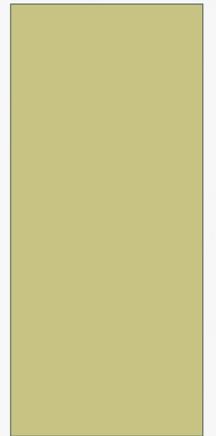


# TRASTORNOS DEL ESPECTRO AUTISTA (TEA)

Intervención en contexto ecológico

BERNAT FÀBREGA



# ÍNDICE

**1. Punto de partida**

2. Objetivos de la intervención

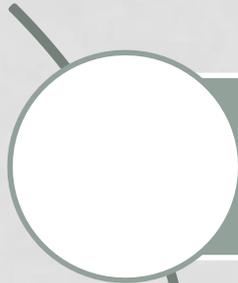
3. Áreas de intervención – Recursos y estrategias

# 1. PUNTO DE PARTIDA

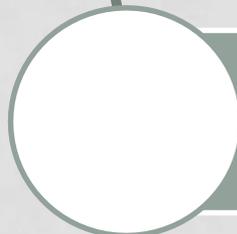
## Problemas de conducta TEA



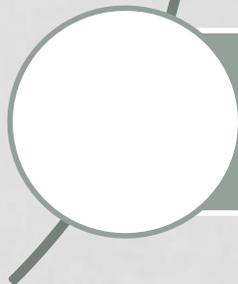
# 1. PUNTO DE PARTIDA



Apoyo conductual positivo



Método Teacch



Autodeterminación

## 1. PUNTO DE PARTIDA

# Apoyo conductual positivo

- Apoyar personas para **mejorar su calidad de vida**
- Conocer bien a la persona y saber qué consigue o evita con sus problemas de conducta (**función**).
- Trabajar a nivel de **prevención**.

# 1. PUNTO DE PARTIDA

## Apoyo conductual positivo

- Conducta, consecuencias y antecedentes:
  - Modificación de Conducta
  - ABC (análisis funcional)
- Habilidades útiles: actividades funcionales
- Ambiente: normalizado y adaptado a sus necesidades
- Elecciones: preguntar y saber cómo ofrecer alternativas
- Interacciones: frecuentes y positivas (no es sólo hablar!)
- Emociones: cambiar de pensamiento

# 1. PUNTO DE PARTIDA

## Apoyo conductual positivo

### **Estrategias reactivas**

- Inadecuadas sin riesgo
  - Ignorar
- Moderadamente peligrosas
  - Redirigir
  - Retroalimentar (qué esperamos de él)
  - Comunicación expresiva
  - Escucha activa
- Incontrolables y peligrosas
  - PAC (Plan de Apoyo Conductual)
  - Inmovilización

# 1. PUNTO DE PARTIDA

## Método Teacch

- Basado en el método cognitivo-conductual
- Aprendizaje estructurado
- Dirigido a las personas con TEA

### **OBJETIVOS FUNDAMENTALES:**

- Fomentar su **autonomía**
- Compensar las **disfunciones ejecutivas**
  - Inhibición de respuesta
  - Memoria de trabajo
  - Solución de problemas
  - Autorregulación

<sup>1</sup>TEACCH, significa Treatment and Education of Autistic and related Communication handicapped Children: tractament i educació per nens amb autisme i altres dificultats comunicatives.

# 1. PUNTO DE PARTIDA

## Método Teacch

**ESTRUCTURA I INFORMACIÓ VISUAL**

**ORGANITZACIÓ DEL TREBALL**

**AGENDA INDIVIDUAL**

**ESTRUCTURA FISICA**

# 1. PUNTO DE PARTIDA

## Método Teacch

### Estructura física

- Clara y organizada
- Establecer límites físicos y visuales claros
- Minimizar distracciones visuales y auditivos

