

11.4.2. T.N. Personas con Trastorno del Espectro del Autismo (TEA)



Escuela de atletismo adaptado FGDA

1. DEFINICIÓN

Tomando como referencia el trabajo realizado por Barthélémy, C. Fuentes, J y Howlin, P (2020). La evidencia científica actual confirma que el **Trastorno del Espectro Autista (TEA) es un trastorno generalizado** que dura toda la vida, que afecta al desarrollo cerebral y que se manifiesta desde la infancia.

EL TEA SE CARACTERIZA POR UNA TRÍADA DE SÍNTOMAS:
ALTERACIONES EN LAS INTERACCIONES SOCIALES,
ALTERACIONES EN LA COMUNICACIÓN,
ASÍ COMO INTERESES RESTRINGIDOS
Y CONDUCTAS REPETITIVAS.

Las manifestaciones del TEA abarcan un amplio espectro y el trastorno puede afectar a personas que presentan una deficiencia intelectual grave, así como a otras que presentan una inteligencia media o superior a la media.

El TEA presenta un fuerte componente hereditario, si bien su genética es compleja y aún estamos lejos de entenderla en su totalidad. Cada vez es más evidente que el TEA puede ser el resultado de interacciones poligénicas o de mutaciones espontáneas en genes, causando repercusiones de gran trascendencia; no obstante, la interacción entre los factores genéticos y ambientales es un área que requiere una investigación mucho más exhaustiva.

La expresión clínica del autismo varía enormemente, no solo entre diferentes personas sino también en la misma persona a lo largo del tiempo. Algunos síntomas pueden ser más marcados e intensos a cierta edad y pueden fluctuar en naturaleza y gravedad, generando perfiles clínicos muy diversos, que no obstante son expresiones del mismo espectro. Además de las variaciones en la expresión conductual, se aprecia también una amplia diversidad en las capacidades cognitivas, que pueden ir desde una inteligencia normal, o incluso superior, hasta un retraso profundo. Aunque en el pasado se pensaba que la mayoría de las personas con autismo padecían una deficiencia intelectual grave, investigaciones recientes indican que las capacidades intelectuales de muchas de ellas están dentro de lo normal.

2. CLASIFICACIÓN

A pesar de esta diversidad individual, **todos los casos** presentan características clínicas en tres ámbitos:

1. Alteraciones en el desarrollo de la interacción social recíproca

Ciertas personas muestran una soledad considerable en situaciones sociales; otras presentan pasividad en la interacción social, con un interés en los demás muy limitado o fugaz. Algunas personas pueden intentar involucrarse de forma muy activa en interacciones sociales, pero lo hacen de una manera extraña, unidireccional e intrusiva, sin tomar en consideración de manera adecuada las reacciones de los demás. Todos tienen en común una capacidad limitada para la empatía, aunque, una vez más, la magnitud del déficit es muy variable; y la mayor parte son capaces de mostrar afecto a su manera.

2. Alteraciones en la comunicación verbal y no verbal

El desarrollo del lenguaje en las personas con TEA es extremadamente variable. Algunas personas no hablan. Otras empiezan a hablar, pero posteriormente, (con frecuencia entre los 18 meses y los 2 años) puede aparecer un periodo de regresión. Otras personas parecen poseer un lenguaje superficialmente bueno, pero tienen dificultades de comprensión, especialmente en lo relativo a los conceptos más abstractos. En aquellos que aprenden a utilizar el lenguaje, resultan comunes las dificultades tanto de expresión como de comprensión.

3. Interacciones recíprocas

Todas las personas con autismo muestran algún grado de dificultad en las **interacciones recíprocas con los demás**. El lenguaje tiende a ser peculiar, tanto en la forma como en el contenido, y entre los rasgos distintivos se incluyen la ecolalia, la inversión pronominal y la invención de palabras. Las reacciones emocionales a los requerimientos verbales y no verbales de otras personas también presentan alteraciones y con frecuencia se manifiestan en forma de evitación de la mirada mutua, incapacidad para entender las expresiones faciales o los mensajes expresados a través de las posturas corporales o los gestos de otras personas.



En resumen, hay limitaciones para todas las conductas necesarias para establecer y regular una interacción social recíproca:

