la ovejita sin casa entra en casa de otra ovejita, la ovejita que la ocupaba sale corriendo y ahora es ella la que no tiene casa. Cuando el lobo toca a la ovejita se cambian los papeles. Si el lobo se cansa mucho también se cambian. Tenemos que procurar que salgan a correr todas las ovejitas como mínimo una vez.

**SUELO-BOL**

**Edad**: inicial, medio y superior

**Nº de jugadores**: a partir de 8

¿**Qué trabajamos**? Fuerza, resistencia, flexibilidad, orientación espacial, acuerdo de grupo, ...

**Material**: pelota, conos

**Material no imprescindible pero que iría bien**: petos

Hay dos equipos en un terreno de juego reducido y que permite el fácil deslizamiento: un pasillo ancho o un gimnasio sería perfecto. Unos conos hacen las porterías. Los dos equipos se colocan boca abajo y tienen que moverse con el impulso de los brazos. Se trata de hacer gol golpeando la pelota sin cogerla. Coger la pelota supone 1 minuto de expulsión. Para iniciar el partido, los dos equipos se colocan en su portería y el MEF tira la pelota en el centro del campo. Evidentemente, no vale levantarse bajo ningún concepto en pleno juego. Hay una variante que se juega en postura cuadropédica: con las rodillas y las manos en el suelo.

**EL PUNTO MÁS CERCANO**

**Edad**: medio y superior

**Nº de jugadores**: a partir de 2

¿**Qué trabajamos**? Orientación espacial, ...

**Material**: cinta para los ojos, objeto (cualquier cosa)

**Material no imprescindible pero que iría bien**:

Con los ojos tapados los niños tendrán que poner un objeto lo más cerca posible de una línea dibujada en el suelo. Antes, tendrán que contar los pasos y lo habrán mirado bien. El que se pasa, queda eliminado. Lo harán uno a uno. Cada uno deberá buscar el código propio que mejor le vaya para conseguir el objetivo: pasos juntos, pasos separados, palmos, etc.

**¡BOMBAS FUERA!**

**Edad**: medio y superior

**Nº de jugadores**: a partir de 12

¿**Qué trabajamos**? Resistencia, fuerza, agilidad, rapidez, ...

**Material**: muchas pelotas, indiacas, etc..

**Material no imprescindible pero que iría bien**: petos

Dos equipos. Cada equipo tiene un terreno de juego. En cada terreno hay el mismo número de pelotas de todo tipo y que serán las bombas. En un tiempo determinado tienen que sacar todas las bombas que tengan en su campo y devolver las que les lleguen. Pasado el tiempo, gana el equipo que tenga menos bombas en su campo. No vale chutar las pelotas. También puede haber indiacas u otro tipo de material.

### JUEGO ORIENTACIÓN ESPACIAL

**Título:** En busca del tesoro.

**Edad**: 1º, 2º Educaión Infantil

**Nº de jugadores**: la clase

¿**Qué trabajamos**? Orientación espacial, ...

**Material**: cofre, papel, pinturas

**Material no imprescindible pero que iría bien**:

**Duración:** 10 minutos.

**Juego por parejas o grupo.**

Los niños seguirán las pistas que se encuentran, en éstos puestos tendrá que adivinar o bien una adivinanza o sumas, restas, retahílas para poder pasar al punto siguiente y además tendrá que seguir indicaciones del tipo: diez pasos a la izquierda, sal al pasillo y en la mitad encontrarás, …

Al final encontrará un cofre en el que hay un tesoro, tendrá que conseguir dicho fin con ayuda de otros niños, se podrán ayudar de un plano

### JUEGO: LA GRANJA.

**Nº de jugadores**: entre 4 y 10

**Reglas:** no interrumpir o “fastidiar”

 No quitar la venda para mirar.

**Cómo se juega:** necesitamos unas tarjetas de animales, una venda para tapar los ojos, es como “la gallinita ciega” pero cuando para la canción, el director del juego enseña una tarjeta y el que es cazado debe hacer el sonido propio de ese animal. El que se la qeuda tiene que adivinar quién es.

Si adivinan cambiar los papeles.

**Variantes:** que cada uno de los participantes sepan de antemano que animal es del que tienen que hacer el sonido, se puede hacer con animales salvajes o con ruidos de medios de transporte o incluso con canciones, también se puede jugar sin más a la “gallinita ciega”

### JUEGO: CANGUROS, CANGREJOS Y CANARIOS

**Nº de jugadores**: entre 6 y 12

**Reglas:** silencio suficiente como para que se escuche al director del juego.

**Cómo se juega:** se reparten los participantes en 3 grupos: canguros, cangrejos y canarios, el director del juego dice cada uno de los nombres y cuando los participantes escuchan su animal tienen que agacharse, si no se agachan pierden o se eliminan.

Es un juego de atención, escucha y reacción.

**Variantes:** las que se quiera.

### JUEGO: EL CORRO DE LA PATATA

**Nº de jugadores**: hasta 10, para evitar que sea demasiado grande.

Lugar: patio.

**Reglas:** muy pocas, darse las manos, sin dar tirones y sentarse en el suelo al final de la canción.

El alumno con autismo es un participante más.

Requiere contacto físico y movimiento acompasado.

### JUEGO: LAS PAREJAS DE SONIDOS

**Nº de jugadores**: puede ser individual, en pequeño grupo y en gran grupo.

**Reglas:** escuchar con atención y levantar la mano para participar.

Puede ser protagonista o un se hacen parejas de maracas con botes de actimel y pequeños objetos que suenan (arroz, lentejas).

Se trata de que identifiquen la pareja al hacerlas sonar.

### JUEGO: JUGOS DE ORDENADOR

**Nº de jugadores**: individual.

**Reglas:** terminar el juego antes de pasar al siguiente.

Será protagonista.

Descripción: resolver laberintos.

En parejas instrumento-sonido.

Señalar diferencias.

.

**JUEGOS DE PERSECUCIÓN**

**(Juegos a realizar cuando está más abierto a la relación, ya que lo que se está dramatizando en estos juegos, es que se puede escapar, porque ya está ligado afectivamente y confía en los demás)**

* **El escondite**: el jugador que atrapará a los otros debe taparse los ojos, colocarse de cara a la pared y contar hasta cierto número mientras los demás jugadores salen corriendo y se esconden. Una vez que termina de contar, comienza a buscar a los que están escondidos. Al encontrar a uno dice *"por ... que está detrás de ...*" y así hasta que encuentra a todos.
* **El escondite inglés**: Un niño se coloca de cara a una pared y el resto detrás de él a cierta distancia. Dice: *"Una, dos y tres, al escondite inglés, sin mover las manos ni los pies"* y se da la vuelta rápidamente para ver quién está todavía moviéndose. Si alguien se ha movido vuelve atrás y vuelve a comenzar. El primero que llega a la pared sin que le hayan visto moverse, gana.
* **Policías y ladrones**: hay que dividir el grupo de niños en dos equipos. La mitad son policías y tienen que pillar al resto (tocándolos) que son ladrones. Cuando los pillan los llevan a la ‘cárcel’ (un sitio que se haya fijado previamente, un banco, un árbol, etc.) donde permanecen unidos de las manos hasta que otro compañeros que no haya sido atrapado lo salve o sean todos pillados.
* **Tocar y parar**: uno de los jugadores tiene que perseguir a sus compañeros hasta tocar a uno y "pararlo". Los demás jugadores intentarán huir de él corriendo para no ser tocados. Cuando alguien es tocado por el que para, pasa a parar él, y quien paraba hasta ese momento deja de hacerlo.

**El pañuelo**. Se forman dos equipos con el mismo número de jugadores y se colocan a una distancia determinada el uno del otro (por ejemplo, 20 metros) situándose tras una línea. A cada jugador de cada equipo se le asigna un número en orden correlativo empezando por el uno. En el centro del campo de juego se coloca una persona que mantendrá un pañuelo colgando de su mano justo encima de una línea separadora. La persona con el pañuelo dirá en voz alta un número. El miembro de cada equipo que tenga dicho número deberá correr para coger el pañuelo y llevarlo a su casa. El primero que lo consiga gana la ronda, quedando el participante del equipo contrincante eliminado. También queda eliminado aquél que:
     - Rebase la línea separadora sobre la que está el pañuelo sin que el otro lo haya cogido.
     - Sea tocado por el contrincante tras haber cogido el pañuelo.
Cuando se han eliminado varios jugadores de un equipo, se reorganizan los números pudiendo asignar varios a un solo jugador. Gana el equipo que logra eliminar a todos los contrarios.

## JUEGOS DE COMBA (Ayudan a la coordinación y destreza motriz)

* **Al pelotón**: dos jugadores dan la comba y el resto se coloca formando una fila detrás de uno de ellos. Los que dan a la comba dicen rítmicamente “Al pelotón, que entre uno, al pelotón, que entre el dos...” y así sucesivamente. Cada vez que se dice un número, un jugador entra en la comba hasta que todos están dentro saltando al mismo tiempo. Una vez que están todos saltando, se cambia el estribillo por “al pelotón salga el uno...” para que los jugadores vayan saliendo, uno a uno, por el lado opuesto al que entraron. Si alguno falla, se cambia con uno de los que estaba dando la comba y se vuelve a empezar el juego.
* **Comba por parejas**: Un niño está saltando e invita a otro a saltar diciendo: "Invito a (el nombre que se desee). ¿A qué? A un pastel. ¿A qué hora? A las tres. Que una, que dos y que tres". En el momento de contar hasta tres entra el otro niño a saltar, saltan frente a frente y cuentan hasta que uno de los dos pisa la cuerda y es eliminado.
* **Al cocherito leré**: Se canta: "El cocherito leré, me dijo anoche, leré, que si quería, leré, montar en coche, leré. Y yo le dije, leré, Con gran salero, leré No quiero coche, leré, Que me mareo, leré." El niño salta durante toda la canción y al decir **"leré" la cuerda gira por encima y el niño se pone en cuclillas.**

**JUEGOS CON PELOTAS (Ayudan al intercambio de miradas, estar atento al toma y dale, coordinación óculo-manual, destreza con las manos)**

**Pelota envenenada. Formando un círculo,** uno de los niños se queda en el centro con el balón en la mano. Cuando lo lance a uno de sus compañeros dirá una palabra cualquiera, por ejemplo, “verano”. Los pequeños deben ir pasándose la pelota y enunciando conceptos relacionadas, como "playa, vacaciones, arena, olas"... Si uno no sabe qué decir, se coloca en el centro. Y mucho ojo, porque si el jugador que liga pronuncia la palabra **“¡veneno!”,** el siguiente que atrape el balón debe permanecer en silencio y pasarlo a otro. De lo contrario, liga.