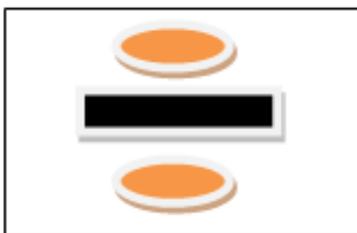
### Ventajas

- Reducir la ansiedad
- Fomentar la autonomía
- Minimizar distracciones

# 1. PUNTO DE PARTIDA

## Método Teacch

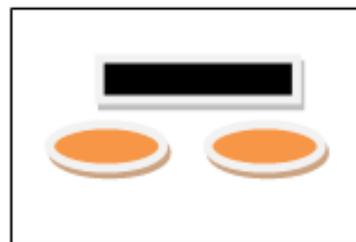
### 1. Cara a cara



És més exigent des d'un punt de vista social, ja que requereix atenció i respondre a l'altra persona.

Indicat per realitzar avaluació, treballar la comunicació i activitats socials.

### 2. Un al costat de l'altre

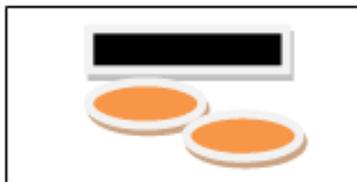


És menys exigent des d'un punt de vista social.

Facilita la imitació.

Indicat per desenvolupar habilitats.

### 3. Darrera



Menor presència de l'adult, l'alumne rep menys ajudes. Es maximitza la independència i la concentració cap a les activitats sense que l'alumne depengui d'ajudes específiques.

# 1. PUNTO DE PARTIDA

## Método Teacch

### **Agenda individual**

- Anticipar sucesos y actividades cotidianas
- Atención conjunta
- Abstracción de conceptos generales
- Manejar el código lingüístico

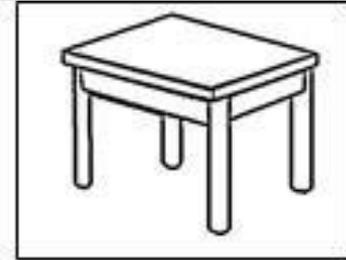
Nivel del horario

Longitud del horario

**IMPORTANTE: nivel de abstracción**

# 1. PUNTO DE PARTIDA

## Método Teacch



- FLEXIBILIDAD: horario es rutina pero las actividades no
- Introducir elemento **SORPRESA**

# 1. PUNTO DE PARTIDA

## Método Teacch



# 1. PUNTO DE PARTIDA

## Método Teacch

### Organización trabajo

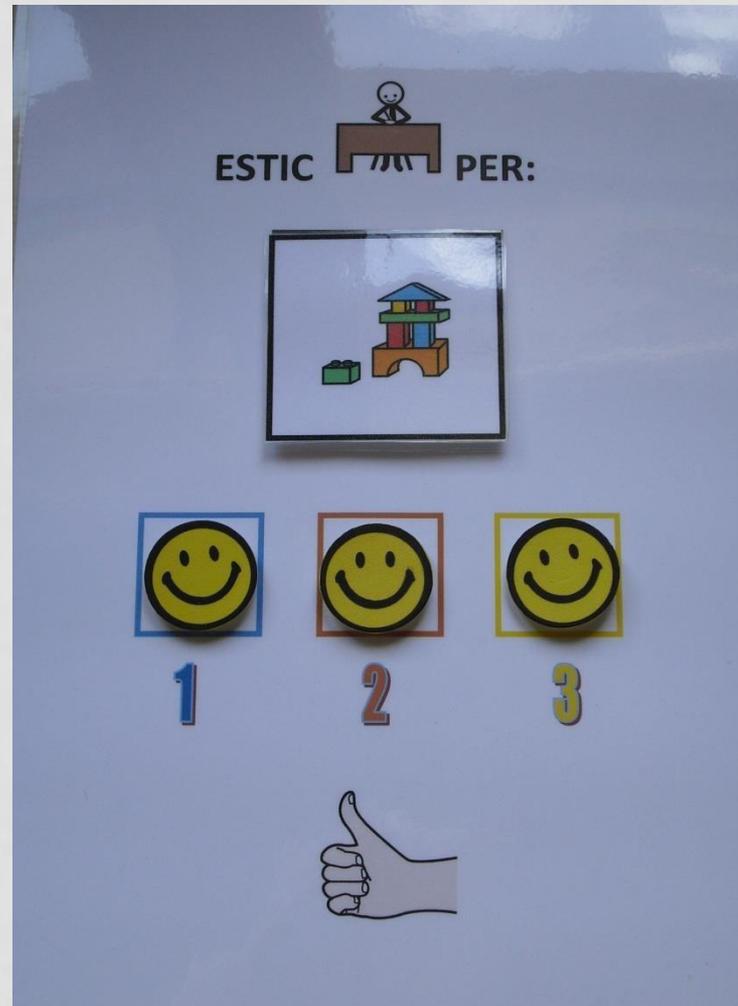
- ¿**Qué** hay que hacer?
- ¿Qué **cantidad** de trabajo?
- ¿Cómo sabrá que avanza y que ha **acabado**?
- ¿Qué tiene que hacer cuando **acabe** la actividad?

