



**I R I D I A**

Consultores  
en discapacidad

# DIAGNÓSTICO DIFERENCIAL TEA

**Equipo Iridia**

[www.equipoiridia.es](http://www.equipoiridia.es)

**LASARTE 2014**



**IRIIDIA**

Consultores  
en discapacidad

# GUIÓN

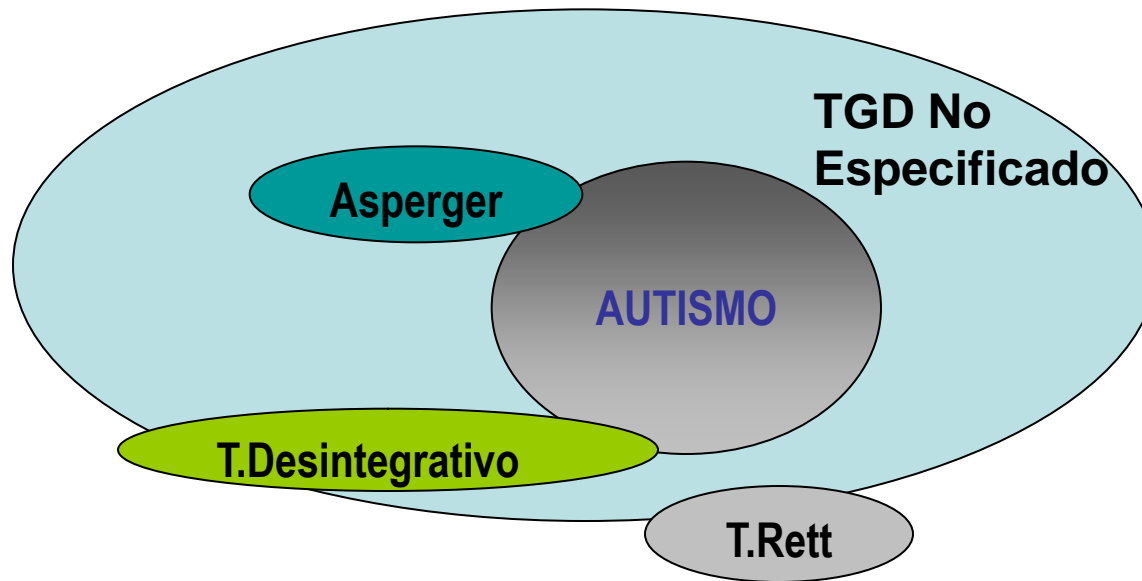
- **INTRODUCCIÓN**
- **DIAGNÓSTICO DIFERENCIAL**
  - QUÉ EVALUAR
  - CLAVES PARA EL DIAGNÓSTICO DIFERENCIAL EN NIÑOS PEQUEÑOS
  - PRINCIPIOS BÁSICOS PARA INTERPRETAR LOS RESULTADOS
  - MÁS PRÁCTICA



**I R I D I A**

Consultores  
en discapacidad

# TRASTORNOS GENERALIZADOS DEL DESARROLLO





**IRIIDIA**

Consultores  
en discapacidad

# AUTISMO

**Alteraciones cualitativas de la interacción social recíproca**

**Alteración cualitativa de la comunicación y el lenguaje**

**Repertorio repetitivo y restringido de conductas e intereses**

**Alteraciones evidentes antes de los 36 meses**

**DSM-IV-TR**



IRIIDIA

Consultores  
en discapacidad

# ALTERACIÓN CUALITATIVA DE LA INTERACCIÓN SOCIAL

- Alteración en ***conductas no verbales***
- Dificultad para ***relacionarse con iguales***
- Ausencia de tendencia a ***compartir intereses***
- Falta de ***reciprocidad social o emocional***



IRIIDIA

Consultores  
en discapacidad

## ALTERACIÓN CUALITATIVA DE LA COMUNICACION

- Retraso/ausencia del *lenguaje*
- Alteración en iniciar/mantener *conversación*
- Lenguaje *estereotipado / idiosincrásico*
- Ausencia de **juego** espontáneo, variado y creativo



**I R I D I A**

Consultores  
en discapacidad

# INTERESES RESTRINGIDOS Y ESTEREOTIPADOS

- *Intereses restringidos y estereotipados*
- Adhesión a *rutinas / rituales*
- *Estereotipias* motoras
- Preocupación por *partes de los objetos*



IRIIDIA

Consultores  
en discapacidad

## IDEAS CLAVE: ¿Qué define al autismo?

- **Ningún síntoma** es **específico** ni **universal** de autismo
- Lo **específico y universal** es la **alteración cognitiva en la Tríada de Wing**. Esto es lo que define el autismo:
  - Alteración cualitativa en **socialización**
  - Alteración cualitativa en **comunicación**
  - Alteración cualitativa en **imaginación**
- **Primacía y severidad** de los **síntomas sociales negativos**
  - limitación en la **reciprocidad emocional**
  - interés limitado por **compartir intereses**