- Con frecuencia se presentan serias **dificultades para identificar, entender y compartir las emociones de los demás**.
- El **repertorio de expresión y regulación de emociones** de la propia persona está igualmente afectado.
- El **repertorio restringido de conductas e intereses** también puede ser una característica.
- Las **habilidades imaginativas se encuentran casi siempre alteradas** en cierta medida. Durante la infancia, la mayor parte de personas con autismo son incapaces de desarrollar un juego simbólico normal, circunstancia que, a su vez, limita su capacidad para entender y representar las intenciones y emociones de los demás y por lo tanto entender las normas del deporte.
- En algunos casos **la actividad imaginativa puede estar presente, y ser incluso excesiva**, pero esta circunstancia no conlleva una mejora en la adaptación funcional o en la participación en el juego social con sus iguales.
- La **incapacidad de imaginar la mente de los demás afecta también a la habilidad para adivinar qué van a hacer las personas en el futuro** y de intuir el efecto de los sucesos que les han ocurrido.
- Los **patrones de conducta son, con frecuencia, repetitivos y ritualistas**. Entre estos se incluye el apego a objetos extraños e inusuales. También son comunes los movimientos repetitivos y estereotipados.
- Frecuentemente, **se da una fuerte resistencia al cambio y una insistencia en la igualdad**. Incluso pequeños cambios en el entorno pueden producir una profunda angustia.
- Muchas niñas y niños con autismo, en particular quienes tienen una capacidad intelectual más alta, **desarrollan obsesiones o intereses específicos sobre temas inusuales**.

3. TIPOS DE TRASTORNO DEL ESPECTRO DEL AUTISMO

Hay descritas diferentes variantes clínicas de TEA en la bibliografía y en los sistemas de clasificación actuales:

- 1. El trastorno autista.** Está muy estrechamente relacionado con las descripciones realizadas por Kanner de personas con alteraciones graves en la reciprocidad social, que no hablan o presentan una alteración significativa en la función verbal y que muestran una marcada resistencia al cambio. Estas personas tienden también a presentar estereotipias motoras y con frecuencia destrezas motoras, acompañadas de obsesiones por partes de los objetos. En algunos casos se dan habilidades aisladas fuera de lo común.
- 2. El síndrome de Asperger.** Se caracteriza por un coeficiente intelectual normal y por la adquisición del lenguaje a una edad normal. No obstante, normalmente se presentan alteraciones en las competencias lingüísticas pragmáticas. Asimismo, muestran problemas de reciprocidad social y presencia de obsesiones y conductas rituales, que son semejantes a los que se encuentran en el autismo en general.
- 3. Autismo atípico o Trastorno Generalizado del Desarrollo No Especificado (TGD-NE).** Son diagnósticos que tienden a darse cuando no se cumplen todos los criterios del TEA (por ejemplo, cuando la edad de aparición es posterior a los 3 años, o cuando los síntomas aparecen en solo 2 de los 3 campos principales de diagnóstico). No obstante, es importante reconocer que las alteraciones clínicas en estos casos no son, en modo alguno, leves. **Estas personas pueden sufrir extraordinariamente a causa de sus sutiles síntomas, en parte porque a menudo reciben poco apoyo o comprensión, y también porque pueden ser plenamente conscientes de su incapacidad para relacionarse adecuadamente** con otros. La ansiedad asociada, y, en ocasiones, los brotes de agresividad pueden plantear graves problemas para ellas mismas, para su familia y para otras personas. Algunas también tienen problemas para controlar su imaginación y tienden a dejarse llevar por la intensidad de sus pensamientos. Estos casos se han estudiado en profundidad en el concepto de **Trastorno Múltiple y Complejo del Desarrollo (TMCD)** para ayudar a especificar algunas de las características de las áreas "no especificadas" del TEA.

OTRAS CONSIDERACIONES

Dificultades en las relaciones socio-emocionales

Las personas con Trastorno del Espectro del Autismo tienen dificultades para la reciprocidad socio-emocional a la hora de iniciar o responder a situaciones sociales, mantener conversaciones o compartir intereses, emociones y afecto.

- Las personas con TEA pueden **mostrar respuestas inusuales a situaciones sociales**.
- Pueden tener **dificultad para interpretar las situaciones sociales** y ajustar su comportamiento a cada situación.
- Les resulta **difícil comprender las reglas sociales "no escritas"**. A veces, pueden comportarse inadecuadamente "SIN QUERER".
- Pueden encontrar **difícil iniciar o mantener relaciones con otras personas**.
- Pueden tener **problemas para interpretar la comunicación no verbal** y los dobles sentidos.
- En ocasiones, pueden tener **dificultad para interpretar las emociones de los demás**.
- Pueden mostrar **dificultad para entender, manejar sus propias emociones**.
- Pueden **mostrar sus emociones de forma que sea difícil para los demás interpretar** qué es lo que están sintiendo, por lo que puede parecer que no experimentan emociones ni tienen en cuenta las de los demás.

¿Cómo puedes relacionarte con una persona con TEA?

- Las personas con TEA **tienen emociones como todas las demás, pero en ocasiones tienen dificultades para manejarlas y expresarlas**.
- Pueden encontrar **difícil expresar sus emociones de forma convencional** por lo que, puede parecer que reaccionan desproporcionadamente o "fuera de lugar".
- Las personas con TEA **tienen empatía, aunque en ocasiones les resulta complejo interpretar los sentimientos** de otras personas.

