

3

EDUCAUTISME

MODULUA:
JOKAERA-ARAZOAK

Egileak:

Ghislain Magerotte

Véronique Houchard

Monique Deprez

Frédérique Bury

Catherine Magerotte

AURKEZPENA

Pertsona minusbaliatuen integrazioaren eta martxan jarritako Hezkuntza Erreformaren filosofiak aldaketa garrantzitsuak bultzatu ditu azken urteotan Euskal Autonomia Erkidegoko hezkuntza-sisteman. Horrela, hezkuntza-behar bereziak dituzten eta ohiko ikastetxeetan ikasten duten ikasleen gero eta handiagoa den kopurua eta eskola-elkarteak, irakasleek, familiek, elkarteek eta Administrazioak kalitatezko arreta bat emateko hartutako konpromisoa azpimarra daitezke.

Ildo honetan, Hezkuntza, Unibertsitate eta Ikerketa Sailak kontuan hartu du hezkuntza-behar bereziak dituzten ikasleei hezkuntza-erantzun on bat emateko eta irakasleei gizarte-joera berriekin eta aurrerapen eta ezaguera zientifiko berriekin bat datozen hezkuntza-baliabide eta ikasmaterialak eskaintzeko beharra.

Helburu horrekin, Pedagogi Berrikuntzarako Zuzendaritzak partaidetza aktiboa bultzatu du Europako Batasunak sustatutako, helburu gisa hezkuntza-behar bereziak dituzten pertsonen integrazioa duten eta irakaslearen prestakuntza errazten duten programetan. Hauek dira hain zuzen ere minusbaliatuen aukera-berdintasunerako HORIZON Programaren komunitate-ekimenaren oinarri diren helburuak. Ekimen honen barruan, EDUCAUTISME proiektuak garrantzi berezia dauka, autismoa eta garapenaren bestelako nahasteak dituzten ikasleei laguntzen dieten profesionalen trebakuntza eta prestakuntza Sail honek bere gain hartutako konpromisoetariko bat izan baita.

EDUCAUTISME proiektuan parte hartzeak Europako Elkarteko beste herrialde batzuekin esperientziak eduki eta trukatzeko aukera dakar. Horrez gain, autismoa eta garapenaren bestelako nahasteak dituzten pertsonen laguntzan dugun hezkuntza-esperientziaren berri ematea eta autismoa duten pertsonen zuzendutako hezkuntzaren esku-hartzean izan diren ezaguera eta ikerketarik berrienak biltzea ahalbidetzen du. Eta hori guztia, funtsean praktikoa den eta, beraz, hezkuntzako profesionalen lana garatzen deneko egoera berezietara erraz egokitu daitekeen ikuspegi batetik.

Zentzu honetan, Pedagogi Berrikuntzarako Zuzendaritza honen helburuetariko bat autismoa eta garapenaren bestelako nahasteak dituzten ikasleen hezkuntza-arretan inplikaturik dauden Euskal Autonomia Erkidegoko profesionalen esperientziaren ekarpena bideragarri egitea izan da. Ekimen hau burutzeko lan-taldeak prestatu izanari esker, autismoa duten ikasleei laguntzen dieten profesionalen prestakuntzari lotutako EDUCAUTISME Programa osatzen duten Modulu-tariko bi gure Erkidegoko profesionalak landu dituzte.

Hezkuntza, Unibertsitate eta Ikerketa Sailaren eta Pedagogi Berrikuntzarako Zuzendaritza honen asmoa, hemen aurkezten ditugun eta aurrerago eskainiko ditugun materialak hezkuntzan konprometitutako profesionalentzat, familientzat eta elkarteentzat lagungarriak izatea eta hezkuntza-behar bereziak dituzten ikasleei kalitatezko erantzun bat eskaintzeko irakasleen lana erraztea da.

Edurne Gumuzio Añibarro
Pedagogi Berrikuntzarako Zuzendaria

EDUCAUTISME

ZERGATIK?

EDUCAUTISME izeneko Proiektuaren asmoa, Autismoari lotutako Europako profesionalen prestakuntza-beharrei erantzutea da, prestatzaileen kalitateari nahiz zuzeneko arretarako pertsonalari dagokionez. Norbanakoaren garapenean oinarritutako hezkuntza-ikuspegi global eta indibidualizatu batetik abiatzen da eta bere helburua Autismoa duten pertsonen eta beren familiaren bizi-kalitatea hobetzea eta beren komunitatean ahalik eta partaidetzarik handiena izan dezaten sustatzea da.

NORENTZAT?

EDUCAUTISMEko prestakuntza-moduluak, herrialde desberdinen eta bertako baldintzen arabera aldakorra den talde heterogeneo bati zuzenduta daude: Autismoa duten pertsonentzako Zerbitzuetako arduradunak eta laguntzarako pertsonala, psikologian, pedagogian, gizarte-lanean edo medikuntzan lizentziatuak, eta zuzeneko arretarako profesionalak (irakasleak, hezitzaileak, lantegiko maisu-maistrak eta abar), egunero adin guztietako bezeroekin lan egiten dutenak hain zuzen ere.

Ikuspegi praktikoa duten modulu hauek hasierako prestakuntzarako nahiz etengabeko prestakuntzarako erabil daitezke. Hasiera batean moduluak senideentzat diseinatuta ez badaude ere, beren orientazio funtzionalari esker guraso askorentzat baliagarriak izango dira.

NOLA?

Prestakuntza-moduluak hezitzaile, ikertzaile eta gurasoekin osatutako nazioarteko talde batek landu ditu. Gaur egun izaera esperimentalak dute eta erabileraren esperientziatik abiatuta jarraipen-taldeari iristen zaizkion iradokizunen arabera aldatu ahal izango dira.

Moduluek ondoko alderdiak barne hartzen dituzte:

- **A MODULUA:** Autismoarekiko sentsibilizazioa.
- **B1 MODULUA:** Medikuntza-alderdiak.
- **B2 MODULUA:** Hezkuntzaren esku-hartzea.
- **C1 MODULUA:** Lehen haurtzarora (0 urtetik 3^{ra} bitartean)
- **C2 ETA C3 MODULUAK:** Haurtzarora (3 urtetik 6ra eta 6tik 12ra bitartean).
- **C4 ETA C5 MODULUAK:** Nerabezarora eta heldutasun-adina.
- **C6 MODULUA:** Gizarte-ingurunearen ekintza eta baliabideen koordinazioaren metodologia.
- **C7 MODULUA:** Ikasmaterialak eta baliabideak Autismoan.

ETA GERO?

Europa-mailako ekintza hau, 1994ko abenduan amaitu zen 1. Horizon Programaren esparruan egin da. Dena den, ikerketan eta praktikan egindako aurrerapenak ez ziren eten 1994. urtearen amaieran.

Horrela, bilakaera hau isladatuko duen moduluen jarraipen bat egitea aurreikusi da. Talde nazionalak beren harremanekin jarraituko dute eta laguntzen jarraitzeko ahaleginak egingo dituzte, Europa-mailako lankidetzaren baten beharra dagoela uste baitute.

Modulu hauen erabiltzaileak, nahi izanez gero, beren herrialdeko arduradunekin edo gainerako koordinatzaileekin harremanetan jarri ahal izango dira.

Gogorarazi beharra dago edozein erabiltzailek aldakuntzak edo hobekuntzak proposa ditzakeela, hau da, ezaguera komun baten eraikuntzan parte har dezaketela, etorkizunean autismoa duten pertsonak eta hauen senideek komunitatearen bizitzan are partaidetza handiagoa izan dezaten.

ETA EUROPA-MAILAKO LANKIDETZA?

EDUCAUTISME izeneko Proiektua ekarpen ugari esker gauzatu ahal izan da:

- Autismoa duten pertsonak eta hauen senideak. Hauek hainbat alditan bildu dira talde nazionalekin.
- Zuzeneko arretarako profesionalak. Moduluen behin-behineko bertsioen esperimentazioan parte hartu dute.
- Proiektuaren sustatzaileak eta talde nazionalak. Beren gogoeta eta lanetan, izpiritu europar batekin egindako moduluen lanketan hartu dute parte.
- Proiektuaren alde aritu diren Horizon programaren koordinatzaile nazionalak eta hauen lana erraztu duten Europako Gizarte Fondoko Unitateak.
- Elkartekideetako Agintari, Ministerio eta Administrazio Publikoak. Proiektua garatzeko beharrezkoak ziren subentzioak eman dituzte.

Hortaz, Proiektuak Autismoari buruzko prestakuntza-modulu hauek lantzen eta prest uzten konprometitutako Europako partaideen energia eta baliabideak batu nahi izan ditu.

SUSTATZAILEAK

Belgika (Flandesko Komunitatea)

Théo PEETERS, Opleidingscentrum Autisme VZW, Laar 61, B-2140 BORGERHOUT/ANTWERPEN

Belgika (Walona-Bruselako Komunitatea)

Ghislain MAGEROTTE, Département d'Orthopédagogie, Université de Mons-Hainaut, 18 place de Parc, B-7000 MONS.

Espainia (Euskadiko Komunitate Autonomoa)

Eusko Jaurlaritza. Hezkuntza, Unibertsitate eta Ikerketa Saila. Pedagogi Berrikuntza Zuzendaritza.

Joaquín Fuentes, GAUTENA, Posta-kutxa: 1000, 20080 Donostia.

Frantzia

Michel LAURENT, Directeur des Centres Nationaux de I.A.I.S., 58-60 avenue des Landes, 92150 SURESNES.

Christine PHILIP (CNEFEI) et Bernadette ROGE (Université de Toulouse), Coordinatrices du projet Educautisme.

Grezia

Magda ANTONIADIS, D. Gounari 48, 54622 THESSALONIKI.

Luxenburgo

Armand LEMAL, Institut pour enfants autistiques, rue Antoine Meyer, 33, 2153 LUXENBURGO.

Portugal

Isabel COTTINELLI, Présidente d'APPDA, R. Da Junqueira 218 r/c, 1300 LISBOA.

Erresuma Batua

Rita JORDAN, Lecturer in autism, School & Education, The University of Birmingham, Edgebaston, BIRMINGHAM B 15 2TT.

Stuart POWELL, Educautisme Horizon Projet, School of Humanities and Education, University of Herfordshire, Wall Hall Campus, Aldenham, HERTS WD28AT.

Moduluak frantsesez eta ingelesez jaso nahi dituzten pertsonak CNEFEIrekin harremanetan jarri beharko dute: CNEFEI, 58-60, avenue des Landes, F-92150 SURESNES.

Tel.: (33) 1 41 44 31 00

Fax.: (33) 1 45 06 39 93

Euskarazko eta gaztelaniazko moduluak CEIri eskatuta lor daitezke: Eusko Jaurlaritzaren Argitalpen Zerbitzu Nagusia. Duque de Wellington, 2. 01010 Vitoria-Gasteiz.

Tel.: 945 - 188000

Fax: 945 - 188709

AURKIBIDEA

LEHENENGO ATALA: IRAKASLEAK ERABILTZEKO ESKULIBURUA

BIGARREN ATALA: MODULUA

1. UNITATEA: NOIZ ESKU HARTU BEHAR DUGU?
2. UNITATEA: JOKAERAREN ANALISI FUNTZIONALA EDO HASERREAREN ARRAZIOIAK
3. UNITATEA: ZER EGIN? ESKU HARTZEKO ESTRATEGIAK
4. UNITATEA: EBALUAZIOA

HIRUGARREN ATALA: ERANSKINAK

EDUCAUTISME

JOKAERA-ARAZOAK

(LEHENENGO ATALA)

IRAKASLEAK ERABILTZEKO ESKULIBURUA

LEHENENGO ATALA: IRAKASLEAK ERABILTZEKO ESKULIBURUA

1. SARRERA

2. TESTUINGURU TEORIKOA

3. MODULUAREN AURKEZPENA

1. UNITATEA
2. UNITATEA
3. UNITATEA
4. UNITATEA

4. IRAKASLEARENTZAKO PROPOSAMENAK

1. SARRERA

Eskuartearen duzuen material honek, pertsona autistengan somatzen diren jokaera-arazoen tratamenduan esku hartzen duten irakasleak prestatzeko bidea emango du. Modulua honelaxe antolatuta eta osatu dugu:

- Unitate bakoitza egoera zehatz bat emanez hasi dugu, hau da, landuko den gaia argitzen lagunduko duen adibide bat ageri da hasieran. Sarrera grafiko horrek unitate bakoitzean zehaztu diren helburuak hobeto ulertzen lagunduko du.
- Helburuek unitatea amaitzen denerako ezagutu eta barneratu behar dituzuen gaitasunak zein diren erakutsiko dizute.
- Ondoren, unitatearen edukia, irakatsi nahi den materia, duzue. Ahalik eta erakargarriena egiten eta arlo hau jorratu behar duten adituen kezka nagusiak bertara biltzen ahalegindu gara. Gai hau, gainera, autista diren nerabe edo helduek izan dituzten esperientzien adibideak emanez osatu dugu. Gure asmoa ez da izan ikasturte akademiko bat aurkeztea, ez horixe; aitzitik, arlo honetan izan ditzakegun arazoei ahalik eta erantzunik errealistena ematen saiatu gara.
- Unitate bakoitzean landu den edukiaren laburpena ere egin da eta gogoratu beharreko puntu nagusiak jaso dira berorren bidez.
- Ariketen bidez, ebaluaziorako bide egokiak ere ezarri dira, horrek, ikasten ari direnei barneratu dituzten gaitasunak aztertzen lagunduko baitie. Eskuliburuaren amaiera aldera dituzue ariketa horien erantzun zuzenak.

2. TESTUINGURU TEORIKOA

Modulu hau osatzerakoan, autisten jokaera-arazoen esparruko bi ikuspegi hauek hartu dira kontuan: hezkuntzaren ikuspegia eta ikuspegi ekologikoa.

- a) Hezkuntzaren ikuspegia, ikaskuntzaren bitartez jokaeraren arloko arazoak modu eraginkorrean landu daitezkeela uste dugulako hautatu dugu. Azken finean, jokaera-arazo ugari ikaskuntzaren arloko arazo dira eta irakaskuntzaren metodoak eta baldintzak egokitzuz gero desager daitezke. Bestalde, jokaera “zail” ugariren jatorria pertsona autistaren komunikaziorako ezintasuna da: arreta modu egokian eskatzeko ezintasuna, bere premiak zein diren jakinarazteko ezintasuna, aginduak ulertzeko ezintasuna... Jokaera hauek guztiak hobe daitezke, komunikatzen irakasten badiegu.
- b) Ikuspegi ekologikoa, jokaera-arazoen ebazpena hein batean pertsona autistaren bizitzaren funtzioaren ulermenaren baitan dagoelako hautatu dugu. Jokaera bakoitzaren kasuan, betetzen duen funtzioa zein den aztertu beharko da, baina inguruko faktore anitzak ere kontuan hartu beharko dira, noski. Horrexegatik hautatu dugu ikuspegi ekologikoa, ikuspegi honek jokaeraren baitan eragina izan dezaketean inguruko faktoreak aintzat hartzen dituelako. Inguru hori, ordea, zentzu zabalean ulertu behar dugu (inguru fisikoa, gizarte-harremanak, arrazoi biologikoak, gertakari bereziak, bizi-kalitatearen baitan eragina duten faktoreak...).

HORNER-en ikuspegia ere (1990), gure inspirazio-iturrietariko bat izan da. Ikuspegi honen arabera, jokaera-arazoak inguruarekin dituzten erlazioak eta pertsonaren beraren ikuspegia kontuan hartuta ulertu behar dira. Jokaera-arazoak ez dira agertzen atzerapen mentala dutelako edota garapen-arazoren bat dutelako. Pertsonaren premiaren bati erantzuten diote, pertsona horrek ez baitu premia hori adierazteko modu egokirik bilatzen. Beraz, ekintza honen helburua ez da izango jokaera baztergarri bat saihestea soilik; aukera eraginkorragoak garatzeko asmoz, bere egitura eta funtzioak ulertzea ere helburu izango du. Izan ere, jokaeraren analisisa ezin da egin jokaera hori agertu den inguruaren analisitik bereizita.

- c) Argi eta garbi adierazi nahi dugu jokaera-arazoez ez dutela beti pertsonaren baitan funtzio bera betetzen. Jokaera batek une jakin batean funtzio zehatz bat izan dezake eta beste une batean, berriz, beste bat. Gainera, nahitaezkoa da nolabait ere lotuta dauden jokaerak zein diren argi izatea, bai kronologikoki lotuta daudenean (“eskalada”: egoera zehatz batean, pertsona horrek gero eta jokaera baztergarriagoak izango ditu, baina guztien funtzioa bera izango da, harik eta lortu nahi duen erantzuna lortzen duen arte; jokaera horien ordena, gehienetan, aurreikus daiteke), eta baita beren funtzioaren arabera lotuta daudenean ere (jokaera ugari funtzio bera izan dezake, baina testuinguru desberdinetan agertzen da bata edo bestea; jokaera-kateak dira).
- d) Jokaera-arazoen ebazpena, pertsona autistaren bizi-kalitatearen esparruan kokatzea behar-beharrezkoa dela uste dugu. Esku-hartzeetan, beraz, pertsonaren duintasuna beti errespetatuko da eta bere ikuspegia ere kontuan hartuko da. Jokaera-arazoez inguruan ondorio mingarriak izan baditzaizkete ere, horrelako pertsonak dituzten zailtasunen adierazgarri dira eta halaxe landu behar dira. Esku-hartzeak ez dira soilik jokaera-arazoetan oinarrituko, honakoak ere kontuan hartuko dira, hots: pertsonaren bizi-baldintzak hobetzea (inguruaren egokitzapena), bere ingurua hobeto ezagutzen lagunduko dioten ikaskuntza egokien garapena, familiaren edo lanbidearen inguruko jarreraren egokitzapena...

3. MODULUAREN AURKEZPENEA

Moduluan gauzatuko den lan egiteko ikuspegiak, pertsona autistaren sintomak, zailtasunak eta horren ondorioz dituen jokaera-arazoak erlazionatuko ditu, eta horixe azaltzen zaigu SARRERAN ere. Nahasteen prebentzioan eta pertsonaren errespetuan oinarritutako ekintza positiboek ekiteko beharra ulertzea gidatuko du irakurlea. Esku hartzen dutenei, autistak pertsona direla eta entzunak izateko eskubidea dutela kontuan har dezaten eskatu nahi diegu. Eta pertsona hauek kalitatezko bizitza, bizitza osoa, bizitzea merezi duena, izan dezaten laguntzera animatu nahi ditugu.

Esparru teoriko hori ez dugu oso sakonki landu modulu honetan, nahiz eta ibilbide honetan eragin zuzena duen: izan ere, hori ez da lan honen helburua. Informazio osagarria lortzeko honako dokumentuetara jo dezakezue.

“La valorización de los papeles sociales” MONTREUIL, N.; MAGEROTTE, G.; VANEY, L.; ABRASSART, J.B; “La voz de los Padres”, ANAHM, 66. zkia., 1991ko uztaila (faszikulu honen eranskina).