**IRIIDIA**

Consultores  
en discapacidad



**Interacción  
social recíproca**

**Comunicación,  
lenguaje y  
juego simbólico**

**T.E.A.**

**T.E.L.**

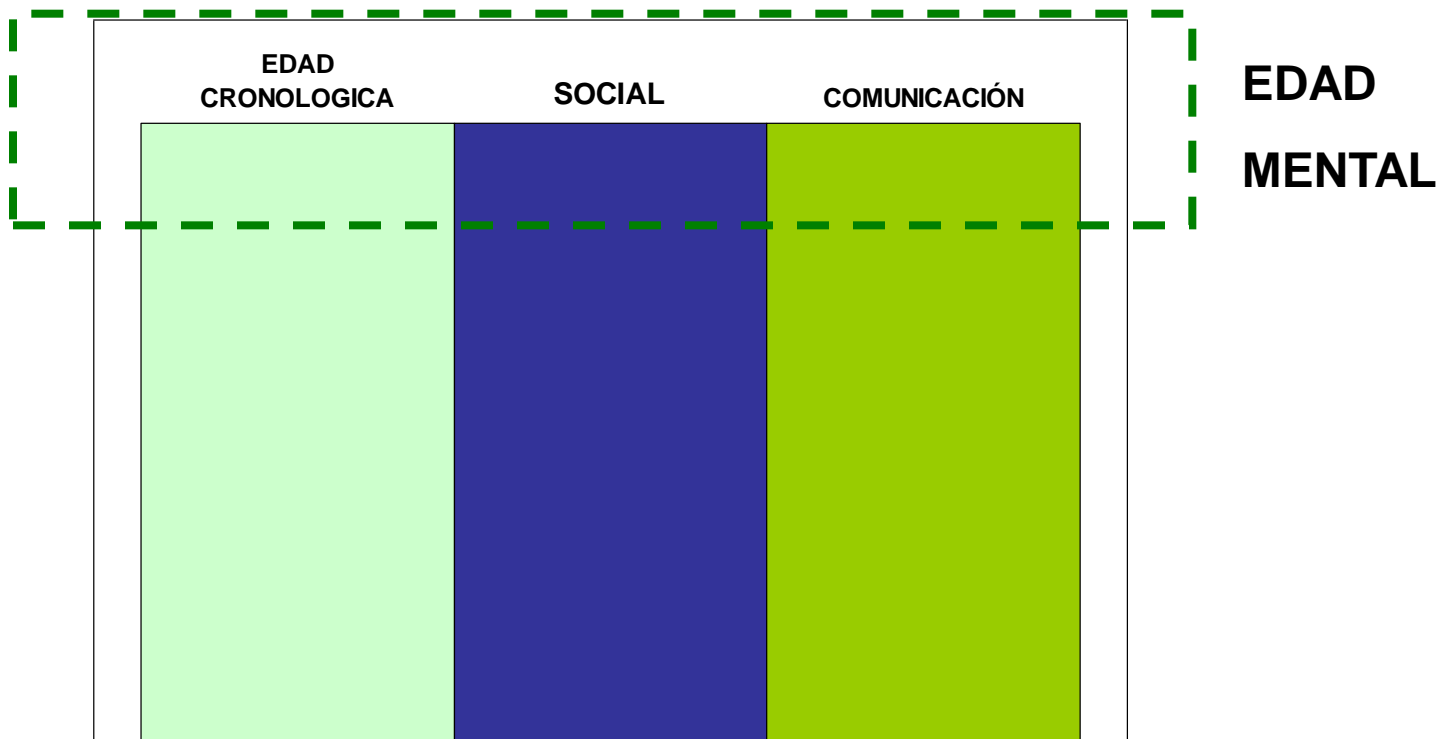
**Conductas e intereses  
restringidos y repetitivos**



