



## **Guías Didácticas.**

***"Desarrollo de áreas de tratamiento para alumnos con trastorno del espectro autista".***

(Massanet,A; Morueco,M; Oliver,M; Gago,M).

"Red Educativa y Asistencial "Gaspar Hauser". APNAB.

Este Protocolo presenta 192 ítems clasificados en 6 áreas:

Habilidades Básicas; Comunicación; Cognitiva (Cognitiva social, Cognitiva perceptiva, Habilidades Académicas); Socialización; Habilidades Mentalistas (Ta de la Mente) y Motricidad (Fina y Gruesa).

A modo de guía, nuestra intención es que pueda servir como un "índice de trabajo" y que ayude en la programación de las tareas a desarrollar en el tratamiento de los niños con autismo.

Las habilidades básicas, como prerequisites fundamentales, nos ayudarán a preparar el camino hacia el aprendizaje.

Las diferentes áreas, se podrán ir completando y desarrollando, en función de la evolución de cada alumno, siendo independiente el desarrollo de cada una de ellas.

Este Protocolo también puede utilizarse como Informe (apuntando x en los ítems trabajados), aconsejando acompañarlo de entrevista explicativa en la que comentar la manera de enseñar y de aprender de los implicados en la enseñanza.

El indicar si los diferentes ítems están en fase de aprendizaje, de mantenimiento, ó de generalización, ayuda al enseñante a configurar los diferentes contextos en los que se guiarán los aprendizajes del niño.

El nombrar los diferentes sistemas de comunicación nos recuerda la posibilidad de dotar a cada alumno con cualquier instrumento comunicativo que le ayude a comprender y a participar en el entorno que le rodea.



<b>HABILIDADES BÁSICAS</b>	<b>APRENDIZAJE</b>	<b>MANTENIMIENTO</b>	<b>GENERALIZACIÓN</b>
1. Contacto ocular espontáneo			
2. Contacto ocular ante orden verbal			
3. Atender órdenes sencillas en el aula			
4. Control postural			
5. Fijar la mirada hacia objetos (visuales, sonoros....)			
6. Mantener la atención en la actividad			
7. Hábitos de trabajo escolar:			
7.1. Respetar turnos			
7.2. Cuidar el material escolar			



**ÁREA COGNITIVA:**

- A. COGNITIVA SOCIAL**
- B. COGNITIVA PERCEPTIVA**
- C. HABILIDADES ACADÉMICAS**

<b>A. COGNITIVA SOCIAL</b>	<b>APRENDIZAJE</b>	<b>MANTENIMIENTO</b>	<b>GENERALIZACIÓN</b>
1. Capacidades simbólicas: ficción e imaginación			
1.1. Imitación			
1.2. Juego simbólico:			
1.2.1. sustitución de objetos			
1.2.2. atribución de propiedades imaginarias			
1.2.3. Referencia a objetos ausentes			
1.3. Representación de acciones, papeles imaginarios			
1.4. Juego argumental. Construcción de pequeñas narraciones y estructuras argumentales sencillas en el juego			



<b>B. COGNITIVA PERCEPTIVA</b>	<b>APRENDIZAJE</b>	<b>MANTENIMIENTO</b>	<b>GENERALIZACIÓN</b>
1. Imitación motora, modelos simples			
2. Contraimitación (acción recíproca del modelo simple)			
3. Imitación motora, modelos más complejos			
4. Emparejar imágenes			
5. Emparejar tarjetas			
6. Emparejar objetos			
7. Emparejar imágenes/objetos			
8. Discriminación colores			
9. Discriminación formas			
10. Discriminación tamaños			
11. Clasificaciones por campos semánticos			
12. Correspondencias de objetos			
13. Seriaciones de objetos			
14. Conceptos espaciales/polares			
15. Nociones temporales			
16. Secuencias temporales			
17. Secuencias de acciones			
18. Introducir el reloj			
19. Estructuración del día			
20. Tiempo meteorológico			
21. Manejo del calendario y del menú diario			
22. Uso de los materiales analógicos			



(Ventoso)			
23. Introducir monedas/billetes			
24. Pensar la nueva moneda. Euros.			
25. Memoria:			
25.1. Memoria inmediata			
25.2. Memoria corto plazo			
25.3. Memoria a medio plazo			
25.4. Memoria a largo plazo			



<b>C. HABILIDADES ACADÉMICAS</b>	<b>APRENDIZAJE</b>	<b>MANTENIMIENTO</b>	<b>GENERALIZACIÓN</b>
Lectura			
1. Global			
2. Método sintético			
3. Método analítico			
4. Método fotosilábico			
5. Lecturas infantiles sencillas			
6. Introducir mayúsculas/minúsculas			
7. Dactilología			
8. Lectura comprensiva:			
8.1. Enunciados			
8.2. Fragmentos			
8.3. Textos sencillos			
9. Cálculo:			
10. Introducción pensamiento lógico/matemático:			
11.1. Identificar número			
11.1.1. Números ordinales			
11.1.2. Números cardinales			
11.2. Asociación grafismo/número			
11.2.1. Concepto de uno/muchos/pocos			
11.2.2. Unidades, decenas, centenas			
11.3. Introducir sumas, varios sumandos			
11.4. Restas			
11.5. Multiplicación. Tablas			
11.6. División			



<b>COMUNICACIÓN Y LENGUAJE</b>	<b>APRENDIZAJE</b>	<b>MANTENIMIENTO</b>	<b>GENERALIZACIÓN</b>
1. Atención conjunta:			
1.1. Señalar			
1.2. Mirar			
1.3. Compartir			
2. Protoimperativos			
3. Protodeclarativos			
4. Señalar:			
4.1. Tocar señalando el objeto			
4.2. Señalar a distancia un objeto deseado			
4.3. Señalar para escoger, mostrar el objeto deseado			
4.4. Señalar mas atención conjunta			
4.5. Señalar mas vocalizar			
5. Gestos naturales:			
5.1. Saludar			
5.2. Despedirse			