**El 21.** En una **canasta,** establece turnos para que los pequeños vayan lanzando el balón. Si meten desde un metro de distancia, les das un punto; desde los dos metros, dos puntos, y tres, si logran un triple. El que antes llegue a 21 puntos aún tendrá dos pruebas más que pasar: **encestar un triple y un gancho.**

* **El balón prisionero.** Eliminar a todos los jugadores contrarios. Para ello, basta con golpearles con la pelota sin que lleguen a cogerla con las manos antes de que toque el suelo. El jugador golpeado abandona el campo de juego y pasa a situarse fuera, detrás del campo enemigo. Allí tiene la posibilidad de atrapar la pelota si esta traspasa el campo y devolverla a su equipo.

**JUEGOS PERCEPTIVOS (Ayudan a conocer su propio cuerpo, el de sus compañeros y la relación espacio-tiempo)**

**Pobre gatito**. Todos sentados en círculo menos uno que es el gatito que va maullando porque tiene mucha hambre, y se pasea por delante de los niños que están sentados. Cada alumno le pasará la mano por la cabeza y deberá decir 3 veces sin reírse “pobre gatito”. El que se ría pasa a ser gatito

**La gallinita ciega**. Colocados en círculo cogidos de las manos menos la "gallinita ciega" que se encuentra en el centro y con los ojos tapados. Después de dar tres vueltas sobre sí misma se dirigirá hacia cualquiera del círculo y palpará su cara para reconocerlo. Si lo consigue, intercambiaran su papel.

**El Teléfono escacharrado**. Todos los alumnos se sientan formando una fila. Un niño de un extremo comienza el juego diciendo una frase al oído del niño que tiene a su lado. El mensaje debe transmitirse de la mismo forma a través de toda la fila. El último niño de la fila debe decir el mensaje que le ha llegado y se comprueba si ha sido el mismo que se ha mandado.

**¿Quién falta?** Todos los alumnos, sentados en círculo, con los ojos cerrados. Se le indica a un niño que se esconda. Después, el resto de niños abren los ojos para adivinar que niño es el que falta.

**Cambio de sitio**. Todos los alumnos, sentados en círculo, con los ojos cerrados. Se le indica a dos niños que cambien su posición. Después, el resto de niños abren los ojos para adivinar que niños han cambiado sus sitios.

**¿Quién soy?** Todos los alumnos, sentados en círculo, con los ojos cerrados. Se le indica a un niño que pregunte en voz alta "¿quién soy?" El resto, sin abrir los ojos, debe adivinar que niño ha hecho la pregunta. Vale deformar la voz para despistar.

**El telegrama**. Todos los alumnos sentados en círculo y cogidos de las manos. Uno se coloca en el medio del círculo. El alumnos del círculo que inicia el juego, indica a quien le va a mandar el telegrama. El telegrama se envía apretando las manos de los que tienes a tu lado. Cuando llegue el telegrama, al que se lo han mandado dirá en voz alta "Mensaje Recibido". Mientras tanto, el que está en el medio, intentará adivinar por donde va el telegrama. Si lo consigue, cambia su posición con el que vio apretando la mano.

**1, 2, 3 Pollito inglés**. Uno la liga de cara a una pared.  Los demás se sitúan en la línea de salida. El que la liga, de espaldas al resto de jugadores, dirá: "1, 2, 3… pollito inglés". El resto avanzan hacia la pared sin ser vistos en su movimiento. Si el que la liga los ve retroceden al principio. Gana quien llegue a la pared sin ser visto, y pasará a ser quien la ligue.

**Zapatilla por detrás**. Se colocan todos los niños en corro, excepto el que la queda, quien se sitúa detrás de ellos con una zapatilla que colocará detrás de uno cualquiera, mientras todos cantan la canción con los ojos cerrados. Cuando la canción acaba se abren los ojos y tantean su espacio por detrás por si está allí la zapatilla. El que la tiene se levanta para dar alcance al que la ha dejado, el cual intentará ocupar el sitio dejado libre.

**PAUTAS QUE FACILITAN EL JUEGO DE LAS PERSONAS CON TRASTORNO DE ESPECTRO AUTISTA.**

1. Edad homogénea.
2. Basado en sus intereses y motivación.
3. Grupos reducidos.
4. Que sean conocidos.
5. Evitar lugares muy concurridos y bulliciosos.
6. Delimitar el espacio abierto con conos y cintas.
7. Que esté adaptado a sus condiciones y que haya sido explicado previamente.
8. Conocido por él y adaptado a sus competencias.
9. Reglas sencillas y concretas.
10. Poco secuenciado.
11. Favorecer la imitación para que se produzca la adaptación.
12. Fomentar la iniciativa.
13. Favorecer la autonomía.
14. Reducir la dependencia del adulto.
15. Que el juego no sea competitivo.
16. Favorecer la normalización, evitando que no destaque.
17. Todos sean premiados.
18. Evitar juegos con premio.



1. Darle tiempo de reaccionar, pensar, …
2. Que pueda haber intercambio de roles.
3. Que lo pueda generalizar a otros lugares conocidos de su ámbito: casa, habitación…
4. Que se pueda flexibilizar, cambiar las reglas…
5. Que de lugar a otros juegos.
6. Que se hagan pequeños grupos rotatorios.
7. Indicadores visuales con pictogramas, siempre que los necesite.
8. Explicación previa de las características del autismo.
9. No personalizar.
10. Trabajar dinámicas de juego desde pequeño.

 **SEMINIARIO PONENCIA I**

**PERSONAS CON TRASTORNO DE ESPECTRO AUTISTA**

**PONENCIA I**

**1.- PRINCIPALES NECESIDADES COMUNICATIVAS Y SOCIALES**

**DE PERSONAS CON TRASTORNO DE ESPECTRO AUTISTA.**

**1.1.- Introducción.**

Las personas con Trastorno de Espectro Autista (T.E.A) lo forman un grupo heterogéneo, siendo así pueden presentar necesidades de tipo: comunicativo, social, conductual y cognitivo. Éstos aspectos pueden darse de formas muy diversas a nivel cuantitativo (grado) como cualitativo (forma) donde existan personas con un aceptable nivel de integración social hasta otros con importantes dificultades de tipo intelectual.

En relación a los aspectos comunicativo-lingüísticos pueden verse afectados: prosodia (entonación, velocidad,…) del habla, morfosintaxis, semántica, comprensión, uso del lenguaje, lectoescritura y nivel pragmático (uso del lenguaje)

**1.2.- Necesidades de tipo comunicativo-lingüístico (aspectos generales).**

* En las primeras etapas del desarrollo del niño se suele dar un retraso en la adquisición del lenguaje.
* Sospechas importantes en su entorno cercano que no comprenden ni se expresan de manera “normalizada” confundiéndose con otras dificultades como por ejemplo de tipo auditivo.



* Puede darse la emisión pobre de vocabulario pero en cambio emite algunas palabras más complejas que no corresponden a su edad, descontextualizadas “por completo” es decir en un contexto que no le corresponde.
* Ecolalias: inmediatas o diferidas.
* No tiene muy en cuenta al interlocutor.
* Aislamiento social en sus relaciones.
* Dificultades para interaccionar con las personas.
* Gesticulación facial y/o corporal que no corresponde con su discurso oral.
* Utilizar a la persona como un medio para conseguir algo, más que como individuo a tenerle en cuenta (por ejemplo para señalarle)
* Pronominalización: sustitución de los pronombres personales: yo, tú, él,… usan “tú, él” para sustituir al “yo”. Se expresan en espejo, es decir, tal cual lo escuchan así lo reproducen. Ejemplo: si escuchan: “yo quiero un sándwich de jamón y queso”, (en vez de decir, “tú quieres,,,,, dirían yo quiero,…”).
* Ausencia de habla o no.
* Necesidad de comunicarse a través de sistemas alternativos o complementarios a la comunicación (pictogramas, sistema de comunicación total o Benson Schaffer, …)



**1.3.- Prerrequisitos básicos de tipo comunicativo donde pueden presentar dificultades:**

* Atención (focalizan la atención a aspectos muy específicos en vez de generales, al tiempo que les cuesta mantener la atención)..
* Imitación (les cuesta ponerse en el lugar del otro y por tanto reproducir el modelo haciéndolo suyo).
* Contacto ocular (no suelen mantener mirar directamente a los ojos para comunicarse o mantener una relación social, por lo que ello repercutirá en la toma de turnos, en deducir o anticipar lo que otros piensan, …).
* Intención comunicativa: es el propósito ejercido sobre el receptor para comunicar algo determinado a través del mensaje. La intención comunicativa tiene relación con las funciones del lenguaje: representativa, expresiva, conativa, lúdica, metalingüística, fática (facilitar el contacto con el receptor, ejemplo: saludar)
* Toma de turnos.
* Interés y motivación.
* Establecimiento de relaciones comunicativo-sociales.
* Seguimiento de instrucciones verbales.
* Tolerancia a los cambios. (cognitivo y lingüístico)
* Flexibilidad mental. (cognitivo y lingüístico)

**1.4.- Prosodia.**

Dificultades importantes en aspectos concretos del habla como son: tonalidad de su voz, velocidad en su discurso, dotar de intencionalidad su entonación.