1. UNITATEAN edozein esku-hartzeren abiapuntua zehaztean da. Bertan, esku-hartze zehatz bat egituratzea beharrezkoa den ala ez jakiteko irizpideak formulatzen ikasiko da. Noiz erantzun behar da? Nahastea noiz hartuko dugu larritzat? Esku hartzen hasi aurretik zenbait gauza kontuan hartzea behar-beharrezkoa iruditzen zaigu. Arazorik ez dagoen tokian ez dugu guk arazorik bilatu behar. Horregatik, jokaera arazoak zein diren eta zein ez diren bereizten jakin behar dugu, askotan, halako egoerak autistaren ezaugarri berezien aurrean inguruak erakusten duen intolerantziaren adierazle baino ez baitira izango.

2. UNITATEAN jokaeraren eta jokaera hori agertzen den inguruaren ebaluazioa aztertzen da. Ebaluazioaren bidez, esku-hartzearen gaia lantzen hasiko gara, nahiz eta jokaeraren baitan oraindik zuzenean ezer egin ez. Guk, jokaera-arazo baten aurrean modu erreaktiboan erantzuteko bidea emango duten ereduak saihestu nahi ditugu: “jotzen banau, honakoa egin behar dut; norbaiti hozka egiten badio, hauxe egin behar da...”). Halako jarrerak ez dira debekatu behar, baina esku-hartzeen alderdi txiki bat baino ez dute osatzen. Ez dugu sintomak soilik kontuan hartuta (jokaera-arazoak) erantzungo, jokaera horrek pertsonaren bizitzan zer esan nahi duen ere aintzat hartuko dugu. Horrelako jokaerak zergatik agertzen diren edota bere funtzionamenduaren logika zein den jakiten saiatuko gara. Arrazoiak ez dira beti begien bistan argi eta garbi azaltzen. Zenbait kasutan garbi ikusten dira (adibidea: telebista itzali dut eta oihuka hasi da). Horrelako egoerak ez dira oso atseginak, baina badute abantaila bat: arazoa zein den garbi ikusten dugu. Halako egoerak jasatea zailagoa da, ordea, ingurukoek jokaera horien eragileak zein izan diren jaso ezin dutenean, jokaera horiek ezin auresan daitezkeenean eta konplexuak direnean. Kontua ez da soilik arazoa koantifikatzea (maiztasuna, iraupena...). Jokaeraren testuinguruaren argazki orokorra egin behar da. Zein da halako jokaerak dituen pertsona horren bizimodua?

Erreakzio desegokia zuzenean zein aurrekarik bultzatu duen bilatzea ez da nahikoa guretzat. Erreakzioa, agertu den inguru zabalaren testuinguruan kokatuko dugu berriro ere: erreakzioa aldatu egin daiteke pertsonaren egoeraren arabera, hau da, adibidez, nekatuta dagoen edota familiako arazoan ondorioz antsietatea duen kontuan hartuta.

Jokaerak eta hauen ingurua aztertzeko bidea emango duten baliabideak proposatu dizkizuegu. Lehenengo analisi funtzionalaren elkarrizketa-gida izango da eta gero etorriko dira behaketa-koadroa eta testuinguruaren aldaketa sistematikoa.

Elkarrizketa-gida O'NEILL eta beste zenbaitek aurkeztutakoan (1990) oinarrituta dago. Dena den, egile hauen bertsioa aldatu egin dugu. Gertakari ekologikoak hiru kategoriatan banatu ditugu: aldagai biologikoak, hezkuntza-aldagaiak eta gizarte-aldagaiak. Aldagai biologikoen atalean honako puntuak gaineratu dugu: "pertsonek ondo ikusten eta entzuten al du?". Gizarte-aldagaietan, errefortzu-eragilearen inbentarioari aipamen bat egin diogu (L'ABBE eta MARCHAND, 1984). Honako puntuak erantsi diogu: pertsona horrek objektu pertsonalik eta beroriek gordetzeko leku egokirik ba al du?". Gizarte-aldagaiak berriro jaso eta zehaztu egin dira. Gainontzeko aldagaietan hauxe gaineratu dugu: "pertsonek autistaren bizitza nahastu duen ezer berezirik gertatu al da?".

Jokaeren eta beren ingurunearen analisiaren ikuspegi hori kontuan hartuta, honako lana irakurtzeko aholkua eman nahi dizuegu: "El análisis del comportamiento. Un enfoque evolutivo multidimensional", L'ABBE eta MORIN, Bahaviora, Brossard, 1992.

Elkarrizketa-gidan, autistaren jokaerari buruzko galderak bildu dira. Gida honen helburua, jokaera-arazoak berriro ere autistaren bizitzaren testuinguruan kokatzea eta bere funtzioak bereiztea izango da. Zertarako erabil genezake galde-sorta hau? Oro har, galde-sorta honetan parte hartzen duten pertsonak lehenengotik oso luze irizten diote. Oso luzea eta galdera guztiei erantzutea nahiko zaila dela ematen du, are gehiago berehalako erabilgarritasuna zein izan daitekeen somatzen ez dugunean. Gainera, egia da ezingo dugula berau berehala erabili. Baina arazoa zehaztasun osoz deskribatzea eta arrazoiak bilatzea esku-hartzearen esparruan baztertu ezin den etapa dugu. Bide hori oztopatzen bada, desegokiak izan daitezkeen eta arazoari hein batean edo aldi baterako soilik erantzun dioten esku-hartzeak bideratzeko arriskua izango da. Horretaz gain, jokaeren funtzioak bilatzen ez badira, behar bezalako esku-hartzeak ez egiteko eta, ziurrenik ere beste modu batera (sintomak aldatzea), arazoa berriro agertaraziko duten bideak bultzatzeko arriskua izango da.

Behaketa-koadroa, jokaerei buruzko informazioa biltzeko aukera emango duen beste baliabide bat da. Koadro hau oso interesgarria izan daiteke, aurrez jokaera bakoitzaren agerpenaren testuingurua idazteko toki jakin bat zehazten badugu. Gainera, behaketa hori egiten ari direnek, "a priori", behatu berri dituzten jokaeren funtzioei buruzko hipotesiak formulatu ahal izango dituzte. Behaketa horien sintesiak, analisi funtzionalak agian bilduko ez zituen ezaugarriak agertaraziko ditu askotan.

Koadro hau erabili behar duenak, nola erabili ikasi beharko du, baina teknika ikasten duenean, denbora gehiago izatea eta kalitatezko behaketak egitea lortuko du zalantzarik gabe.

Behatzaileek arlo honetan beren jokabidea zein izango den zehaztuko dute eta zenbait puntutan ados jarri beharko dira (behaketa-aldien iraupena...); beren behaketei buruzko informazioa elkarren artean trukatzeko ere oso interesgarria izan daiteke.

Unitate honetan, testuinguruaren manipulazio sistematikoaren teknika ere landuko dugu. Honek jokaeren funtzioaren hipotesia sendotu edo egiaztatze bidea emango digu. Kasu honetan, egoera artifizial bat osatuko da, hala, jokaera-arazoaren agerpena bultzatzeko eta beronen eragileak egiaztatze.

3. UNITATEAN batez ere esku-hartzea landuko da. Esku-hartzeak, beti, analisi funtzionalean eta behaketan agertu diren jokaeren funtzioetan oinarrituko dira. Hiru ardatz hauen inguruan aztertuko dira: inguruaren analisia, gaitasun berrien ikaskuntza eta jokaeran baitan zuzenean eragiten duten ekintzak (halakorik agertzen bada behintzat). Esku-hartze horietan beti errespetatuko da pertsona eta errepresiorik gabeko ikusmolde positiboek lehentasuna emango zaie. Nolako eraginkortasuna duten aztertzeko, esku-hartze horiek behin eta berriro ebaluatu beharko dira, noski. Zalantzak sortzen badira, premiei behar bezala erantzuten ez bazaie, berrikusi eta egokitu egin beharko dira.

4. UNITATEAN azken ebaluazioa egingo da eta bideo gisa aurkeztu da. Jokaera-arazo bat azaleratzen duen zati bakoitzari galderak eta erantzun zuzenak dagozkio.

4. IRAKASLEARENTZAKO PROPOSAMENAK

Irakaslearentzat erabilgarria izan daiteke ikaskuntza martxan jarri aurretik parte hartuko dutenen jarrera zein den ebaluatzea. Guk atariko ebaluazioa egiteko galde-sorta bat proposatu dizuegu; berau ikaskuntzaren amaieran egitea ere proposa daiteke, parte-hartzaileen jarreraren baitan prestakuntza honek zer-nolako eragina izan duen ikusteko.

EDUCAUTISME. Jokaera-arazoak. Atariko galde-sorta.

Zer da, zure ustez, pertsona autista baten jokaera-arazoa?

Aurre egin behar izan diozun azken jokaera-arazoa zein izan den gogoan al duzu?

Arazo horren aurrean erantzuteko modua pertsonala ala taldean hartutako erabaki baten ondorioa izan da?

“C. jauna, 43 urteko gizona, egunez eta gauez, babesetxe batean bizi da. Bere beharrak adieraz ditzake hitz solteen edo esaldi laburren bidez eta ahoz esaten zaiona nahiko ondo ulertzen du: agindu sinpleak, egunean zehar gertutako denari buruzko informazioa. Gelan guztira lau dira. Egunez, erakundean, jarduera edo lantegietan parte hartzen du, nahi duenean, noski. Duela pare bat urte iritsi zenetik, C. jaunak bere jokaera agresiboarekin gainontzekoak beldurtu egiten ditu: jo egiten ditu ingurukoak (buruan kolpeak ematen dizkie), astindu egiten ditu eta lurrera botatzen. Norbaitek erasoari erantzuten badio, oihuka hasten da, bere buruari muturrekoak ematen dizkio eta bere burua hormaren kontra boteaz kolpeak hartzen ditu. Horrelako jokaerak egunean behin edo bi aldiz izaten ditu, batez ere jarduerak amaitu direnean eta bere tokira itzultzen denean.”

Kasu honetan, zein da zure ustez halako joerak saihesteko irtenbiderik egokiena?

Bakarrik uztea, lasaitu dadin hitz egitea, psikologo batengana eramatea, medikuen iritzia eskatzea, gustatzen zaion zerbait gehiago ez ematea, pasatzen zaion arte uztea, bere familiarekin hitz egitea, fisikoki helduta edukitzea, errieta egitea, berarekin zorrozkiago jokatzeko, hori zergatik egiten duen galdetzea, besteei barkamena eskatzeko esatea, berak besteei egin diena berari egitea, lana ematea, beste zerbait...

Zure iritziz, autistek zergatik izaten dituzte jokaera-arazoak?

Atentzioa emateko, aspertu egiten direlako, zirikatzeke, zerbait ulertzen ez dutelako, aspertu egiten ditugulako, zerbait egin nahi izaten dutelako, mina dutelako, besteak baino agresiboagoak direlako, gauzak adierazten ez dakitelako, mugarik bereizten ez dutelako, nahi dutena ez dutelako, mizke hazita daudelako, azkarrago nekatzen direlako, beldur direlako, beste arrazoiren batengatik...

EDUCAUTISME

JOKAERA-ARAZOAK

(BIGARREN ATALA)

MODULUA

BIGARREN ATALA: MODULUA

SARRERA

1. UNITATEA: NOIZ ESKU HARTU BEHAR DUGU?

1. LEHENTASUNAK EZARTZEA
2. JOKAERAREN NAHASTE BAT LEHENTASUNA ESKATZEN DUEN ARAZO GISA HARTU BEHAR OTE DEN JAKITEKO IRIZPIDEAK
 1. LABURPENA
 2. EBALUAZIOA

2. UNITATEA: JOKAERAREN ANALISI FUNTZIONALA EDO HASERREAREN ARRAZIOIAK

SARRERA

1. IKASKUNTZA-ARAZO ALA EGOKITZE-ARAZO?
2. ELKARRIZKETA-GIDA
3. ZUZENEKO BEHAKETA
4. INFORMAZIOAREN SINTEZIA
5. TESTUINGURUAREN ALDAKETA SISTEMATIKOA
6. LABURPENA

3. UNITATEA: ZER EGIN? ESKU HARTZEKO ESTRATEGIAK

1. ESKU HARTZEKO ESTRATEGIA BAT EDO BATZUK HAUTATZEA
2. ZER EGIN JOKAERA-ARAZOA AGERTZEN DENEAN?
3. ZER EGIN PERTSONA BERE EKINTZA-PROGRAMAN MODU AKTIBOAN INPLIKATUTA SENTI DADIN?
4. ESKU-HARTZE BATEN ORGANIGRAMA
5. EBALUAZIOA

4. UNITATEA: EBALUAZIOA

ONDORIOAK

BIBLIOGRAFIA

“Pertsona batek, egoera berdinetan guk bezala jokatzeko ez duenean, guk izango genituzkeen erreakzioak ez dituenean, jokaeraren nahastea duela esaten da. Baina hori pertsona horren egoera ez ongi ulertzeak, ikaskuntza egokien faltak, ingurura ez egokitzeak, eragin dezake”.

(Ritvo eta Laxer, 1983)

1. SARRERA

“Lydie 25 urteko neska gazte autista da. Nahiko autonomoa da eta elkarrizketa sinpleetan parte hartzeko gai da. Duela bi urtetik egoitza batean bizi da eta, bertan, eskulanean bidez bere buruari balio handiagoa eman diezaion saiatzen dira hezitzaileak. Gauzak enbalatzen oso abila da: oso arretatsua eta txukuna da. Gailetak egiten dituzten herriko lantoki batean lanpostu bat eskaintzea ere pentsatu dute.

Baina, gaur egun, lantegiko nagusiak ez du ideia hori gogoko; gainera, lagundu nahi badu ere, badirudi Lydie ere ez dagoela lantegiko lanaren eskaerak betetzeko oso ondo prestatuta. Ia egunero izaten du amorraldiren bat edo beste, aurpegia eta besoak atzamarkatzen ditu eta hurbiltzen zaion edonori ostikoak ematen dizkio. Halako jokaerak desagertuko balira, Lydie prest legoke horren gustuko litzaiokeen lanpostu hori betetzeko.”

Jokaeraren nahasteak dituen pertsona autista bat nekezago onartuko da eskola, lanbide eta komunitatearen esparruetan. Baina pertsona hauek ere, gutariko bakoitzak bezala, eskubidea dute bizitza interesgarria eta gero eta balio handiagoa emango diena bizitzeko. Baina zaila izango da benetan kirol elkarte bateko jardueretan parte hartzea, gainontzeko jokalariei eraso egiten dienean.

Guztiok dugu arriskua inguruan ditugun pertsonen jokaera-arazoak, eta baita geuk izan ditzakegunak ere, sofritzeko. Gutariko bakoitzak bere buruaren kontrola gal dezake eta jokaera agresiboak, kontrola ezin dituen emozio-deskargak (barre-algarak nahiz malkoak), moldatu gabeko jokaerak (bakarka hitz egitea, tikak) izan ditzake. Hizkera arruntean, haserretu egiten garela, geure barrua hustu dugula, eta abar esaten dugu. Zorionez, halako jokaerak oro har pasa egiten dira eta beroriek azaltzeko gai izaten gara: “Haserre nengoen halakorekin hau egin zidalako... Ezin dut eskatzen dudana ez lortzea jasan... Aspaldian oso sentibera nabil, lanean ere arazoak baititut... Buruan gauza gehiegi dut eta horrek urduri jartzen nau...”. Estresak nolabait ere pertsonaren mugak gainditu egiten dituela konturatzen gara, honengan ohikoak ez diren jokaerak somatzen ditugunean. Jokaera gizakiak bere ingurura egokitzeko duen indizeetariko bat da.

Badakigu, halaber, edozein gizon edo emakumeren jokaeraren baitan eragin zuzena izan dezaketela desordena organikoak: gaixotasunek, nekaldiek, sendagaiak hartu beharrak, goseak, minak... Zuek halako sintomaren bat izango bazenute, egoera horri irtenbidea ematen ahaleginduko zinatekete edota laguntza eskatuko zeniokezte norbaiti (medikuren bati...).

Pertsona autistek ere, noski, jokaeraren baitan eragina duten zorigaitzeko aldaketa horiek ere jasaten dituzten. Beste edonork bezala, hauek ere egunerokotasunaren estresa jasan dezakete; aldaketa organikoek eragina dute hauengan guregan bezalaxe, edota eragin hori larriagoa izan daiteke, hauen sentiberatasuna gurea baino handiagoa izaten baita askotan. Hala ere, ez ditugu gaixotasunaren aurrean ahulagoak balira bezala hartu behar; aldiz, gorputzaren barne-sentsazioak desberdin soma ditzaketela ohartu behar dugu. Oro har, beren arazoei irtenbidea emateko ez dute guk bezala erantzuten. Batzuetan, nahi dutena,

min ematen diena edota saihestu nahi dutena ulertarazteko komunikazio-modu eraginkorrek falta zaizkie. Nola jakinarazi ondokoari gose zarela, hitz egin ezin duzunean eta, leku horretan janaririk ez dagoenez, hatzaz ezer seinatu ezin duzunean? Nola adierazi dendaz denda ibiltzeaz aspertu zarela eta etxera itzuli nahi duzula, hitz egiteko ezagutzen duen modu bakarra besteen esaldia errepikatzea denean? Batzuetan, autistek ez dute ulertzen beraiek zer egitea espero dugun eta ez ulertze horrek estres jasangaitzak sortarazten ditu.

Moldatu gabeko jokaerek, gizarteratzeko eragozpenak sortu ezezik, familiaren bizimoduan edota lanbidearen ingurunean eragiten du. Askotan, nahaste horiek familia bere bizimodua egokitzen derrigortzen dute, hala, arazo horiek murriztu ahal izateko.

- *M.ren etxean, zurgagailua Julie ez dagoenean soilik pasatzen da, zareten aurrean oso sentibera baita.*
- *H.ren etxean beti bero izaten da, Paul-i arropa kentzea nahiz arroparik gabe egotea gustatzen baitaia.*
- *P. familia ez da oporretan kanpora joaten, Xabierrek edozein aldaketaren aurrean oso erreakzio txarrak izaten baititu.*
- *D. andreak etxea bosgarren aldiz dekoratzeari uko egin dio, Judithek lanparak, apaingarriak eta landareak txiki-txiki eginda uzten baititu. Bere bi anaiek beren gela giltzaz itxi behar izaten dute eta gauza guztiak gorde behar izaten dituzte.*

Pertsona autista baten inguruak askotan proba gogorra jasan behar izaten du, beronengan indarkeriazko jokaerak, ohizkanpokoak, agertu direlako eta horrek familiaren bizimoduan, taldean edo ikaskuntzan aldaketa itzelak sortarazi dituelako. Askotan, jokaera-arazoak aspaldikoak izaten dira baina zerbait egin beharra sortzen denean konturatzen gara berorietaz. Agian haurtzaroan onartu egingo ziren halako jokaerak, baina pertsona hazi denean zenbait jokaera jasangaitz bihurtu da. Egoera berri baten aurrean ere sor daitezke halako jokaerak (eskola-aldaketa, etxe-aldaketak...) eta, halakoetan, ohituraren poderioz desagertuko direla pentsatzen da. Batzuetan, autista eta bere ingurua aspaldidanik ari dira sofritzen, ez dakitelako zer egin behar den. Bizimodua erabat aldatzen dute kontrolatu gabeko jokaera agresiboek edo autoagresiboek. Gizarte-bizitza oso zaila egiten da eta pertsonaren bizi-kalitatea izugarri murrizten da.

