

TEACCH



Division TEACCH

Treatment and Education of Autistic and related Communication-handicapped Children

Basado en el material y formación recibida en el curso sobre Fundamentos del Método TEACCH, Barcelona, 30 enero al 1 de febrero 2008

Marta Salgado Peña
CSMIJ Hospital Mútua de Terrassa

CARACTERÍSTICAS DEL AUTISMO

• INTERÉS HUMANO / DESARROLLO SOCIAL

– Atención conjunta:

- compartimos un momento el uno con el otro y eso nos hace sentir bien (compartir nuestra vida con otros).

– Reciprocidad:

- si te paso la pelota, cómo sé que va a volver? Porque yo no tengo reciprocidad!! Teoría de la mente: Turnos.
- Ejemplo de los dardos:
 - tiran una y otra vez si tu no dices “a quién toca”
 - pero aunque consigues que te den los dardo, te los dan y se van: no tiene sentido porque no hay reciprocidad:
 - intervención: que tenga sentido la reciprocidad: cuando uno tira, el otro anota la puntuación: se queda porque la tarea tiene sentido.

• COMUNICACIÓN

– Verbal – no verbal

– Concreción-abstracción

- Pensamiento concreto, en imágenes. Dificultades para imaginar lo abstracto (ej: integridad).
- Ecolalia: uso de palabras abstractas que no entienden. Pueden utilizar amplio vocabulari pero no entender lo que dicen

– Procesamiento: la señal llega pero a veces no se procesa:

- Esperar 30/40 sg y no verbalizar más palabras
- 2º intento plantearlo de manera distinta: la vía verbal de la enseñanza no es imprescindible.

• SENSORIAL

– Dificultad para integrar estímulos sensoriales

– Dificultades filtrar (ignorar, minimizar): la radio con todos los canales encendidos a la vez: oyen todos los sonidos a la vez y les TIENEN que prestar atención

– Intervención: 1º paso: ser conscientes.

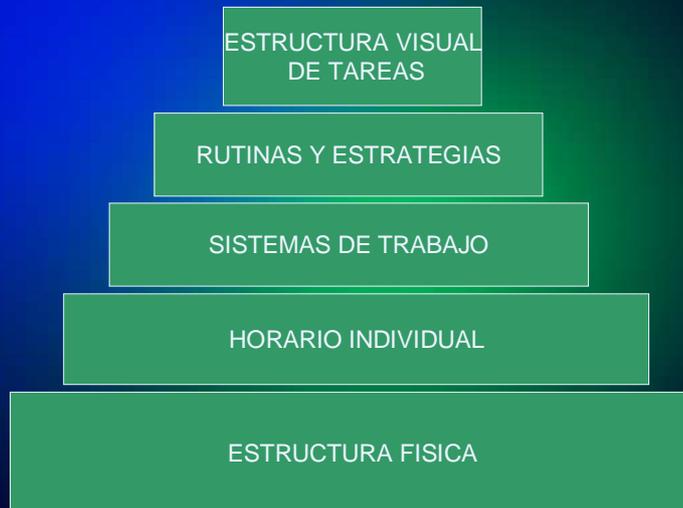
- **NECESIDAD DE NO CAMBIO**

- Conductas repetitivas
- Intereses restringidos
- Falta de creatividad
- Intervención:
 - Ampliar intereses a partir intereses restringidos para que la recompensa sea la misma actividad: **MOTIVACIÓN DE COMPETENCIA.**
 - Retirar interés si no puede pensar en nada más.

MOTIVACIÓN DE COMPETENCIA

- Alegrarse por haber sido competente haciendo algo (aunque sea de desagrado).
- El concepto de ACABAR es imprescindible para autoreforzar y para que aparezca esta motivación
- Esta motivación favorece la autonomía: no es necesario el refuerzo.

ENSEÑANZA ESTRUCTURADA



• BENEFICIOS

- Comprensión
- Ayuda a aprender: Independencia y generalización
- Calma, reduce sobrecarga: es base para aprendizaje.
- Reduce problemas de conducta: cuando dificultades de conducta disminuyen, es el momento de empezar a enseñar.