Algunas personas se comunican con un tono de voz monótono y poco cambiante, otros no se expresan con su propia voz llegando incluso a no conocerla y reproducen voces procedentes de otros medios: anuncios de televisión, personajes determinados que han visto, familiares o conocidos llegando incluso a utilizar las mismas expresiones y con parecida tonalidad, otros se expresan con una entonación excesivamente aguda o grave, otros dan sensación de un habla pedante o raro,…

**1.5.- Ecolalias**

Las ecolalias son la repetición de frases o palabras o partes de éstas que ha dicho otra persona o difundido en algún medio de comunicación, éstas pueden ser inmediatas o diferidas.

Las inmediatas las reproduce la persona con autismo cuando acaba de escucharlo y suele carecer de función comunicativa.

Las diferidas: no es de modo inmediato a su emisión, es frecuente repetir partes de anuncios, películas, frases de personas conocidas, partes de una canción, … al principio se creía que no tenía fines comunicativos pero se ha demostrado lo contrario: les sirve para calmarse o relajarse, por lo tanto nos están indicando que están vivenciando un momento de ansiedad, les sirve para comprender en sucesivas repeticiones mejor un determinado hecho, les sirve para establecer comunicación aunque a veces cuesta interpretarlas a los demás.

**1.6.- Agnosia auditiva verbal.**

Dificultades importantes para descodificar el lenguaje de forma auditiva pudiéndose comunicar mejor de manera no verbal.

Es destacado como algunas personas con T.E.A cogen a una persona por ejemplo de un brazo y les dirigen al lugar que ellos desean para conseguir un fin, pero sin mediar palabra, ni mirarles, simplemente como medio material para conseguir su objetivo.

**1.7.- Dificultades de evocación de palabras.**

Dificultades para encontrar mentalmente o recordar, la palabra adecuada que se corresponde con un contexto determinado.

**1.8.- Mutismo selectivo.**

Personas que habiendo adquirido el lenguaje y pudiéndolo utilizar adecuadamente en determinados lugares o con determinadas personas no lo utilizan durante un tiempo prolongado de 2 o 3 meses de manera continua.

**1.9.- Dificultades pragmáticas.**

1.9.1.- Turno de la palabra:

Cuando conversamos debe producirse una reciprocidad en la medida de lo posible lo más equitativa posible, alternando los turnos de palabra de quienes se expresan, pudiendo predecir cuando uno puede intervenir, esto lo anticipamos gracias a unos indicadores que nos lo anticipan como por ejemplo; la entonación del interlocutor, las pausas, el contacto ocular, la comunicación no verbal: gestos o expresiones corporales, en personas con autismo como cabe deducir están limitadas, teniendo por tanto dificultad para cambiar de rol: “el que habla y el que escucha”

1.9.2.- Inicio de conversación:

Muchas veces las personas con autismo no tienen habilidades para saber cómo introducirse en una conversación de un grupo o pareja, determinadas en gran medida por sus dificultades sociales, y de prerrequisitos básicos de tipo comunicativo.

1.9.3.- Acomodar su discurso al contexto.

Les cuesta cambiar de un tema a otro y adaptar el contenido a lo que se está conversando, es característico escucharles una misma frase repetidas veces, aunque la situación ya no corresponda, repetir numerosas veces una misma frase o pregunta de manera incansable.

1.9.3.- Lenguaje figurado.

Grandes dificultades en comprensión, interpretación y uso de: metáforas, palabras con dobles sentidos, chistes, significados implícitos, fórmulas socialmente establecidas y de cortesía. Pues todo ello significa en mayor o menor medida comprender la intencionalidad del emisor. Estas dificultades se hacen patentes de forma significativa a nivel comprensivo cuando se les plantea por ejemplo preguntas no literales sobre un texto leído previamente y les cuesta responder a las preguntas formuladas.

**1.10.- Dificultades morfosintácticas.**

Dificultades en estructuración de frases, orden de los distintos nexos, longitud de las mismas, elaboración de modelo de frases, concordancia en género y número entre cada uno de sus componentes.

**2.- Dificultades comunicativo-sociales.**

En los niños pequeños la ausencia o carencia importante del lenguaje, alteraciones en la expresión y la comprensión trae como consecuencia alteraciones en la atención y en los vínculos sociales, para ello es necesario evaluar la intención comunicativa del niño, sus habilidades conversacionales, la relación con su interlocutor, y su motivación e interés por compartir pensamientos, sentimientos e ideas, su capacidad de señalar (protoimperativos-pedir algo, sus aproximaciones comunicativas al tiempo que su habilidad en comunicación no verbal.

A su vez a todo ello hay que añadir como variable su capacidad para desarrollar juego simbólico y sus múltiples factores de tipo sensorial (hipo, hipersensibilidad, fragmentación de la realidad interpretada más que como un todo, problemas perceptivos, motrices de coordinación..)

Sin comunicación podemos deducir que el aprendizaje está seriamente en peligro, por ello los apoyos visuales serán imprescindibles en tales procesos, para apoyar, potenciar e incrementar sus capacidades comunicativo-lingüísticas, pero ojo hay que saber cómo llevarlo a cabo pues en algunos lugares y centros educativos se pueden observar grandes paneles llenos e inundados de pictogramas y fotografías sin orden y lógica determinada y por el contrario en otros, apenas varias imágenes descontextualizadas unas de otras.

**2.1.- Dificultades sociales.**

* Tendencia al aislamiento.
* Dificultades para entender normas sociales.
* Dificultades para establecer interrelaciones con adultos e iguales de su grupo de edad.
* Dificultades para interiorizar normas sociales, formalismos, rutinas.
* Baja tolerancia a la frustración.
* Dificultades para el aprendizaje incidental (aprendizaje en un contexto determinado).
* Dificultades para generalizar lo aprendido en otros contextos.
* Les cuesta entender los dobles sentidos, juegos de palabras.
* Comprensión literal.
* Aprendizaje literal y uso inadecuado de lo aprendido.
* Carencias importantes en juego simbólico.
* Representación mental de la realidad diferente a la media o “normalidad”.
* Procesamiento sensorial de la información.
* Rigidez corporal ante el contacto físico como el abrazo.
* Poco contacto ocular.



* Dificultades atencionales.
* Rutinas.
* Movimientos del cuerpo y/o estereotipias (balanceos, aleteos, rotaciones,…)
* Dificultades en desarrollar empatía.
* Dificultades a la hora de leer o interpretar la mente o el pensamiento de los otros.
* Agresividad verbal y/o física por imprevistos o situaciones que ellos consideran adversas.
* Poca interiorización de reglas sociales.
* Dificultades en administrar y conocer sus emociones y las ajenas.
* Dificultades para anticipar hechos, sucesos y situaciones.
* Motivaciones restringidas y poco comunes.
* Jugar con partes de objetos y no por de manera general con el objeto atendiendo a su uso o funcionalidad.
* Risa, lloro, grito sustancialmente diferente a la mayoría.
* Falta de juego imaginativo.
* Temores y miedos extraños.
* A veces no responde a su nombre.
* Dificultades para imitar.

****

**SEMINARIO-PONENCIA II**

**PERSONAS CON TRASTORNO DE ESPECTRO AUTISTA**

**PONENCIA II**

**SÍNDROME DE ASPERGER (S.A)**

*Día del Síndrome Asperger-*

*18 de febrero (día en el que nació Hans Asperger)*

**1.- Introducción. Definición e historia.**

**Definición:** el Síndrome de Asperger (S.A) es un trastorno del espectro del autismo donde se producen alteraciones en el desarrollo social y comunicativo e intereses y conductas restringidas y estereotipadas en personas con relativas buenas capacidades (sin retraso mental o dificultades graves en el lenguaje).

**Historia:** se introdujo el término por primera vez en 1944 gracias al neuropediatra Hans Aperger, pero hasta 1992 no se reconoció rescatando del olvido las investigaciones iniciadas por éste, aunque no fue hasta 2002-2007 cuando se realizó un estudio en profundidad sobre las características psicológicas, instrumentos de detección, y necesidades.

**2.- Detección.**

Detectar cuanto antes a las personas con S.A es una necesidad primaria para poder acceder a los apoyos especializados, pero desafortunadamente la media son los 11 años de edad, aunque los padres comienzan a tener sospechas mucho antes. Identificar clínicamente el S.A es complejo por lo que en éstos últimos años la atención ante todo se ha puesto en la revisión de cuestionarios.

**3.- Causas.**

Si tuviéramos que resumirlo brevemente podríamos decir que es debido a una causa multifactorial y gran parte de las causas guardan similitud con el autismo.

* De tipo genético: el índice de heredarlo es del 90%, se producen mutaciones no especificadas, (en el cromosoma 15, en cromosomas sexuales- de hecho el índice de incidencia es mucho mayor en hombres que mujeres).
* Intrauterinos.
* Durante el parto.
* Daños neurológicos: hipocampo, corteza, amígdala.
* Más del 20% presentan macrocefalia.
* Componentes bioquímicos del cerebro: creatina, fosfocreatinina y colina.
* Componentes medioambientales: desarrollo cerebral modificado por -sustancias tóxicas, por ejemplo: timerosal-sustancia que se puede encontrar en dentífricos, medicamentos y productos de limpieza, la talidomina,

**4.- Diferencias entre Autismo y Síndrome de Asperger.**

- Las causas: son muy parecidas en ambos.