### Sistema trabajo

- Izquierda a derecha
- Marcar orden
- Concepto acabado
- [Video TEACCH](#)

# 1. PUNTO DE PARTIDA

## Método Teacch



# 1. PUNTO DE PARTIDA

## Método Teacch

### **Información visual**

#### Organización

- Limitar el espacio de la tarea
- Dividir y establecer las tareas
- Organización de recipientes

#### Claridad

- Codificar en color
- Etiquetar

#### Instrucciones

- Instrucciones escritas, gráficas con palabras aisladas o dibujadas
- Prototipos reales (modelo)

## 1. PUNTO DE PARTIDA

# Autodeterminación

*"actuar como agente causal primario en la vida de uno mismo, hacer elecciones y tomar decisiones con respecto a la calidad de vida propia, libre de interferencias o influencias externas indebidas".*

*(Wehmeyer, 1992)*

### ***Algunos principios...***

- La calidad de vida aumenta dando poder de decisión a las personas en aspectos que afecten a sus vidas.
- La calidad de vida en personas con discapacidad se compone de los mismos factores y relaciones que el resto.

## 1. PUNTO DE PARTIDA

# Autodeterminación

### **Áreas:**

- Vida en casa
- Ocio y tiempo libre
- Formación y ocupación
- Vida en la comunidad