- Las personas con TEA disfrutan y tienen interés por las relaciones sociales. Sin embargo, sus dificultades hacen que se interprete erróneamente que no les interesa.
- Que una persona manifieste sus emociones de forma diferente a lo que esperamos, no significa que no tenga sentimientos.
- A las personas con TEA les resulta un reto gestionar las situaciones sociales.

VIVIMOS EN UN MUNDO
EMINENTEMENTE SOCIAL
POR LO QUE LAS PERSONAS CON TEA
SE ESTÁN ENFRENTADO CONTINUAMENTE
A SITUACIONES QUE IMPLICAN
UN RETO PARA ELLAS

- **Reflexiona** sobre cuántas situaciones experimentas en tu día a día que tienen una demanda social y en la que tienes que manejar tus emociones.
- **Ponte en el lugar** de una persona con TEA que tiene que gestionar continuamente situaciones que suponen una demanda para ella.
- **Comprende que sus comportamientos** que te puedan resultar inusuales en situaciones sociales no son caprichosos o malintencionados.
- **Interésate por las personas con TEA.**

RECUEDE QUE:
"CADA PERSONA CON AUTISMO
ES DIFERENTE UNA DE OTRA,
POR ELLO ES MUY IMPORTANTE
QUE EN CADA INTERVENCIÓN
SE RESPETE LAS CARACTERÍSTICAS
Y LAS NECESIDADES INDIVIDUALES
DE CADA UNA/O".

¿Qué es el Síndrome de Asperger?

- **Es un trastorno del neurodesarrollo;** el cerebro de la persona con Síndrome de Asperger **funciona de manera diferente a la habitual**, especialmente en la comunicación e interacción social y en la adaptación flexible a las demandas diarias
- **Comparte las características nucleares del autismo.** La persona con Síndrome de Asperger **tiene dificultades en la comunicación social y en la flexibilidad de pensamiento y comportamiento**. Sin embargo, puede tener **un lenguaje fluido y una capacidad intelectual media e incluso superior a la media de la población**.

¿Cómo se comunica una persona con Síndrome de Asperger?

- **Tiene dificultad para entender la comunicación no verbal** (gestos, expresiones faciales, tono de voz, etc.) y los mensajes sutiles que se transmiten a través de este canal.
- **Puede hablar durante mucho tiempo de sus temas de interés**, pero tiene dificultad para saber cuándo terminar la conversación.
- **Le cuesta elegir temas de los que "hablar por hablar"** o tener una charla "social" con otras personas.
- **Es muy literal; comprende el lenguaje según el significado exacto de las palabras** por lo que muchas veces no entiende las bromas, los chistes, las metáforas o los sarcasmos.
- **En cuanto a la expresión verbal puede ser correcta, pero a veces, utiliza el lenguaje de manera muy formal.** En ocasiones puede resultar demasiado preciso, técnico e incluso pedante.

SABÍAS QUE:
EL SÍNDROME DE ASPERGER FORMA PARTE DE LOS
TRASTORNOS DEL ESPECTRO DEL AUTISMO (TEA).
AUNQUE EN 1994 FUE INCLUIDO
EN LA CUARTA EDICIÓN DEL
MANUAL ESTADÍSTICO DE DIAGNÓSTICO DE
TRASTORNOS MENTALES (DSM-IV),
DESAPARECIÓ EN LA QUINTA EDICIÓN
PARA PASAR A ENGLOBARSE DENTRO DE LOS T.E.A.

4. RECOMENDACIONES PARA LA PRÁCTICA

ORIENTACIONES METODOLÓGICAS EN EL DEPORTE ESCOLAR Y EL JUEGO

Las orientaciones que se proponen van a ir dirigidas a crear las mejores condiciones posibles para que el alumnado con TEA participe en las dinámicas lúdicas con el resto de compañeras/os y que los aprendizajes y experiencias sean lo más enriquecedoras posibles:

"Muchas personas con TEA tienen la capacidad visual mucho más desarrollada que la capacidad auditiva. La enseñanza estructurada les permite utilizar estas habilidades más desarrolladas, al presentar la información y las instrucciones en formato visual. La información visual hace que todo tenga un mayor significado para las personas con TEA y les permite ser mucho más independientes y aprender mejor" (Mesibov y Howley, 2010).

La estructuración del entorno físico.

Se trata de que la disposición física del espacio sea clara, accesible y elimine en lo posible la estimulación excesiva. Para llevar a cabo la estructuración del espacio se necesitan **Indicadores visuales a través de pictogramas** de las zonas específicas de la actividad: espacios de juego, zona de explicaciones, zona de materiales, las zonas donde se hace fila, etc.

La estructuración del tiempo. El horario individual.

"El alumnado con TEA necesita **claridad y predictibilidad**. Si conseguimos satisfacer esas necesidades, tendrán una conducta más tranquila y colaboradora porque el alumnado comprende exactamente lo que tienen que hacer" (Mesibov y Howley, 2010).