MODELO TRADICIONAL	CULTURA DEL AUTISMO
Input auditivo	Canal visual
Modelado (maestro hace demostración)	Experiencia práctica <ul style="list-style-type: none"> - Manipulación (activo), no sólo observación (pasivo) - aprendizaje multisensorial
	Rutinas: las rutinas positivas son un punto fuerte
Recompensa social Presión de los compañeros (orgullo)	Intereses idiosincrásicos pero intensos (recompensa)

ESTRUCTURA FISICA

- Límites físicos y/o visuales claros: cada actividad asociada a un espacio específico: si no se distrae, no es necesario establecer una área
- LA CANTIDAD DE ESTRUCTURA FISICA PARA DISMINUIR DISTRACTORES DEPENDE DEL NIÑO
- Lugar como PAUSA para la presión social: con clave visual (manta) o estructura física concreta (tienda de campaña).
- Área de transición: donde está el horario: tiene que ser un sitio significativo, no de paso porque es un sitio importante: no se debe hacer nada más allá.
- Una buena estructura física debe responder:
 - Qué sucede aquí?
 - Puedo prestar atención el tiempo suficiente?

Categorías

- Límites
 - Físicos
 - Visuales (color suelo, cinta suelo)
 - Conceptuales: para cocinar, para sentarse,... Estos límites se enseñan haciéndolos visibles.
- Distractores: Minimizar distracciones visuales y auditivas: cara pared, pantalla al lado, con recipientes... las distracciones incluyen la información irrelevante.

Áreas: trabajo 1 a 1, trabajo independiente, juego motricidad gruesa, juego en el asiento, santuario, actividades de grupo (mesa para rotllana).

HORARIO INDIVIDUAL

- Responde:
 - Dónde debo estar
 - Qué es lo que haré
 - Cómo moverme por los espacios: con un propósito, de manera independiente, con calma.
 - Es una rutina para ayudar a ser flexible y para que lleve mejor los cambios.
 - Individualizados

- Sistema de símbolos empleado
 - Objetos
 - Dibujos o fotos
 - Iconos
 - Palabras
 - Combinación
- Longitud
 - Transición
 - 1 ítem
 - Secuencia primero-después
 - Media jornada
 - Jornada completa
- Ubicación y movilidad
- Como lo manipula
 - Transportar y usar objetos
 - Transportar y emparejar símbolos
 - Símbolos de referencia y sacar o girar una vez hecho.

- EJEMPLO:

- Cartas: sólo se pueden utilizar en el área de juego. Se le da el objeto y se va a área. Cartas cogerán sentido “tienes que ir a área de juego”
- Puede ser un objeto simbólico: rollo de papel pegado con celo (para que no se abra) y en el baño, ponerlo en un recipiente donde hay otro rollo (emparejamiento).
- Trozo de muele: área de juego
- Bloques: tiempo de trabajar: los bloques le gustan: va a la mesa, hace torre y cuando acaba, empieza trabajo.
- Importante
 - Aprendizaje sin error para que se convierta en un hábito
 - Ayuda del adulto: cuanta menos ayuda mejor. Adulto situado detrás del niño y poca ayuda verbal.

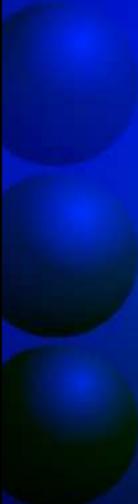
- Importante:

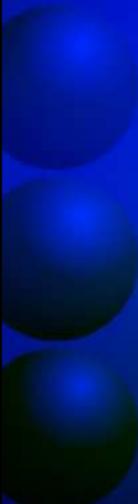
- Que sepa qué área representa los símbolos incluso en un día “malo”: nivel por debajo de su capacidad.
- Se puede mezclar
- No pasar a nivel superior de abstracción hasta asegurarse en área 1 a 1 de que hace emparejamiento sin error (objeto-foto, foto-dibujo).
- Cuando no se le tienen que acompañar al sitio al que representa, se puede pasar al HORARIO: a través de la tarjeta de su nombre.