# ÍNDICE

1. Punto de partida

**2. Objetivos de la intervención**

3. Áreas de intervención – Recursos y estrategias

4. Casos

## 2. OBJETIVOS DE INTERVENCIÓN

### Contexto

Previsible

Seguro

Coherente

Positivo

## 2. OBJETIVOS DE INTERVENCIÓN

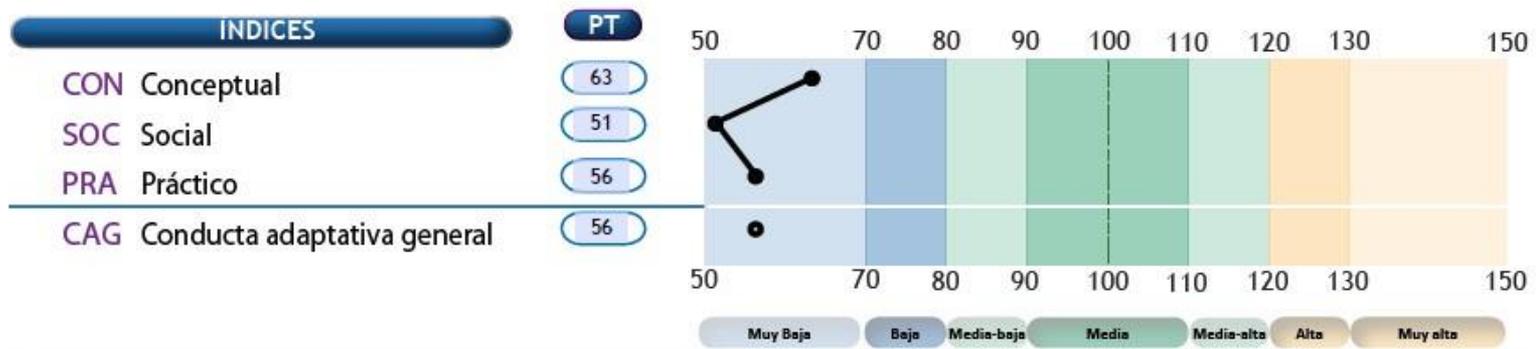
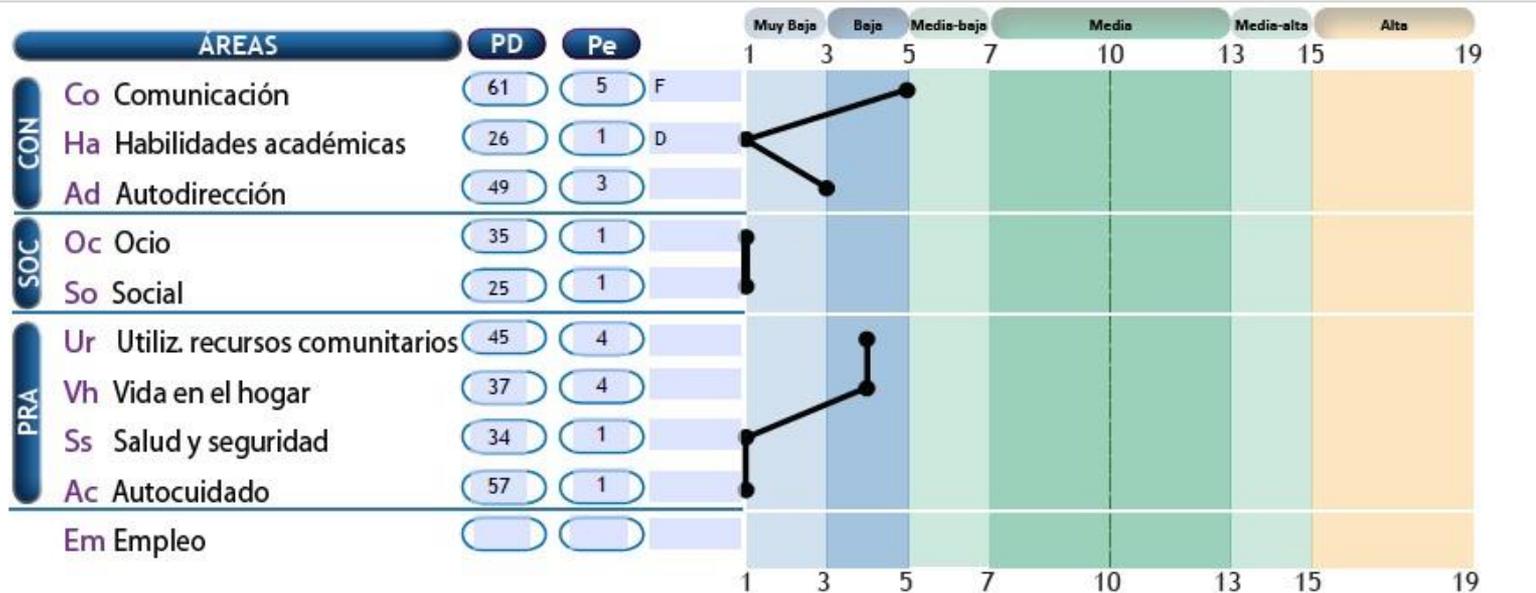
# Empoderar a las familias

- COMUNICACIÓN
- PARTICIPACIÓN
- MODELAJE
- RETIRADA

## 2. OBJETIVOS DE INTERVENCIÓN

- Tener en cuenta la demanda de la familia
- Detección necesidades
  - ABAS (conducta adaptativa, habilidades funcionales)
  - ADOS-2
  - ADI-R
  - ComFor (ayuda a determinar el sistema de comunicación aumentativa más adecuado)