- En el Autismo las dificultades son muy evidentes en los tres primeros años en el (S.A) las evidencias suelen ser en la adolescencia o posteriormente y en algunos casos ni son diagnosticadas durante su vida.

-A nivel cognitivo: en muchos casos en Autismo se producen dificultades de distinto grado de tipo intelectual mientras que en el Síndrome de Asperger no se dan muestras e incluso pueden obtener altos rendimientos en pruebas intelectuales.

-A nivel comunicativo-lingüístico: aproximadamente un 25% de los niños con Autismo son no verbales, en el Síndrome de Asperger poseen un adecuado nivel de vocabulario e incluso pueden ser considerados como “cultos”

-A nivel motor: en Autismo se producen estereotipias (aleteos, balanceos) en S.A no se dan, pero poseen una cierta torpeza, o dificultades de coordinación.

-Áreas de interés: suelen ser restringidas, aunque en el S.A pueden ser de alto nivel.

-A nivel social: interés por las relaciones sociales, desean tener compañeros y amigos y pueden llegar a sentirse frustrados si no se dan. En Autismo no se da interés específico sobre ello.

-Vida adulta: en S.A mayor probabilidad de llevar una vida autónoma e independiente.

**5.- Características.**

**5.1.- Alteraciones principales**

* Interacciones sociales torpes e inadecuadas. (Comportamiento social extraño, ingenuo y despegado, introversión, egocentrismo y sensibilidad extrema a las críticas, dificultades para comprender los sentimientos de otras personas aunque muestran sentimientos intensos hacia algunas personas y objetos y desarrollan vínculos emocionales fuertes con sus familias.
* Dificultades para utilizar e interpretar correctamente las claves sociales no verbales: mirada, sonrisa,…
* - Comunicación y uso del lenguaje peculiares: gestualidad, entonación extrañas, habla pedante, empleo abusivo del turno de palabra: conversación unilateral.



* -Gusto por la repetición de ciertas conductas e intereses restringidos (interés por coleccionar objetos y acumular información sobre temas específicos.
* Asocia intelecto y afecto: pobre empatía, tendencia a racionalizar los sentimientos y ausencia de comprensión intuitiva de las experiencias afectivas de otras personas.
* Dificultad para imitar o asimilar lo que hacen otros, por lo que da lugar a pensamientos origanles y propios, creatividad en las ideas y puntos de vista.
* Intereses poco usuales para su edad: tecnología, ciencias naturales, números.
* Retraso y torpeza motores: equilibrio, control postural inadecuado.
* Lenguaje que parece adquirirlo incluso antes de empezar a andar.
* Control escaso o inadecuado de las emociones.
* En algunos casos desarrollo de habilidades especiales sobre sus intereses.
* Problemas de conducta.
* Baja tolerancia a la frustración.
* Respuestas sensoriales inusuales: hipersensibilidad, detección de texturas, sonidos, olores.
* Problemas de atención y aprendizaje.
* Ausencia de sentido del humor.
* Escasa atención al propio cuerpo: aseo, alimentación.
* Rasgos similares pero de menor intensidad en padres y familiares cercanos.
* Pronóstico favorable que permite compensar los problemas permitiendo en muchos casos alcanzar logros excepcionales en su vida adulta.

**5.1.- Alteraciones comunicativo-lingüísticas.**

* No se produce un retraso significativo en la adquisición del lenguaje.
* Tiende a utilizar un vocabulario más rico y preciso que los niños de su edad (ya desde edades tempranas) con una muy buena construcción sintáctica.
* Les cuesta comprender conceptos abstractos o juego de palabras, adivinanzas, metáforas, chistes.
* Les cuesta aprender las nociones temporales y espaciales: aquí, ahora, ya, aquí, allí.
* A nivel pragmático es donde se producen mayores errores:

-vocabulario algo pedante y literal.

* Prosodia lineal lo cual produce monotonía, no haciendo mucho uso a la hora de enfatizar partes del discurso para resaltar emociones.
* Les cuesta ceder el turno en las conversaciones, monopolizando a veces la conversación.
* Dificultad en interpretar las señales que anticipan el turno de palabra: gestos corporales, miradas, posiciones del cuerpo,..
* A veces desvían la mirada al hablarles porque les cuesta altamente en algunos casos descodificar a la vez la información visual y auditiva.
* Le cuesta cambiar de temas, y cuando lo hacen no tienen mucha conexión con lo anterior.
* Poseen un lenguaje y vocabulario elaborado pero tiende a ser literal lo cual “despista” un tanto sobre esas dificultades.

**5.2.- Alteraciones conductuales-sociales.**

-Dificultades en la comprensión de aspectos sociales.

-Las dificultades comunicativo-interpretativas y la conducta están íntimamente relacionadas.

-Poca flexibilidad mental e inflexibilidad en determinados momentos sociales que producen situaciones incómodas,

-Sentimientos de malestar por parte de “otros” por no tener en cuenta las características de personas con S.A interpretando incorrectamente algunas situaciones del día a día.

-Dificultades en el procesamiento sensorial: en determinados momentos pueden presentar o generar gran ansiedad por un exceso en la estimulación sensorial.

-Cuando se produce un “episodio” conductual por lo general no es un hecho aislado el que lo desencadena sino un conjunto de factores acumulados, por ejemplo: muchas personas hablando a la vez, y estímulos múltiples aislados como rutinas variadas. Algunos niños en el colegio se ven sometidos a estos factores a lo largo de las distintas horas de la jornada escolar, y es al llegar a casa, en el sitio donde se sienten seguros y no les importa que les juzguen donde “estallan”

-Las conductas desafiantes no son el problema sino la consecuencia.

- Muchos de ellos sufren acoso escolar semanalmente.

-Muchos tienen miedo a equivocarse pudiendo ser hasta un nivel obsesivo.

-Conducta negacionista ante la proposición de cambios.

-Cambios importantes en su vida como la adolescencia, cambio de centro,… pueden producir determinadas “crisis”

**5.2.1.- Prerrequisitos básicos a la hora de intervenir:**

No existe una manera concreta de abordar los problemas, pues cada persona es distinta, pero en líneas generales éstas pautas facilitarán la intervención escolar en el día a día:

* Lo primero es intenta identificar el desencadenante.
* Poseer información sobre las dificultades que pueden presentar personas con S.A.
* Contar con información individualizada sobre la persona en cuestión y de su entorno cercano.
* Estar coordinados en la familia y el Centro Escolar.
* Formar e informar al entorno.
* Concienciar a los compañeros sobre la atención a la diversidad.
* Disponer a la persona de herramientas para maneja la ansiedad, los conflictos.
* Darle un recurso que le produzca calma.
* Enseñarle técnicas para mostrar incomprensión sobre la situación o desagrado



**6.-Pautas generales para la intervención educativa.**

* Empleo de apoyos visuales.
* Tener muy en cuenta los estímulos sensoriales: por ejemplo: oído táctil: hay personas que sienten las palabras, unas hacen cosquillas en la lengua, otras son afiladas, otras hacen daño en los oídos: las que tienen sssss,,, etc.
* Entorno estable y predecible.
* Potenciar la generalización de aprendizajes.
* Aprendizaje sin error.
* Descomponer las tareas complejas en pasos más sencillos.
* Generar oportunidades de elección.
* Organizar su tiempo libre evitando el tiempo excesivo y exclusivo en sus intereses restringidos o sin hacer nada.
* Aprovechar sus motivaciones para los nuevos aprendizajes.
* Trabajar su flexibilidad mental.

**7.-Pautas para una intervención educativa a nivel conductual**

- Antes de enfadarte o llamarme la atención comprueba si realmente sabía que no lo tenía que hacer, si no lo haces no llegaré a entenderlo y cuanto más nervioso te pongas yo te copiaré.

- A veces los compañeros en el colegio saben que soy inocente y me piden hacer cosas que luego aprendo que no debía hacer y yo pensando que lo había pasado genial jugando con todos, si luego me castigas no entiendo lo que ha pasado me pongo nervioso y pegaré o golpearé a quién más cerca esté y ello solo empeorará la situación inicial.

En los espacios y tiempos más abiertos e informales: pasilos, patio, salidas, excursiones, celebraciones,,, es donde más peligro siento, estoy menos seguro pues ahí debería poner más en juego mis habilidades y me cuesta y me frustro.

Cuando elabores una lista de premios y castigos ten en cuenta que mis motivaciones e intereses son algo distintas a los demás así que puede que lo que me pongas como premio yo lo interprete al revés, y el castigo lo viese como premio.

Si algo hago mal que nadie lo ría porque no me quedará claro si queréis que lo reproduzca o no, y si una vez lo hacéis me liaréis por mucho tiempo.

Si alguna vez me castigas en el cole y me gusta la música, el patio, la Educación Física no me las quites porque me sirve para regularme y sentirme bien, haz uso de otros recursos y en períodos cortos de tiempo.

Procura que tenga siempre una referencia estable en forma de persona a la que acudir.

Decirme las cosas en pequeñitos pasos y muy desmenuzados no todo a la vez, tardo en procesar la información.

Hay un truco para conocer lo que me pasa, intenta ponerte dentro de mi cuerpo un segundo y piensa que podrías sentir tú en ese momento.