Gerta daiteke pertsonaren ingurunean arazo horrek jada izugarrizko indarra hartuta izatea eta, horregatik, arazo horietaz inork ez hitz egitea. Azken finean, pertsona hori negatiboki ikusten da, bere balioa murrizten duen etiketa bat jartzen zaio: “agresiboa da oso..., hozka egiten besterik ez daki”. Halako egoeretan ezin izaten diren ongi funtzionatzen duten gauzak ikusi: “joka dabil egun osoan, ezin da beregandik ezer espero, ez du ezer jasaten...”.

Esan dugu lehen ere autistek, guk bezala, jokaeraren arloan nahasteak izan ditzaketela. Batzuen ustez, autismoaren ezaugarrien ondorioz, halako jokaerak hauengan sarriago ager

daitezke. Azter ditzagun laburki autismoaren ezaugarri oinarritzkoenak eta jokaeren baitan izan ditzaketen eraginak.

- Autismoaren ezaugarri nagusienetarikoa komunikaziorako gaitasunaren urritasuna da. Komunikazio-sistema eskasa izateak, mintzaira alde batera utzi eta beste modu batzuk erabiltzera bultzatzen du autista eta, hala, ekintza negatiboak, suntsiketak, agresioak, automutilazioak... erabiltzen ditu maiz.

Bestalde, berak zer egitea espero dugun ez ulertzea ere gerta daiteke, guretzat igortzen zaizkion mezuak oso argiak izan arren. Bestalde, autistak hiztegi zabala, ahoskera egokia eta esaldiak zuzen egiteko gaitasuna erakutsi dezake eta, hala ere, berak zer egitea nahi dugun ez ulertzea gerta daiteke. Frith-ek (1992) zioenez, mezu bat interpretatzeko ez da nahikoa mezua ulertzea, iraganeko eta oraingo testuingurua ere ulertu egin behar dira.

- Gainera, gizarte-harremanetan autistek zailtasun bereziak izan ohi dituzte: beste batekin harremanak izatea berarentzat arazo izan daiteke, honentzat ez du balio mimikak, eta gainontzekoen asmoak ezin ditu aurrez igarri. Hitzezko lengoaiaren azpian dauden seinaleak (ahotsaren tonua, jarrera, keinuak, eta abar) ez dira beti somatzen, ez eta beti ongi ulertzen ere.

Bestalde, autistak oso gutxitan izango dira beste pertsona batek sentitzen duena imajinatzeko gai, haien lekuan jartzeko gai. Beste norbaitekin harremanak izateak, eta are gehiago, ezezagun batekin harremanetan hasteak, egokitze ahalegin itzela egitea eskatzen dio.

Halaber, autistek ez dituzte oso erraz jasaten aldaketak: ezustekoak eta, oro har, aldaketa guztiak, antsietatea sortarazten dieten haustura gisa hartzen dituzte. Inguruan erreferentzia-puntuak izan behar dituzte: erreferentzia espazialak (gauzak non dauden, jarduera bakoitza non egiten den edota nora joan behar duten eta abar jakitea), denborazko erreferentziak (gero zer gertatuko den, halako tokitara noiz joango diren, saioa noiz bukatuko duten eta abar jakitea), gizarte-erreferentziak (ondoan dituzten pertsonak nor diren, norekin lan egin behar duten, eta abar jakitea). Aldaketen bidez erreferentzia horiek galdu egiten dituzte eta zailtasun handiak dituzte erreferentzia-puntu berriak bilatzeko. Berrikuntzak (etxe berria, eskola berria, familiako kide batek alde egitea, adibidez) ulertzeko eta berorietara ohitzeko denbora beharko dute.

- Gertakariak erlazionatzeko zailtasunak izaten dituzte. Hori oso ondo azaltzen du U. Frith-ek (1992), autistaren mundu zatikatuaz hitz egiten digunean. Pertsona, animalia edo gauza bat ikusten dugunean guk orokorki jasotzen dugu eta berehala ezagutzen dugu: txakur bat da, Pierre da, nire laguna, auto bat da... Marc-ek, nire lagunak, orrazkera edo arropak aldatzen baditu, aldaketa horiek egin arren nik ezagutu egingo dut. Niretzako, begi-bistakoa da ikusi berri dudana txakurra eta orain handik honantz datorrena txakur bera dela. Autoa ezagutzeko berdin zait auto horrek ateak irekita edo itxita dituen: autoa da edonola ere. Labetik usain gozoa ateratzen bada, badakit bertan sartu dudana pastel gozoa egiten ari delako dela. Egunez ate joka ari badira, ireki egingo dut, normala irudiko baitzait norbaitek bisitaren bat egitea. Baina demagun ez naizela gogoratzen labean pastel bat sartu dudala; usain gozo hori somatzen dudanean, zer egingo dut? Marc, nire laguna, arropa berarekin baina

aurpegi desberdinarekin etorriko balitz, zer sentituko ote nuke? Guretzat begibistakoak diren gertakarien aurrean arazoak izan ditzakete autistek. Hala, gizaki bat buruaren, gorputzaren, besoen eta abarren multzo gisa har daiteke, hauetariko elementu bakoitza elementu bereizi gisa hartuko baitute. Inguruneko estimuluak gero eta desberdinoak, gero eta bat-batekoagoak, izango dira. Multzo bat osatzeko, autista batek, adibidez, bere solaskidearen jaioteguna jakin beharko du, berarentzat elementu hori ezinbestekoa izango baita ezagutzarako bide gisa, nahiz eta guk datu hori ez dugun aintzat hartzen askotan. Gertakarien artean autistek ezartzen dituzten loturak ez datoz bat, nahitaez, guk ezartzen ditugun loturekin.

- Afektibitate desberdina: pozik gaudela adierazteko, adibidez, barre-algara egin genezake. Baina autistek arazo larriak dituzte beren sentimenduak egokiro adierazteko. Batzuetan zail egiten zaie behar dituzten gauza materialak eskatzea. Eta adierazten zailagoak diren beste gauza batzuk, emozioak kasu, kanporatzeko gaitasun landuagoak behar dira. Ez da erraza barre-algara noiz egin behar den eta irribarre noiz egin behar den ikastea.

Gizarte-baldintza, zein tokitan gauden eta zein pertsona ditugun ondoan, kontuan hartu behar da. Autista batentzat ez da batera argia, dituen sentimenduen ondorioz soilik pozik dagoelako irribarre egin behar ote duen edota sentitzen duena izugarritzko poza den eta poztasun hori beste modu batera adierazi behar ote duen erabakitzea.

- Autistek beren ingurunea ere desberdin hautematen dute. Munduaren alderdi batzuk benetan zoragarriak iruditzen zaizkie eta atentzioa ematen diete, baina, aldiz, elementu horiek beroriek gizon-emakume gehienei ez zaizkie batere interesgarriak irudituko. Grandin-en esperientzia, Frithek kontatu ziguna (1992), oso interesgarria da: “Gogoan dut nola hondarra interes handiz begiratzen nuen, ikertzaile batek mikroskopioz espezimen bat aztertzen duen bezala. Oraindik ere neure burua imajina dezaket xehetasun txikienez ohartzen zen une haietan, hondarrak hatzen artetik nola ihes egiten zuen begira edota ontzi baten tapa jaurtiki eta biraka zenbait iraun zezakeen kalkulaten. Jarduera horiek hartzen zuten nire burua erabat. Jarduera horietan kontzentratzen nituen eta beste guztia ahazten nuen”.

Autistekin bizi direnak askotan ohartuko ziren nola inguruko xehetasunik txikienetan ere interes berezia jartzen duten askotan: islak, ehundurak, soinuak eta forma bereziak. Goragoko maila batera joz, agian gai berezi batzuekiko interesa erakuts dezakete, trenen ibilbidearekiko edota seiluekiko, adibidez. Zaratarik arruntenak jasangaitzak izan daitezke autista batentzat.

Autistek ekintzen osagai sentsorialak oso gogoko izan ditzakete: beren ahotsa entzutea gustatzen zaielako oihu egiten has daitezke, edota papera urratu, soinu hori gustatzen zaileko.

Zergatik izaten dituzte autistek horrenbeste nahaste jokaeraren arloan? Ez dute hala jokatzeko “hori beren nortasunaren ezaugarri delako”. Gure mundu hau ulertzeko benetako arazoak dituzte eta, askotan, gure gizarte-kodeak bitxiak eta ulergaitzak iruditzen zaizkie. Autisten jokaeran izan daitezkeen nahasteak beren zailtasunen, beldurren, beharren eta gogoen adierazleak dira. Komunikaziorik ez dagoenean eta premiak adieraztea jokaeraren

nahasteen baitan dagoenean, pertsonaren ohiko mugak gainditu egiten dira. Autistei lagundu nahi bazaie, guri dagokigu mezu horiek deskodetzea.

Modulu honen helburua, autistekin lan egiten duten profesionalei jokaera-arazoak ulertzen irakastea eta esku hartzeko estrategia egokiak prestatzen laguntzea da. Baina kontu bat zehaztu nahi dugu: esku-hartzeak beti pertsonari bere balioa indartzeko moduan diseinatu dira. Izan ere, autistek kalitatezko bizimodua izan behar dute, gizartean paper aktiboa izan behar dute. Bestalde, gure helburua beren zailtasunak gainditzeko bidea egokia erabiltzen laguntzea izango da.

Lehenengo eta behin, esku-hartzeen esparruan lehentasunak ezarriko ditugu eta esku-hartze bati edo besteari lehentasuna emateko irizpideak zehaztuko. Ondoren, pertsona batek jokaera-arazoak zergatik dituen ulertzen ahaleginduko gara; horixe da, hain zuzen ere, analisi funtzionala. Hirugarrenik, esku hartzeko estrategia nagusiak aztertuko ditugu. Eta, azkenik, jokaeraren nahaste larri hauei dagokienez, zuen ezagutzak eta gaitasunak nolakoak diren jakin dezazuen ebaluazio bat proposatuko da.

Beraz, gure helburua ez da eginiko errezeta batzuk ematea, nahaste bakoitzari aplikatu geniezaiokeen errezeta ematea, aplikatze hutsarekin ondo legokeen bide bat erakustea. Ez dugu bazterrean utzi nahi izan autisten bizimoduari eta esku hartzen dutenei buruzko galdera zehatzei erantzuna emateko aukera, baina guk esku hartzen dutenek erabil ditzaketen “arazoen konponbiderako ekintzak” azpimarratu nahi ditugu, jokaeraren nahastea edozein izanik ere.

1. UNITATEA

NOIZ ESKU HARTU BEHAR DUGU?

KASU ADIERAZGARRI BAT

S. jaunak, lagunek Marc deitzen dioten gizon horrek, egoera batzuetan nahiko modu bitxian jokutzen du: kulunkatu egiten da, eskuekin keinu bitxiak egiten ditu eta deiadarka hasten da. Jokaera hau nahiko berezia da eta, noski, ez da oharkabea pasatzen. Leku publikoetan atentzioa ematen du berehala. Etxean ere egiten ditu halakoak, baina, agian, ez horren sarri, eta ez zaio kontu handiegirik hartzen: guztiak ohituta daude.

Zer egin behar da halako jokaeren aurrean? Jokaera horiek desager daitezen saiatu behar al dugu?

Batzuek Marc “berezi samarra” dela esango lukete, baina den bezalakoxea da eta halaxe onartu behar dugu. Izan ere, guztiok ditugu geure maniak.. Baina halako jokaerekin ez ote digu gaizki dagoela eta gure laguntza behar duela esan nahi? Ziurrenik ez, behar gaituenean badaki gugana jotzen.. Baina, dena den, badirudi holako jokaerak gehiago izaten dituela larri eta estu dabilenean... Zer egin? Nola jokatu genezake, ala ez dugu ezer egin behar?

UNITATEAREN HELBURUAK

Unitatea amaitzen duzueneko, gai izango zarete autista baten jokaera-arazoaren aurrean esku hartzeko prestatu behar ote zareten edo ez erabakitzeko.

1. Jokaera-arazo bati lehentasuna eman behar zaiola erabakitzeko irizpideak zerrendatzea.
2. Lehentasunezko irizpideen arabera, jokaera-arazo baterako esku-hartze bat egituratzea beharrezkoa ote den erabakitzea.

1. LEHENTASUNAK EZARTZEA

Jokaera-arazo bati aurre egin behar diogunean, askotan gure inguruan entzuten dugun galdera honen antzekoa izango da: “Zer egin behar da halako egoerak desagertarazteko?” Pertsonak arazo mingarri bati erantzun zehatza emango zaiola espero dute. Edota ohikoak ez diren jokaerei buruzko galderak sortzen zaizkigu: egoera horri nolabait ere irtenbidea emateko zerbait egin behar ote dugun edota pertsona hori bere alderdi on eta txarrekin den bezalaxe onartu behar ote dugun galdetzen diogu geure buruari.

Jokaera-arazoekiko tolerantzia aldatu egiten da familiaren eskaeren edota bizi den ingurunearen arabera. Familia batzuetan garrantzitsua izaten da etxean ordenari eustea eta kide guztiak ahalegin berezia egin behar izaten dute. Beste batzuetan liburuak eta jantziak pilatu egiten badira ere, ez dira ikusi ere egiten: garrantzia beste gauza batzuei ematen zaie. Beste batzuetan, autistari gauza gehiago egiten uzten zaio bizimodua atsegina egiteko, eta guztiak ahalegin berezia egiten dute honi laguntzeko. Beste batzuek gauza gehiago eskatzen diote eta bere etorkizunaz ere pentsatzen dute: ez dute dependentea izan dadin nahi. Zaila da, izan ere, erdibideko irtenbidea bilatzea.

Bestalde, atsegina ez ditugun jokaera hauek ez dira kasualitatez, arrazoirik gabe, agertzen. Pertsona baten bizitzako egoeren eraginez agertzen dira eta, horregatik, ingurura nola egokitzen den eta inguruak bere premiei erantzuten ote dien ere ikusi beharko da. Egokitze edo moldatze hori erraz egiten da pertsona autistengan eta horrek jokaera desbideratuak sor ditzake. Esku hartzen duen pertsonari dagokio esku hartzeko beharra ikusten dugun testuinguru hori aztertzea.

Lehenengo unetik, pertsonaren bizitzaren egoera aztertzen eta jokaera horiek beste esparru batzuen multzoan kokatzen ahalegindu behar dugu. Zer-nolako garrantzia du jokaera horrek autistaren bizimoduan? Zein da jokaera horren garrantzia autistari lagundu nahi diogun beste esparru batzuei dagokienez? Zeri eman behar zaio lehentasuna? Nork “sofritzen” du jokaera hori, pertsonak, inguruak ala biek?

Galdera horiei erantzun ahal izateko, gure ustez esku-hartzeren bat behar duten egoera batzuk aztertuko ditugu. Adibide hauek hartuko ditugu abiaburutzat printzipio orokor batzuk formulatzeko:

“Pauline-k 15 urte ditu. Bokalizazio batzuk eta keinu batzuk erabiltzen ditu bere adierazpenetarako. Duela hilabete batzuetatik honantz, buruaz altzari eta hormak jotzen ditu, indarrez jo ere, zauritu ere egin baita.”

Jokaera batzuen izaera oso gogorra eta larria izaten da eta halakoetan ez da zalantzarik izaten jokaera horri irtenbidea emateko esku-hartzerik planifikatu beharko ote den erabakitzeke orduan.

“Paolok 18 urte ditu. Duela bi urte hasi zen lanbide-ikasketetarako zentro batean: egurra gustatzen zaio, altzariak berritzeko lixatzea, desugertzea eta ezkoztatzea asko gustatzen zaio. Lantegian guztiak lan-jantziak eta oinetako itxiak dituzte. Paolok, ordea, ez du laneko arropa hori jantzi nahi izaten eta norbait horretan ahalegintzen denean, jarrera agresiboa hartzen du. Goizero, arropak jatzeko une hori benetan latza izaten da, baina Paolori ez zaio lantegira sartzen uzten, arropa egokiak jantzen dituen arte.”

Beste jokaera batzuek ere arazoak sortarazten dituzte, baina ez dira horren larriak. Zerbait egin behar dela pentsatzen dugu, baina jokaera horri zeharka egin geniezaioke aurre, beste

gaitasun batzuk gararaziz (adibidez, komunikatzeko beste bide batzuk, jolaserako gaitasunak aspertzea saihesteko). Autistaren segurtasuna edota bere inguruarena ez dago arriskutan, baina desbideratzea garrantzitsua da eta gizarteratzea eragotzi dezake.

Gainera, ikaskuntza oztopa dezakeen edozein jokaera nahikoa izaten daiteke programa bateko ahalegin guztiak alfer-alferrikakoak izan daitezen (adibidez, oihu egitea, etengabe altxatzea jarlekutik). Izan ere, ikaskuntzak oso garrantzitsuak dira autista gazteentzat, etorkizuneko bizi-kalitatearen baitan eragin zuzena izango baitute. Jokaera batek ikaskuntza oztokatzen duela uste dugunean, behar-beharrezkoa izango da hori horrela ote den egiaztatzea. Ikaskuntza oztokatzea eta irakasleari edo hezitzaileari enbarazu egitea ez dira gauza bera, noski, eta ez dira nahastu behar. Autista batek oso modu eraginkorren ikas dezake eta, aldi berean, ohizkanpoko jokaerak izan ditzake (etengabe altxatzea, zeharka begiratzea, eta abar). Hori pertsonaren izaeraren baitan egongo da; bakoitzak bere ikasteko modua izan dezake.

“Etienne-k bere lan-mahaian dagoenean belarriak estaltzeko ohitura hartu du. Irakasleak, Etiennek hala jokatzeko badu ez duela lana behar bezala egingo pentsatzen du. Baina egoera ongi aztertzen badugu, Etiennek, ikasgelako zarata-maila handitzen doan heinean estaltzen dituela belarriak konturatuko gara: agian, Etiennek egiten den horretan buru-belarri jarraitu nahi du eta kanpoko nahasmenetatik babesten da. Hala izanez gero, esku-hartzea nahiko xumea izan daiteke: agian nahikoa izango litzateke Etienne lanean ari denean apur bat isolatzea.”

“Muriel-ek haserre dagoenean, haserre hori adierazteko, bere eskuari hozka egiten dio. Hozka hori nahiko azalekoa izan ohi da, ez du zauririk egiten, baina nabarmenkeriaz jokatzeko du.”

Batzuetan egokia izaten daiteke momentuz arriskutsua ez den baina etorkizunean arriskutsua izan daitekeen jokaera batean parte hartzea. Adibidez, ume batek bere eskua oso modu ikusgarrian, baina zauritu gabe, hozkatzen badu edota bere aurpegia arinki jotzen badu, momentu horretan jokaera horiek ez dira arriskutsuak, baina esku hartu beharko da, ohitura eta irtenbiderik gabeko arazo larri bihurtu ez dadin.

“J. jaunak, etxe batean sartzen den orduko, ikusten dituen orri guztiak irakurri behar izaten ditu, nahiz eta etxe hori ezagutzen ez duen norbaitena izan edota berarekin zerikusirik ez duten gutunak izan. Bere familian jokaera hori nahiko desatsegina dela uste dute, baina horren larria ere ez zaie iruditzen; noizean behin errietaren bat egiten diote edota broma-giroan aritzen dira berarekin ohitura hori dela eta ez dela”.