# ABAS



## 2. OBJETIVOS DE INTERVENCIÓN

### Criterio

- POR ÁREAS
- REVISABLES
- MEDIBLES
- FUNCIONALES



# CASO JOAN

## 2. OBJETIVOS DE INTERVENCIÓN

### Ejemplo

#### Posibles áreas

- Autorregulación
- Desarrollo cognitivo
- Comunicación
- Autodeterminación e inclusión en la comunidad
- Autonomía
- Autodirección
- Comprensión social
- Vida en el hogar
- Seguridad

...

# ÍNDICE

1. Punto de partida

2. Objetivos de la intervención

**3. Áreas de intervención – Recursos y estrategias**

4. Casos

# 3. RECURSOS Y ESTRATEGIAS

- Organización sesiones
- Comunicación
- Horario y rutinas
- Autonomía
- Historias sociales
- Desarrollo cognitivo
- Regulación

### 3. RECURSOS Y ESTRATEGIAS

## Organización sesiones

- OBJETIVOS
- FAMILIA
- LISTA
- LIBRETA

### 3. RECURSOS Y ESTRATEGIAS

# Comunicación

- Comunicación expresiva y comprensiva
  - *PECS*
  - *Signos*
  - *Comunicación no verbal*
  - *Nivel lectoescritura*
  - *Estructura discurso*

## **Atención!**

Función comunicativa de los problemas de conducta

### 3. RECURSOS Y ESTRATEGIAS

# Comunicación

*Ejercicio*

*Tentaciones comunicativas*

*Ejemplos*

*Ejemplo* temas de conversación

*Ejemplo: pauta para explicar qué hemos hecho*

*Ejemplo: Panel de dolor imagen*

### 3. RECURSOS Y ESTRATEGIAS

## Horario

- Estructurar tiempo determinado (tarde, semana,...)
- Establecer rutinas y anticipar
- Nivel de autodirección (¿hay autodirección?)
- Desplazamientos y transiciones
- Adaptado a su grado de comprensión
- Apoyo visual
- Ser consistentes

*Transiciones*

### 3. RECURSOS Y ESTRATEGIAS

# Horario

 LUNES	 MARTES	 MIERCOLES	 JUEVES	 VIERNES	 SABADO	 DOMINGO

### 3. RECURSOS Y ESTRATEGIAS

# Autonomía

## Actividades funcionales Estructuradas

### **Planificar** ayudas:

- Física:
  - Encadenamiento hacia atrás
  - Desde atrás
- Visual
  - Imágenes
  - Escrito