Se puede conseguir a través de un horario individual adaptado al alumnado con TEA. Además aporta una serie de ventajas:

- Fomenta la independencia en el alumnado. En cualquier momento puede mirar el horario para saber lo que le toca.
- Le aporta seguridad al eliminar incertidumbres.
- Favorece las transiciones de un lugar a otro. Les permite comprender lo que está sucediendo.



Imagen de ARASAAC

- Con algunas personas se utilizan pictogramas o secuencias cortas para presentar y explicar las diferentes partes de la sesión.

El pictograma correspondiente al área del DEPORTE se coloca en los días de la semana que el alumnado con TEA tiene deporte escolar, dentro del horario que tenga elaborado la familia. En él se colocan los pictogramas de los diferentes momentos que rodean a una sesión de deporte escolar en horizontal. Se puede colocar un pictograma del Deporte en el plan general que tiene la persona con TEA...). Se pueden ir aumentando de forma progresiva el número de pictogramas. Algunos de estos momentos representados con pictogramas son: lugar de realización de la sesión, vestuario, colocar el material, estiramientos, ejercicios concretos, juegos concretos, recogida de material, etc., o acciones concretas: beber agua, ir al baño, desvestirse, etc.

Es muy importante, para evitar en lo posible situaciones de estrés o rechazo **anticipar los cambios** como actividades complementarias, salidas al medio natural, personal que cambia, nuevas ubicaciones de la sesión, etc.

La estructuración del espacio físico y del tiempo a través del horario individual van a fomentar la adquisición de rutinas dentro de la sesión deportiva. La adquisición de estas rutinas a su vez van a favorecer la consecución de los objetivos que se persiguen con la estructuración: *seguridad, eliminación de incertidumbres, autonomía, etc.*

Se trata de realizar una serie de hábitos de trabajo y organización mantenidos en el tiempo siguiendo una misma secuencia.

5. CRITERIOS DE ADAPTACIÓN

5.1. La accesibilidad de la instalación

Es importante previamente analizar las instalaciones y ver qué cosas se pueden adecuar e identificar para minimizar las posibles barreras que tenga el espacio deportivo. En el caso de las personas con autismo, es importante que los recorridos **sean intuitivos o que los itinerarios estén adecuadamente señalizados**.

Sería deseable el empleo de un buen sistema de orientación con **un sistema de pictogramas o de lectura fácil** que permita que todas las personas se orienten. **Estos recursos son facilitadores para toda la población (Diseño Universal)**.

La lectura fácil:

Es una metodología que permite crear y adaptar documentos para simplificar la información. La lectura fácil **favorece la accesibilidad cognitiva**, es decir, que la información sea más fácil de entender. La lectura fácil beneficia a todas las personas, pero especialmente a colectivos como las personas con disCAPACIDAD intelectual, personas mayores con deterioro cognitivo y otras personas con dificultades de comprensión.

5.2. El Espacio

Sería recomendable **explicar cómo se delimita el espacio, y asegurarnos que lo han entendido**.

Es importante analizar el nivel de percepción de la usuaria o usuario con respecto a las líneas y el espacio. En el caso de que fuese importante para el desarrollo de la tarea o del juego, **sería recomendable delimitar bien el espacio**, la percepción de las líneas del suelo a menudo son confusas, pero se pueden utilizar otros elementos para distinguirlas adecuadamente.

5.3. El Material

- Es importante **preparar previamente los pictogramas necesarios** para la sesión.
- Es recomendable **indicar y enseñar qué tipo de material vamos a utilizar** en cada juego o actividad.
- Igualmente es importante **utilizar pocos objetos a la vez** con la finalidad de no crear dispersión.
- Que los **objetos sean grandes, lentos y que posibiliten cualquier tipo de manipulación**.
- El tamaño de los objetos **podrá reducirse a medida que los vayan dominando**, aumentando así paralelamente la velocidad de ejecución.
- **Dejar experimentar y manipular con los objetos y las propuestas presentadas**.

5.4. La Normativa

- **Los juegos y las actividades propuestas deberán ser cortas y sencillas.** Y es importante que las directrices sean concisas y claras.
- **Preparar progresiones adaptadas y sencillas.**
- Si el juego es complejo, **es importante que la explicación del juego sea de forma muy general y a lo largo del juego tendrá un soporte de información constante**, con orientaciones de las normativas más básicas.
- **Los sistemas de puntuación utilizados tendrán que ser fáciles y adaptadas a la comprensión de cada persona.**