Bada esku-hartzerik eragingo ez duen “gehiegikeriazko” jokaerarik ere. Dena den, desbiderazio hori ere ez da erabat onartuta egongo. Pertsona batzuetatik bestetara, ingurune batzuetatik bestetara, aldatu egingo da.

2.JOKAERAREN NAHASTE BAT LEHENTASUNA ESKATZEN DUEN ARAZO GISA HARTU BEHAR OTE DEN JAKITEKO IRIZPIDEAK

- Jokaera horrek autista edo bere ingurua arriskutan jar badezake. Indarkeria eta automutilazioak eragin ditzaketen egoerak dira. Jokaera hauen larritasuna begi-bistakoa da eta beti esku hartu beharko dugu halakoetan.
- Jokaera horrek ikaskuntza ezinezkoa egiten badu eta ikaskuntza hori pertsonaren garapenerako eta kalitatezko bizimodua bultzatzeko beharrezkoa dela uste badugu.
- Arretarik eskaintzen ez zaiolako jokaera larriagotu badaiteke: arinki bere buruari kolpeak ematea, bere burua joko balu bezala jokatzea edota gauzak puskatzea. Umetan ohikoak diren baina heldu direnean ere agertzen diren jokaerak ere kontuan hartu behar dira: hatza miazkatzea, bere burua lurrera botatzea...
- Jokaera hori bizimodu sozialarekin bateraezina baldin bada (jende aurrean biluztea, topatzen dituen pertsona guztiei zuzentzea...). Onargarria zer den eta zer ez epaitzeko, familia edota bere bizimodua kontuan hartuko ditugu: zenbait jokaera inguru batzuetan onartzen badira ere, berorietatik kanpo ez dira onartuko.

Dena den, irizpide hauen azterketa ez da nahikoa izango: esku hartu behar duen pertsonak bere ebaluazioa errazago egin ahal izateko erabil ditzake, baina ez du ahaztu behar egoera bakoitzak erabaki kliniko bereizia behar duela, ezagutzen dituen elementuetan edota somatzen zailagoak diren eta norberaren iritzia edo gizartearena erakusten duten elementuetan oinarrituko da. Taldearen lana erabakiak hartzeko baldintzak errespetatuko direla garantizatzea izango da, noski.

3. LABURPENA

ESKU-HARTZEA BEHARREZKOA OTE DEN ERABAKITZEKO IRIZPIDEAK	
ESKU HARTU, BALDI ETA:	Jokaera ingurukoentzat arriskutsua bada;
	Jokaera berarentzat arriskutsua izan badaiteke;
	Berehala ez esku hartzeak jokaera larriagotu badezake;
	Jokaerak gizarteratzea zaildu badezake (adin edo kulturarekiko desbideratzea);
	Jokaerak ikaskuntzak eragozten baditu.

4. EBALUAZIOA

4.1. Zerrendatu jokaera-arazo bati lehentasuna emateko 5 irizpideak.

-
-
-
-
-

4.2. Erabaki hauetako egoera bakoitzean esku hartzea beharrezkoa ote den eta esan zergatik.

- a) Etxean, Michel-i kostatu egiten zaio martxan jartzea goizetan, nahiz eta bere burua prestatzeko nahiko denbora baduen.
- b) Ikasturte berriari ekin zionetik, Paul kezkatu egiten du bere inguruak eta gero eta gehiago jotzen du indarkeriara bere jokaeretan. Bere krisialdian kontrolik gabe joka hasten da, kontrolatu ezinako indarrez heltzen die gauzei. Bidean aurkitzen duen lehenengoari egiten dio eraso.
- c) Olivier-ek bere amorraldian arropak urratzen ditu. Batzuetan astean behin baino gehiagotan egiten ditu halakoak eta bere familia nahiko atsekabetzen du horrek.
- d) Muriel, bere janaria amaitzen duenean, berehala altxatzen da aulkitik, bere gurasoen esanei kasurik egin gabe. Esertzera derrigortzen bada, izugarritzko amorrazioak izaten ditu.
- e) Julien-en jokaera, igerilekura joan behar duenean, ez da oso jasan erraza izaten: eraso egiten die ingurukoei, atximurkak eta hozkak egiten dizkie. Ez du biluztu nahi izaten eta uretan sartzen dutenean ere oihuka hasten da.
- f) Ahal bezain laster, Marc oinetakoak erantzten hasten da. Bakarrik erantzi ezin dituen oinetako itxiak janzten bazaizkio, haserretu egiten da, hankei eragiten die eta gauzak puskatzera ere iritsi izan da.

Zure erantzunak eta eskuliburu honen amaieran ageri direnak konparatu.

2. UNITATEA

JOKAERAREN ANALISI FUNTZIONALA EDO HASERREAREN ARRAZOIAK

KASU ADIERAZGARRI BAT

Jokaera-arazo baten aurrean, hezitzaileak, irakasleak, gurasoek, berehala erantzun behar dute, batez ere agresioak, automutilazioak edota suntsiketak eragin ditzaketenean. Martinek bere gelako leihoa jo zuen buruaz joan den hilabetean. Zarata entzun zutenean, hezitzaileek hara jo zuten segituan, Martin kontrolatzeko asmoz: proba gogorra pasa behar izan zuten egun hartan guztiek, Martinek ebaki bat baitzuen eta ez baitzen lasaitu harik eta leher eginda geratu zen arte. Hezitzaileek ere kolpe ugari jaso zituzten. Larrialdi hari aurre egin, arriskuak urrundu eta Martin lasaitzen saiatu ziren. Une larria izan zen guztientzat; estres handiko egoera izan zen hura benetan.

Lasaitu zirenean gertakari hari buruz hitz egin zuten. Agian halako zerbait gertatzea ere espero zuten. Halako giro nahasi bat somatu zuten, beste askotan bezala, baina tentsioa sor zezakeen ezer berezirik ez zuten antzeman. Izan ere, ezin da aurrez igarri zer egin dezakeen autista batek. Bestalde, egoera gero eta zailagoa egiten ari zaigu: mahai baten ingurura eseri eta hitz egitea behar-beharrezkoa dugu.

Ordu betez aritu ziren hizketan. Bakoitzak Martini buruz hitz egin zuen eta galdera zehatzak planteatu zituen. Zergatik jokutzen du horrela? Ez zuen inork hara kristalezko bolarik eraman eta, halaber, ez zen guztien galderak asetuko zituen erantzunik bilatu. Halakoetan sofritu egiten duen inpresioa dugu eta lagundu nahiko genioke, baina, lehenengo, ulertu egin behar diogu.

Unitate honek ulertzen ahalegintzeko gonbitea egin nahi dizuete. Hiru baliabide hauek erabil ditzakezue horretarako: elkarrizketa edo informazio-bilketa sistematikoen gidak, jokaera eta egoera problematikoen azterketarako behaketa zuzeneko koadroak eta, azkenik, oinarri sendoegiak ez dituzten hipotesiak egiaztatzeko zenbait iradokizun.

UNITATEAREN HELBURUAK

Egoera errealei dagokienean, jokaera-arazoetan analisi funtzionalaren metodologia aplikatu ahal izango dute.

Elkarrizketa-gidarako:

1. Elkarrizketa-gidaren erabilgarritasuna azaltzea.
2. Jokaeraren baitan eragina izan dezaketen eta kaltegarriak izan daitezkeen aldagaiak zerrendatzea.
3. Elkarrizketa-gidaren bidez, pertsona zehatz baten jokaeraren nahasteei buruzko datuak biltzea.
4. Jokaeren funtzioak bilatzeko modua ematen duten datuak identifikatzea eta laburtzea.

Zuzeneko behaketan:

1. Egoera erreal batean, jokaera-arazo baten zuzeneko behaketa egitea.

Testuinguruaren manipulazio sistematikoan:

1. Testuinguruaren aldaketa sistematikoaren aplikaziorako baldintzak zehaztea.
2. Jokaeren funtzioak zehazteko aldagaiak nola aldatu beharko diren definitzea.

SARRERA

Edozein esku-hartzeren aurretik, behar-beharrezkoa da egoera zehaztasunez ebaluatzea. “Analisi egokiek esku-hartzeen hautaketa hobea egiteko modua ematen dute eta etorkizunean bai gizartearentzat eta baita bezeroaren ongizaterako ere konpontzen zailak liratekeen akatsak egitea saihesten du. Jokaeren analisi sistematikoa, oro har, esku-hartze egokiak bideratzeko inbertsio on gisa har daitezke”. (Maurice-n hitzak, honako liburuan: l’Abbé eta Morin, 1992).

Guk “analisi funtzional” deitzen den tresna zehatza proposatu nahi dizuegu; tresna honek jokaera-arazoak ulertzeko bidea emango du. L’Abbé eta Morin-ek (1992) eta O’Neill eta Hornerrek (1990) egindako lanen arabera, jokaera aztertzeke eredu berri honetan ez da soilik jokaera horrek aurretik eta ondoren izan duena aztertuko. Nahiago izan dugu alderdi hori beste ikuspegi zabalago batetik, dimentsio anitz biltzen dituen beste ikuspegi batetik, aztertu, bertan sartuko baitira bai datu biologiko eta farmakologikoak eta baita hezkuntzaren arlokoak eta ekologikoak ere. Azken finean, jokaera-arazo baten arrazoen iturria arras desberdina izan daiteke: autistaren bizimodua, estimulazioen falta, ikaskuntzarako estrategia ez eraginkorrak, komunikatzeko interes edo trebetasun falta, inguru pobrea edo ezaugarri psikologiko bereziak.

Helburua ez da izango pertsona horren barne-arazoen inbentarioa egitea. Jokaera-arazoa ez da pertsona autistaren ezaugarri berezia, inguruarekin dituen harremanekin lotuta ulertu behar da. Inguruaren ezaugarri zehatz batzuen aurrean emandako erantzun desegoki batek sortarazten du. Jokaera horiek, gertatu diren testuingurua kontuan hartuta deskodetu daitezke eta, beraz, baita “ulertu” ere.

Bi egoera garrantzitsu gerta daitezke, baina ez dira bata bestearekiko esklusiboak izango. Batetik, batzuetan jokaera-arazoak ikaskuntzaren esparruko arazoen ondorio dira: ez duelako modu egokian jokatzeko ikasi, ez dituelako eskura komunikatzeko bide egokiak edota irakaskuntza bere gaitasunetara egokitu ez delako (errazegia edo zailegia da) izan ditzake pertsonak moldatu gabeko jokaerak.

Beste egoera batzuetan, jokaera-arazoak pertsonak egoera edo inguru batera egokitzeko izan ditzakeen arazoak adieraziko ditu. Hemen, arazoa duen pertsona baino areago, eskakizunak eta ingurunearen ezaugarriak zein diren, zer den inkoherentea egun batetik bestera, gehiegi ala gutxiegi ote den, eta abar aztertu beharko da.

Jokaera-arazo bakoitzaren funtzioa bilatzen ahaleginduko gara. Zertarako balio du? Zer lortu nahi du jokaera horren bidez? Zer esan nahi ote du? Zer saihestu nahi du?

Askotan, autista ez da gai izango halako galderei erantzuteko eta alfer-alferrrikakoa izango da honi galdezka hastea. Ez dizkiogu horrelako galderako egingo (erantzuteko gai den kasuetan ezik): “Zer gertatzen zaizu? Azal iezadazu zer gertatu zaizun. Saiatu beste moduren batera esaten, eta abar”. Edota, galderak egiten badizkiogu ere, ez gara horrekin konformatuko. Zuzeneko behaketa erabili behar dugu, jokaera eta jokaeraren testuingurua arretaz aztertuz eta behatuz, arrazoia bilatu ahal izango baitugu.

Proposatu dizuegun metodologiaren iturriak Oregongo Unibertsitateko talde lanak eta, batez ere, O’Neill et al. (1990) dira. Informazioa biltzeko hiru aukera izango dira:

- Autistari edota bere ingurukoei galderak eginez informazioa biltzea elkarrizketa-gidaren bidez. Nahiko informazio izanez gero, norberak ere bete ditzake eta, ondoren, laguntza eskatuz osatu.
- Egoera errealetan, jokaera eta testuingurua zuzenean behatzea eta behaketa-koadroa erabiltzea.
- Jokaeraren baitan eragina duten aldagaiak aldatzea, benetan garrantzitsuak zein diren ikusteko: testuinguruaren aldaketa sistematikoa.

1. IKASKUNTZA-ARAZO ALA EGOKITZE-ARAZO?

2. unitatearen sarreran jokaera-arazo bat ikaskuntza-arazoa edo inguruaren arabera egokitzeko arazoa izan daitekeela ikusi dugu. Ikaskuntza-arazoak, irakaskuntzako baldintzak (eskola- edo lanbide-jarduerak) autistaren aukeretara nahikoa egokitu ez direnean agertzen dira. Bestalde, egoera pedagogikoekin loturarik ez duten eta modu zuzenagoan autismoaren problematikarekin berarekin lotuta dauden beste jokaera-arazo asko daude.

1.1. Ikaskuntza-arazoak

Edonor, ahal duena baino gehiago egitea eskatzen zaionean, estresatu egiten da. Estres hori adierazteko moduak, ordea, desberdinak dira pertsona bakoitzarengan: suminkortasuna, lo ezin egina, mina, azkura, kontzentrazioa galtzea... Horiek dira estresa duten pertsonengan agertzen diren adierazpideak. Zereginak luzeegiak direnean, ongi ulertzen ez direnean, oso zailak direnean edo molestatu egiten gaituztenean ageri dira.

Halaber, guk zer egitea nahi duten ongi ez ulertzeak, etengabe kontrako mezuak jasotzeak, horrek guztiak gure jokaeraren baitan eragiten du. Norberaren izaera nolakoa den kontuan hartuta, errebelatu egingo da edota bere egoera adierazpide xumeagoen bidez adieraziko du.

Autistek ere badituzte, noski, halako zailtasunak. Baina gauzak ulertzen ez dituztenean edota gehiegi eskatzen zaieanean, sentitzen dutena adierazteko ez dute guk adina baliabide. Egoera zail hori jokaera-arazoen bidez adieraz dezakete askotan, horixe baita gogoko ez duten egoeratik ihes egiteko aurkitzen duten bidea. Horrelako uneetan, jarduerak egokitzeak (sinplifikatuz, aldatuz edo moztuz), jokaeraren arloan oreka berreskuratzea ekarriko du.

Ikaskuntza-arazoak ez dira beti egonezina sortzen den une berean adierazten. Egunean zehar edo aste betean izan dituzten zailtasunak pilatzeak gerora etxean edo beste edonon adieraziko diren arazoak sortaraz ditzake. Horregatik, ez da nahikoa izango jokaeraren testuinguru hurbila (justu aurretik edo ondoren gertatu dena) aztertzea: jokaerak ez dira beti zuzeneko erreakzioz sortzen, orduan bertan gertatu ez diren testuinguru edota gertakarien ondorio ere izan daitezke. Autistaren bizimoduan eragiten duten faktore desberdinen azterketak eta azterketa hori analisi funtzionalaren elkarrizketa-gidarekin

osatzeak ideia argi eta osatuagoa izateko eta jokaera-arazoak testuinguru zabalagoaren bidez kokatzeko aukera emango digu.

1.2.Egokitze-arazoak

Autistentzat bizitza enigma hutsa da, ezin ulertu dituen gauza ugariren etengabeko iturria da. Jantziak eta orrazkera aldatzen dituen emakume hori beti bera dela nola ulertuko du? Kanpoko zarata guztiak ohi baino askoz intentsitate handiagoz entzuten baditu, nola ez da, bada, beldurtuko? Nola irtengo da gelatik, aldegin orduko desagertuko ote den beldur bada? Zer esan nahi dute nirekin hizketan ari den honen aurpegiko keinuek? Haserre ala pozik dago?

Ohizkanpoko estimulu-pilo horren aurrean, autistak erreferentzia-puntuak, egonkortasuna, egunerokotasun lasaigarria, behar ditu. Askotan nahiago izaten dute aldatzen diren gauzak, ezagutzen edo ulertzen ez dituztenak, bazterrera utzi. Horregatik, ohiturak aldatzeak zenbaitengan benetako krisiak sortaraz ditzake. Beste batzuek erreakzio gogorrak izango dituzte jasangaitzak egiten zaizkien kontaktuen aurrean (hurbilegi egotea, zuzenean begietara begiratzea) edota sentsazio eramangaitzen aurrean (zaratak adibidez). Muturreko erreakzio hauek autismoarekin zerikusiak dituzten nahasteekin lotura zuzena dute. Askotan, halako krisialdiak saihesteko ingurua egokitzea nahitaezkoa izaten da.

2. ELKARRIZKETA-GIDA

Elkarrizketa-gida, autistaren jokaeraren testuinguruari buruzko informazio ugari biltzeko aukera ematen digun baliabidea dugu. Galdera egokiak, baita geure kabuz pentsatuko ez genituzkeenak ere, egiten laguntzen du. Galde-sorta gisa aurkezten da eta adibide bat eranskinean duzue. Galde-sorta hau indibiduala izango da, autista bati soilik dagokio. Ahal den modurik egokienean erantzuten ikasteko, atal batzuk aztertuko ditugu orain.

2.1.Jokaera deskribatzea

Jokaerari, maiztasunari, iraupenari eta, aldika, bere intentsitateari buruzko informazioa bilduko da. Jokaeraren definizio eraginkorra bilatu nahi da, hau da, definizio zehatza, egoera ezagutzen ez duenari ere zalantzarik gabe egoera hori garbi azalduko diona, egin nahi da. Definizioa eraginkorra izan dadin, jokaerak behatzeko eta neurtzeko moduan deskribatu behar dira. Nola?

- Jokaerari izena edo izenburua emanaz (adibidez: oihu egitea, hozka egitea, belarriak estaltzea)
- Egiten dituen mugimendu fisikoen deskribapena, hau da, topografia deitzen duguna, eginez (adibidez: oihu altu batzuk egiten ditu, esku-azpiez burua jotzen du).
- Jokaeraren agerpenaren maiztasuna zehaztuz (adibidez: ordubetean 4 aldiz; minutuan behin; egunean 20 aldiz; astean 5 aldiz).

OHARRA: zehaztasunik gabeko ebaluazioak, “askotan, batzuetan, noizean behin” eta antzekoak, saihestu egin behar dira. Batzuetan beharrezkoa edo erabilgarria izango da jokaeraren agerpenaren maiztasuna zorrotasun handiz aztertzea.

- Gertakari hauen iraupena zehaztuz (segundoak, minutuak). Alderdi hau garrantzitsua izango da arazoaren alderdirik larriena iraupena denean edota jokaera horren iraupena labur daitekeela uste denean.

OHARRA: ez erabili “denbora luzea, aldakorra” moduko terminorik.

- Gertakari hauen intentsitatea zehaztuz (gogorra, tartekoa edo ahula). Askotan, egoera kliniko zehatz batean, intentsitatea ebaluatzea ez da oso erraza, ez baitugu horretarako neurketa-aparaturik... Askotan geure iritzia eman beharko dugu, baina iritzi hori esku hartu duten guztien iritziarekin bateratzen ahaleginduko gara.
- Egoera berean nahiko batera agertzen diren gertakariak lotuz. Jokaera-katea hauek identifikatzea oinarri-oinarrizkoa da, askotan jokaera-arazoak ez baitira modu isolatuan gertatzen, sekuentzia bati jarraitzen baitiote (pentsatu Rain Man- ez eta hegazkinez ez joateko adierazten dituen jokaera guztietan).

