



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 17 ABRIL DE 2009

“USO DE SPC EN ALUMNADO AUTISTA”

AUTORIA DANIEL ALCEDO GALLEGO
TEMÁTICA SISTEMAS ALTERNATIVOS DE COMUNICACIÓN
ETAPA INDIFERENTE

Resumen

En este artículo presento de forma muy práctica cómo trabajo el SPC (Sistema Pictográfico de Comunicación) con alumnos/ as autistas como apoyo para su lenguaje oral y para potenciar su comunicación. En mi experiencia durante años con este tipo de alumnado he podido comprobar los buenos resultados que se obtienen como consecuencia de introducir tempranamente un Sistema Alternativo de Comunicación en estos/ as niños/ as que presentan tantas dificultades para entender el mundo que les rodea.

Palabras clave

- Autismo
- Intervención Comunicativa
- SAAC (Sistemas Alternativos y Aumentativos de Comunicación)
- SPC (Sistema Pictográfico de Comunicación)

1. INTRODUCCIÓN

El autismo es uno de los cinco trastornos que se encuadran dentro de la categoría de trastornos neurológicos conocidos con el nombre de Trastornos Generalizados del Desarrollo o TGD, Existen numerosas definiciones del Autismo, aunque podríamos resumirlas en lo siguiente: se trata de un trastorno del desarrollo que crea dificultades mayormente en las áreas de comunicación y social y que persiste a lo largo de toda la vida. Este síndrome se hace evidente durante los primeros 30 meses de vida y da lugar a diferentes grados de alteración del lenguaje y la comunicación, de las competencias sociales y de la imaginación. Con frecuencia, estos síntomas se acompañan de comportamientos anormales, tales como actividades e intereses de carácter repetitivo y estereotipado, de movimientos de balanceo, y de obsesiones insólitas hacia ciertos objetos o acontecimientos.

El nivel de inteligencia y la gama de capacidades de las personas con autismo son muy variables aunque la inmensa mayoría (75 %) presentan una deficiencia mental asociada de diverso grado. En algunos casos, sin embargo, pueden ser normales en ciertos aspectos o incluso estar por encima de la media. Por otro lado, algunas personas pueden presentar comportamientos agresivos hacia sí mismas



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 17 ABRIL DE 2009

o hacia los demás. La mayoría de las personas con autismo requieren una gran ayuda durante toda la vida. El Trastornos del Espectro Autista afectan, aproximadamente, a 1 de cada 1000 nacimientos y es mucho más frecuente en el sexo masculino que en el femenino, en una proporción de 4 a 1.

El Trastorno de Espectro Autista no tiene cura, peor lo sí se puede conseguir una notable mejoría en aspectos relacionados con las habilidades sociales, los comportamientos obsesivos y estereotipados, las conductas disruptivas, identidad y autonomía y habilidades de aprendizaje escolar. Los tratamientos para el autismo se centran en una intervención educativa adecuada y ajustada al propio alumno/a. Generalmente, los tratamientos se confeccionan de acuerdo a las necesidades del alumno/a y son de por vida.

Los apoyos visuales es una necesidad a la hora de trabajar con este tipo de alumnado, con ellos, les damos pistas, claves, enseñamos normas de comportamiento... entre otras cosas. Las palabras se las llévale viento, y aunque otros alumnos con eso sea suficiente, no lo es para ellos, es una forma de recordar lo que ya saben, les ayuda a asimilarlo y es una guía a la hora de entender lo que les rodea además de darles una seguridad para cosas que ya saben, en ocasiones no se le da importancia porque no llegamos a entender lo que supone para ellos, pero es similar a cuando nosotros vamos al médico y no sabemos a qué puerta debemos ir, en qué planta es, nos crea una cierta angustia; la diferencia es que nosotros poseemos autocontrol y podemos desarrollar estrategias para resolver esa situación angustiosa, pero ellos no.

La falta de comunicación está también relacionada con las conductas disruptivas en muchas ocasiones. Aquellas personas que no poseen maneras adecuadas para transmitir, para comunicar lo que les pasa o lo que desean, buscan formas de expresar su malestar, su deseo, su rechazo...de la forma que sea, en caso de que tengan un medio útil y eficaz, lo utilizan, en caso de que no lo tengan, buscarán otro, y es posible que sea en forma de conducta disruptiva. Igual que un bebé no tiene forma de decir que tiene hambre, sed, un dolor o que quiere estar con su madre, utiliza el llanto para demandar atención, cuando crece, va descifrando otras formas que le son más útiles, a través del lenguaje oral aprende a pedir diferentes cosas. Asimismo, el alumno/a con autismo u otro trastorno, si no posee una forma de expresar lo que quiere o de comprender un suceso, una forma de comportarse... eso le provocará un estado de ansiedad y frustración y tratará de expresarlo, si no de una forma ajustada, lo hará de otro modo.