**IRIIDIA**

Consultores  
en discapacidad

## DESARROLLO TIPICO

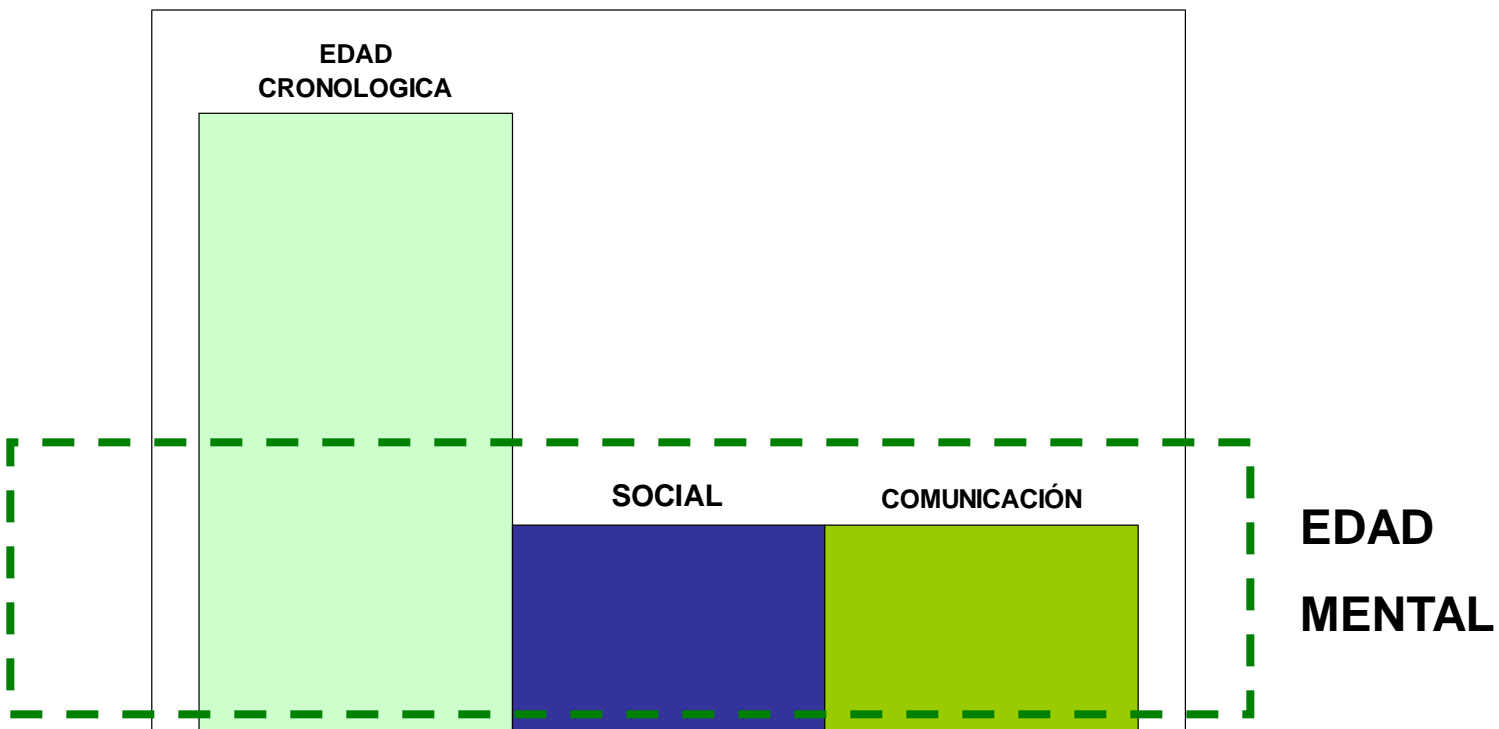




**I R I D I A**

Consultores  
en discapacidad

## RETRASO GLOBAL

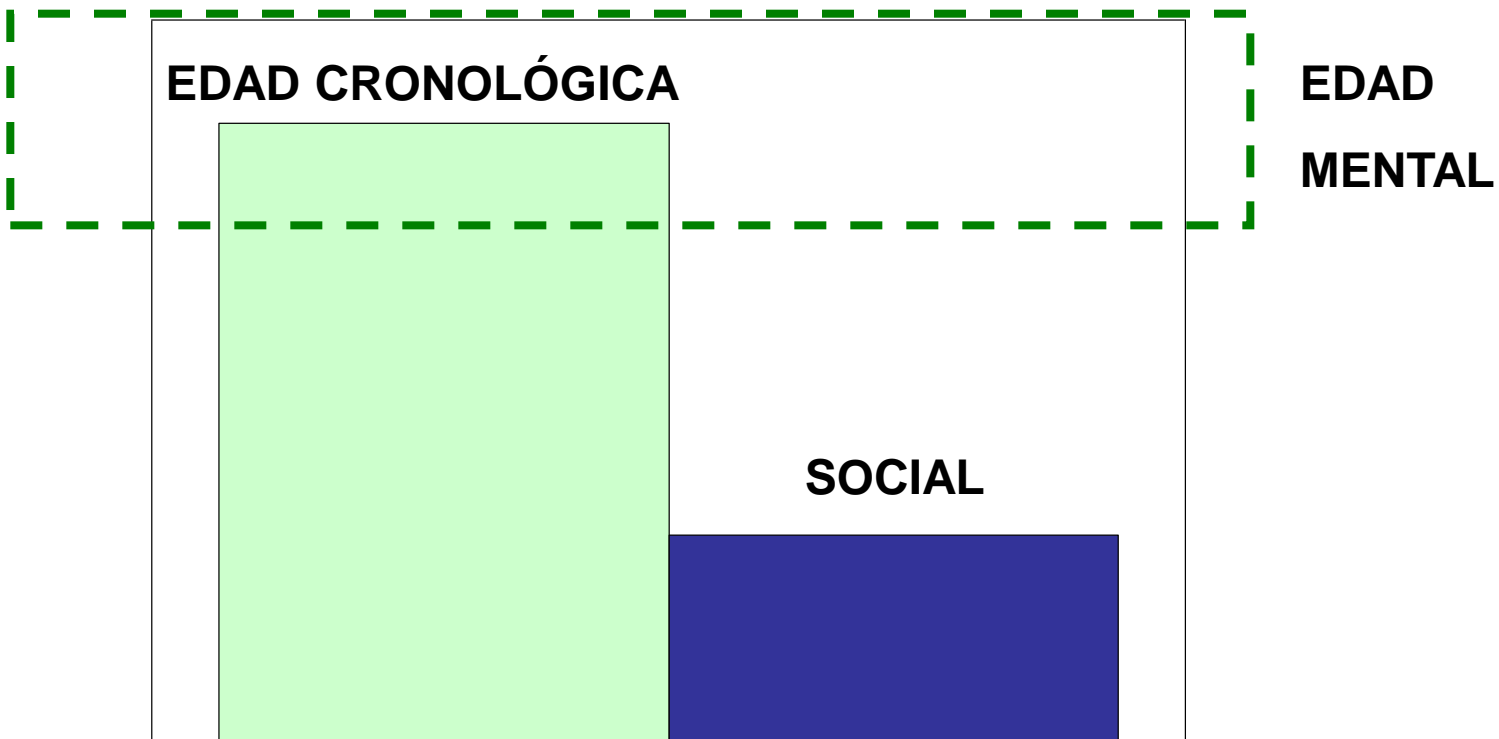




**I R I D I A**

Consultores  
en discapacidad

## TEA

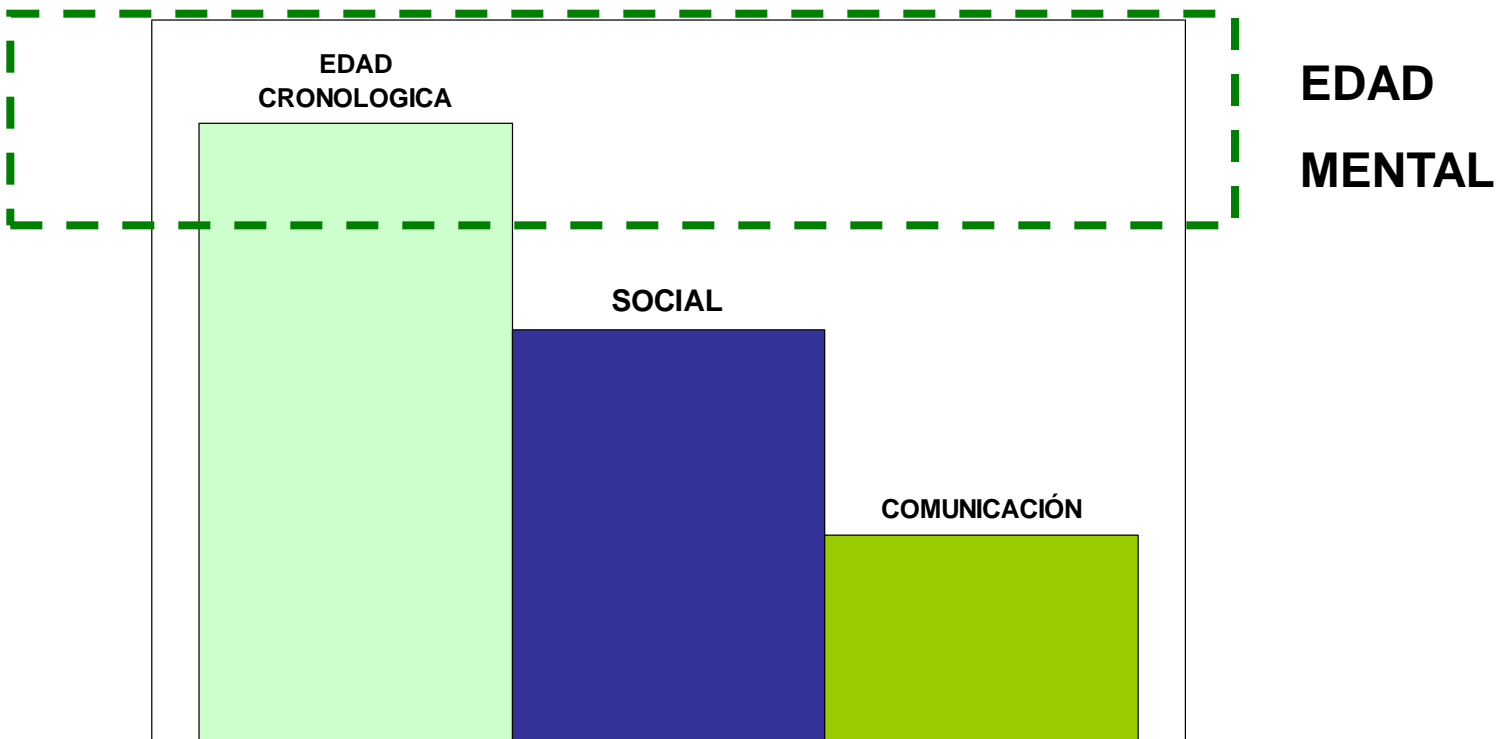




**I R I D I A**

Consultores  
en discapacidad

## TRASTORNOS DE LA COMUNICACIÓN





IRIIDIA

Consultores  
en discapacidad

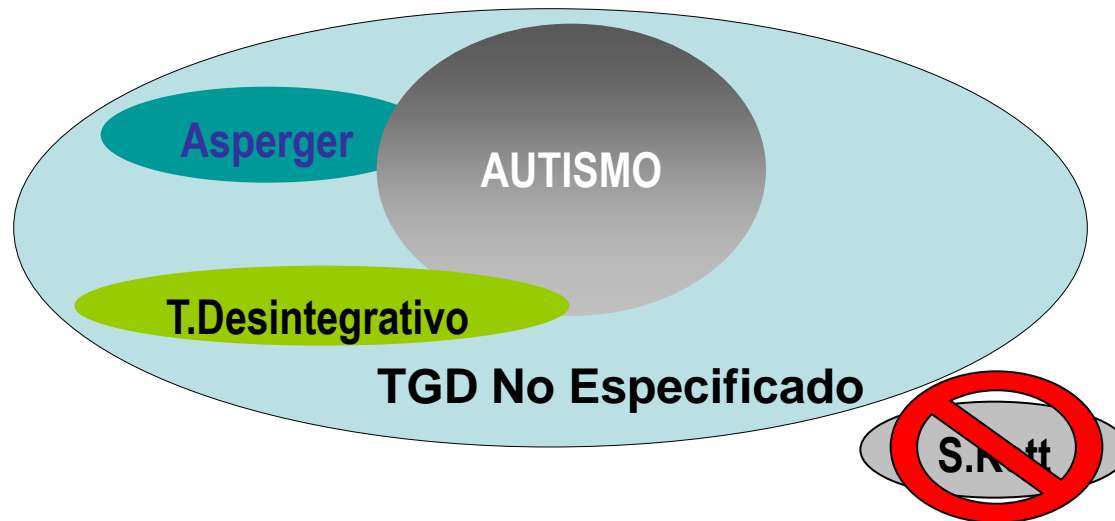
## ¿Qué diferencia al Autismo del TEL?

- **La cualidad y la severidad de la alteración social**

Debemos conocer las sintomatología social en el Autismo para poder descartarla, ya que no existe un sintomatología específica en los TEL

# DSM-V

## TRASTORNOS GENERALIZADOS DEL DESARROLLO. DSM-IV



# TEA. Criterios diagnósticos propuestos para el DSM-V

- A. **Déficits persistentes en comunicación e interacción social** a lo largo de diferentes contextos, que no se explican por retrasos evolutivos de carácter general, y se manifiestan en todos los síntomas siguientes:
1. Dificultades en reciprocidad socio-emocional.
  2. Déficits en conductas comunicativas no verbales usadas en la interacción social.
  3. Dificultades para desarrollar y mantener relaciones apropiadas para el nivel de desarrollo.
- B. **Patrones repetitivos y restringidos de conducta, actividades e intereses**, que se manifiestan en, al menos dos de los siguientes síntomas:
1. Conductas verbales, motoras o uso de objetos estereotipados o repetitivos.
  2. Adherencia excesiva a rutinas, patrones de comportamiento verbal y no verbal ritualizado o resistencia excesiva a los cambios.