JARDUERA

Esan honako behaketa hauek eraginkorrak diren ala ez (behatzeko eta neurtzeko moduan deskribatutako jokaerak ote diren).

	Jokaera	Deskribapena	Maiztasuna	Iraupena
1.	pertsona zaila da			
2.	haserretu egiten da			
3.	korrika hasten da			
4.	istorioak asmatzen ditu			
5.		lantegian		
6.		botoiak tiraka kentzen ditu		
7.		“egun on” errepikatzen du		
8.		azkar		
9.			egunean 4 aldiz	
10.			maiz	
11.			30 segundoro	
12.			krisialdian	
13.				minutu 1
14.				aldakorra
15.				5 seg.

Erantzunak:

1. Deskribapen ez eraginkorra: ez dakigu “pertsona zaila denean” zein jokaera agertzen den.
2. Deskribapen ez eraginkorra edo eskasa: haserretzeko modu ugari dago.
3. Deskribapen eraginkorra: jokaera hori beha eta neur daiteke.
4. Deskribapen ez eraginkorra: gai horretan buru-belarri ez dabilenak ez du ulertuko zer esan nahi den.
5. Deskribapen ez eraginkorra: jokaera hori tailerrean izaten dela jakiteak ez digu laguntzen nolakoa den jakiten.
6. Deskribapen eraginkorra.
7. Deskribapen eraginkorra.
8. Deskribapen ez eraginkorra: ez da ezer esaten pertsonak jokaera hori bideratzeko duen moduari buruz.
9. Deskribapen eraginkorra.
10. Deskribapen ez eraginkorra: ez du zehazten.
11. Deskribapen eraginkorra.
12. Deskribapen ez eraginkorra.
13. Deskribapen eraginkorra.
14. Deskribapen ez eraginkorra: zehaztu gabeko hitza.
15. Deskribapen eraginkorra.

2.2. Jokaera agertzen den inguruneari buruz informazioa biltzea (testuinguru ekologikoa)

Jokaera-arazo baten arrazoa bilatzen ari garenean, askotan ez dugu arrazoa edo arrazoi bakarra behintzat, zehazki jokaera horren aurretik izan diren faktoreetan bilatuko. Jokaera-arazoak ez dira beti bat-bateko erreakzioen ondorio, batez ere automutilazioen kasuan, sentsazioak eragin nahian beren burua zauritzen dutenean. Beti ez da posible izaten halakoak esatea, adibidez: “Bere ariketa bukatzen ez duenean amorratu egiten da” edota “edozein gauza apurtzen du zerbait eman ez zaiolako”. Egoera askotan, lehenengotik ezin izaten da arazoaren sorrera zerk eragin duen ikusi.

Elkarrizketen formularioak jokaeraren “inguruan” izan diren gertakariei buruzko informazioa biltzeko bidea ematen du. Arreta askotan oso argi ikusten ez ditugun eta jokaeraren agerpenean eragina izaten duten aldagaietan jar dezagun bultzatzen du.

2.2.1. Aldagai biologikoak

- *Sendagaiak*: sendagai batzuen efektu sekundarioek arreta murrizarazten dute, dardarak eta zorabioak eragiten dituzte eta egarri sentsazioa sortarazten dute. Medikua izango da sendagaien ondorioei buruz hitz egin beharko diena. Sendagaiak ekartzen dituzten prospektuak irakurtzea ere komeni da.
- *Arrazoi organikoak*: gaixotasunaren ondorioz izan dezaketen erosotasun faltak edo minak zenbait jokaera-arazo agertaraz ditzake. Halaber, aldaketa hormonalek (pubertaroa, hilekoaren aurreko egunak) edota desordena neurologikoen (epilepsia, adibidez) jokaeraren baitan eragina izan dezakete. Arrazoi hauek are garrantzitsuagoak izan daitezke autista ugarik bere gorputza oso garbi eta zehazki ezagutzen ez duela eta askotan mina non duen ezin izaten duela adierazi kontuan hartuta.
- *Sentimen-urritasuna*: entzumenaren edo ikusmenaren arloko nahasteak dira, estimuluen ulermenean edota adierazpenak egiteko gaitasunean zailtasunak sortaraz baititzake horrek. Hemen ere ebaluzioa egitea zaila da eta medikuak azterketa zorrotza egitea ere behar-beharrezkoa izango da. Dena den, horrela biltzen den informazioa osatu egin beharko da, horrek guztiak eguneroko bizimoduan sortarazten dizkion zailtasunen berri emanez.

Loa: aztertzen ari garen pertsonak nahiko lo egiten ote du? Jokaera-arazoak agertzen al dira bere loaldian ere? Nekeak eraginik izan al dezake halako arazoetan? Ume autista askok loaren esparruan ohitura bereziak izaten dituzte: lo gutxi eta irregularki egiten dute. Umearen esna-aldian ohitura horiek izan dezaketen eragina ez dugu ahaztu behar, ez eta gurasoen edota esku hartzen duten pertsonengan duten eragina ere.

- *Elikadura*: pertsonak ba al du nahiago duen gauzarik edo ohiturarik janariaren arloan? (Adibidez, egunero zopa jaten hastea, janari oso beroak ez jasatea, zati txikietan zatitutako janariak soilik jatea). Kontuan hartzen al da? Alergiarik izaten al du? Dietetikako adituek edota alergoiek esparru honetan aholku egokiak eman diezazkigukete.

2.2.2. Hezkuntza-aldagaiak

- *Ordutegia*: zein da? Eguneko ordutegia modu orekatuan osatu al da? (lan-aldia, astialdia...). Pertsona hori, adibidez, ezer egin gabe luzaroan egoten al da, ibilbide luzeak egiten al ditu...? Ba al du bere programa kontrolatzeko biderik? (Aukerarik egin al dezake?).
- *Gertakariak aurreikusteko aukera*: badakigu autistek askotan zailtasun handiak izaten dituztela aurreikusten ez dituzten gertakarien aurrean. Zer gertatuko den aurrez jakiteak segurtasuna ematen die eta beren ingurua kontrolatzen laguntzen die gainera. Halaber, jokaera-arazoetan esku-hartzeek izaera konstantea izatea oso garrantzitsua da. Esku hartzen duten pertsonak asko badira, garrantzi handia izango du guztiek jokaera beretsua izateak, batak esaten duena besteak ezeztatu ez dezan. Garrantzitsua izango da autistari pertsona-aldaketan berri ematea ere, pertsona horrek gero norekin egongo den aurrez jakin dezan.
- *Jarduera-mota desberdinak*: jarduerak aldatzen al dira pertsona horiek asper ez daitezen? Atsegin al dituzte? Beren balioa handitzen al dute? Nahiko jarduera fisiko egiten al dute?
- *Aukerak egitea*: autistek, guk bezala, aukeratu egin nahi izaten dute, aske izango diren esparru bat behar dute. Beren ingurua aukeratzeko modua izateak bizi-kalitatea hobetuko du eta, horrela, autistarentzat jasan ezinak diren frustrazioak saihestuko dira.
- Autistak gozatzeko al du proposatzen zaizkion jardueretan? Nola somatzen duzu hori? Pertsona horrek lortu eta somatu dezakeena garrantzitsua da (pertsona horren ikuspuntutik).
- *Objektu pertsonalak*: autistek ere “beren gauzak” izan behar dituzte, gauza horiek gordetzeko leku egokia eta gauza horiek askatasunez erabiltzeko aukera beharrezkoak dituzte. Arlo honetan sor daitezkeen frustrazioek jokaeraren nahasteak sortaraz ditzakete.

2.2.3. Gizarte-aldagaiak

- *Biztanle-dentsitatea*: pertsona autistak deseroso sentitzen dira askotan inguruan pertsona asko dutenean, are gehiago espazio txikietan edota elkarrengandik hurbilegi sentitzen direnean.
- *Ongi konpontzen al da ingurukoekin?* Autistek ohiko denbora baino gehiago behar izaten dute pertsona berriekin tratatzera ohitzeko. Familiaren ingurutik bereiztea gogorra egiten al zaio? Maila honetan autistak beraz arduratzen diren langileekin, bere familiarekin nahiz bere parekoekin dituen harremanak bereiz daitezke.
- Ohartzen al da pertsona hori langile bakoitzaren funtzio desberdinez (hezitzailea, psikologoa, sukaldaria, erizaina, medikua)? Horren arabera desberdin jokatzeko al du? Langileak maiz aldatzen al dira (egunean, astean, urtean)?

- *Ohizkanpoko gertakariak autista batzuen jokoera-arazoak larriagotu egin ditzakete.* Bidaia batek, obrek, heriotza edo jaiotza batek, etxez aldatzeak eragin dezakete hori guztia. Izan al du halakorik azken aldian? Askok? Ematen al zaio aurrez berorien berri?

2.3. Jokaera auresatea

Ez da ohikoa jokoera bat edozein unetan berdin-berdin agertzea. Eguneko baldintzak kontuan hartuta, jokoera aldatu egiten da momentuen, leku desberdinen, pertsona baten edo bestearen presentziaren edota jarduera desberdinen arabera. Aztertzen ari garen pertsona eskaera, trantsizio nahiz zain dagoen aldietan sentibera ote den ikusiko da. Halako jokoerak zein unetan agertzen ez diren idaztea ere interesgarria izan daiteke.

Beraz, ahal den modurik sistematikoenean, jokoaren agerpena auresateko modua emango duten baldintza nagusiak identifikatzea izango da oinarritzakoa.

- Eguneko zein unetan agertzen da? Goizean, ilunabarrean, gauean?

Oro har, momentua identifikatzeak aldi berean gertatuko diren faktoreak agertaraziko dizkigu. Adibidez, gosaltzeko orduaren arabera, pertsona batek izan dezakeen gose-egoerak jokoeraren baitan eragin dezakeela konturatuko gara. Hemen kontuan hartzen dena ez da hainbeste ordua, baizik eta azken jatorduaren edota hurrengoaren arabera duen tartea. Halaber, kontuan hartzekoak dira, orduarekin lotuta, langile-, jarduera-nahiz egoera-aldaketak ere.

- Non? Dendan, ohean, komunean, eta abar?
- Gizarte-egoera nolakoa da? Irakaslearekin, amonarekin, eta abar.
- Zein jarduera egiterakoan? Janaria prestatzerakoan, altxariak lixatzerakoan, eta abar?
- Zein egoera berezitan agertzen da jokoera hori? Pertsonari berari dagozkion egoerak al dira (adibidez, oinetako berriak erostea, autoz aldatzea...)?

2.4. Jokaeraren funtzioak zehaztea

Atal honetan, pauso bat aurrera egiteko, arriskatzeko, eskatuko dizuegu; bildu duzuen informazioa oinarritzat hartuta, jokoera horren funtzioak zehazteko eta, beraz, zertarako jokatu den horrela argitzeko eskatuko dizuegu. Jokaerak ez dira kasualitatez sortzen. Jokoera orok bere motibazioa du eta guk motibazio horri funtzio izena eman diogu. Zertarako balio dezake jokoera-arazoak? Gogoan hartu behar ditugu honako bi egoera hauek:

- Gauzaren bat lortzeko: objektuak (janaria, jokoak...), atentzioa, estimulazioak (kulunkatzea...).
- Gauzaren bat saihesteko: estimulazioak, zeregin zailak, barne-sentsazioak (mina...), egoera bat.

Hornerrek dionez (1990), jokoerak izan ditzaketen funtzioak honelaxe labur daitezke:

Lortzea		Saihestea	
kanpo-estimulazioa	barne-estimulazioa	kanpo-estimulazioa	barne-estimulazioa
atentzioa objektuak jarduerak	kulunkatzea ikus-estimulazioak endorfina	atentzioa zereginak gertakariak	mina gosea ondoeza

Posible diren funtzio hauek guztiak kontuan hartuta, jokaera azaltzera zuzendutako hipotesia planteatuko dugu. Gure iritziz, egoera horretan eta zehazki pertsona horrentzat, zer esan nahi dezake jokaera horrek?

Funtzioen nozioari dagokionean, honako bereizketa hau azaldu nahiko genizueke:

Gerta daiteke jokaera berak, agertzen den testuinguruaren arabera, funtzio desberdinak izatea.

Adibidez:

Jokaera	Funtzioa
bere burua kolpatzen du	atentzioa ematea (bakarrik)
	edaria eskatzea (mahaian)
	autoestimulazioa (astialdia)

Gerta daiteke jokaerak askok funtzio bera izatea ere. Adibidez:

Jokaera	Funtzioa
oihu egiten du	lanik ez egitea
materiala apurtzen du	
atzamarka hasten da	

Oro har, ez dago jokaeraren funtzioak azaltzen dituen erreperteriorik. Adibidez, ezingo dugu “materiala apurtzen du” jokaera beti “lanik ez egitea” funtzioarekin lotu. Jokaera horrek esanahi desberdina izango du pertsona horrentzat beste testuinguru batean, bai eta beste pertsona batentzat testuinguru berean ere.

2.5. Beste aldagai batzuk

Jokaera-arazo baten agerpena ez du soilik jokaeraren funtzioak azalduko. Egoera zehatz batean jokaera bat edo bestea agertzea azaltzen duten beste aldagai batzuek ere badute zerikusia.

2.5.1. Jokaeraren eraginkortasuna

Jokaera eraginkorra al da autistaren ikuspuntutik? Hau da: “lortu nahi duena berehala lortzen du ala denbora luzea itxaron behar du? Ahalegin berezia egitea eskatzen dio jokaera horrek ala nahiko erraza da horrela jokatzeko? Jokaera horrek emaitzarik badu ala batzuetan (edo askotan) ez dira ohartzen eta inguruan erantzun gutxi izaten du?”

Jokaeraren kalitatearen eta prezioaren arteko lotura, kostuaren eta onuraren arteko lotura hori, aztertu beharko da. Jokaera eraginkorrek eta erraz agertarazi daitezkeenak desagertaraztea nahiko zaila da, are gehiago jokaera horiek inguruan berehala eta beti erreakzioak eragiten dituztenean.

Adibideak:

A.

“Lucie-k, zeregin berri bat proposatzen zaionean, protesta egiteko nahiko modu berezian erantzuten du: oihu egiteari ekiten dio, eskuari hozka egiten dio eta negarrez eta zorua ostikoz jotzen hasten da. Halakoetan, hezitzaileak ez dio arreta gehiegirik eskaintzen: badaki momentuko zerbait dela, Lucie laster lasaituko dela zeregin berri horretara ohitzen denean. Emeki baina irmotasunez, Lucie jarduera horretan berriro saiatzera bultzatzen du eta horretarako behar duen laguntza guztia ematen dio”.

Kasu honetan, Lucieren jokaera ez da eraginkorra: ahalegin fisiko handia eskatzen dio eta ez du momentu horretan lortu nahi zuena lortzen.

B.

“Martinek 16 urte ditu eta izugarri gustatzen zaio bere amari supermerkatu laguntzea. Gehien gustatzen zaion atala bizkotxoena da eta dendatik berak nahien duena erosi gabe irtetea ezin du jasan. Ama ados ez dagoenean, eraso egiten dio eta iletik tiraka eta ostikoka hasten zaio. Hasieran, amak ez zuen inoiz amore ematen, baina egoerak okerrera egin zuen eta inguruko begiratuak jasanekin egiten zitzaizkion. Orain, Martinek pazientzia galdu behar duela iruditzen zaioenean, nahi duena erosten dio. Martinen jokaera gero eta eraginkorragoa da beraz: ez dio ahalegin handiegirik eskatzen eta gero eta emaitza positiboagoak lortzen ditu. Halako jokaerek badute begi-bistako arrisku bat: indartu egiten dira denborak aurrera egin ahala.”

2.5.2. *Pertsonaren komunikabideen ebaluazioa*

Autistaren eta bere inguruaren arteko komunikazioaren esparruan interferentziek jokaeraren nahasteak sor ditzaketela kontuan hartuta, garrantzi handia du komunikazio-erregistroa ulertzeak. Beraz, pertsonak komunikatzeko erabiltzen duen modua ebaluatzea (keinuak, hitzak, oihuak, adibidez) behar-beharrezkoa izango da, ondoren, hala irudituz gero, mezuak igortzeko beste bide batzuk irakatsi nahi badira. Elkarrizketa-gidak, pertsonak komunikatzeko dituen moduen eta hauen funtzioen helburuak zehaztea ahalbideratuko duen koadro bat proposatzen du.

2.5.3. *Pertsonaren interesen ebaluazioa*

Interesak ebaluatzen ditugunean, pertsona horrek estimatzen duena kontuan hartuta guk zer proposatzen diogun konturatuko gara. Autistari berarentzat nahiko interesgarria izango den bizimodua eskaintzen al diogu? Bere interesak hartzen al ditugu kontuan? Ebaluazio osatuagoa egiteko, eranskinean ageri den errefortzu-eragileen inbentarioa har genezake abiapuntutzat (L'Abbé eta Marchand, 1984).

2.5.4. *Jokaera alternatibo positiboak*

Pertsona horren baitan, zein dira arazoa planteatzen duten jokaeraren funtzio bera beteko luketen jokaera positiboak? Egoera zehatz batean pertsona horrek beti horrela jokatzeko ala, batzuetan, moldatu egiten du bere jokaera? Hau da, har dezagun kontuan zer egin dezakeen pertsona horrek, zer susta genezakeen, zerk poztuko gaituen.

Adibidea:

“Mariék ez du laguntza modu egokian eskatzea lortzen. Zailtasun baten aurrean dagoenean, ozenki hasten da negarrez. Atzo, jolasorduan kanpora irten aurretik, ezin zuen bere txamarraren kremailera lotu. Bere hezitzailearengana biratu eta eskua luzatu zion. Jokaera positibo hau azpimarratzea merezi du. Mariék egoera zailen bat duenean halako jokaerak gara ditzan ahalegindu beharko dugu”.

Jokaera positiboaren inbentarioak izugarritzko garrantzia du: lehenengo eta behin, esku hartu behar duten pertsonak gisa jokaera zailak hartzea eta pertsona hori ikusmolde horretatik soilik ikustea saihestuko du. Gainera, beste modu batera erreakzionatzen irakastea ari garenean oso baliagarriak izan daitezke: ez zaio erabat berria den jokaera bat irakatsi beharko, jada barneratuta duen jokaera bat suspertu beharko da.

2.6. **Jeanne-n adibidea**

Ondoren, O'Neill et al. (1990) lanerako bildu zen informazioa aztertzen duen analisi funtzionalaren adibidea duzu. Informazio hori apur bat egokitu egin dugu analisi funtzionalaren elkarrizketa-gidan sartzeko.

ANALISI FUNTZIONALAREN ELKARRIZKETA-GIDA

(O'Neill et al., 1990 liburutik egokitua)

Izena: <i>Jeanne</i>	Adina: <i>16</i>	Sexua: G <u>E</u>
Kontalaria:		
Elkarrizketa-eguna: <i>89/8/2</i>		
Informazio-iturria: gurasoak/ <u>irakaslea/hezitzailea</u> /medikua/...		

A.DESKRIBATU JOKAERA/JOKAERAK

1. Zein dira desbideratutako jokaerak?

Egin bakoitzaren deskribapen eraginkorra eta maiztasunaren, iraupenaren eta intentsitatearen ebaluazioa.