<b>SOCIALIZACIÓN</b>	<b>APRENDIZAJE</b>	<b>MANTENIMIENTO</b>	<b>GENERALIZACIÓN</b>
1. Conductas de interacción social:			
1.1. Como respuesta a las elicitadas por otros			
1.2. por iniciativa propia			
2. juegos circulares de interacción:			
2.1. centrados en el propio cuerpo			
2.2. juegos de escondite			
2.3. juegos de persecución			
3. Juegos de cooperación:			
3.1. Juegos de cooperación con objetos			
3.2. tirar y recoger un objeto (pelota, coche...)			
4. juegos de reglas			
5. extinción de conductas inadecuadas			
5.1. Análisis funcional de la conducta			
5.2. Favorecer conductas comunicativas			
5.3. DRO			



<b>LENGUAJE EXPRESIVO</b>	<b>APRENDIZAJE</b>	<b>MANTENIMIENTO</b>	<b>GENERALIZACIÓN</b>
1. Imitación verbal sonidos, vocalizaciones			
2. Imitación verbal sílabas			
3. Imitación verbal palabras			
4. Contraimitación de sonidos y sílabas			
5. Pedir deseos			
6. Pedir ayuda			
7. Pedir acciones			
8. Pedir necesidades			
9. Nombrar objetos			
10. Nombrar partes del cuerpo			
11. Nombrar acciones			
12. Otros conceptos			
13. Identificar personas			
14. Identificar lugares			
15. Identificar objetos			
16. Introducir adjetivos			
17. Nombres propios			
18. Cualidades del nombre			
19. Introducir determinantes			
20. Demostrativos			
21. Posesivos			
22. Personales			
23. Uso formas lingüísticas			
24. Formas verbales			
25. Discriminación género/número			
26. Discriminación sí/no			
27. Trabajar la afirmación y negación			
28. Introducir oración simple			
29. Fórmulas de comunicación social			



30. Petición y transferencia de información			
31. Discriminación de peticiones			
32. Describir personas			
33. Objetos			
34. Estados internos			
35. Definiciones			
36. Completar oraciones			
37. Narración			
38. Conversación			
39. Actividades de fluidez verbal			
40. Veo-veo			
41. Quién es quién			
42. Conceptos abstractos			
43. Contar x			
44. Expresión inducida. Provocar conductas. Crear la necesidad de pedir para alcanzar la meta deseada.			
45. Emisiones declarativas hacia sus iguales y otras personas			
46. Describir a x, una situación			
47. Describir un personaje			



<b>SS.AA.C.</b>	<b>APRENDIZAJE</b>	<b>MANTENIMIENTO</b>	<b>GENERALIZACIÓN</b>
1. Comunicación total			
2. Lenguaje bimodal			
3. Pecs			
4. Sistemas analógicos			
5. Spc			
6. Informática			



<b>LENGUAJE RECEPTIVO</b>	<b>APRENDIZAJE</b>	<b>MANTENIMIENTO</b>	<b>GENERALIZACIÓN</b>
1. Atender órdenes verbales simples			
2. Atender órdenes verbales que implican la discriminación de 2 ó 3 estímulos			
3. Señalar o tocar las diferentes partes del propio cuerpo, del otro, algún dibujo			
4. Identificar objetos, imágenes, acciones ante la orden verbal "toca", "dame"			
5. Ejecución de órdenes dirigidas por la terapeuta del aula			



TEORÍA DE LA MENTE	APRENDIZAJE	MANTENIMIENTO	GENERALIZACIÓN
1. Verbos mentalistas.			
1.2. Uso de oraciones causales			
2. Comprensión de emociones:			
1.1. imitar emociones			
2.2. emparejar emociones			
2.3. identificar emociones			
2.4. asociar causa/emoción:			
2.4.1. las situaciones causan emociones			
2.4.2. los deseos causan emociones			
3. Comprensión de creencias:			
3.1. adopción de una perspectiva simple: "las personas percibimos cosas diferentes"			
3.2. adopción de una perspectiva compleja: "las personas pueden percibir las cosas de distinta forma"			
3.3. discriminar mirar/pensar			
3.4. percibir hace saber/no percibir hace no saber			
4. Creencia verdadera y predicción de acción			
4.1. tareas de apariencia/realidad			



<b>MOTRICIDAD FINA</b>	<b>APRENDIZAJE</b>	<b>MANTENIMIENTO</b>	<b>GENERALIZACIÓN</b>
1. Coordinación óculomanual:			
1.1. Picado			
1.2. Encajes simples			
1.3. Encajes 10/15 piezas			
1.4. Ensartar bolas			
1.5. Enhebrar			
1.6. Rasgar			
1.7. Recortado			
1.8. Pegado			
2. Discriminación con gomets/seriaciones			
3. Puzzles			
4. Manualidades			
5. Escritura:			
5.1. Ejercicios grafomotores			
5.2. Repasar trazos simples Trazos complejos			
5.3. Reproducir			
5.4. Preescritura			
5.5. Caligrafía			
5.6. Introducir mayúsculas			
5.7. Combinar los dos tipos (may/min)			
6. Uso del ratón			



<b>MOTRICIDAD GRUESA</b>	<b>APRENDIZAJE</b>	<b>MANTENIMIENTO</b>	<b>GENERALIZACIÓN</b>
1. Ejercicios motores por imitación			
2. Ejercicios gimnásticos: andar, correr, salvar obstáculos...			
3. Bajar y subir escaleras			
4. Educación física			