  3. Intereses restringidos, obsesivos que son anormales por su intensidad o el tipo de contenido.
  4. Hiper- o hipo-reactividad sensorial o interés inusual en aspectos del entorno.
- C. Los síntomas deben estar **presentes en la infancia**.
- D. El conjunto de los síntomas **limitan y alteran el funcionamiento diario**.

**Especificadores**: *severidad, curso evolutivo, competencia verbal ...*

**Carac. asociadas**: *disc. intelectual, trastornos genéticos asociados, epilepsia...*

**Texto**: *descripción de las características por edades y niveles de capacidad*





**I R I D I A**

Consultores  
en discapacidad

# QUÉ EVALUAR





**IRIIDIA**

Consultores  
en discapacidad

SOCIAL	COMUNICACIÓN	CONDUCTA
<b>Orientación social</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Mirada / atención a las personas</li><li>- Respuesta al nombre</li></ul>	<b>Comunicación</b> <ul style="list-style-type: none"><li>-Funciones comunicativas</li><li>-Frecuencia de comunicación espontánea</li><li>- Coordinación conductas no verbales</li></ul>	<b>Alteración sensorial</b>
<b>Afecto</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Expresiones afectivas dirigidas</li><li>- Compartir el placer</li></ul>	<b>Gestos comunicativos</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Cantidad, variedad, complejidad y uso</li><li>- Señalar (función, distal)</li><li>- Dar y mostrar (función)</li></ul>	<b>Cta. estereotipada</b>
<b>Atención conjunta</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Responde</li><li>- Inicia</li></ul>	<b>Lenguaje</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Complejidad sintáctica</li><li>- Frecuencia de uso</li><li>-Alteración en el habla</li><li>- Ecolalia</li><li>- Lenguaje estereotipado / idiosincrásico</li></ul>	<b>Obsesiones / rituales</b>