	Jokaera	Deskribapena	Maiztasuna	Iraupena	Intentsitatea
1	<i>Oihu egitea</i>	<i>ahoa irekita, oihu altuak</i>	<i>3-5 ald./egun.</i>	<i>10-15 s.</i>	<i>erdikoa</i>
2	<i>Materiala apurtzea</i>	<i>2 eskuekin urratzen du</i>	<i>1-2 ald./egun.</i>	<i>15-20 s.</i>	<i>gogorra</i>
3	<i>Atximurka egitea</i>	<i>hatz erakusle eta lodiaren bidez</i>	<i>1-3 ald./egun.</i>	<i>1-2 s.</i>	<i>gogorra (zauriak)</i>
4	<i>Atzamarka egitea</i>	<i>hatzak sartzen ditu beso eta eskuetan</i>	<i>1-3 ald./egun.</i>	<i>2-3 s.</i>	<i>gogorra (zauriak)</i>
5					
6					
7					
8					
9					
10					

2.Deskribatu ditugun jokaeretan, zein dira egoera berari erantzunez, aldi berean sortzen direnak (jokaera-kateak)?

oihu egitea - urratzea

oihu egitea - atximurka egitea - atzamarka egitea

atximurka egitea - urratzea

B. TESTUINGURU EKOLOGIKOA

1. Aldagai biologikoak

- Zein sendagai hartzen ditu eta zer-nolako eragina izan dezakete jokaeraren baitan?

Sendagairik ez.

- Zein dira bere jokaeran eragina izan dezaketen aldagai medikoak? (adib.: asma, alergiak, sinusitisa, epilepsia, hilekoak...)

Esnekiei alergia, hilekoarekin dagoenean mina.

- Ongi ikusten eta entzuten al du?

Bai

- Deskribatu pertsona honen loaldia eta horrek jokaeraren baitan duen eragina.

7-9 orduko loa /gauetz arazorik ez

- Deskribatu pertsona honen oihura dietetikoak, jatorduetako ohiturak. Eraginik izan al dezake horrek jokaeraren baitan?

normal jaten du - esnekiak ez ditu hartzen (alergia)

2. Hezkuntza-aldagaiak

- Deskribatu labur-labur pertsona honen ordutegia

Goizez		Arratsaldez	
6:00	<i>Jaiki</i>	14:00	<i>Komunitatea → autobusa 14:45</i>
7:00	<i>Garbitu-jantzi-gosaldu</i>	15:00	<i>Etxean 15:30etan - mokadu bat</i>
8:00	<i>Eskolarako autobusa</i>	16:00	<i>Askaria - astialdia</i>
9:00	<i>Lan autonomoa</i>	17:00	<i>Astialdia - afaria prestatzen lagundu</i>
10:00	<i>Gorputz-hezkuntza</i>	18:00	<i>Afaria - garbiketa</i>
11:00	<i>Eskola: janaria prestatu</i>	19:00	<i>Astialdia</i>
12:00	<i>Bazkaldu</i>	20:00	<i>Astialdia</i>
13:00	<i>Paseoa</i>	21:00	<i>Garbitu - lotara</i>

- Zenbateraino aurreikus daitezke pertsona honek egunean zehar egiten dituen jarduerak? Ba al daki pertsona honek zein jarduera egin behar dituen, noiz egingo diren, non egingo diren eta ondorioak zein izango diren? Ordutegirik erabiltzen al du?

*Eguneroko gauzak badakizki
Aginduei soilik erantzuten die
Jarduera egin aurretik norekin egingo duen azaltzen zaio*

- Zein dira egunean zehar egiten diren jarduerak? Era askotakoak al dira eta asetzen al dituzte pertsona horren premiak?

*Era askotakoak = egunerokoak
eskola
jarduera ugari astialdian (musika, igerilekura...)
etxean laguntzeko zereginak*

- Egin behar izaten al du aukerarik bere jardueretan, bere bizilekuari buruz, bere lagun, arropa edo janariei buruz...? Egiten dituen aukerak errespetatzen al dira? (Begiratu errefortzu-eragileen inbentarioa, eranskinean).

*Proposatutako diren astialdiko jarduerak berari gustatzen zaizkionak dira.
Janariak = ahal denean aukeratzen du*

- Jarduerak gauza atsegingarri gisa egiten al ditu? Berak estimatzen duen emaitzarik lortzen al du berorien bidez?

Astialdiko jarduerari dagokienean, bai.

- Pertsona horrek ba al du objektu pertsonalik eta hauek gordetzeko toki aproposik?

*Bai = eskolako kutxatilatagia
norberaren gela*

3. Gizarte-aldagaiak

- Pertsona honen inguruan zenbat pertsona dago? Dentsitateak izan al dezake eraginik honen jokaeraren baitan?

*Eskolan = beste 8 ikasle
Irakasle bat eta bi laguntzaile
Aztoratuago ibiltzen da zarata handia eta jende ugari dagoenean*

- Nolako harremanak ditu berataz arduratzen diren profesionalekin? Zenbaterainoko eragina izan dezake jokaeraren baitan harremanen kalitateak, prestakuntza-mailak, langile-kopuruak?

*Estimatzen du ingurukoen arreta
Arreta indibidualizatua jasotzen du askotan*

- Familiarekin dituen harremanak egokiak al dira?

Bai

- Bere parekoekin dituen harremanak nolakoak dira?

Jende gehiegirik ez dagoenean harremanak onak dira

C. JOKAERA AURRESATEA

- Eguneko momentua: NOIZ gertatzen dira jokaera deseroso horiek?

ziurrenik	ziurrenik ez
<i>Beti -----></i>	<i>Gorputz-heziketaren orduan, autobusean edo paseoan</i>

- Lekua: NON gertatzen dira horrelako jokaerak?

ziurrenik	ziurrenik ez
<i>Ikasgelan - sukaldean</i>	<i>Gorputz-heziketan Komunitatean</i>

- Gizarte-egoerak: NOREKIN gertatzen dira horrelako jokaerak?

ziurrenik	ziurrenik ez
<i>Irakaslearekin, laguntzailearekin</i>	

- Jarduera: ZEIN JARDUERA EGITERAKOAN gertatzen dira horrelako jokaerak?

ziurrenik	ziurrenik ez
<i>Eskolako zereginetan</i>	<i>Gorputz-hezkuntzako jardueretan Komunitatean</i>

Ba al da guk hemen jaso ez dugun eta jokaeraren esparruan nahasteak eragiten dituen egoerarik edo gertakari berezirik (eskaerak egitea, zereginak etetea, itxaron beharra, kontuan ez dutela hartzen sentitzea...)?

Kontuan ez dutela hartzen sentitzea

- Ziurrenik ere zuk egin dezakezun zein gauzak eragingo luke jokaera-arazoaren agerpena?

Gustuko ez duen zerbait eskatzeak

Bakarrik uzteak

D. JOKAERAREN/JOKAEREN FUNTZIOA(K) ZEHAZTEA

- Hartu kontuan orain gida honen hasieran deskribatu diren jokaerak. Kasu bakoitzean esan zein izan daitekeen zure iritziz bere funtzioa (edo funtzioak). Planteatu zure hipotesiak.

jokaera	Hipotesiak	
	pertsonak lortu nahi duena	pertsonak saihestu nahi duena
<i>Oihu egitea</i>	<i>arreta</i>	<i>eskatu zaion lana</i>
<i>Atzamarka/atximurka</i>	<i>arreta</i>	<i>eskatu zaion lana</i>
<i>egitea</i>		
<i>Urratzea</i>	<i>arreta</i>	<i>eskatu zaion lana</i>

- Honako egoeren aurrean deskribatu erreakziorik ohikoena:

	ziurrenik	ziurrenik ez	eraginik ez
Lan zailen bat ematen diozunean	X		
Pertsonari, gustuko duen zeregin bat utzarazten diozunean	X		
Agindu zehatz bat ematen diozunean edo errieta egiten diozunean			X
Zu bertan izanik pertsona horri 15 minutuz kasurik egin ez diozunean	X		
Pertsona horren ohiturak aldarazi dituzunean			X
Lortzeko nahiko gaitza den zerbait lortu nahi duenean			X
Bakarrik dagoenean	X		

E. BESTE ALDAGAI BATZUK

1. Jokaera eraginkorra al da?

- Ahalegin fisiko handia eskatzen al dio? *Bai*

Urratzeko (jarraitu nahian borrokan hasten da)

- Beronen bidez lortu nahi zuena lortzen al du beti? Ia beti? Noizean behin?

Bai = lanean jarraitzea ezinezkoa da

- Noiz erantzuten zaio, berehala? Epe labur baten ondoren? Epe luze baten ondoren?

Laburra = 5 - 10 segundo

2. Pertsonaren komunikabideak

Funtzio horiek adierazteko pertsona horrengan somatzen diren jokaerak azaldu:

Erantzun komunikatiboak

Komunikazio-funtzioak	Hizkuntza komplexua (esaldia)	Hitz anitzak (esaldirik gabe)	Hitz bakarrak	Bestelako emisioak (negarrak, oihuak)	Zeinu konplexuak	Zeinu sinpleak	Buruaren mugimenduak	Ekolalia	Atzamarrak seinlatu	Arrastatu (eskua luzatu)	Heldu/Lortu	Gauzak eman	Mugimendurik garrantzitsuenak (hiperaktibitatea)	Zuri hurreratu	Bereizi/egoera bertan behera utzi	Begirada tinkoa	Aurpegiko adierazpena	Agresibitatea	Autoebaketa	Besterik
Atentzioa eman				X							X			X				X		X
Laguntza eskatu				X						X	X							X		
Eskatu, elikagai bat/gustoko dituen jardueretako gauzak				X					X		X							X		
Atsedendia eskatu																				
Gauza bat edo toki bat erakutsi										X		X								
Min fisiko bat adierazi (buruko mina, ebaketa, goragalea)																				
Bere nahasketa adierazi																				
Zuk eragindako egoeraren aurrean portesta egin edo egoera errefusatu				X										X				X		X

Pertsona honek komunikatzeko zein bide erabiltzen du gehien?

Komunikazioa

Pertsona honek azaltzen zaiona ulertzen du:

esaldien bidez: bai, baldin eta esaldiak ezagunak badira

hitzen bidez: bai (± 70 hitz)

hitzen eta keinuen bidez: bai

irudien bidez: bai, zenbait gauza ikasi ondoren

idatzizko mezuen bidez: ez

Gai al da zeregin edo lan bateko keinuak imitatzeko?

Bai, zeregin edo lan hori motza bada.

Hitzezkoak ez diren aginduei erantzuten al die (adibidez: hatzaz seinalatzea...)?

Bai edo ez esateko, zer egiten du?

3. Pertsonaren interesguneen ebaluazioa

Oro har, pertsona horrek zer egin, entzun, jan... nahi izaten duen adierazi:

- *Komunitateko jarduerak*
- *Joko aktiboak*
- *Cocacola*
- *Elkarreraginezko ekintza sozialak / atentzioa*
- *Musika*
- *Jostailu elektronikoak*

4. Zein dira ezagutzen dituen jokaera alternatibo positiboak?

Elkarreraginezko ekintzetarako hurbildu egiten da

Batzuetan, jokaera-arazoaren bidez adierazi nahi duena adierazteko modu egokiagorik erabiltzen al du?

Atentzioa emateko begiratu egiten du

Zer egin zenezake zuk ikaskuntza-saio batean jokaera positiboagoa izan dezan?

Zeregin motzak eskatu - laguntzeko libre izango den pertsona bat ekarri

- Nola egingo luke ikaskuntza-saioak okerrera?

Zeregin zailen bidez

Pertsona honetaz gutxiegi arduratuz

Autistaren bizimodua nahastu duen gertakari berezirik izan al da (heriotza, lekualdaketak, lanak...)?

Ez.

Pertsona horren jokaera-arazoei irtenbidea ematen ahalegintzeko erabili diren estrategiak zein izan dira?

Jokaera	Noiz hasi ziren horrelako jokaerak?	Estrategiak	Eraginak
<i>Oihu egitea</i>	<i>orain dela 2 - 3 urte</i>	<i>entzungor egitea isolatzea</i>	<i>ez oso eraginkorra</i>
<i>Atximurka atzamarka egitea</i>	<i>orain dela 6 hilabete gutxi gora-behera</i>	<i>isolatzea</i>	<i>erredukzio arina</i>
<i>Materiala apurtzea</i>	<i>orain dela 10 urte</i>	<i>isolatzea mantentzea konpontzea garbitzea</i>	<i>eraginik ez eraginik ez erredukzio arina</i>

2.7. Datu garrantzitsuenak identifikatzea

Soluzioa ager dadin, ez da nahikoa izango gidan ageri diren galderei erantzuna ematea. Hurrengo pausoa informazioa aztertu eta laburpena egitea izango da. Kasu guztietan oro har, gidako galdera batzuek beharrezkoa den informazioa emango digute, baina beste batzuek ez dute garrantzi handiegirik izango gure arazoaren konponbiderako. Adibidez, gizarte-harremanetan guztia ondo doala erantzun bada, informazio horrek ez digu askorik lagunduko. Datu multzo horretatik, beraz, pertsona horren kasuan eta arazo zehatz bati konponbidea emateko garrantzitsuak diren datuak hautatu eta aterako dira.

Ondorengo orrialdean, azterketarako fitxa bat proposatu dizuegu. Bertan arazo diren jokaeren baitan eragina izan dezaketen elementuak seinala daitezke.

AUTISMOA, JOKAERAREN NAHASTEAK
ANALISI FUNTZIONALAREN AZTERKETA-FITXA: ELEMENTU
GARRANTZITSUAK

Jokaeraren baitan eragina duten faktoreak seinatu		
Ikaskuntza	Zereginak	zailegiak
		monotonoak
		errazegiak
		gehiegi
		gutxiegi
Egokitzea	Inguruneko aldaketak	
	Biztanle-dentsitatea	
	Zarata, argia	
	Gizarte-harremanak	
	Frustrazioak	
	Zehaztu gabeko ordutegia	
Bizi-kalitatea	Espazio pertsonala	
	Entzutea	
	Hautaketa	
	Errebalorizazioa	
	Gizarte-harreman positiboak:	parekoekin
		pertsonalarekin
		familiarekin
		lagunekin
Biologikoa	Sendagaiak	
	Gaixotasunak	
	Loa	
	Sentimen-organoak	
	Elikadura	
Komunikazioa	Adierazpenak	
	Harrera	
Eraginkortasuna	Ingurunearen erantzun azkarregia	
	Ingurunearen erantzuna sarriegi	
<p>Jokaera (edo jokaera-katea) zerk agertarazten duen:</p> <p>Jokaera (edo jokaera-katea) zerk arintzen duen:</p>		

2.8. Ebaluazioa

Orain, zuek ebaluatuko duzue elkarrizketa-gida erabiliko duzuen modua. Gure iritziz, behar-beharrezkoa da tresna honen erabileran ahal besteko eraginkortasun-maila lortzea. Horregatik, lortu duzuen nahikoa irudituko zaigu 13tik 11 egoki erantzun badituzue. Emaitzak nola kalkulatu gero ikasiko duzue. Horretarako, elkarrizketa-gida bat prest izan behar duzue bertan zuen erantzunak idazteko. Koadro honek zuen aurrerapenen berri emango dizuete.

Galdera zkia.	Ebaluazioa	
	Oso ondo	Berriro aztertu
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		
GUZTIRA		

Galderak: (erantzunak eskuliburuaren amaieran dituzue).

1. Zertarako erabil genezake elkarrizketa-gida? Eman 4 arrazoi.

-
-
-
-

2. Elkarrizketa-gidan, jokaeraren baitan eragina izan dezaketen eta berau nahas dezaketen aldagaiak ageri dira. Zein dira? Aipatu buruz hiru kategoria nagusiak eta bakoitzean bi adibide eman.

-
-
-

3. Zure ingurunea nahiz zure lanbidearen esparrua kontuan hartuta, hautatu jokaera-arazoak dituen pertsona baten egoera. Idatzi, gehienez ere bost lerrotan, pertsona hau behatzerakoan izan dituzun arazoak. Zehaztu pertsona hori nor den eta deskribatu asaldatzearen adierazle diren jokaera horiek.

4. Deskribatu jokaerak eta, horretarako, elkarrizketa-gida erabili (A.1 puntua). Iraupena, maiztasuna eta intentsitatea ere zehaztu.

5. Katea bat (multzo bat) osatzen duten jokaerak lotu. Gidan adierazi (A.2 puntua).

6. Pertsona horrengan eta jokaera horren baitan eragina duten aldagai biologikoak bilatu. Gidan dagokion tokian horren berri eman (B.1 puntua).

7. Pertsona horrengan eta jokaera-arazoaren baitan eragina izan dezaketen hezkuntza-aldagaiak bilatu. Gidan dagokion tokian adierazi (B.2 puntua).

8. Pertsona horrengan eta jokaera-arazoaren baitan eragina izan dezaketen gizarte-aldagaiak bilatu. Gidan dagokion tokian idatzi (B.3 puntua).
9. Horrelako jokaerak aurrerako bidea ematen duten elementu nagusiak adierazi eta gidan berorien berri eman (C puntua).
10. Jokaera-arazo bakoitzean zure iritziz zein funtzio duen azalduko duen hipotesia planteatu. Gidan adierazi (D puntua).
11. Jokaeraren eraginkortasuna ebaluatu (E.1 puntua).
12. Pertsona horrek komunikatzeko erabiltzen dituen moduak ebaluatu (E.2 puntua).
13. Pertsonaren interesguneak seinalatu (E.3 puntua).
14. Pertsona horrek ezagutzen dituen jokaera alternatibo positiboak seinalatu (E.4 puntua).
15. Pertsona honen jokaeraren nahasteei irtenbidea emateko erabili diren estrategiak bilatu eta esan eraginkorrak izan al diren.
16. Azterketa egin diozun pertsona horren jokaeran eragina duten aldagaiak seinalatu. Horretarako, analisi funtzionalaren azterketa-fitxa erabil zenezake.

3. ZUZENEKO BEHAKETA

Jokaera zuzenean bere natur ingurunean behatzeak elkarrizketen formularioko datuak osatzeko behar dugun informazioa emango digu. Elkarrizket-gidako galderei erantzuten ari garenean, batzuetan, erantzuten ez dakigula konturatuko gara, agian jokaera nahikoa aztertu ez dugulako, behar bada egia esateko inoiz ez diogulako behar zuen arreta eskaini edota, akaso, nola garatu den zehazki gogoan ez dugulako. Behaketa-koadroa, jokaeraren funtzioa bilatzeko informazio osagarria behar dugunean erabiliko dugu.

Horretaz gain, zuzeneko behaketak momentu zehatz batean arazoaren definizioa egiteko modua erakutsiko digu. Informazio hori geroxeago, egoeraren ebaluazio berria egin behar dugunean, oso erabilgarria izango da. Orduan, objektibotasun osoz, aurrerapausorik eman ote den erabakitzeke moduan izango gara.

“Zuzeneko behaketa egiten hasi aurretik, Mariak jendeari atzetik gerturatzen zitzaionean soilik egiten ziola eraso ohartu nintzen”.

“Jeanne iletik tiraka norbaitek lan berriren bat proposatzen zionean hasten zela uste nuen. Baina lan berriak beti ingurukoek beren lanak bukatu dituztenean eta lasaitzen direnean proposatzen zaizkiola konturatu nahiz. Momentu horretan mugimendu gehiago izaten da gelan eta jendea harat-honat ibili ohi da”.