Colonias de verano FGDA

5.5. Orientaciones didácticas

- Es importante que el juego se presente con pocas decisiones y progresivamente. Se tiene que dar un tiempo considerable para pensar la respuesta y será mejor simplificar.
- Se presentarán habilidades muy sencillas, que poco a poco irán aumentando de dificultad, según el nivel y el grado de ejecución de los participantes.
- Dependiendo del nivel y del grado de afectación del alumnado con TEA, se propondría una alumna o alumno colaborador que iría cambiando en cada sesión (muy importante que cambie para evitar relaciones de dependencia que no sean de auténtica amistad) y que facilita la participación del alumnado con TEA. Sólo cuando sea necesario se recomienda un monitor de apoyo.
- Para lograr una buena comunicación con las personas con TEA es fundamental saber transmitir la información, debiendo utilizar para ello un lenguaje claro, sencillo y comprensible.
- Le daremos tiempo para que respondan con paciencia y sin provocarles estrés.
- La actuación del monitorado deberá ser mucho más individualizada y directa, ya que sus limitaciones son mucho más evidentes y sus dificultades mucho mayores.

**RECUERDA QUE
EL ALUMNADO CON TEA NECESA:
SABER LO QUE TIENEN QUE HACER,
QUÉ PASOS TIENE QUE SEGUIR,
CUÁNTO DURA UNA ACTIVIDAD,
CUÁNDOMIENTRA.**

5.5.1. Metodología a tener en cuenta

a) Enseñanza directiva, explícita y finalista.

Tener en cuenta que el estilo de aprendizaje del alumnado con TEA se basa en:

- En muchos casos se facilita el aprendizaje y la comprensión de forma visual.
- El aprendizaje a través de rutinas.
- La correcta percepción.
- Suelen tener poco tiempo de atención. Focalizada en actividades de interés.
- Los aprendizajes más firmes están asociados a emociones positivas
- La comprensión puede literal.

Se tendrá en cuenta que el alumnado con TEA va a tener dificultades para imitar. Siempre será más fácil que imite al adulto, que será habitualmente el modelo para el alumnado con TEA.

Otra estrategia que se usará será el moldeamiento, a través del apoyo físico, cogiéndole de la mano, estableciendo contacto físico y visual, siempre con mucho respeto y solicitando permiso para invadir su espacio. Para ello es imprescindible que previamente se haya creado un vínculo de confianza con el monitorado y que la alumna/o admita el contacto físico. El apoyo físico se irá eliminando a medida que la alumna/o vaya consiguiendo realizar la tarea de forma autónoma.

"No me pidas constantemente cosas por encima de lo que soy capaz de hacer. Pero pídemelo lo que puedo hacer. Dame ayuda para ser autónoma/o, para comprender mejor, pero no me des ayuda de más," "ayúdame con naturalidad sin convertirlo en una obsesión." Rivière, 1996. Citado por Jiménez, F (2001).



Hernani Rugby Elkartea

b) **Apoyos específicos al alumnado con TEA en el juego.**

- **Apoyos del monitorado**

- En la explicación del juego. **Se utilizará el lenguaje verbal pensando en todo el grupo y reforzado con pictogramas para la alumna/o con TEA que lo precise.** También se puede reforzar la explicación una vez que las demás alumnas/os hayan empezado el juego.

Durante el juego es importante:

- **Para que esté centrada/o en la actividad** y no se despiste con otras cosas. A veces hay que ayudar a salir al alumnado con TEA de sus estereotipias y rituales.
- **Para mejorar la motivación.** El monitor/a se dirigirá a él/ella con un tono de voz agradable, de amistad, de confianza, con un lenguaje claro y sencillo.
- **Para que juegue y participe.** Juega antes con el adulto (monitor/a) que con sus iguales. Se irán reduciendo las ayudas a medida que vaya participando más.
- **Informar a las/los demás compañeras/os para fomentar que interactúen** con la alumna/o con TEA.
- **Para reforzarle positivamente** en cada pequeño logro que consiga.

- **Apoyos de las/los compañeras/os.**

El alumnado con TEA se va a beneficiar de estos apoyos. Son apoyos para:

- **Respetar los turnos.**

- **Para facilitar la tarea de llevar a cabo las habilidades motoras.**

- **Respetar la flexibilización de las normas.**

- **Para que participe en la dinámica del juego.**

- **Favorece mucho la comunicación e interacción entre los iguales independientemente del curso a que pertenezcan.** Beneficia a todo el grupo.

- **El alumnado que tiene el rol de apoyar** se siente valorado por el monitor/a, aprende a respetar las diferencias y les hace ser más responsables.