<b>Interacción social</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Inicia (cualidad)</li><li>- Responde (cualidad)</li><li>- Reciprocidad</li></ul>	<b>Juego</b> <ul style="list-style-type: none"><li>Juego funcional</li><li>- Juego simbólico (muñeco como agente, sustitución de objetos, complejidad)</li></ul>	<b>Intereses restringidos</b>



**I R I D I A**

Consultores  
en discapacidad

# ¿QUÉ EVALUAR?

- RESPUESTA AL NOMBRE
- RECIPROCIDAD EMOCIONAL
- CONTAGIO EMOCIONAL: REGULACIÓN A TRAVÉS DE LAS EMOCIONES DEL OTRO
- EMPATÍA: CONSUELO
- COMUNICACIÓN
  - REGULACIÓN INTERPERSONAL
  - **PETICIONES**
  - **ATENCIÓN CONJUNTA**
    - **Inicia**                      - Responde
- REFERENCIA SOCIAL
- COMPRENSIÓN DEL LENGUAJE
- IMITACIÓN
- JUEGO



**I R I D I A**

Consultores  
en discapacidad

# ¿CÓMO EVALUAR?

## **DEFINIR LA CONDUCTA A OBSERVAR**

- Qué queremos evaluar exactamente
- Variables implicadas, de la persona y del contexto

## **PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN**

- *Qué vamos a hacer y cómo*, para evaluar la conducta
- Secuencia de acciones y ayudas

## **ELEGIR MATERIALES APROPIADOS**

## **QUÉ DEBEMOS OBSERVAR**

- Operativizar la respuesta cualitativamente



**IRIIDIA**

Consultores  
en discapacidad

# COMUNICACIÓN

## FUNCIONES

### REGULACIÓN INTERPERSONAL

Estrategias utilizadas para regular la conducta de los demás con el objetivo de atraer su atención o para conseguir que inicie o continúe un juego o una rutina social.