“Arreta handiagoz behatu ondoren, Julie, bere hezitzailea Sabine-z arduratzen denean hasten dela oihuka konturatu gara. Oihuka ari denean beste toki batera begiratzen duenez, ez ginen orain arte horretaz konturatu.”

3.1. Koadroaren atalak

- a) Jada elkarrizketen formularioan zehaztu diren jokaeren deskribapena. Behaketa-aldian soma ditzakegun jokaera berriak. Ez izan zalantzarik, egoki irudituz ger, zure koadroa moldatu eta, jokaera berriak agertzen badira, gaineratu.
- b) Behaketa-aldiak. Hauen garrantzia jokaeraren agerpen errealaren baitan egongo da: luzeagoa izango da jokaera ez bada oso sarri agertzen eta, aldiz, motzagoa izango da baldin eta jokaera hori maiz agertzen bada. Aldi horiek aldatu egingo dira maiz jokaera horiek modu ugariara agertzen badira. Adibidez, goizez usuago badira, behaketa-aldiak laburragoak izango dira. Jokaera bat egunean bi aldiz soilik agertzen dela baldin badakigu, alferrikakoa izango da aurrez 10 minutuko epeak zehaztea, adibidez, eta nahiago izango dugu egunean lau epe zehaztea. Aldiz, jarrera bat maiz agertzen bada, epe laburragoak hautatuko ditugu.

Abizenak
 Data:tik ra

**JOKAERAK ARAZOAK
 BEHAKETA TAULA**

Aldiak	Jokaerak			Testuinguruko elementuak													Funtzioak				Ondorioak				
	Oihukatzen du gauzak jaurtikitzen ditu ateari danbatekoak ematen dizkio	Eskaera	Zeregin zaila	Iragaitza (zereginetik zereginera)	Iraigaitza (unetik unera)	Bakarrik (laguntzarik gabe)	Bakarrik (laguntzarik gabe)	Bistari bat sartzea egunaren bukaera	Michel	Marie-Pierre	Ez dakit	Laguntza	Gauza/jarduera	Estimazioa	Irteera	Eskaera	Jarduera	Gizabanakoa	Ez dakit	Ezer ez	Begindak	Egin behar du	Itxaroten du	Inuzkinak (ezer gertatu ez bada ere adierazi)	

- c) Inguruko elementuak: jokaeraren agerpenaren inguruko elementuak dira. Behaketa aurrera egin ahala koadroa osatu egin beharko da, sortzen diren premien arabera. Adibidez, behaketa-aldian norbait gelan sartzen bada, pertsona horren sarrera gaineratu beharko dugu inguruko elementuen zerrendan eta horrek aztertzen ari garen pertsonarengan eraginik izan al duen aztertuko da.
- d) Funtzioak: jokaera agertu denean planteatu diren hipotesiak dira: zer esan nahi du jokaera zehatz horrek momentu honetan, testuinguru zehatz honetan? Noski, jokaera horrek pertsona autistaren ikuspuntutik zer esan nahi duen ari gara aztertzen. “Hipotesia: txarrera egin du” motakoak saihestu egin behar dira.
- e) Jokaeraren ondorioak: pertsona horrek nahi duena lortzen al du? Zein dira bere inguruko erreakzioak?
- f) Iruzkina: behaketa-koadroa, batez ere informazioa biltzeko tresna bat da. Erabilgarria den gauza oro aipatu behar dugu bertan. Jokaera agertzen ez denean ere seinalatuko egingo da. Bestela, irakurtzen duen beste edonork ez du jakingo jokaera ez ote den agertu edota behaketa-aldirik ez ote den egin.

3.2. Gertakariak koadroaren bidez nola bildu

- a) Jokaerak: aztertu nahi duguna eta, beraz, elkarriketa egiterakoan identifikatu diren jokaerak zein diren adieraziko dugu. Askotan, jokaera positiboak eta egokituak behatzea ere interesgarri izan daiteke, gure esku-hartzearen bidez beroriek sustatzea erabaki baikenezake.
- b) Behaketa-aldia blokeetan banatuta adieraziko da, tarte zehatzak identifika ditzagun horrela. Blokeen bidez eginiko antolamendu hau jokaeraren agerpenaren maiztasunaren baitan egongo da. Denboraldi desberdinak adieraz ditzake behaketa-gaiaren arabera (adibidez: maizago goizez eguerdian baino).
- c) Atal honetan, jokaera agertu denean, aurretik eta ondoren somatu diren gertakariak idatziko dira. Behatutako jokaerarekin loturaren bat izan dezakeen edozer idatziko da (zeregin bereziak, pertsona batzuen presentzia, eskaerak, trantsizioak).
- d) Atal honetan, behatzaileari, momentu horretan aztertzen ari den jokaeraren funtzioari buruzko hipotesia planteatzeko eskatuko zaio. Etapa hau oso garrantzitsua da. Askotan, jokaera-arazo baten agerpena pertsonaren nortasunarekin lotzeko ohitura dago (adibidez, oso haserre zegoelako egin du hori). Guk, ordea, nahiago dugu jokaera hori azaltzen duen arrazoi funtzional bat badela pentsatu, gure ustez jokaera hori ez baita gizaki horren osagaia. Jokaera zailak ingurunearekin lotuta daude; estimuluei ematen zaizkien erantzunak dira. Behaketa-koadroko atal honetan bi zati bereizi ditugu nagusiki: jokaeraren funtzioa zerbait lortzea izango da edota, bestela, zerbait saihestea.

- e) Behatzaileak jokaeraren agerpenak ekarri dituen ondorioak idatzi beharko ditu. Nola erantzun du inguruneak? Zer gertatu da gero? Horrek lagundu egingo digu ondorio batek jokaera berari eustea bultzatzea eta dezakeen jakiten. Adibidez, Martini zerbait ukatzen zaio bakoitzean, beste pertsona batengana jotzen duela eta askotan besteak azkenean eman egiten diola ohartuko gara.
- f) Jokaera hori ez bada behaketa-aldian agertu, horixe adieraziko duen ohartxo bat egitea beharrezkoa izango da jokaera ez agertzea eta behaketa-aldia ez egitea nahas ez daitezen.
- g) Zenbakien zerrenda jokaera-eredua ulertzen laguntzeko ezarri da. Jokaera bat agertzen den lehen aldiaren zerrendan "1" zenbakia seinalatuko da eta jokaeraren arloan dagokion laukitxoan adieraziko da (adibidez, "1" idatziko da "atzamarka egitea" laukitxoan baldin eta behatu den lehenengo jokaera hori izan bada). Ondoren, jokaerak aurreratzeko laukitxoan "1" zenbakia idatziko da eta, gero, horixe egingo da funtzioen atalean ere. Bigarren jokaerari "2" zenbakia emango zaio, hirugarrenari "3" zenbakia, etab. Behatzaileak eguneko informazioa idazten amaitzen duenean, zenbakien zerrendan amaitu duen parean marra bat egingo du.

3.3.Kontuan hartzeko aholku batzuk

- Behaketak ahalik eta egoera gehienetan, bizimodu-mota desberdinetan, eguneko une desberdinetan, egiteko aholkua eman nahi dizuegu lehengo.
- Datuak 2tik 5 egunera bitartean bilduko dituzte koadro hau erabiltzen ohituta dauden pertsonak. Behaketa jokaeraren eta ingurunearen arteko lotura argi ikusten denean amaituko da.
- Koadro hau toki egokian, behatzaileak eskura izango duen toki batean, kokatuko da (horman, arbelean...).
- Ahal bada, egun desberdinetan eginiko behaketak eta oharrak koadro berean idatziko dira, egunak marra batekin bereziz.
- Aztertzen ari garen pertsonarentzat garrantzitsuak diren uneetan egingo dira behaketak egunean zehar.
- Behatzaile bat baino gehiago badaude, arazo baten aurrean behaketa norbaitek gainbegiratzea komeni da. Hala, pertsona horrek behaketen homogeneotasuna garantizatuko du.
- Askotan, behaketan aurrera egin ahala, behar-beharrezkoa izaten da atal bat edo beste moldatzea edota, jokaera berrirako bat agertzen bada, beste atal bat gaineratzea. Hala jokatzeko behaketan malgutasunez jokatzeko delako erakutsiko digu, halaxe egin behar baita, eta kalitatea ere hobetu egingo du.

3.4. Behaketa-koadroaren erabileraren ebaluazioa (ikusi eskuliburuaren bukaerako erantzunak)

- a) Hartu eskuartean bete gabeko behaketa-koadro bat. Zein dira behatu behar dituzun jokaerak? Autistengan jokaera-arazoak behatzeko aukerarik ez baduzu, hautatu zuren inguruko edozeinen jokaerak. Asko saiatu gabe ere, laster bilatuko dituzu nahiko jokaera bitxiak dituzten pertsonak: hankekin kolpetxoak ematen dituztenak, azkazalak jaten dituztenak, ile-xerloarekin jolasean ibiltzen direnak. Adierazi horrelako jokaerak koadroan dagozkien tokietan. Agian behaketa-aldian beste jokaeraren batez ohartuko zara; idatzi. Egin al duzu? Oso ondo. Behaketa egiteko lehenengo pausoa egin duzu jada.
- b) Zure behaketa-aldiak zehaztu. Zein momentutan egingo dituzu? Zenbat iraungo dute? Behaketak jokaerei buruz zerbait erakutsi behar dizu; saiatu jokaera horiek agertzen diren uneak aukeratzen. Bestela, hasi behaketa horiek eguneko une desberdinetan egiten (adibidez: jatorduan, atsedenaldiran, lanean, autoan).
- c) Jokaera agertzen denean inguruan duen guztiaren berri eman eta adierazi elementu horiek dagozkien laukitxoetan. Agian aurrez ez zara elementu guztietaz konturatu eta zure koadroa moldatu egin beharko duzu aurrera zoazen heinean. Bukatu al duzu? Ea bada, jarrai dezagun.
- d) Lehenengo behaketa-aldiko lehenengo jokaera agertu da. Lehenbailehen, “1” zenbakia eman iezaiozu jokaera horri eta jokaerei dagokien zutabearen adierazi. Beraz, jokaera horren kodea “1” izango da eta halaxe idatzi testuinguruko elementuen, funtzioen eta ondorioen atalean ere. Egin duzu? Oso ondo, jarrai dezagun. Arretaz behatu ea “2” jokaera agertzen ote den... eta halaxe jarraitu behaketa-aldia amaitzen den arte.

3.5. Marieren adibidea

Abizenak
 Datak:tik ra

JOKAERAK ARAZOAK BEHAKETA TAULA

Aldiak	Jokaerak			Testuinguruko elementuak														Funtzioak						Ondorioak		
	Oihukatzen du gauzak jaurkitzen ditu ateari dambatekoak ematen dizkio	Eskaera	Zeregin zaila	Iragaitza (zereginetik zereginera)	Iragaitza (unetik unera)	Bakarrik (laguntzarik gabe)	Bakarrik (laguntzarik gabe)	Bisitari bat sartzea	egunaren bukaera	Michel	Marie-Pierre	Ez dakit	Laguntza	Lortu			Ekidin			Ez dakit	Ezer ez	Begriradak	Egin behar du	Itzaroten du	Iruzkinek (ezer gertatu ez bada ere adierazi)	
														Gauza/jarduera	Estimazioa	Irteera	Eskaera	Jarduera	Gizabanakoa							
9.30 - 10.00	2 1 3					2 3	1						2 3									2 1 3				
12.00 - 12.30	4 5 6	4 5			6				4 5				6					4 5				6 5				
15.30 - 16.30	7 8 9				8			9					7	8 9								8			9	

4. INFORMAZIOAREN SINTEZIA

Jokaeraren analisi funtzionalaren xedea ez da informazioa biltzea soilik. Ondoren, informazio hori guztia ulertu behar dugu eta datuen artean dauden erlazioak aztertu behar ditugu, horrela, jokaera hori zerk eragin duen jakiteko. Zein dira jokaeraren agerpenean eragina duten faktoreak? Ikaskuntza-arazoak ala egokitze-arazoak ondorio dira? Fase hau ez da oso erraza eta nahitaezkoa da garrantzitsua zer den eta zer ez den bereiztea. Geure buruari honako galdera hau egin behar diogu etengabe: “Jokaera-arazoez dakidan guztia kontuan hartuta, jokaera hauetan zein funtzio nabari ditzaket?” Horixe da prozesuaren muina, jokaeraren sakoneko motibazioak zein diren ulertaraziko baitit horrek. Izan ere, ez dugu ahaztu behar jokaera horiek desagertaraziko dituzten estrategia eraginkorrenak zehazteko modurik egokiena jokaeraren funtzioetan oinarritzea izango dela. Pertsona autistaren motibazioak ezagutu behar ditugu, bere inguruan nola sentitzen den eta bere erreakzioak zein diren jaso behar dugu. Jokaera guztien eragileak pertsonaren motibazioak dira eta jokaera guztiek dute agertzeko arrazoirik bat. Nahasteen iturburuaren bila gabiltzanean, helburua ez da soilik datuak biltzea izango, autistarentzat duten esanahia ere bilatu beharko dugu.

Ondorengo orrialdean, datuen sintesia egiteko fitxa bat proposatu dizuegu.

JOKAEREN BAITAN ERAGINA DUTEN FAKTOREEN SINTESIA

Arazoak sortarazten dituen jokaera hauxe da: -----

Gainera:-----

Beste jokaera batzuk: -----

Jokaeraren agerpenean eragina duten faktoreak:-----

Jokaeraren funtzioak hauek dira:

Jokaera	Testuingurua	Funtzioa

Ikaskuntza-arazoa al da (pertsonek honen jokaerak hobera egingo al luke irakatsiko bagenio)?

Egokitze-arazoa al da (pertsonek honen inguruneko faktore batzuen arabera egokitzeko zailtasunak al ditu)?

5. TESTUINGURUAREN ALDAKETA SISTEMATIKOA

5.1. Zer egin?

Batzuetan, elkarrizketa-gida eta behaketa-koadroa ez dira aski jokaeren funtzioak argitzeko. Natur ingurunean egiten diren behaketek beren mugak dituzte... baina atzera egin genezake. Batzuetan zalantzak izango ditugu, jokaerak nahiko konplexuak direla eta elkarren artean nahastuta daudela irudituko zaigu eta ez dugu bakoitza bereizita aztertzerik lortuko.

Esku-hartzeren bat prestatzen hasi aurretik, gure hipotesiak zuzenak direla ziur izan nahi dugu. Horretarako, alda ditzagun garrantzitsuak iruditzen zaizkigun aldagaiak. Zuzenez ingurunera joko dugu, ingurune horretako aldagaiak aldatuko ditugu eta horrek jokaeraren baitan duen eragina aztertuko dugu. Aldagaiak kontrolatzeko bidea emango diguten baldintza artifizialak sortuko ditugu. Adibidez, pertsona bati eskaera zehatz batzuk egin geniezazkioke, bakarrik dagoenean bere jarrera zein den azter genezake, bere zeregina eten genezake nahita eta gogoko dituen baina normalean eskura izaten ez dituen objektuak aurkitzen dituenean nola jokatzen duen azter genezake.

Aldagai horien eragina zer-nolakoa den zehazki aztertzeko, aldi bakoitzean aldagai bat aldatzea komeni da. Egoera aldatzen den bakoitzean, aztertzen ari garen pertsonak nola erantzun duen eta testuingurua zein den idatziko dugu.

Honek badu abantaila bat: behaketa azkarrago egin ahal izango da. Azken finean, jokaera-arazoak geuk eragin nahi ditugu, ez da behaketa ezer aztertu gabe geratzeko arriskurik izango, aldagaiak geuk aldatuko ditugunez, jokaeraren baitan eragina zerk duen berehala ikusiko baitugu.

Dena den, horrela jokatzeak ere baditu eragozpen batzuk. Kontuz ibili behar dugu pertsonari edo inguruari kalte egin diezaioketen jokaerak eragiten ditugunean (automutilazioa, agresibitatea). Aztertzen ari garen pertsonaren baitan jokaeraren nahasteak eragiten baditugu, segituan ulertuko dugu zergatik agertu diren, geuk nahita agertaraziko baititugu. Baina honek etikaren esparruan honako galdera egiterak eramango gaitu: noraino irits gaitezke bide horretatik? Ba ote dugu eskubiderik pertsonarengan jokaera-arazoak sortarazteko? Esku-hartzeari esker, autistak lortuko dituen abantailak eta zuzendutako behaketa honek eragin diezazkiokeen kalteak neurtu behar ditugu. Hau guztia arazoaren larritasun-mailaren arabera ere badago. Behaketa egiteko modu hau, noski, beste irtenbiderik bilatzen ez dugunean onartuko dugu eta, aurrez, kontu eta arreta handiz presatuko dugu guztia.

Adibidea: Michael-ek nahiko jarrera agresiboa du lanean. Irakasleak zeregin bat edo beste ematen dionean, eskerroneko somatzen dugu. Baina, zein dira Michael-ek onartzen dituen zereginak eta zein dira erreakzioen bat eragiten diotenak? Behaketaren bidez ezin izan dugu hori zehaztu: izan ere, nahiko arraroa da egun batean eta aldi berean zeregin berriak edota zeregin zailak, aspergarriak edo luzeegiak eskatzea.

Michaelen kasuan, sistematikoki zeregin desberdinak proposatuko dizkiogu eta, ondoren, bere erantzuna zein izan den idatziko dugu: zeregin zailak, zeregin errazak baina luzeak, zeregin errazak baino berriak. Behaketak, Michael-ek zeregin berrien edo luzeen aurrean ez duela jarrera agresiborik ageri erakutsi digu. Aldiz, zailak iruditzen zaizkion zereginetan

jarrera agresiboa du. Kasu honetan, jokaeraren funtzioa argi eta garbi zehaztu ahal izan dugu: zeregin zailegiak saihestea izango du helburu.

JOKAERAREN BAITAN ERAGINA DUTEN FAKTOREEN SINTESIA

Marc, 20 urte

Arazoak sortarazten dituen jokaera hauxe da: oihu egitea

Gainera: *etzan egiten da*

Beste jokaera batzuk: *hankei eragitea*
jotzea

Jokaeraren agerpenean eragina duten faktoreak:

- *zerbait gaizki egin duela adierazi zaio*
- *zerbaiti ekin behar dio*
- *bere lana bukatu du*
- *atzeratuta dabil*

Jokaeraren funtzioak hauexek dira:

JOKAERA	TESTUINGURUA	FUNTZIOA
- <i>oihu egitea</i>	<i>zerbait gaizki egin du</i>	<i>ezer esan diezaioten saihestea</i>
- <i>oihu egitea, etzatea,</i> <i>hankei eragitea</i>	<i>zeregin bati ekin dio</i> <i>lana atzerapenez bukatu</i>	<i>lanari ez ekitea</i> <i>?</i>
- <i>oihu egitea, jotzea</i>	<i>du</i>	<i>atsegin ez duen zerbait</i>
- <i>oihu egitea, jotzea</i>		<i>saihestea</i>

Ikaskuntza-arazoa al da (pertsonek honen jokaerak hobera egingo al luke irakatsiko bagenio)?

Bai, bere okerrak zuzentzen erakutsiko bagenio hobera egingo luke

Egokitze-arazoa al da (pertsonek honek inguruneko faktore batzuen arabera egokitzeko zailtasunak al ditu)?