Pensar, ver, escuchar, sentir, hablar, moverme,,, todo al mismo tiempo es agotador para mí.

No te enfades si intento comprobar que lo que dices es verdad, a veces haré lo posible para que me castigues solo para comprobar si lo que dices lo harás, a veces es mejor premiar más y castigar menos.

Si para mí es difícil ponerme en tu lugar, creo por lo que me contáis los adultos que a vosotros se os hace más difícil aún poneros en el mío.

 **ANEXO**

# Escala Autónoma para la Detección del Síndrome de Asperger y el Autismo de Alto Nivel de Funcionamiento (EA)

Enlace online: <http://espectroautista.info/EA-es.html#B1>

La Escala Autónoma para la Detección del Síndrome de Asperger y el Autismo de Alto Nivel de Funcionamiento se presentó en la siguiente publicación:

* Belinchón Carmona, M.; Hernández, J. M.; Sotillo, M.: [Personas con Síndrome de Asperger. Funcionamiento, detección y necesidades](http://www.scribd.com/doc/17288168/Personas-Con-Sindrome-de-Asperger). Centro de Psicología Aplicada de la UAM, Confederación Autismo España, FESPAU y Fundación ONCE 2008

## ¿Cómo interpretar el resultado?

Las respuestas se puntúan asignando a cada ítem observado una puntuación según el siguiente criterio:

* Nunca: 1 punto
* Algunas veces: 2 puntos
* Frecuentemente: 3 puntos
* Siempre: 4 puntos
* No observado: 0 puntos

Si no se han contestado más de dos preguntas con la respuesta No observado, se obtiene la puntuación directa sumando los puntos de todas las respuestas (la puntuación mínima que se puede obtener es 18 y la máxima 72).

En caso contrario se obtiene la puntuación promedio, sumando los puntos de todas las respuestas y dividiendo el resultado por el número de ítems respondidos (la puntuación mínima que se puede obtener es 1 y la máxima 4).

Se recomienda consultar a un especialista si la puntuación directa obtenida es de 36 (o se acerca a ese valor), y si la puntuación promedio es de 2 (o se acerca a ese valor).

## Instrucciones para la administración

Cada uno de los enunciados que va a leer a continuación describe formas de ser y comportarse que podrían ser indicativas de Síndrome de Asperger o autismo. Estas personas suelen presentar, de un modo u otro, características como las que aquí se recogen, especialmente **a partir de los 6 años**.

Le rogamos que lea detenidamente cada enunciado, y que estime en qué medida ha observado los siguientes comportamientos en la persona sobre la que va a informar marcando la respuesta apropiada con los criterios siguientes:

1. Si el comportamiento descrito en el enunciado no corresponde en absoluto con las características de la persona sobre la que informa, conteste marcando el espacio dedicado a la categoría **Nunca**.
2. Si algunas veces ha observado esas características, aunque no sea lo habitual, marque en el espacio correspondiente **Algunas veces**.
3. Si el comportamiento descrito es habitual, conteste **Frecuentemente**.
4. Si generalmente se comporta como se describe en el enunciado, hasta el punto de que cualquiera esperaría que se comporte así, conteste **Siempre**.
5. Puede ocurrir que algunas descripciones se refieran a comportamientos que se producen en situaciones en las que usted no ha estado presente nunca; por ejemplo: Como sin ayuda de nadie, es un comportamiento que sólo ha podido observar si ha tenido la oportunidad de estar presente a la hora de comer. Si se encuentra ante este caso, conteste **No observado**.

**SEMINARIO-PONENCIA III**

**PERSONAS CON TRASTORNO DE ESPECTRO AUTISTA**

**PONENCIA III**

**EL PENSAMIENTO EN EL AUTISMO - PROCESAMIENTO MENTAL**

**TEORÍA DE LA MENTE**

**1.- Introducción.**

 El autismo es un trastorno que afecta al desarrollo cognitivo el cual provoca consecuencias directas en la adquisición de habilidades básicas y de complejidad variable a nivel comunicativo y social.

Cuanto mayores sean las capacidades cognitivas y el daño neurológico sea menor, mayores estrategias de aprendizaje interiorizará al tiempo que serán éstas de mayor complejidad y más elaboradas.

Ejemplo: ante cambios aparentemente pequeños o imprevistos reacciona la persona con una desproporcionada rabieta a nivel físico y/o verbal, costándole mucho adaptarse y gestionar la frustración generada.

Hacia los años 70 se compartía la idea de la complejidad a la hora de evaluar a una persona con “autismo” a nivel cognitivo por medio de pruebas o test psicométricos, pero a medida que fueron avanzando las investigaciones se dieron cuenta que contando con la formación adecuada y estando especializados se puede realizar una valoración a partir de la cual se pueden explicar muchas de sus conductas. Del mismo modo se comprendió que Cociente Intelectual y perfil cognitiivo son factores pronósticos determinantes.

También se han hecho investigaciones que relacionan los déficits en determinados aspectos con el desarrollo cognitivo. Más adelante expondremos investigaciones que han encontrado correlación en otros campos del desarrollo.



**2.- El procesamiento mental en el autismo.**

A priori es un tema impregnado de una desbordante complejidad teniendo en cuenta la dificultad que supone el hecho de intentar explicar cómo cualquier persona procesa la información de manera mental.

Por ejemplo, ¿En alguna ocasión te has parado a pensar cómo?

* Adquieres la información.
* Lo organizas.
* Lo analizas.
* Lo memorizas.
* Lo interiorizas.
* Lo incorporas a tus pensamientos previos.
* Lo estructuras.
* Lo aprendes.
* Lo almacenas.
* Lo utilizas en otros contextos-generalización.
* Lo utilizas cuándo y dónde lo requieres.

En relación al Autismo existen tres tipos de teorías que han sido investigadas en éstos últimos años:

1.- Teoría de la mente.

2,. Teoría ejecutiva.

3.- Teoría de la coherencia central.

**2.1.- Teoría de la mente**

La Teoría de la mente expone la capacidad que tiene el ser humano de “leer la mente” de otros, esa posibilidad de suponer o imaginar lo que puede estar pensando o sintiendo otra persona teniendo en cuenta unas datos concretos o un contexto determinado. Dicha capacidad es sensible de ser desarrollada a lo largo del tiempo en la persona.

Entre los 3-5 años los niños son capaces de representar en su mente sus propios pensamientos y sentimientos sobre los objetos pero también sobre los de otras personas, empezando a darse cuenta de cómo reaccionan en diferentes situaciones, ello es gracias a observar el contexto en el cual acontece, y aprender a través de la experiencia que muchos aspectos que desea, imagina y/o quiere pueden ser o no facilitadas por segundas personas en un momento más o menos inmediato o a largo plazo.

Como decíamos anteriormente por medio de la experiencia del día a día va incrementando sus habilidades para anticipar la información y con ello las intenciones y posibles consecuencias, desarrollándose a la par nuestra capacidad social y entre otras la capacidad de empatía (ponerse en el lugar de los demás).

Algunos de los principales indicadores son:

* La expresividad facial del otro.
* Su postura corporal.



* La entonación en su habla.
* La mirada.
* La experiencia previa.

Es razón por la que a medida que incrementamos el conocimiento de una persona más sencillo a veces resulta saber lo que está pensando o “tiene en la cabeza”

En las personas con autismo ponerse en el lugar del “otro” suelen presentar importantes dificultades por lo que como anteriormente comentábamos influirá a nivel social y comunicativo.

**2.2.- Teoría ejecutiva.**

La función ejecutiva es un término cognitivo que se emplea referido a conductas dirigidas a una meta, orientadas al futuro (planificación, inhibición de respuestas, flexibilidad, búsqueda organizada, uso de la memoria de trabajo, procesamiento de la información, …)

Siendo así, son el conjunto de capacidades mentales que intervienen a la hora de poner en juego funciones mentales uniendo, ordenando y coordinando las funciones cognoscitivas, siendo la región frontal del cerebro protagonista en ello.

Gracias a la función ejecutiva podemos planificar una tarea y llevarla a cabo, teniendo presente en cada momento los distintos pasos que vamos realizando autocontrolando nuestra propia acción e inhibiendo otras funciones que no son necesarias en ese momento, del mismo modo gracias a ello podemos ser flexibles e improvisar si surgiesen contratiempos, sacando conclusiones del resultado finales los cuales podremos en un futuro usar como fruto de nuestro aprendizaje.

Gracias a la función ejecutiva cuando se nos presenta un obstáculo o problema nos sentimos en disposición a buscar una solución, y su éxito dependerá de nuestra confianza al tiempo que entre otros muchos factores de nuestra capacidad para predecir las distintas consecuencias de cada opción elegida.

En personas con Autismo se presenta alteración en éste tipo de funciones por lo que afectará a secuenciar en pasos una acción, planificarse, búsqueda de soluciones, improvisación, adaptabilidad, cambiar el foco de atención, generalización, empleo de reglas o pautas,…

Muchas de éstas dificultades guardan un grandísimo parecido a las dificultades que se presentan personas con lesiones en los lóbulos frontales del cerebro: ausencia de empatía, conductas estereotipadas, rutinas, planificación, intereses restringidos, poca tolerancia a los cambios del entorno, conductas compulsivas, dificultades atencionales y de focalización de la atención, …

**2.2.1.- Inhibición y flexibilidad.**

En un primer momento nos podría parecer que inhibición y flexibilización son dos conceptos que nada o muy poco tienen que ver entre sí, pero en lo referido a pensamiento están íntimamente relacionadas y en breve lo vamos a demostrar.