### REGULACIÓN CONDUCTUAL

Estrategias utilizadas para regular la conducta de los demás con el objetivo de conseguir algo

### ATENCIÓN CONJUNTA

Estrategias utilizadas para dirigir la atención de los demás sobre un objeto o acción con el objetivo de compartir su interés



IRIIDIA

Consultores  
en discapacidad

# COMUNICACIÓN

PETICIONES/  
IMPERATIVOS

DECLARATIVOS

SEMEJANZAS

Ambas estrategias coordinan la atención entre las dos personas.  
Para ello pueden utilizar las mismas estrategias no verbales  
(**FORMA**)

DIFERENCIAS

La diferencia esencial entre ambas es la **FUNCIÓN** (para qué se comunica)

Estrategias que se utilizan para conseguir algo

Estrategias que se utilizan para compartir experiencia.  
Son un fin en sí mismo.



# REGULACIÓN CONDUCTUAL

Conseguir algo del otro

## INICIAR

**Demandar usando la mirada**



**Demandar utilizando gestos:**



Alcance



Señalar



Dar

# ATENCIÓN CONJUNTA

Compartir la experiencia

## INICIAR

**Dirigir/compartir la atención con la mirada**



**Dirigir la atención con gestos:**



Señalar



Mostrar

## RESPONDER

**Seguir mirada / señalar**





# COMUNICACIÓN peticiones

- **INTERRUMPIR UNA RUTINA**
  - Pararse en medio de un juego circular
- **TENTACIONES**
  - Objeto deseado que **no puede accionar** por sí mismo/a
    - Juguete de cuerda, globo o juguete complicado de usar
  - Objeto (juguete, comida...) deseado y que **no puede coger** por si mismo/a
    - No puede llegar: en alto o al otro lado de la mesa
    - No lo puede abrir: caja cerrada, caramelo envuelto
- **RUTINA INCOMPLETA O CON `ABSURDOS`**










# COMUNICACIÓN

## PETICIONES/IMPERATIVOS

Debemos analizar la **cantidad** de estrategias utilizadas (gestos, mirada, vocalizaciones, expresión facial, etc.), la **cualidad** de las mismas y la **coordinación** entre ellas.

Utilizar la mano como herramienta	Uso de la mano con mirada y de forma natural	Mirada	Gesto	Gesto con mirada	Gesto con mirada con vocalización
					

En los Trastornos del Espectro de Autismo no tiene por qué estar especialmente alterada esta área. Puede haber un uso más instrumental del adulto y menor coordinación entre las estrategias.



# ATENCIÓN CONJUNTA

Estrategias utilizadas para dirigir o compartir la atención del adulto hacia algún objeto o evento de su interés.

## IMPLICACIONES EN EL DESARROLLO HUMANO



Motivación innata e  
Intrínseca por  
compartir



Herramienta esencial  
para conocer y  
aprender las  
interacciones  
sociales, la cultura y  
el mundo que nos  
rodea.



Proceso  
autoorganizador  
de aprendizajes

Capacidad alterada de forma generalizada en niños con Trastornos del Espectro de Autismo