- **El alumnado que es apoyado recibe estímulos positivos para su progresión,** muchas veces surgen de forma espontánea y natural.

c) **Aprendizaje sin error.**

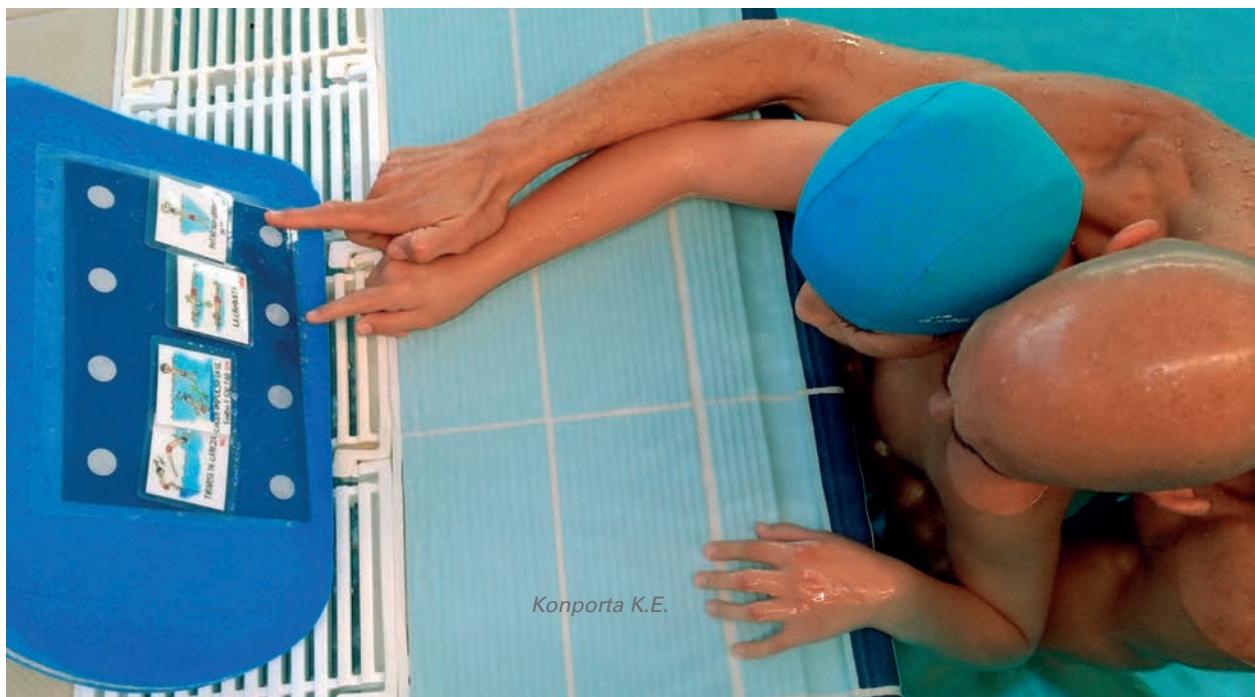
Se trata de que los juegos, las normas y las habilidades que vaya aprendiendo el alumnado con TEA no contengan grandes incorrecciones. Porque para ellas y ellos, el error forma parte de lo aprendido y después es más complicado impedirlo.

Algunas pautas para evitarlo son:

- **Planteando tareas, retos, alcanzables y roles asumibles** en los juegos

- **Disminuir la posibilidad de que sucedan dificultades con los apoyos.** Posteriormente los apoyos se irán reduciendo.

- **Establecer diferentes niveles de ejecución** respetando la heterogeneidad del grupo.



5.5.2. Estrategias específicas aplicadas a los juegos

Las dificultades para alcanzar el juego simbólico, es una característica de estas personas. Se necesita un trabajo dirigido y estructurado para que el alumnado vaya poco a poco adquiriendo los diferentes estadios del juego hasta el juego simbólico.

Desde el área de Educación Física y desde el deporte escolar, se van a ir trabajando diferentes fases del juego, de forma global atendiendo a todo el alumnado, pero teniendo en cuenta el momento de adquisición del juego de cada alumna y alumno: *adaptando los juegos a la situación e incidiendo más en un tipo de juegos.*

Y en este punto también es muy importante la coordinación y **colaboración con la/el especialista de apoyo terapéutico y la familia**. Se puede trabajar de forma individual mediante los juegos que se precisen en cada momento a la vez que se hace con todo el grupo.

a) JUEGOS INTERACTIVOS / SENSORIO-MOTRICES

Es la primera fase del juego que se desarrolla aproximadamente en los primeros dos años de vida (Piaget, 1954, citado por Ochaita, 1983). Comienza de forma espontánea, experimentando, buscando el placer, con el movimiento, con la manipulación de objetos (precede al juego funcional) y con la interacción con el adulto. Partiendo de esta fase del juego, en el área de EF o en el deporte escolar, se pueden tener en cuenta en las siguientes premisas:

Empatizar con la alumna/o. Crear un vínculo de confianza: establecer relaciones positivas con todo el grupo, con el objetivo de **crear un vínculo de confianza** entre el alumnado con TEA, las compañeras/os y el monitorado. **En algunos casos es un buen recurso apoyarse en pictogramas o en una foto del monitor o monitora.**

Es importante partir de los centros de interés del alumnado:

- Una forma muy útil y sencilla de comenzar es a través de circuitos. Se puede comenzar con el material que más le guste, para después ir añadiendo otros.