Los tratamientos para controlar el autismo incluyen básicamente:

- Intervención en el área social: a través de normas sociales de comportamiento en el aula, en el médico, en el autobús... Además de normas para saber cómo relacionarse (diálogos, establecer juegos...) con sus iguales y adultos.
- Intervención comunicativa: para mejorar las habilidades verbales y no verbales, tanto para expresar lo que desea, lo que siente, lo que rechaza... y para la comprensión del mundo que le rodea, los cambios que en él se suceden, de rutinas, actividades diarias, personas con las que está...



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 17 ABRIL DE 2009

En este artículo, me quiero centrar únicamente en la “Intervención Comunicativa” o “Área de Comunicación y Representación”. Dentro de este apartado se trabajan entre otros los “Sistemas Alternativos y Aumentativos de Comunicación”. Y dentro de ellos están los SPC, de los cuales quiero hablar a lo largo de estas páginas. Quizá pueda surgir la pregunta de por qué este SAAC y no otro. La justificación está en que después de trabajar durante 6 años con niños/as con autismo, he podido comprobar la gran utilidad que ha tenido este sistema en la comunicación de los alumnos/as.

Por ello quiero compartir con mis compañeros de P.T. y A.L., que se encuentran trabajando con alumnos/ as con autismo, mi experiencia en el ámbito de la Comunicación con este alumnado, centrándome en los SPC.

Solamente una aclaración, y es que en la Intervención Comunicativa siempre se trabajará el desarrollo del lenguaje oral, pero los SAAC se usarán para potenciar la comunicación, nunca para dejar de utilizar el lenguaje oral. Del mismo modo que una cuerda es más fuerte cuando es de dos hilos en lugar de uno, así también su expresión y comprensión será más fuerte en cuanto conozca distintos medios de comunicación, disponiendo así de mayores recursos o instrumentos.

2. QUÉ SON LOS SPC (SISTEMAS PICTOGRÁFICOS DE COMUNICACIÓN)

Existen varios sistemas pictográficos, el que yo mejor conozco y he utilizado durante estos años es el Boardmaker, pero lo que voy a exponer posteriormente es igual que se haga con cualquier otro sistema pictográfico. Los sistemas pictográficos representan objetos, acciones y conceptos en dibujos, de forma que el lenguaje queda plasmado de forma muy visual a través de imágenes tremendamente simples. Además, este sistema tiene un código de colores para dar una pista de la clase de palabra a la que nos estamos refiriendo, y también ayudarán cuando, una vez hayamos superado el aprendizaje de vocabulario, empecemos a formar frases.

Se usa como medio para conseguir diversos objetivos generales:

- Potenciar la comunicación.
- Reducir problemas de conducta.
- Facilitar que las personas que conocen al niño/a puedan comunicarse de forma eficaz con él/ ella.
- Entender el mundo que le rodea.
- Expresar sus deseos y preferencias.

Además, mientras que estamos trabajando el lenguaje (comprensión y expresión) y la comunicación, de forma colateral también estamos reforzando el área social, ya que la comunicación tiene un fin social, de comunicar algo a alguien.

3. OBJETIVOS A CONSEGUIR A TRAVÉS DE LA ENSEÑANZA DEL SPC

En la enseñanza del SPC, se trabaja en la consecución de una serie de objetivos:

3.1. Entender la simbología de los pictogramas.

Para tal fin podemos emplear distintas actividades. A continuación presentamos algunas como ejemplo:

- Agenda Diaria:

Todas las mañanas se hace una “agenda diaria”. Se trata de un panel en donde colocaremos una sucesión de pictogramas referido a las actividades que va a realizar y también las personas con quién trabajará poniéndolo todo en el panel de agenda diaria. Conforme vaya acabando cada una de las actividades, se tachará con una X con ayuda de velcro, y pasará a realizar la siguiente acción del panel, de forma que entienda que cada pictograma representa una actividad u objeto. Por ejemplo: leer un cuento, ordenador, pintar



Cuando el/la alumno/a entre en el aula se le dirigirá al panel, allí verá qué acción va a realizar. Verá el pictograma de “leer” y se le guiará al rincón de lectura (zona destinada para ello). Cogemos un libro de la estantería. Cuando se acabe la acción de leer nos dirigiremos otra vez al panel, tacharemos la acción de leer y pasaremos a la siguiente.

Si, por ejemplo le encantan los juegos de ordenador, después de jugar un rato, volveremos a repetir la acción de acudir a la agenda diaria, tachar la actividad finalizada y pasar a la siguiente. De este modo, empezaría a utilizar los pictogramas en el entorno del aula de forma que le de información relacionada con los trabajos del aula.





ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 17 ABRIL DE 2009

- Asociar pictogramas

En la zona de trabajo individual, se trabajará esta asociación de forma que lo pueda realizar él/ella sólo/ sola. Se le presentará el material para trabajar en una bandeja, tendrá un hueco libre en la mesa que será donde pueda trabajar y más a la derecha tendrá otra bandeja en donde colocará el material conforme vaya terminando de trabajar con él. (metodología TEACH). De este modo le será más fácil estructurar el trabajo y ver claramente cuándo se acaba la actividad creando menos rechazo y más independencia a la hora de trabajar. Sobre un soporte se le presentará fotos u objetos reales: vaso, mesa, casa... (dentro de la primera bandeja) y él/ella debe colocar el pictograma que representa dicha foto. Los pictogramas estarán en el hueco de la mesa, que está entre ambas bandejas. Cogerá un soporte con foto, la llevará al centro, colocará el pictograma y colocará todo en la bandeja de finalización. El trabajo se acabará cuando la primera bandeja quede vacía. Durante las primeras veces que trabaje con esta estructuración, yo estaré delante de él/ella guiándole, pero en pocas sesiones, entenderá perfectamente el método de trabajo y ya desapareceré mientras él trabaja de forma independiente.

- Panel de Elección

En la zona de trabajo individualizado y con ayuda de un panel se realizarán elecciones. En el panel habrá representado por pictogramas un objeto que al niño/a le guste (guitarra, muñeco sonoro...) y un objeto neutro (zapato, pieza o bloque) que no le produzca ningún tipo de interés. Se colocarán ambos pictogramas en el panel, y los objetos reales fuera de su alcance visual. El niño/a deberá tocar o señalar el objeto que desea y nosotros le daremos el objeto que elija, tanto si es el que le gusta, como si no lo es. Se realizarán 10 intentos cambiando de sitio los pictogramas para que no memorice el lugar en donde se encuentra lo que desea en vez del pictograma. Para notar los avances se pueden anotar los objetos elegidos en un registro. Así veremos cuales son sus elecciones y al cabo del tiempo iremos viendo que elige lo que desea.

- Representación de actividades

En la zona de juego y tiempo libre se realizarán juegos de representación y roll-playing. Se harán juegos para simbolizar acciones en otros entornos. Primero el **juego del camarero**, simbolizando estar en una cafetería, ya que será un juego altamente gratificante para ellos. En dos de las mesas que dispondremos en esa zona, se colocarán diversos alimentos (patatillas, chocolate, chupachups...cosas que sepamos que al alumno/a le gustan mucho) y bebidas (coca-cola, kas de naranja y de limón, batido de chocolate...) otra mesa la separaremos de estas en las que están los alimentos y será donde se siente el niño/a, teniendo a su alcance pictogramas de los alimentos con los que vamos a trabajar. Yo me colocaré una pajarita gigante y tendré una bandeja en mi mano, y haciendo la función de camarero, le preguntaré "Buenas tardes caballero/ señorita, ¿qué desea tomar?" Y él o ella tendrá que elegir entre los pictogramas que tiene sobre la mesa. Cuando elija, yo diré en voz alta el objeto de la elección (ej: "CHOCOLATE, ahora mismo se lo traigo, un momento por favor") y el camarero le traerá la elección que haya elegido.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 17 ABRIL DE 2009

- Bingo

En la zona de trabajo en grupo con otros compañeros se hará un bingo. Las tablas constarán de 6 casillas con pictogramas. Dentro de una bolsa opaca, se meterán objetos que representan los pictogramas (bolígrafo, goma, afila, tiza...) El Profesor irá removiendo y sacando objetos, mientras que los alumnos tendrán que poner una ficha roja encima de aquellos pictogramas que coincidan con los objetos sacados de la bolsa.

3.2. Realizar una secuencia con ayuda de pictogramas

Podemos emplear actividades como las siguientes:

- Realizar varias actividades de trabajo

Con apoyo de un panel se le pondrán varias tareas de trabajo, dando incluso la opción de que la última la elija él. Por ejemplo, yo le pongo cortar con tijeras, pegar con pegamento en la tablilla, y le doy a elegir al alumno/a qué prefiere hacer después, escribir o trabajar en el ordenador. El alumno/a elegirá seguramente el ordenador, lo que consigo con esto es que realice dos trabajos que yo deseo con el incentivo que después va a trabajar en algo que quiere, con lo cual la motivación será mayor. La tablilla será mucho menor que la agenda diaria que mencioné antes, aunque el funcionamiento será igual, conforme vayan acabando las actividades se irá tachando y se pasará a la siguiente.

- Juego del bebé

En la zona de tiempo libre dispondremos de un muñeco, un bebé con una bañera, una toalla, un peine y colonia. Se le presentará en una tablilla los siguientes pictogramas: bañar, secar, peine, colonia, dormir. El niño/a deberá ir realizando con el bebé todas estas acciones, primero bañarlo (con el incentivo de jugar con agua de verdad), después secarlo con la toalla, peinarlo, echarle colonia y después deberá cantarle una nana para que se duerma (podemos utilizar una canción que conozca y le guste).