IRIIDIA

Consultores  
en discapacidad

# ATENCIÓN CONJUNTA

DIFERENTES OBJETIVOS

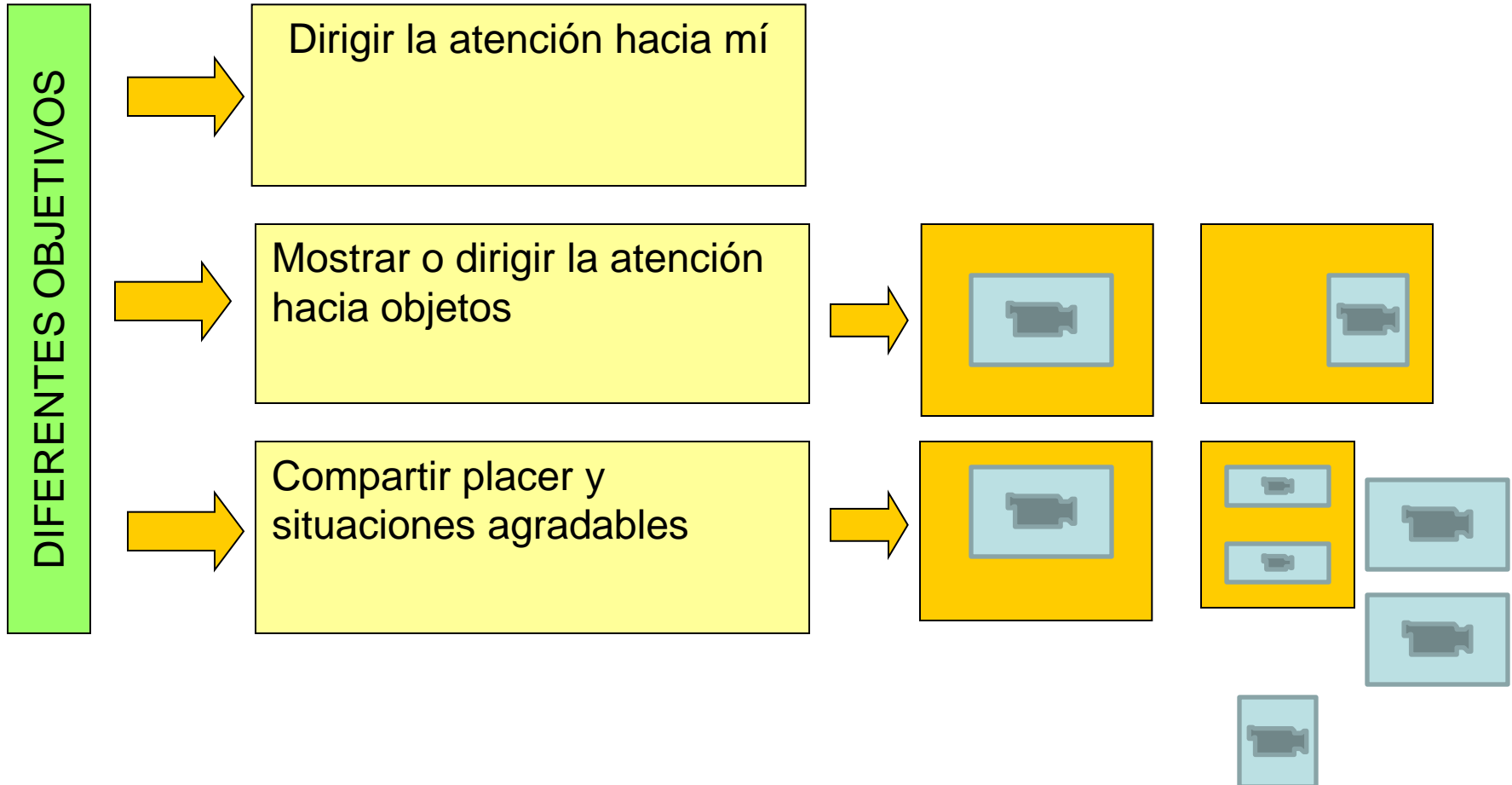
Dirigir la atención hacia lo que estoy haciendo. También para controlar y mantener la atención durante las interacciones

Mostrar objetos o dirigir la atención hacia objetos

Compartir placer y situaciones agradables



# ATENCIÓN CONJUNTA



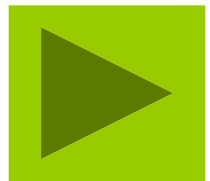


**I R I D I A**

Consultores  
en discapacidad

# atención conjunta

- **JUGUETES Y OBJETOS DE SU INTERÉS**
  - Fuera de su alcance, a la vista: posters, juguetes en estanterías
  - Que pueda jugar con ellos, a su alcance
- **“ESPECTÁCULOS” DE SU INTERÉS QUE SE PROLONGUEN POR UN TIEMPO Y QUE ESTÉN FUERA DEL ALCANCE**
  - Pompas y otros juguetes interesantes (juguetes de cuerda, marionetas...)
  - Juguetes llamativos
  - Sucesos imprevistos placenteros, positivos





**IRIIDIA**

Consultores  
en discapacidad

SOCIAL	COMUNICACIÓN	CONDUCTA
<b>Orientación social</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Mirada / atención a las personas</li><li>- Respuesta al nombre</li></ul>	<b>Comunicación</b> <ul style="list-style-type: none"><li>-Funciones comunicativas</li><li>-Frecuencia de comunicación espontánea</li><li>- Coordinación conductas no verbales</li></ul>	<b>Alteración sensorial</b>
<b>Afecto</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Expresiones afectivas dirigidas</li><li>- Compartir el placer</li></ul>	<b>Gestos comunicativos</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Cantidad, variedad, complejidad y uso</li><li>- Señalar (función, distal)</li><li>- Dar y mostrar (función)</li></ul>	<b>Cta. estereotipada</b>
<b>Atención conjunta</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Responde</li><li>- Inicia</li></ul>	<b>Lenguaje</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Complejidad sintáctica</li><li>- Frecuencia de uso</li><li>-Alteración en el habla</li><li>- Ecolalia</li><li>- Lenguaje estereotipado / idiosincrásico</li></ul>	<b>Obsesiones / rituales</b>
<b>Interacción social</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Inicia (cualidad)</li><li>- Responde (cualidad)</li><li>- Reciprocidad</li></ul>	<b>Juego</b> <ul style="list-style-type: none"><li>Juego funcional</li><li>- Juego simbólico (muñeco como agente, sustitución de objetos, complejidad)</li></ul>	<b>Intereses restringidos</b>



**IRIIDIA**

Consultores  
en discapacidad

# ORIENTACIÓN SOCIAL

## QUÉ DEBEMOS ANALIZAR

### MIRADA SOCIAL

Orientarse a los eventos y estímulos sociales

### ATENCIÓN A LA VOZ

Orientarse de forma natural cuando se escucha la voz de la gente.