- **Trabajar el contacto corporal.** Aun así, puede haber situaciones relacionadas con el contacto corporal que creen rechazo y respuestas inadecuadas del alumnado con TEA. No es conveniente insistir en la actividad ni forzar al alumnado a hacerlo. **Habrá que ir superando estas situaciones poco a poco, dándole tiempo y ganándose su confianza.**

- **La imitación.** Se trata sobre todo de establecer cierta interacción que después facilite que el alumnado con TEA imite al profesor y a los demás compañeros/as para avanzar en el juego funcional.

b) JUEGO FUNCIONAL

Los niños/as con TEA en un principio tienen dificultades para desarrollar este tipo de juegos porque la forma de aprenderlo principalmente es la imitación. Una vez que hay interacción entre el monitorado y el alumnado con TEA, desde el área de deporte escolar, se puede trabajar la imitación intencionadamente de una forma estructurada.

- **Primero empezar trabajando la imitación con materiales** (balones, aros, cuerdas, zancos, picas, conos, etc...).
- **Posteriormente se pasa a trabajar la motricidad gruesa.** Para el alumnado con TEA es más complicado porque ahora no tiene la referencia del objeto, no se ve a sí mismo haciendo el movimiento. Para ello y como recurso didáctico se puede utilizar la imitación, un espejo si se dispone de él, o también los pictogramas con la representación de los ejercicios.

Captar la atención:

Lo más complicado será captar la atención del alumnado con TEA para lo que se utilizarán los materiales que más le gusten. Si es necesario, también se le apoyará físicamente (moldeamiento).

También es importante **recompensar cada vez que repita la tarea con un elogio, o un "chócala".**

c) JUEGO RECÍPROCO

Son los juegos en los que se juega con al menos otra persona intercambiando un objeto, por ejemplo, pasarse una pelota.

Implican interactuar con los demás, prestar atención a lo que el otro hace, atención conjunta sobre el objeto con el que se juega, seguir una secuencia en los turnos. Algunas pautas básicas para estructurar el juego son:

- Utilizar algo que le atraiga.
- Primero con un adulto en contexto seguro: máxima estructuración.
- Continuar con el adulto pero con un contexto menos estructurado, permitiendo algún fallo.
- Después con compañeros en contexto seguro: máxima estructuración de nuevo.
- Y con compañeros reduciendo seguridad.

d) INICIACIÓN DEL JUEGO SIMBÓLICO O DE FICCIÓN

El alumnado con TEA tienen dificultades en el área de la imaginación, de la abstracción, lo que conlleva dificultades en el desarrollo del juego simbólico o de ficción.

La forma más sencilla de comenzar con el alumnado con TEA es a través de realización de actividades individuales dentro del grupo.

- Partiendo del movimiento del propio cuerpo. En la parte inicial de las sesiones, **se puede aprovechar para relacionar el movimiento con ficciones.**
- **Ficciones con materiales.** Atribuyendo propiedades ficticias a objetos con los que se está jugando o sustituyéndolos por otros imaginarios
- **Jugando con objetos imaginarios.** Ejemplo: saltar una cuerda imaginaria.
- **Simbolizando actividades que le gusten.** Ejemplo: *montar en bici, coger setas, jugar a la raqueta...*

e) JUEGO DE REGLAS

Son juegos en los que también al menos hay dos participantes y en los que hay que seguir unas reglas. Las reglas en los juegos deberían comenzar a trabajarse desde muy pequeños con movimientos repetitivos ritualizados, con reglas muy sencillas. Ya en el colegio, los juegos con reglas implican socialización. Son un tipo de juegos muy complejos para desarrollar con el alumnado con TEA dentro de una sesión de deporte escolar porque **las reglas son abstractas y se necesita cierta simbolización:**

- **Se aprenden por imitación.**
- **No son invariables,** se cambian cada poco.
- **Elaborar pictogramas que puedan servir para explicar normas habituales de muchos juegos.** No es posible tener pictogramas para todas las normas. Ejemplo: *pillar, escapar, esconderse, buscar casa, coger balones...*
- **Delimitar bien los espacios de juego** (con conos, picas con ladrillos, cuerdas...).
- **Diferenciar con petos de colores** los equipos cuando los haya, o diferentes roles en el juego, aunque sean pocas alumnas/os.
- Cuando se empieza **un juego nuevo es conveniente llevarlo a cabo simplificando todo lo que se pueda manteniendo la esencia del juego.** Posteriormente a lo largo de las sesiones se irá evolucionando de forma progresiva.
- **Y será fundamental el apoyo del monitorado y de las/las compañeras/os de la alumna/o con TEA para integrarle en los juegos.**

5.5.3. Características de aprendizaje por imitación

El aprendizaje por imitación es uno de los mecanismos puntuales y básicos en el aprendizaje de cualquier niña/o con algún tipo de trastorno del espectro autista (TEA). Es tanta su importancia, que las mayores dificultades que las técnicas de imitación entrañan, no debe suponer un impedimento para su utilización, ya que son indispensables para su correcto desarrollo físico, psicológico y verbal.