- Organizar el tiempo libre

Al igual que organizar el trabajo, también es importante organizar el tiempo de ocio, en este sentido debemos fomentar su autonomía e independencia. Con la tablilla que utilizamos para realizar las secuencias, se colocarán los pictogramas correspondientes, pero en este caso, ya que es tiempo libre, será el niño/a el que elija qué quiere hacer. A principio de curso realizaremos una agenda con todas las opciones de tiempo libre de las que disponemos (cuentos, muñecos, plastilina, pelotas, si fuera posible bajar al patio, escuchar música...). Colocaremos las opciones en un panel visible y será el alumno/a el que decida qué cosas hacer y el orden. Como jugar no tiene un fin claro (cortar, pintar, sí lo tiene, cuando ya no quedan líneas que cortar, se acaba, cuando no queda espacio para pintar, se acabó), lo que haremos para que se acabe cada una de las actividades elegidas por él/ella es ayudarnos de un temporizador (reloj de cocina, reloj de pulsera sonoro...) en ese temporizador pondremos un tiempo, por ejemplo 4 minutos. Cuando suene el temporizador, la actividad habrá acabado, deberá tacharla y pasar a la siguiente hasta terminar la secuencia de actividades, en donde se habrá acabado el tiempo libre.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 17 ABRIL DE 2009

- A recoger

Todos los días cuando toque el timbre al finalizar la clase, un niño/a será el encargado de recoger el aula antes de salir. Irán rotando de forma que todos los niños/as realicen la actividad. Se le pondrá un panel con los pictogramas de todas las actividades a realizar: sillas bien colocadas en las mesas; cuentos en la estantería; pizarra borrada, ordenador apagado. El alumno/a deberá realizar las actividades que marca el panel.

3.4. Realizar recados con desplazamiento

A modo de ejemplo, propongo las siguientes actividades:

- “No tengo”

Mientras estamos en el aula, me doy cuenta que me falta algún objeto del aula (tiza, el borrador de la pizarra, bolígrafo, folios, un afila...) Entonces se le pedirá al niño/a que vaya a buscarlo a algún espacio cercano (se hablará con la posibilidad de que vaya a pedirlo a secretaría o al aula de al lado, según la ubicación del aula y de la disposición del resto del personal). Se le dirá “ no tengo (se le señala el pictograma), vete a buscarlo, por favor”. El/la niño/a saldrá del aula y tendrá que volver con el objeto que se le pide.

- Dependiente

Esta es una actividad de trabajo en grupo. Mientras otros chicos están en el aula, el niño/a es el dependiente de una juguetería, pero los chicos que están en la tienda son mudos, y le piden lo que quieren a través de pictogramas, este/ a niño/a es el encargado de traerles lo que desean.

3.5. Comprender el mundo que les rodea

Se pueden utilizar actividades como las siguientes:

- “Noticia al día”

Se seleccionarán noticias importantes que aparezcan en una gran cantidad de medios y se la explicaremos con pictogramas, noticias como: elecciones, nacimiento de infanta, campeón de la liga de fútbol, los juegos olímpicos...

- “Cole al día”

Para entender también el entorno más cercano, se le explicará sucesos del propio centro apoyándose en el sistema pictográfico: compañeros que están enfermos, juegos que se desarrollan durante el recreo, noviazgos...



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 17 ABRIL DE 2009

3.6. Disfrutar de distintas opciones de ocio

- “Quién es quién”

Con fotos de compañeros del aula jugar al quién es quién. Utilizaremos pictogramas para hacer referencia a las características: gafas, color de pelo, color de ojos, color de jersey o camisa...

- Escuchar canciones

Adaptando canciones estos alumnos también podrán disfrutar de su significado, de lo que quiere decir y con el apoyo de los pictogramas podrán también cantar trabajando así el lenguaje, ritmo, respiración...

4. BIBLIOGRAFÍA

- FEJERMAN, N. (1994): “Autismo infantil y otros trastornos del desarrollo”. Paidós. Buenos Aires.
- GARRIDO LANDÍVAR, J. (1995): “Programación de Actividades para Educación Especial”. C.E.P.E.
- VALDEZ, D. (2005): “Evaluar e intervenir en autismo”. Antonio Machado Libros. Madrid.
- BOGDASHINA, OLGA (2007): “Percepción sensorial en el autismo y en el síndrome de asperger”. Autismo Ávila. Ávila.

Autoría

-
- DANIEL GALLEGO ALCEDO
 - C.E.E.”OS MECOS” BAYÓN - PONTEVEDRA
 - E-MAIL: danialcedo@hotmail.com