### RESPUESTA AL NOMBRE

Girarse y mirar a los ojos cuando oye su nombre

## QUÉ ES MÁS ESPERABLE EN LOS T.E.A

- Atiende menos a los estímulos sociales: mirar a las personas , lo que hace la gente...
- Mira menos a la cara y por menos tiempo
- Contacto ocular atípico

- No atiende cuando se dirigen a él para charlar
- No observa a la gente que habla

- No atiende o hay que insistir mucho para que atienda, cuando le llamas por su nombre



**IRIIDIA**

Consultores  
en discapacidad

# EMOCIONES

## QUÉ DEBEMOS ANALIZAR

### COMPARTIR EL AFECTO POSITIVO

Sonrisas y expresiones de afecto de forma dirigida con la mirada

### SONRISA RECÍPROCA

Respuesta a las sonrisas y comentarios agradables del adulto. .

### EXPRESIONES FACIALES DIRIGIDAS

Variedad de expresiones faciales y la forma de dirigirlas.

## QUÉ ES MÁS ESPERABLE EN LOS T.E.A

No compartir o dirigir las emociones hacia los demás, o hacerlo de forma poco natural.

Menos respuestas y reciprocidad ante los inicios positivos de los adultos

Menor expresividad, menor ajuste al contexto y expresiones faciales menos dirigidas





IRIIDIA

Consultores  
en discapacidad

# EMOCIONES

## SITUACIONES DIÁDICAS vs TRIÁDICAS

En las situaciones diádicas solamente se encuentran el niño y el adulto, mientras que en las triádicas aparecen objetos de por medio. En las situaciones diádicas suele haber contacto físico y movimientos corporales.

## QUÉ ES MÁS ESPERABLE EN LOS T.E.A

Disfrutan de las situaciones diádicas y de los juegos físicos. Puede haber expresiones emocionales pero suelen ser poco orientadas. En situaciones triádicas se orientan mucho menos a las personas y peor coordinación.



IRIIDIA

Consultores  
en discapacidad

# INTERACCIÓN SOCIAL RECÍPROCA

## QUÉ DEBEMOS ANALIZAR

La **reciprocidad**  
durante las  
interacciones

La cualidad de los  
**acercamientos** del  
niño

La cualidad de las  
**respuestas** del  
niño hacia las  
propuestas del  
adulto

## QUÉ ES MÁS ESPERABLE EN LOS T.E.A

Menos  
bidireccionalidad, ,  
menos  
reciprocidad.

Peor coordinación en  
el uso de estrategias  
no verbales. Mayor  
uso instrumental del  
adulto

Pocas respuestas  
o respuestas  
lentas o ignorar



**IRIIDIA**

Consultores  
en discapacidad

SOCIAL	COMUNICACIÓN	CONDUCTA
<b>Orientación social</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Mirada / atención a las personas</li><li>- Respuesta al nombre</li></ul>	<b>Comunicación</b> <ul style="list-style-type: none"><li>-Funciones comunicativas</li><li>-Frecuencia de comunicación espontánea</li><li>- Coordinación conductas no verbales</li></ul>	<b>Alteración sensorial</b>
<b>Afecto</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Expresiones afectivas dirigidas</li><li>- Compartir el placer</li></ul>	<b>Gestos comunicativos</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Cantidad, variedad, complejidad y uso</li><li>- Señalar (función, distal)</li><li>- Dar y mostrar (función)</li></ul>	<b>Cta. estereotipada</b>
<b>Atención conjunta</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Responde</li><li>- Inicia</li></ul>	<b>Lenguaje</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Complejidad sintáctica</li><li>- Frecuencia de uso</li><li>-Alteración en el habla</li><li>- Ecolalia</li><li>- Lenguaje estereotipado / idiosincrásico</li></ul>	<b>Obsesiones / rituales</b>
<b>Interacción social</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Inicia (cualidad)</li><li>- Responde (cualidad)</li><li>- Reciprocidad</li></ul>	<b>Juego</b> <ul style="list-style-type: none"><li>Juego funcional</li><li>- Juego simbólico (muñeco como agente, sustitución de objetos, complejidad)</li></ul>	<b>Intereses restringidos</b>



**IRIIDIA**

Consultores  
en discapacidad

# IMAGINACIÓN Y JUEGO

## USO DE LOS OBJETOS/JUGUETES

### JUEGO MOTOR

- Solitario
- Social
- Juego motor con objetos

### JUEGO FUNCIONAL

- Con objetos (pelota, coches...)
- Con utensilios de la casa
- Con miniaturas

### JUEGO SIMBÓLICO

- Sin objetos
- Con objetos: sustituye objetos / inventa objetos / atribuye propiedades ficticias

### CREACIÓN DE GUIONES

### JUEGO SIMBÓLICO VARIABLES RELEVANTES

- Complejidad simbólica
- Muñecos como agentes
- Sustitución de objetos
- Variedad / espontaneidad
- Complejidad de las secuencias creadas