- 
- Ante rabieta, redirigir al niño al horario a partir de su nombre: el poder de la rutina.
 - Cuando es horario de una sola tarjeta, cuando la ha cogido y se va, se le pone en el horario la nueva tarjeta.
 - Horario vertical: para enseñar orden: cubrir con plástico a partir de la 2º foto
 - Horario de emergencias: actividades que calman al niño.
 - Horario de elegir: no tienen por qué ser cosas que gustan al niño. El panel de elección es desordenado, no sigue un orden.
 - El horario tiene que ser distinto cada día.

SISTEMA DE TRABAJO

- 
- Se enseña 1 a 1
 - Sin errores
 - Sin ayudas verbales
 - Responde 4 preguntas:
 - Cuánto hago
 - Qué hago
 - Cómo sabré que he terminado
 - Qué pasará cuando haya terminado.

- 
- Tipos
 - Izda-derecha, con recipiente terminado
 - Emparejamiento (colores, letras, números, formas,..)
 - Escritos: comprar, limpiar
 - Como manipular el sistema de trabajo
 - Mover actividades
 - Emparejar símbolos con actividades
 - Leer una lista de actividades
 - Secuenciación
 - Orden no especificado
 - Rutina motora
 - Emparejar
 - Instrucciones escritas.

- 
- Como indicar terminado
 - Poner cosas en una canasta a la derecha (desaparecen) o se ponen en un estante a la derecha (se colocan a la vista)
 - Guardar las cosas en los contenedores asignados.
 - Marcar en una lista o se dan la vuelta del horario.
 - Cuanto movimiento habrá en una sesión
 - Permanecer sentado
 - Moverse en un área pequeña
 - Moverse en un área más grande para conseguir y reemplazar los materiales.

- 
- Tantos recipientes como trabajos a hacer.
 - Izda más alto que la derecha.
 - Cuando acaba trabajo independiente, está su tarjeta que la redirige a su horari
 - Siempre después hay algo que les gusta, no como requisito de que lo hagan bien sino de que trabajen independientemente.

ESTRUCTURA VISUAL

- 
- Tipos de estructuras visuales
 - Instrucciones visuales: indican cómo empieza una actividad, qué pasos a seguir y el final
 - Los materiales definen la tarea: torre de anillas
 - Utilizar intereses especiales (dibujos animaldos)
 - Enfatizar al principio idea de acabado
 - Evitar ambigüedad visual: puedo hacer una torre o poner debajo.
 - El emparejamiento es la instrucción
 - La instrucción es una muestra de la tarea (foto, real: ejemplo, torre).
 - La instrucción es una secuencia de fotos
 - La instrucción es una lista (dentro de la bolsa escrito: 2 tijeras y una goma)
 - Fomentar claridad visual (aro para malas hierbas).

HABILIDADES DE OCIO

- Enseñanza directa de habilidades de ocio usando estructura
- Pasar a setting independiente
- Agregar parte social gradualmente sin dejar estructura (pasar a área de juegos para finalmente introducir a un niño).

- Ocio independiente
 - Seguir los intereses del niño
 - Adecuado a nivel desarrollo
- Niveles
 - Senso-motor (pompas, agua, ...)
 - Causa-efecto
 - Funcional
 - Secuencias simples
 - Juego simbólico.
- Ejemplos: caja burbujas, plastilina (plantilla del barco), guiones acciones juego simbólico, limpiacohes,

• OCIO SOCIAL

– OBJETIVO:

- Divertirse
- Ser exitosos
- Participar
- Aprender a utilizar nuevas habilidades

– Modificaciones: juego silla no competitivo: 1º vuelta corriendo, luego saltando.

– Que quiera compartir, no porque lo dice el adulto (en estructura pone que ahora le toca a Maria).

TRATAMIENTO DE LA CONDUCTA

LO QUE
VEMOS

Inatención
rabieta

CARACTERÍSTICAS DEL AUTISMO:

- Comunicación
- Comprensión social
- Procesamiento cognitivo

- 
- INTERVENCIÓN A PARTIR DE LA CAUSA ,NO DE LA CONSECUENCIA.
 - La consecuencia es redirigirlo a la estructura
 - En crisis:
 - Reducir el lenguaje
 - Reducir la carga sensorial
 - Reducir la presión social (permanecer tranquilo)
 - Más tarde, pensar estrategias pro-activas dibujando el iceberb.