Ejemplo erección

## 3. RECURSOS Y ESTRATEGIAS

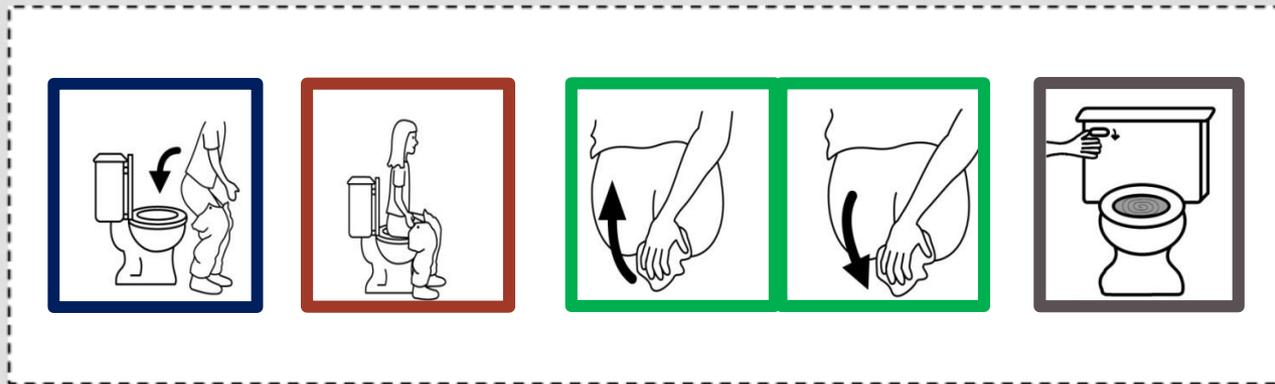
# Autonomía

### **Ejercicio rutinas estructuradas**

- Ir al baño
- Lavar los dientes
- Sacar la basura

### 3. RECURSOS Y ESTRATEGIAS

# Autonomía



### 3. RECURSOS Y ESTRATEGIAS

# Autonomía

Guardar ropa 1

Guardar ropa 2

Pizza1, 2, 3

Pasos

### 3. RECURSOS Y ESTRATEGIAS

# Autonomía

## COMO HACER LA CAMA

1. Quito la almohada
2. Quito la sábanas y la colcha
3. Estiro la sábanas sobre la cama  
Sin arrugas.
4. meto debajo del colcho la parte de abajo de la sábanas y luego estiro la parte de arriba.
5. Estiro la colcha sobre la cama  
Sin arrugas.
6. meto de bajo del colchon la parte de a bajo de la colcha y luego estiro la parte de arriba.
7. Pongo la almohada

### 3. RECURSOS Y ESTRATEGIAS

## Historias sociales

Consisten en narraciones cortas y personalizadas, en formato de texto y acompañadas de apoyo visual, que explican las claves contextuales y los códigos de conducta de una situación concreta.

- Visuales
- Extraen señales sociales
- Dan instrucciones
- Describen comportamiento
- Omiten distractores sociales para maximizar aprendizaje

### 3. RECURSOS Y ESTRATEGIAS

## Historias sociales

#### **INSTRUCCIONES**

- Escoger situación conflictiva
- Describir situación
- Describir cómo se siente o qué le ocurre
- Describir qué se espera del niño/a
- Promesa de comportamiento adecuado

### 3. RECURSOS Y ESTRATEGIAS

## Historias sociales

#### **Ejercicio**

Quiero besar las chicas que me gustan

No quiero lavarme los dientes

Si me pierdo en el metro

Cómo saludar por teléfono

Cuando no quiero hacer algo

Correr por la calle

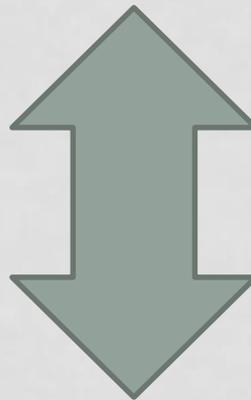
Ejemplo

*Ejemplo autoconocimiento*

### 3. RECURSOS I ESTRATÈGIES

## Desarrollo cognitivo

ACTIVIDAD FUNCIONAL



DESARROLLO COGNITIVO

En función de la edad y prioridades, también se puede usar en contexto TEACCH, de manera más específica.

[Video cubiertos](#)

### 3. RECURSOS Y ESTRATEGIAS

## Autorregulación

Favorece:

- Calidad de vida
- Autonomía
- Mejor desempeño en contextos interactivos

*No se quitan las estrategias inapropiadas, se dan alternativas.*

**Múltiples factores disreguladores**

Comunicación, físico, atención, rigidez,...

Prueba – error

### 3. RECURSOS Y ESTRATEGIAS

## Autorregulación

- Primero – después
- Estructura y rutinas
- Pedir descanso, comprender el “espera”
- Refuerzo positivo al final
- Comunicación (¿qué quieres?)
- Integración sensorial:
  - Yoga
  - Música
  - Comer
  - Mordedor
  - Bola de goma

Moltes gràcies per la vostra atenció

[bernatfabregaribera@gmail.com](mailto:bernatfabregaribera@gmail.com)