



ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

- Valorar las habilidades de comunicación existentes (Baumgart, Johnson y Helmstetter, 1990): estos autores señalan que “toda conducta comunica”, a veces un individuo transmite de manera intencional una idea y otras veces es el interlocutor el que interpreta ciertas señales del alumno y actúa “como si” tuvieran una intencionalidad. Proponen un proceso de tres pasos para valorar las habilidades existentes:
 - Paso 1: examinar las señales existentes en los horarios establecidos.
 - Paso 2: recoger información de otras fuentes.
 - Paso 3: responder a preguntas específicas.
- Estrategias para facilitar la interacción social (Klinger y Dawson, 1992):
 - Estrategias de nivel 1: atención a personas, comportamiento social y respeto del turno.
 - Fase 1: Darse cuenta de las relaciones entre las propias acciones y las de los otros (el adulto realiza imitaciones exactas y contingentes a las acciones del niño con objetos, movimientos del cuerpo y vocalizaciones).
 - Fase 2: Facilitando el contacto visual (desplazar la atención del niño del juguete a la cara del adulto).
 - Fase 3: Tomando turnos (el adulto espera antes de imitar al niño, en lugar de hacerlo simultáneamente).
 - Fase 4: Comportamiento frente a imitación.
 - Estrategias de nivel dos: habilidades de imitación y comienzo de atención conjunta y comunicación.
 - Habilidades de imitación: imitar esquemas familiares, imitar nuevos esquemas.
 - Comienzo de comunicación y atención conjunta: comunicándose para alcanzar la meta deseada, compartiendo actividades, usando el contacto visual en la comunicación, atendiendo a las peticiones no verbales de otros y dirigiendo la atención de otros.
 - Juegos de estructura circular: consisten en repeticiones de acciones y gestos agradables para el niño, haciendo que la repetición sea contingente a gestos anticipatorios. Existen diferentes tipos:
 - Táctiles (centrados en el propio cuerpo del niño): cosquillas, hormiguita, caballito...
 - Auditivos: entonar canciones, chasquidos y ruidos con la boca...
 - Visuales: tapar y destapar nuestra cara con un pañuelo, jugar con papel celofán de diferentes colores delante de los ojos...
 - Basados en objetos: columpio, tobogán, pelota Bobbath, radiocaset...



Trastorno de las funciones comunicativas

- Uso de motivadores que atraigan al niño con autismo para que se produzca una asociación entre relación y placer (Koegel y Johnson, 1989): objetos favoritos y/o actividades placenteras. En el caso de los niños muy pequeños o de jóvenes/adultos de este nivel, hemos de tener en cuenta que se beneficiarán de ambientes sociales que impliquen únicamente a la persona con autismo y a un compañero de comunicación, más que objetos (Light y Drager, 2009).
- Juego motor social (Deletrea, 2008): son aquellas actividades de movimiento en ausencia de objetos, en las que inicialmente el peso de la interacción recae sobre el adulto. Para favorecer las competencias de interacción es conveniente realizar varios ensayos para que el niño aprenda la secuencia del juego. Cuando esto haya sucedido se debe demorar la continuación de la actividad, realizando la “espera estructurada”, a la espera de que el pequeño realice una conducta comunicativa (mirarnos, moverse, vocalizar...) ante la cual se termina la secuencia.
- Transmitir la idea de comunicación (Kiernan, 1983): establecer obstáculos para que el niño tenga la necesidad de recurrir al adulto para conseguir lo que quiere (uso instrumental del adulto). Recompensas contingentes a las conductas instrumentales.
- Enseñanza de gestos naturales (Gortázar, 2001): llevar las manos del adulto para que este ejecute una acción (abrir un armario, desatar,...); entregar un objeto al adulto para que este ejecute una acción que el alumno no puede hacer (abrir un bote cerrado, activar un juguete...).
- Guiones sociales de acción (Musselwhite y Burkhart, 2001): se trata de grabar mensajes de acción en un comunicador sencillo de una casilla (por ejemplo, “hazme cosquillas”, “dame vueltas”...).
- Enseñar la conducta de “señalar” (Newson, 1998). Consta de varias fases:
 - Tocar señalando:
 - *Señalando a distancia.
 - *Señalar para escoger.
 - *Señalar y hacer uso de la mirada.
 - *Señalar y usar sonidos o palabras.
- Entrenamiento de uso funcional (von Tetzchner y Martinsen, 2001): Vigilar – Esperar – Reaccionar: transformar actividades casuales de la persona con autismo en signos, lo cual se consigue reaccionando a estas actividades como si fueran comunicativas antes de que realmente lo sean. Esta estrategia puede usarse en situaciones poco



Trastorno de las funciones comunicativas

estructuradas, y no requiere nada especial por parte del adulto o del niño.

-Reaccionar a la conducta habitual:

-Cadena de construir-interrumpir:

-Reaccionar a las muestras de expectativa creadas por la presencia de una señalización:

-Cumplimiento de deseos relativos a objetos y actividades