Por ejemplo:

* Si una persona se está centrando en algo concreto y quiere modificar su centro de atención o interés necesitará inhibir los estímulos primeros para realizar éstos últimos.
* La inhibición por tanto se refiere a la capacidad de bloquear respuestas hacia metas menos importantes, pudiendo por tanto evitar dar respuestas impulsivas.
* La flexibilidad al contrario nos permite establecer metas decisivas hacia un fin determinado, cambiar de estrategias, elaborar una planificación, toma de decisiones, solución de problemas, autocontrol de conductas, mantener información determinada en la mente encaminada a dicho fin, iniciar una tarea sin dependencia externa, regular el tiempo y el espacio en el cual se van a desarrollar, autocorregirse, autorregular emociones.

Ejemplos donde aparecen conductas que presentan personas con Trastorno de Espectro Autista relacionadas con tales aspectos:

* Niveles de ansiedad grandes.
* Aleteos
* Movimiento de brazos
* Coger una parte de un objeto y girarlo
* Movimientos rotatorios sobre uno mismo
* Realizar una misma actividad de la misma manera sin alterar nada (rituales), manías (costumbres inflexibles sobre alimentación, hábitos diarios,
* Repetición de las mismas preguntas una y otra vez.
* Fuertes rabietas, lloros.

Posibles soluciones para éste tipo de dificultades donde se dan las citadas conductas comentadas anteriormente:

* Estructurar el espacio-ambiente.
* Estructuración del tiempo.
* Generar rutinas y progresivamente irlas flexibilizando.
* Anticipación de situaciones para dotarles de mayor seguridad.
* Información de hechos concretos.
* Explicación de acontecimientos.

En definitiva ofrecerle un lugar seguro donde su aprendizaje y acercamiento a las situaciones y personas sea lo más placentero y positivo posible dotándole de mayores y cada vez más elaboradas estrategias que le permitan interiorizar y posteriormente generalizar lo aprendido.

**2.2.2.- Memoria de trabajo.**

Éste término se refiere en mantener la memoria en activo mientras se guía el procesamiento cognitivo. La investigación sobre dicho concepto se inició como consecuencia de observar que el rendimiento cuando se le piden realizar algunas tareas es bastante pobre si lo comparamos con la media.

La memoria de trabajo permite llevar a cabo tareas cognitivas que requieren mantener la información por un corto período de tiempo mientras es procesada y ejecutada, está compuesto por:

* Componente ejecutivo central: selecciona y planifica.
* Componentes: fonológicos (información verbal) y visoespaciales

**2.3.- Teoría de la coherencia central.**

La coherencia central nos permite integrar toda la información que recibimos para dotarlo de un significado global y adaptado o acorde con un contexto específico.

Por ejemplo leer un texto y extraer lo principal.

En personas con autismo es frecuente observar una percepción algo disgregada de la común, visión más por partes o fraccionada que total o global. Según esta teoría personas con autismo podrían leer de manera mecánica un texto sin fijarse en su contenido, y mientras podrían apreciar o llamarles la atención una determinada palabra más por su sonoridad, la manera de estar escrita, la disposición más que por su significado o contexto.

**En definitiva podríamos decir que es más acertado hablar de un pensamiento “distinto” más que “deficitario” aunque sí es cierto que éste tipo de cognición dificulta algunas tareas de la vida diaria.**

**3.- Teoría de la mente, la evolución y el desarrollo de las personas.**

La utilización y manejo de la información con el fin de construir un sentido de la mente propia es una función del hemisferio derecho del cerebro y comienza su desarrollo en las primeras etapas.

Los niños durante los primeros días de vida poseen la capacidad de detectar la diferencia entre objetos animados e inanimados atribuyéndoles cualidades de mente como son: sentimientos, atenciones, objetivos,…

Durante el tercer año de vida desarrollan la capacidad de juego simbólico, pudiendo dotar a objetos inanimados cualidades animadas por lo tanto ofrece intencionalidad y respuesta emocional, todo este manantial de imaginación nace del contacto social, el establecimiento de interacciones sociales siendo vitales las relaciones con sus seres cercanos, el cerebro posee la habilidad de entender de forma innata el estado subjetivo de la mente del que le cuida y en parte su vida y desarrollo depende de ello (contacto visual, caricias, expresión facial, tono de voz,…)

La atención conjunta es un aspecto a destacar a su vez: ambos, padres y bebé observan un tercer objeto, se señala y se comunican a través de éste.

El niño intuye y entiende que existen más seres fuera de sí, donde son necesarios un foco de atención, intención y estado emocional orientados hacia ellos.

En el autismo ha sido común el término de “ceguera mental” como dificultad que obstaculiza el proceso o desarrollo de la empatía

**4.- Neuronas espejo.**

Las neuronas espejo son un grupo de células que fueron descubiertas por el equipo del neurobiológico Giacomo Rizzolattiy relacionándose éstas con los comportamientos empáticos, sociales e imitativos.

 Son las encargadas de reflejar lo que estamos observando.

¿Por qué se denominan espejo?

Se tiene la evidencia que éstas neuronas se activan en el cerebro cuando un ser humano o un animal realiza una actividad o cuando les vemos realizar una actividad, o cuando se tiene una representación mental de ésta.

Éstas células se encuentran ubicadas en la corteza frontal inferior del cerebro, cercanas a la zona del lenguaje, habiendo sido estudiado la relación existente entre imitación de gestos y sonidos y el lenguaje ya desde los primeros momentos de vida.

Las neuronas espejo por lo tanto están íntimamente relacionadas con nuestro “ser social” pues en ella interviene la empatía, el comportamiento, el aprendizaje por imitación, las conductas de ayuda,…

Cuando escuchamos hablar a alguien y le observamos como dialoga corporalmente están activadas nuestras neuronas espejo encargadas de los movimientos fonadores y están tan activos como si estuviésemos hablando en ese preciso instante, éste reflejo no solo se da a nivel motor sino también a nivel emocional por lo que estas neuronas están conectadas con el sistema límbico (regulación de las emociones, la memoria y la atención). La existencia de estas neuronas nos convierte en seres sociales y emotivos, pues al escuchar música, ver un cuadro, una obra de teatro también despertamos emociones, por ello es comprensible recordar mejor aprendizajes que han sido emotivos que otros con menor carga afectiva.

El reconocimiento de las caras y las expresiones de éstas está vinculado estrechamente con las neuronas espejo y en personas con autismo presentan grandes dificultades.

**5.- Breves muestrario de aplicaciones didácticas en torno a las “neuronas espejo”.**

 - A nivel educativo está demostrado que cuanto mayor sea la afinidad entre el profesor y sus alumnos éstos imitarán insconscientemente en mayor grado y por tanto el aprendizaje lo tendrán más al alcance de la mano.

- Al explicar en una clase con entusiasmo, energía y alegría de forma automática las neuronas espejo detectan las intenciones y sentimientos en dichas emociones de los demás realizando una reproducción de lo que observa conectando a su vez con el sistema límbico “cerebro emocional” a través de la ínsula, como esta región se encarga

de representar los estados internos de nuestro cuerpo, ese autoconocimiento se entiende a la par que el conocimiento de la otra persona.

- Al explicar algo es altamente recomendable gesticular y hacer uso del movimiento corporal pues las neuronas espejo lo detectan con facilidad y ayuda al aprendizaje, pues de manera innata éstos son importantes para el establecimiento de interacciones sociales. De hecho el área de Broca se activa en el desarrollo del lenguaje-comunicación y en la imitación y observación de acciones.

- Haz uso de la sonrisa: ello genera empatía.

. Muestra entusiasmo por lo que transmitas, así el que habla y el que escucha se unificarán.

- Muestra optimismo: ello se puede aprender y ayuda a generar un clima de confianza y seguridad.

- Muestra expectativas reales pero positivas.

- No desesperes en exceso con conductas menos adaptadas pues el desarrollo de los lóbulos frontales no se completa hasta cerca los 20 años de edad.

- Fomenta el trabajo cooperativo y dialogante.

- Intenta además de hablar escuchar más, es una forma muy efectiva de activar nuestras propias neuronas espejo.

- Investigar, leer y profundizar sobre neuroeducación nos ayuda a comprender hechos, conductas y situaciones que observamos pero no del todo comprendemos.

**6.- Dificultades cognitivas en personas con Trastorno de Espectro Autista.**

Dificultades en:

* Discriminación perceptiva.
* Abstracción.
* Función simbólico-representacional.
* Déficit cognitivo-social,
* Atención.
* Memoria.
* Un 75% un Cociente Intelectual inferior a la media.
* Estrategias cognitivas alteradas.
* Rigidez en su pensamiento, poca flexibilidad mental.
* Dificultades para anticipar prever tanto hechos como consecuencias.
* Dificultades para discriminar lo importante de lo menos necesario.
* Contextualizar lo aprendido.
* Comprensión de juegos simbólicos y representativos.
* Comprensión del lenguaje y la comunicación.
* Menor resultados en el manejo de información o tareas cognitivas que impliquen socialización y emociones.
* Rutinas.
* Comprensión literal del lenguaje y la situación.
* No anticipación de las conductas ajenas ni de su entorno.
* No dotar de intencionalidad los hechos y actuaciones.
* No medir las consecuencias o ser conscientes de ellas a priori (ingenuidad, comentarios inadecuados,…)
* Dificultad para elaborarse esquemas mentales de actuación social.
* Dificultad para la resolución de problemas de la vida diaria.
* Inhibición de conductas (dificultad)
* Autoregulación.
* Adaptarse a situaciones novedosas.