PROCESOS DEL APRENDIZAJE POR OBSERVACIÓN

Para las personas con autismo es muy complicado poner atención sobre la otra persona y lo que está haciendo. Por ese motivo, en las actividades por imitación hay que poner especial atención a los siguientes procesos:

1. Procesos de atención

El alumno debe prestar atención a las características más relevantes de la conducta del modelo.

2. Procesos de retención

Consiste en la retención por parte de la niña o el niño de la información adquirida mediante la observación, para después reproducir la conducta.

3. Procesos de reproducción motora

Para poder ejecutar la conducta aprendida, es preciso que el alumno tenga las capacidades motoras mínimas para poder realizarla.

4. Procesos de motivación y de incentivo

La nueva conducta solo se refleja si la/el alumna/o recibe el incentivo adecuado. Es decir, para que la conducta se ejecute el individuo debe tener la experiencia de que será reforzada.



LA IMITACIÓN EN NIÑAS/OS CON AUTISMO

El aprendizaje por imitación es más difícil en niñas/os con autismo. Por este motivo, para que la enseñanza sea efectiva, **es muy importante que el modelo a imitar**, es decir, el **monitorado cumpla el siguiente perfil**:

- **Capacidad de proporcionar refuerzo**

Es fundamental trasmitir confianza, afecto y dar refuerzos positivos tras las tareas que proponemos.

- **Mostrar autoridad**

Está demostrado que las/os monitoras/es capaces de imponerse, no por la fuerza sino por persuasión y asertividad, son más imitados, ya que le ven como pauta y modelo robusto, dando seguridad y tranquilidad.

- **Similitud entre el modelo y el observador**

Si es posible, conviene que la diferencia de edad entre la/el monitor/a y las/os alumnas/ os con autismo no sea muy grande, así se creerá un anexo que ayude a poner en práctica las actividades de imitación

- **Inspirar sinceridad**

Les cuesta mucho coger confianza, y siempre se muestran más receptivos ante un modelo que les parezca sincero y de confianza.

También es muy importante, las actividades seleccionadas. Deben de ser adecuadas e individualizadas a la edad y características de cada niña/o.

5.6. MODALIDADES DEPORTIVAS

LAS MODALIDADES DEPORTIVAS RECOGIDAS EN EL DECRETO 16/2006

de 31 de enero, de las Federaciones Deportivas del País Vasco

Actividades subacuáticas, Ajedrez, Atletismo, Bailes deportivos, Bádminton, Baloncesto, Balonmano, Billar, Boccia, Bolos, Carreras de montaña, Ciclismo, Curling, Deportes de invierno (Esquí alpino, Esquí de fondo, Snowboard), Equitación, Escalada, Fútbol-5, Fútbol-11, Fútbol sala, Gimnasia Rítmica, Golf, Herri kirolak, Hockey, Kárate, Lucha y Sambo, Montaña, Natación, Pádel, Pelota Vasca, Pesca, Petanca, Piragüismo, Powerlifting (halterofilia), Remo, Rugby, Slalom, Surf, Taekwondo, Tenis, Tenis de mesa, Tiro con Arco, Tiro olímpico, Toca, Triatlón, Vela, Voleibol, Waterpolo.

DECRETO 16/2006, de 31 de enero, de las Federaciones Deportivas del País Vasco.

Las especialidades deportivas reconocidas por el Comité Paralímpico Internacional (IPC) y las Federaciones Estatales (FFEE) se pueden consultar [aquí](#).

En GIPUZKOA las niñas, niños y jóvenes tienen numerosas oportunidades de práctica deportiva.

- Psicomotricidad relacional, iniciación al multideporte, iniciación a experiencias diferentes en la naturaleza. A partir de los 12 años pueden realizar los diferentes deportes en nuestros clubes:
- DEPORTE DE EQUIPO: Baloncesto, Fútbol, Rugby, Soafball.
- DEPORTES INDIVIDUALES: Atletismo, Natación, Ciclismo, Esgrima, Pelota, Remo, etc.
- DEPORTES DE COMBATE: Karate y Judo.
- DEPORTE EN LA NATURALEZA: Salidas al monte, Surf, Escalada, Pádel-sub, Buceo.
- ACTIVIDADES MUSICALES y ARTÍSTICAS: Danza contemporánea, Gimnasia rítmica, Circo, Creatividad y movimiento, etc.



Jornada de surf inclusivo