**SEMINARIO-PONENCIA IV**

**PERSONAS CON TRASTORNO DE ESPECTRO AUTISTA**

**PONENCIA IV**

**LA COMUNICACIÓN EN PERSONAS CON TRASTORNO DE ESPECTRO AUTISTA.**

**SISTEMAS AUMENTATIVOS/ALTERNATIVOS Y COMPLEMENTARIOS DE COMUNICACIÓN.**

**PROGRAMA DE COMUNICACIÓN TOTAL.**

**1.- Introducción.**

 Como es sabido las personas con trastorno de espectro autista entre otros aspectos presentan dificultades comunicativo-lingüísticas que pueden afectar a la capacidad comprensiva, expresiva, morfosintáctica, semántica y fonética-fonológica.

 Dichas dificultades afectan de manera directa en sus relaciones sociales, conductuales y en su desarrollo cognitivo, por lo que es de suma importancia estudiar el sistema de comunicación más apropiado en cada uno de ellos, las estrategias comunicativas de intervención que se le van a ofrecer siendo revisables y adaptables a las distintas fases de su desarrollo evolutivo.

**2.- Breve esquema de los distintos sistemas de comunicación.**

Los sistemas de comunicación se dividen en: vocales y no vocales.

- Vocales: utilizan un soporte sonoro (los fonemas).

- No vocales: utilizan gestos, mímica, …

- Sistemas complementarios o aumentativos: complementan al lenguaje oral:

- Palabra complementada.

- sistema bimodal.

- Benson Schaeffer o comunicación total.

- Sistemas alternativos: cuando no se pueden beneficiar del lenguaje oral y tienen que aprender otro independientemente.

* - Lenguaje de signos.
* - Sistema Bliss.
* - Sistema pictográfico (S.P.C)

**3.- Sistemas aumentativos y alternativos de comunicación.**

* Los sistemas aumentativos de comunicación: son unos recursos que sirven para complementar el lenguaje oral cuando la persona muestra dificultades y por sí solo ese lenguaje oral adquirido no es suficiente para desarrollar una comunicación efectiva con su entorno.
* Los sistemas alternativos de comunicación: son unos recursos que a diferencia de los anteriores éstos sustituyen al lenguaje oral porque resulta muy difícil comprender o es ausente.

Ambos sistemas contribuyen al desarrollo íntegro de la persona con su medio pudiendo tanto recibir como ofrecer información expresando: pensamientos, sentimientos e ideas.

El uso de cualquiera de los dos recursos no supone siempre tener dificultades cognitivas y/o sensoriales.

**Destinatarios:** personas con Trastorno de Espectro Autista, personas que han sufrido daño cerebral por trauma, ictus, afectación motora, …

**4.- Principales sistemas alternativos de comunicación.**

Es también llamado (S.A.C).

Se pueden utilizar de forma simultánea: signos manuales, gráficos y habla.

Tipos:

**4.1.- SISTEMA PICTOGRÁFICO DE COMUNICACIÓN (S.P.C)**

Son un conjunto de imágenes o iconos los cuales pueden ser agrupados en 6 categorías: personas, verbos, descriptivos (pensamientos, gestos faciales, …) nombres (gato, perro, mesa, …), sociales (saludos, sí, no, …) miscelánea (mezcla: números, nociones espacio-temporales, artículos, conjunciones, preposiciones…).

Cada una de estas categorías se le puede asignar un color:

* \* Personas: amarillo.
* \* Nombres: naranja.
* \* Verbos: verde
* \* Descriptivos: azul
* \* Sociales: rosa, morado.
* \* Miscelánea: blanco.

Las ventajas de utilizar éste código cromático son: se localizan más rápido, ayuda a construir las frases, motiva a la persona.

-Representan un objeto real o figura de forma esquemática.

-Posibles destinatarios: personas sin lectoescritura, con problemas motores, niños pequeños, cualquier persona en general con problemas comunicativos.

-La persona no necesita capacidad motriz para utilizarlo.

-Carece de sintaxis, reduciendo la complejidad en las frases.

-Tienen un formato sencillo.

-Pueden ir con palabra escrita o no.

-Las tarjetas pueden ir en cartulina con fondo de color o en blanco, (es recomendable plastificarlas para que duren y se conserven).

-Incrementan la interacción con los demás.

-Los símbolos son fácilmente identificados.

-Los símbolos son motivadores.

-Ayuda a la lectoescritura cuando aparece la palabra escrita.

* Etapas de aprendizaje:
1. Asociar imágenes e identificarlas: partiremos de aquellas que le motivan más a la persona.
2. Disponer las imágenes en el soporte comunicativo o en el entorno. (pared, bolsillo, agenda, tablero de comunicación, soporte informático, magnéticos, velcro, autoadhesivos …)
3. Generalizar lo interiorizado en distintos contextos.
4. Formar frases de complejidad creciente.

Ejemplo: Niño come fruta.





Consideraciones para su uso.

-Tener en cuenta su agudeza visual.

- Capacidad de discriminación visual.

- Capacidad para reconocer objetos.

- Cierto grado de memoria visual.

- Intención comunicativa, necesidad de comunicar.

- Es adecuado para personas con vocabulario limitado.

Destinatarios.

-Dirigido a personas que por sus características sabemos que únicamente van a poder lograr un lenguaje expresivo simple y una estructura sintáctica telegráfica.

Tipos que existen en el mercado.

- En forma de: tarjetas, sellos, pegatinas y programas de ordenador que los reproducen.

- Soportes para el material: carpetas, cuadernos, libros con transparencias, tableros, pantallas transparentes pequeñas con un agujero en medio que permiten ver hacia dónde mira la persona y saber a qué tarjeta se refiere, punteos luminosos a la cabeza, puminosos a la cabeza, pulsadores con la mirada.

Ventajas.

-Sencillo para el usuario.

- Es muy representativo.

- Puede estar acompañado de la palabra escrita.

- La estructura sintáctica es la misma al lenguaje oral.

Inconvenientes.

-Requiere un soporte físico.

- Vocabulario muy limitado.

- Los términos abstractos no se representan, solo con la palabra escrita.

- No poseen indicadores de tiempos verbales: presente, pasado o futuro.

4.1.1.- BOARDMAKER.

Es un software que sirve para editar tableros que facilitan, organizan y estructuran la información. Es fácil su uso, se puede guardar cada una de las sesiones, imprimir, cambiar de tamaños, poner texto, incorporar otras imágenes de otros programas o personales nuestras.

**4.2.- SISTEMA DE COMUNICACIÓN BLISS.**

Lo forma un conjunto de símbolos sencillos y abreviados.

No es necesaria la atención visual.

Facilita un incremento de la velocidad al comunicarse.

El vocabulario es muy extenso.

Proviene de las formas geométricas y de los segmentos de éstas formas. (círculo, cuadrado, triángulo...) - Existen formas adicionales, que son de tamaño completo. (corazón). - Se utilizan símbolos internacionales: números, signos de puntuación, flechas en diferentes posiciones, etc. El significado del símbolo está definido por: a) Configuración del símbolo. b) Tamaño. c) Posición en relación a la línea de cielo y la línea de tierra. d) Orientación y dirección de la forma. e) Distancia entre los elementos. f) Tamaño del ángulo. g) Referencia posicional. (debajo, encima, olvidar, aprender, etc.). h) Números. i) Signos de puntuación. j) Situación del localizador. k) Indicadores. Los indicadores más utilizados son: plural, atributo, infinitivo, presente, pasado, futuro, contrario a.



Destinatarios.

-Personas con capacidad de discriminar objetos.

-Que sean capaces de reconocer dibujos.

-Ser capaces de clasificar y agrupar.

-Discriminar figuras geométricas distintas colores, direcciones, tamaños.

-Inteligencia conservada.

Ventajas..

-Se puede adaptar a la sintaxis del idioma del usuario.

-Posee estructura propia.

-Representa tiempos verbales.

-Se pueden combinar los símbolos entre sí.

-El vocabulario llega a ser ilimitado.

**4.3.- LENGUA DE SIGNOS ESPAÑOLA (L.S.E)**

No son simples formas de pantomima o mimo, sino no sería necesario un intérprete.

Es una verdadera lengua.

No es universal, dentro de un mismo país hay varios dialectos.

Se estructura a nivel: fonológico, léxico, y morfosintáctico.

La forma de comunicarse depende del contexto: formal, coloquial, técnico.

**Nivel fonológico:**

Al igual que con las palabras del lenguaje oral, se define según los movimientos de la mano para signar, la configuración de la mano, la orientación de la palma de la mano en el espacio, el lugar del espacio donde se sitúa la mano, y los componentes no manuales: gestos faciales, movimiento de labios, cabeza, tronco, … realizándolo mientras se signa.

**Nivel semántico:**

No es algo fijo y estable, se pueden crear nuevos para adaptarse a la época actual, tomar de otras Comunidades, se pueden unir de dos términos antiguos (DVD, vídeo) o inventarse.

Con un mismo signo dependiendo del contexto quieres decir cosas distintas.

**Nivel morfosintáctico:**

Indica número, tiempo, las partículas interrogativas ocupan el último lugar, las negativas van antes del verbo, las exclamativas se complementan con gestos faciales.

Destinatarios

-Personas sordas profundas, hijos de padres sordos, si son personas que no pueden hablar pero sí oír.

**5.- SISTEMAS COMPLEMENTARIOS DE COMUNICACIÓN.**

**5.1.- PALABRA COMPLEMENTARIA O CUED SPEECH.**

Es un método que a través del complemento visual facilita la labiolectura, es un método oral que favorece la comprensión de lo hablado, está basado en los sonidos del habla.

Posee: - 8 configuraciones de la mano: consonantes.

 - 3 posiciones respecto al rostro: Mejilla: a

 Barbilla: e,o

 Garganta: i, u.

Éste método hace posible sincronizar la representación visual con los segmentos del habla (sílabas).

Sirve para la ortografía.

Destinatarios

-Personas con discapacidad auditiva, niños implantados, sordos profundos hijos de padres oyentes, educados en ambientes oralistas aspirando a seguir estudios en centros ordinarios.

Hoy por hoy es el sistema de comunicación menos costoso y de los que menos se utilizan, su principal desventaja radica en el desconocimiento de éste método por parte del interlocutor.

Inconveniente: las personas que cometan errores al articular o de conversión fonema-grafema cometerán errores.

**5.2.- COMUNICACIÓN BIMODAL.**

Se trata del uso del lenguaje oral acompañado de signos (tomados en algunos casos del vocabulario del lenguaje de signos) (simultáneamente).

La información oral y manual son simultáneas.

Hay sistemas bimodales en los que se signan todas las palabras, incluso en el mismo orden que en el lenguaje oral.

Tiene como fin facilitar la comunicación entre las personas sordas y sus padres y educadores oyentes, así de esta manera hacer posible un acercamiento al lenguaje de signos facilitando su posterior aprendizaje.

Por lo tanto solo existe la producción de una lengua: la oral, que viene acompañada de signos, facilitando así su visualización y comprensión.

**5.3.- PROGRAMA DE COMUNICACIÓN TOTAL DE BENSON SCHEAFFER**

(Forma parte del bimodal).

Se utiliza de forma simultánea el código oral y el signado..

El único requisito es que el alumno tenga intención de acción, es decir, realización de un acto con intención de lograr algo deseado.

Pasos:

1.- Se enseña el signo que hemos enseñado, movimiento tantos como sílabas tenga la palabra. Ejemplo: ho-la (a través del modelado-imitación del modelo9 y del moldeamiento (coger la mano).

2.- Se trabaja el habla: modelado-vocalización “ca-ra-me-lo”

3.- Una vez dominados los aspectos anteriores se pasa al habla signada: gesto+palabra.

 Encadenamiento hacia atrás: ca-ra-me-lo (el profe lo dice) \_ lo (el alumno lo repite).

 Hasta que como punto final el profesor solo dice la primera sílaba y el alumno completa el resto.

Progresivamente iremos reduciendo las ayudas (desvanecimiento de ayudas).

**Consejos para enseñarlo:**

* Empezar por las expresiones de deseos.
* Ensayo sin error para reducir la frustración y el aprendizaje de errores.
* Evitar asociar la comunicación con el castigo.
* Premiar la espontaneidad.
* Implicación de todos los profesionales que tengan relación con el alumno.
* Utilizar contextos variados de enseñanza.
* Hacer una lista previamente de sus intereses y motivaciones.
* Premiar al niño en sus avances.
* El fin último del programa es lograr en el alumno una comunicación funcional y espontánea.
* A los padres no comunicarles qué signo se está aprendiendo en el colegio hasta que está adquirido para no interferir o perturbar su adquisición, una vez interiorizado por el niño dicha palabra se comunica a los padres para la generalización en distintos ambientes.
* Se aprovecha los movimientos motores que tenga de cara y manos espontáneos haciéndolas coincidir con sus emisiones o vocalizaciones: ejemplo: aga, …. Poco a poco se aproxima a “agua” o beber.

.

**FUENTES BIBLIOGRÁFICAS Y ENLACES DE INTERÉS.**

**BIBLIOGRAFÍA**

ALVAREZ PEREZ, R., CAPPELLI, M. y SALDAÑA SAGE, D. (2009) Quiero Trabajar. Empleo y personas con trastornos de espectro autista.
Publicado desde Autismo Andalucía.

**Anabel Cornago. 2013.**  Manual De Juego Para Niños Con Autismo. Editorial Psylicom

ANABEL CORNAGO, MAITE NAVARRO Y FÁTIMA COLLADO. Manual de teoría de la mente para niños con autismo. 2012. Editorial Promolibro

ARÁNZAZU MARTÍN PÉREZ, BEATRIZ RUÍZ CASAS YJUANA MARÍA HERNÁNDEZ RODRIGUEZ. Déjame que te hable de los niños y niñas con autismo de tu escuela.2007. Editorial Teleno S.L

BARON-COHEN, S. Y BOLTON, P. Autismo, Una guía para padres. (1998). Madrid: Editorial Alianza.

CARMEN GANDARA ROSSI. Principios y estrategias de intervención educativa en comunicación para personas con autismo: TEACCH

CUXART, F, (1997). En: Rivière, A. y Martos, J. (Comp.) La familia del niño con autismo y el apoyo terapéutico a las familias. El tratamiento del autismo. Nuevas perspectivas. Madrid: Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales.

[CHARLES E. SCHAEFER](https://www.casadellibro.com/libros-ebooks/charles-e-schaefer/56425). 1988. Manual de terapia de juego. Editorial: MANUAL MODERNO

[Equipo Deletrea](https://www.kanolibros.com/autores/equipo-deletrea/208/). Niños pequeños con autismo. Soluciones prácticas para problemas cotidianos. 2008. Editorial: [Cepe. Ciencias Educacion Preescolar Especial](https://www.kanolibros.com/editoriales/cepe-ciencias-educacion-preescolar-especial/8/).

GARCIA-VILLAMISAR, D. (COORD) (2007)**El autismo en personas adultas. Nuevas perspectivas de futuro.**
Madrid: Centro español de documentación sobre discapacidad.

GARCIA-VILLAMISAR, D (2002) **El autismo en la edad adulta. Aspectos clínicos y asistenciales.**
Valencia: Promolibro.

HOWLIN, P.; BARON-COHEN, S.; HADWIN, J. Enseñar a los niños autistas a comprender a los demás. Guía práctica para educadores. (2008). Edit.CEAC.

JUAN MARTOS-PÉREZ, MARÍA LLORENTE-COMÍ. Tratamiento de los trastornos del espectro autista: unión entre la comprensión y la práctica basada en la evidencia. Autismo y TDAH 2013.

LUIS ÁLVAREZ PÉREZ. El autismo: evaluación e intervención educativa.

Aula Abierta Nº67 1996

[MARÍA ELISA IRARRÁZAVAL, WALTER BROKERING, GUSTAVO ADOLFO MURILLO. (2005) Autismo: una mirada desde la psiquiatría de adultos. Rev Chil Neuro-Psiquiatr. ;43(1): 51-60.](http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0717-92272005000100007)

PEETERS, THEO. Autismo: de la Comprensión Teórica a la Intervención Educativa 2008. Editorial Autismo Ávila

Sotillo, M. Sistemas alternativos de comunicación. (1993).Madrid: Trotta.

SZATMARI, PETER. Una mente diferente. (2004). Edit. Paidós.

TEMPLE GRANDIN Y RICHARD PANEK. El autismo como trastorno de la función ejecutiva. El cerebro autista. El poder de una mente distinta. Año: 2014. Editorial: RBA

Urrutia, J. Sistemas de comunicación. Bases para su estudio. (1990). Sevilla: Alfar.

**ENLACES WEB DE INTERÉS**

<http://digibuo.uniovi.es/dspace/bitstream/10651/29719/1/AulaAbierta.1996.67.31-50.pdf>

<https://autismodiario.org/2015/04/05/fomento-de-las-habilidades-del-nino-con-autismo-a-traves-del-juego/>

<https://www.superduperinc.com/handouts/pdf/195_Spanish.pdf>

[https://es.slideshare.net/shariiaviila/integracion-de-nios-autistas-a-la-sociedad](https://es.slideshare.net/shariiaviila/integracion-de-nios-autistas-a-la-sociedad%20)

<http://www.autismonavarra.com/materiales/>

<http://www.autismo.org.es/tags/pictogramas>

<http://www.autismonavarra.com/wp-content/uploads/2012/05/03-Ppios-y-estrategias.pdf>

<http://centroalgoritmus.com/pdfs/articulos-autismo-general/union-entre-comprension-tratamientos.pdf>

<http://www.autismoandalucia.org/>

<https://autismodiario.org/2008/02/28/modificacion-de-conductas-en-ninos-con-autismo/>

<https://www.nimh.nih.gov/health/publications/espanol/trastornos-del-espectro-autista/index.shtml>

<http://www.autismonavarra.com/materiales/>

<http://autismodiario.org/2013/07/04/autismo-vida-adulta-y-envejecimiento/>

http://www.aspergeraragon.org.es/ARTICULOS/Un%20acercamiento%20al%20síndrome%20de%20Ásperger.pdf

<http://www.intramed.net/contenidover.asp?contenidoID=76519>

<http://www.reeditor.com/columna/5433/24/psicologia/el/autismo/la/edad/adulta>

<http://www.prensa.com/dra-_judith_casis/mitos-autismo-adulto_0_3632636841.html>

<https://es.slideshare.net/rodriguezaurora/juegos-que-favorecen-a-los-nios-autistas>

<https://autismodiario.org/2013/08/09/adaptando-juegos-de-mesa-desde-la-terapia-ocupacional/>

<https://fonoaudiologos.wordpress.com/2012/12/01/juegos-imprimibles-para-ninos-autistas/>

<https://autismodiario.org/2013/01/10/el-juego-en-el-desarrollo-infantil-y-el-autismo/>

<http://www.nuestrodiariorecurso.org/wp-content/uploads/2016/09/Pictogramas-SPC.pdf>

 <http://espectroautista.info/EA-es.html#B1>

<http://www.autismonavarra.com/materiales/>

Portal **Aragonés** de la Comunicación Aumentativa y Alternativa ARASAAC.

**EVALUACIONES DEL SEMINARIO**

**(Se adjunta como documento individual en el material entregado)**