Bai (atzerapena)

5.2. Ebaluazioa

Sintesi honetan ageri den jokaera-arazoaren funtzioa zehazteko, egin testuingurua sistematikoki aldatzeko plangintza bat. Aztertu beharreko kasua, Marc-ena, 20 urteko gaztearena, izango da. Baratzezaintzari buruzko ikastaro bat egiten ari da eta gurasoekin eta 14 urteko anaiarekin bizi da etxean. Kasu honi buruzko informazioa aurreko orrialdeko sintesi-fitxan aurkituko duzu. “Oihu egitea, jotzea” jokaeran, funtziorik ez da zehaztu. Jokaera honen funtzioak azaleratzeko, testuinguruan sistematikoki zein aldaketa egin beharko genituzke?

Ikusi erantzuna eskuliburu honen amaieran.

6. LABURPENA

2. unitateak pertsona autisten jokaera-arazoei buruz informazioa biltzeko modu desberdinak erakutsi dizkizute. Etapa honek izugarritzko garrantzia du eta kontuan hartu beharko da edozein esku-hartze egin aurretik. Jokaeraren arloan autistak izan dezakeen nahastea ikaskuntza-arazoa nahiz, autismoaren ezaugarrien ondorioz, inguruaren baitan egokitzeko arazoa izan daitekeela ikusi dugu. Ondoren, analisi funtzionalaren elkarrizketa-gidak, datuak ahalik eta modurik egokienean biltzeko baliabide metodologiko paregabea eskaini digu. Datu horiek aztertzeak, gehienetan, jokaera-arazoaren arrazoiak ulertarazteko bidea emango digu. Jokaeren funtzioak argitu direnean, zuzeneko behaketara jo genezake. Fase horretan oraindik jokaeren funtzioak argi ikusten ez badituzue, behaketarako beste modu bat proposatu dizuegu: testuinguruaren aldaketa sistematikoa. Bertan, pertsona hori baldintza artifizialeetan kokatu eta, horrela, jokaeraren baitan eragiten duten aldagaiak isolatzea izan dugu helburu.

3.UNITATEA

ZER EGIN? ESKU HARTZEKO ESTRATEGIAK

KASU ADIERAZGARRI BAT

“Jokaera-arazoak nahiko erraz barneratzen dira eta berehala bihur daitezke ohitura ere. Jokaeraren nahaste askok esku-hartze bereziak behar dituzte. Esku-hartze horiek, analisi funtzionalari esker somatu ditugun jokaeraren funtzioen arabera erabakiko dira. Arazoa ulertzeko behar dugun denbora hartu ondoren, zerbait egiten hasteko garaia da. Autistek beren zailtasunak gainditzen lagun diezaiegun espero dute eta guk bizitza hobea izan dezaten lagun geniezaieke”.

UNITATEAREN HELBURUAK

Unitatea amaitzen duzenerako, hauexek izango dira lortuko dituzuen helburuak:

1. Jokaeraren funtzioan oinarrituta, esku hartzeko estrategia bat prestatzea.
2. Esku hartzeko plan eraginkor bat idaztea.

1. ESKU HARTZEKO ESTRATEGIA BAT EDO BATZUK HAUTATZEA

Orain, badakizue zehazki zertaz ari garen arazoak planteatzen dituen jokaera bati buruz hitz egiten dugunean. Funtzioa zehazteko bidea ematen duen metodologia erabiltzeko aukera ere izan dezake. Aztertutako jokaeran edo jokaeretan, funtzio bat edo gehiago identifikatu dituzue. Orain, esku-hartze bat prestatzeko unea, nahasteak murriztuko dituzten estrategiak prestatzeko momentua, iritsi da.

Askotan, esku hartzen dutenek, jokaera-arazo batekin topo egiten dutenean, hauxe galdetzen diote beren buruari: “Zer egin behar dugu horrela jokatzeko duenean?”. Esku-hartzea ez da krisialdien arabera, arazoa ageri den uneen arabera, prestatuko. Halakoetan, ahal den modurik egokienean jokaerarik larrienak gestionatzea aski izango da. Autistak berak eta ingurukoek jasan dezaketen arriskua aurreikusten saiatuko gara. Krisialdiak ez dira egokiak pertsona autistari gauzak irakasten hasteko: ziurrenik ere ez digu entzungo, ez gaitu ulertuko, agian ezingo du bere burua ere kontrolatu. Honekin ez dugu esan nahi, noski, jokaera-arazo bat agertzen denean ez denik ezer egin behar. Ahal den modurik seguruenean esku hartu behar dugu. Baina tarte pixka bat utzi beharko da eta jokaera horiek autistaren bizimodu errealean kokatu beharko dira, esku hartzeko plan bat erabakitzeko. Jokaera-arazo bat agertzen denean, askotan beharrezkoa izaten da esku hartzea; egia da, hala ere, ezingo dugula beti horrelako jokaeren aurrean ezer egin gabe geratu. Baina horren arrazoia ez da izango jokaera-arazoaren agerpena galaraztea. Jokaera-arazoek lengoia bat osatzen dutela uste badugu, ulertu egin beharko dugu autistak esan nahi diguna eta pertsona horrek gauzak beste modu batera adieraz ditzan saiatu beharko dugu.

Nola egin hori, ordea? Esku hartzeko modu asko daude, aplikatzeko errazagoak edo zailagoak, azkarragoak edo motelagoak izan daitezkeenak. Posible diren esku-hartze motak ezagutzen direnean, adituak aukeratu beharko du/ditu biderik eraginkorrena/eraginkorrenak.

1.1. Ingurunearen moldaketa: jokaera-arazoa guztiz edo neurri batean ingurunearen arabera egokitzeko arazo denean

Ingurunea moldatzea, ingurune horri gaitasuna ematea da. Ingurunea autistak aurki ditzakeen zailtasunak arintzeko moduan egokitzea da. Zalantzarik gabe, arazo bereziak dituen pertsona batek ingurunea moldatua izan behar du gure ustez. Adibidez, itsu baten etxean, gauzak lurrian ez uzten edota gauzak toki batetik bestera sarriegi ez aldatzen ahaleginduko gara. Gorpil-aulkian mugitzen den pertsona batek korridore eta ate zabalak, altuera egokiko mahaiak... beharko ditu inguruan.

Zer da ingurunea? Ingurunea pertsonaren bizimodua biltzen duen ingurua da eta etxeak, eskolak, lantokiak osatzen dute ingurune hori. Espazioak diseinatzeko, moldatzeko eta dekoratzeko moduak osatzen du.

Oro har, maila honetan, pertsonaren arabera eginiko egokitzapenetan zuhurtasunez jokatzeko ahaleginduko gara, aztergai dugun pertsona horren duintasuna errespetatzeko.

Pertsona honen inguruneak ahalik eta normalena izaten jarraitu behar du, bere gizarteratzeari kalterik egin ez diezaiozun.

Ingurunea, ondoan dituen pertsonen eta, beraz, autistarengana zuzentzeko moduek ere, osatzen dute. Adibidez, autista batzuek aurrez aurre solaskide ugari dituztenean ez dute oso ondo erreakzionatzen, nahiago izaten dute aurrean pertsona bakar bat edo bi izan.

Ingurunea proposatzen zaizkien jarduerak ere osatzen dute eta askotan jarduera horiek ez dira nahikoa aldatzen edota errazegiak, zailegiak edota aspergarriak izaten dira. Hemen sartu behar dira ordutegiak, gertatuko dena auresateko pertsona horrek dituen bideak eta eguneko jarduera guztiak ere.

Autistak bere zailtasunen arabera moldatuko den ingurunea badu, guztia hobeto kontrolatuko eta ulertuko du. Ez dugu ahaztu behar autistari askotan zer-nolako zailtasunak sortarazten dizkion gure munduak, askotan koherentziarik gabekoa eta zatikatua iruditzen baitaio. Ingurunea kontrolatzen ez denean, ezinegon sortzen da eta ezinegon hori maila ugarian ager daiteke, azkenean jokaera-arazo bihurtu arte. Jokaera-arazo asko egokitu gabeko inguruneen ondorio dira.

Adibideak:

	FUNTZIOA	INGURUNEA
Marc kulunkatu egiten da eta zauriak egin arte azkazalak jaten ditu	autoestimulazioa	estimulu gutxiegi
Julie bere baitan biltzen da eta aurpegia ezkutatzen du	beste pertsona batzuen hurbiltasuna saihestea	jende gehiegiko ikastaldeak
André-k oihu egiten du eta bere bularra jotzen du	ezustekoen aurrean erreakzionatzea	atzetik hurbiltzen zaio jendea
Julie oihuka hasten da eta kulunkatu egiten da	zeregin monotonoak baztertzea	zeregin hori behin eta berriro egiten du

Autistaren ingurunea moldatzea esku hartzeko bide ekonomikoa da nolabait ere eta ez da zuzenean arazoan oinarritzen. Ikusmolde hau ezartzea posible denean, erreakzioz jokatu ordez, jokaeraren nahasteen prebentzioa egiteko bidea ezartzen lagunduko du. Zuzenean esku hartu ordez, hobe izango da beti prebenitzea. Ingurunea moldatuz, arazoei garrantzi handia eman eta indartzea saihesten da.

Adibidea:

HASIERAKO INGURUNEA	ALDAKETAK
Estimulu gutxiegi	Jarduerak proposatzea
Jende gehiegiko ikastaldeak	Isolatzeko aukera
Atzetik hurbiltzen zaio jendea	Hitz egiterakoan aurrez aurre begiratzea
Gauza gehiegi aldatzen da bere ingurunean	Ohitura batzuk ezartzea, ordutegia erabiltzea
Zeregin zailegia	Bere lana erraztea

Ingurunea egokitzeko modu ugari dago:

- Sistematizatzea: zeregin zehatz batzuk pertsona jakin batzuei esleitzea, kolore-kodeak erabiliz sailkatzea, proiektu bat egiteko beharrezkoak diren material guztiak saski batean prest izatea...
- Sinplifikatzea: materiala behar dutenen esku uztea, kaxoiei etiketak jartzea, erabiltzen ez den gauza oro gordetzea...
- Estimuluak indartzea: liburutegirako lekua izatea, erakusketak antolatzea, kanpoko pertsoneri gonbiteak egitea, ikus-entzunezko materiala erabiltzea...
- Estimuluak ahultzea: zarata handiko jardueretarako alfonbrak jartzea, irratietan aurikularrak erabiltzea, lasaitzeko uneak zehaztea, bionbo edo holtzak erabiltzea...
- Bizi-espazioa handitzea: kanpora irtetea, elkarri laguntzeko sareetan parte hartzea, mota ugaritako lokalak erabiltzea (gimnasioa, kafetegia...).
- Bizi-espazioa mugatzea: zarata handiko jarduerak leku batean biltzea, bakoitzari bere leku berezia esleitzea, jarduera bakoitzean erreserba-orria betetzea...

Agian, geure buruari autistaren ingurunea egokitzea behar-beharrezkoa ote den galdetuko diogu. Horrela jokatzuz, ez al dugu autista burbuila batean babestuta gizartetik at bizitzera bultzatuko? Obligazio guztietatik babestuz, ez al diegu bilakaera izateko aukera kenduko?

Zein da erdibideko irtenbidea? Lehenengo, proposa ditzakegun ingurunearen aldaketak ez dira derrigorrez behin-betikoak izango. Adibidez, M. jaunak bera bizi den gelan ezezagun bat ikustea jasan ezin badu eta horren ondorioz gizon horrek bat-batean modu agresiboan jokatzun badu, bere aurrera ezezagunak eramatea saihestuko dugu. Baina, bestalde, bere bizitza osoan ezingo du isolatuta bizi. Ingurunearen egokitzapen hori ere aldatu egin beharko da, beraz, lehenengo M. jauna sarriegi ezezagunekin topa dadin saihestuz eta, gero, poliki-poliki, halako egoeretara ohitu dadin bultzatuz. Kasu honetan, aldi bakoitzean zerbait gustukoa ekarriko liokeen eta jakinaren gainean legokeen norbait gonbidatzea egokia izan daiteke.

Dena den, kasu guztietan, kontu handiz zainduko dira alderdi hauek:

- Indibidualizatu egin beharko da. Ez dago arazo batzuen arabera ingurua moldatzeko eredurik. Une zehatz batean, pertsona horri arazoak planteatzen dizkion inguruneko alderdietan oinarritu beharko dugu beti gure lana.
- Pertsonarentzat ahalik eta bizi-kalitaterik onena sustatu behar dugu. Adibidez, egunez gela batean isolatzeak arazo horiek desagertaraziko ditu, baina ez dio utziko ahalik eta bizimodurik normalena garatzen. Ingurunea egokitzerakoan kontuan hartu behar dugu, gainera, pertsona horren adina.

JARDUERAK

Ondorengo egoeretan, proposatu ingurunea moldatzeko egokiak izan daitezkeen neurriak:

- a) Jean-ek jardueraren bat aldatzen zaion bakoitzean oso gaizki erreakzionatzen du; badirudi nahiago duela egun osoan gauza bera egiten jardun. Arazoa jarduera aldatzeak sortarazten dio, ez jarduerak berak; jarduera berri horrek eragin dizkion hasierako emozioak pasa orduko, Jean ohitu egiten da eta jarduera berria onartzen du.
- b) Carine-k idatzizko kalkuluetan abilezia handia du. Irakaslea oso harro dago lortu duenaz eta Carinek ere bere burua balora dezan saiatzen da. Oso ondo egiten dituenek, gero eta serie luzeagoak ematen zaizkio. Baina Carinek mugitu beharra du, eta ariketak egiteaz aspertzen hasten denean, orria apurtzen du. Gero eta sarriago egiten du hori. Irakasleak, halakorik egin ez dezan, orria apurtzen duen aldi bakoitzean berriro hasieratik hastera derrigortzen du eta gero eta haserre eta krisialdi gehiago izaten ditu orduan.
- c) Marie-ri eskolan arreta jartzea kostatu egiten zaio; zarata edo mugimendurik txikienarekin ere adia galtzen du. Orduan, altxatu egiten da eta... Halakoak bi minuturo gertatzen dira.

Sebastien-i izugarri gustatzen zaio musika entzutea eta batez ere walkmana erabiltzen du horretarako. Beste zerbait egiteko entzungailuak kenarazi nahi dizkiogunean, dramatizatu egiten du. Ez du inork musika entzutea eragotz diezaion onartzen, eta horixe adierazten du, gogotsu adierazi ere, bere jokaeraren bidez.

ERANTZUNAK:

- a) Arazoa jardueraz aldatzerakoan sortzen zaio. Kasu horretan, ingurunea Jeani berak uler dezakeen ordutegi bat proposatuz egokitu daiteke (objektuak, irudiak, hitzak... erabiliz). Horrela, jarduera baten atzetik zer datorren jakingo du eta prest izango da jarduera berria hobeto onartzeko.
- b) Eskuarlean amaierarik gabeko lana duela iruditzen zaio Carine gazteari... eta arrazoi du gainera. Lehenengo zein lan egin behar dituen erakustea litzateke egokiena eta bukatzen duenean zeregin gehiago ez ematea komeni da. Mugitu beharra duenez, lanerako uneak eta mugitzea eskatzen dioten lanak txanda daitezke (lasterketak beste gelaren batean, irteerak, jolasgaraia, ariketa fisikoak).
- c) Marieri lagundu egin behar diogu arreta jar dezan: lana leku lasaietan egitea, estimulazio mugatuak izatea (leku lasaia, jende gehiegirik gabekoa) komeni zaio. Bere lorpenak ospatu ahal izateko, hobe izango da egonezina sortzen dioten saio luzeak eginaraztea baino, gustura lan egingo duen saio laburrak proposatzea.
- d) Sebastian, gustatzen zaion jarduera bakoitza amaitzeko prestatu behar dugu. Bere jardueraren amaiera adieraziko dion kronometro bat eman geniezaioke edota ordularia erakuts geniezaioke.

1.2. Zer bait berria ikastea

Premia bera asetzeko arazorik planteatuko ez dien beste jokaera bat irakats geniezaioke. Funtzionalki baliokideak diren jokaerak dira, hau da, arazoa planteatzen duen jokaeren funtzio bera izango dute. Adibidez, G. andrea, gose dela adierazteko, oihuka eta zorua ostikoz jotzen hasten bada, irakats geniezaiokeen jokaera funtzional baliokidea janaria ikur baten bidez edo piktograma bat marraztuz eskatzea izan daiteke.

Funtzio baliokidea duen jokaera berri bat irakasten zaioenean, bi jokaerak, arazoa planteatzen duena eta berria, ager ditzake pertsona horrek. Pertsona horren beharrari erantzuten ez zaionean, beste jokaera desegoki batzuk garatzeko arriskua ere izango da. G. andrearen adibidera itzultzen bagara, kasurik ez eginez gero, arazoa planteatzen duen jokaera desagertu egingo dela pentsa genezake, jada ez baita jokaera hori indartuko. Baina gosea ez da desagertuko eta G. andreak entzun dezaten jokaera eraginkorragoak bilatuko ditu ziurrenik ere.

Aldiz, pertsonari jokaera funtzional baliokidea irakasten bazaio, pertsona honek ez du arazoak sortarazten dituen jokaera hori agertarazteko arrazoirik bilatuko jada, bere helburua lortzeko beste modu bat, modu positibo bat, bilatu baitu.

Adibideak:

JOKAERA	FUNTZIOAK	INGURUNEA
atentzioa emateko oihuka hastea	izenez deitzea atentzioa emateko	funtzioa betetzen da eta jokaera desagertu egiten da
atentzioa emateko oihuka hastea	lanean diharduen bitartean isiltasuna izatea	funtzioa ez da betetzen eta jokaera behin eta berriro agertzen da

Arazoak sortarazten dituen jokaera horren ordez, autistari zer egiten irakats geniezaioke?

- Lan berriak: adibidez, Lionel, itxaroten egon behar duenean askoz agresiboago ageri dela konturatu gara. Poltsiko-jostailu elektronikoa bat erabiltzen irakastea erabaki genezake orduan, itxoin beharra duenean horretan jardun dezan (tren-geltokian, medikuarengana doanean...).
- Komunikabide berriak: adibidez, Marc negarrez hasten da nekatuta dagoenean. Ez du sentazio hori adierazterik lortu. Sentazio hori adierazten irakats geniezaioke, horrek, beharrezkoa denean atsedenaldea eskatzeko bidea emango bailioke. Ikaskuntza honen aurretik, ordea, Marc-en jokaerak deskodetu beharko liriteke, adierazten duenari esleitu beharko zaizkion hitzak bilatzeko (“haserre zaude, minez zaude...”).
- Harremanen arloko gaitasun berriak: beste batzuen presentzia jasaten, gauzak elkarrekin trukatzeko, bere hizketaldia ingurukoei zuzentzen... irakats geniezaioke.

1.3. Helburuak zehaztea

Esku-hartzea eraginkorra izan dadin, helburuen bidez formulatu beharko da. Helburuen bidez formulatzen badugu, zer lortu nahi dugun argi eta garbi izango dugu. Helburuak lortzeko baldintzak zein izango diren zehazten badugu, esku hartzen duten pertsonen beren ekintzak koordinatzen uzten badiegu, gure helmuga zehatz-mehatz zein den ulertuko dugu.

Helburuak formulatzen irakasteko azalpen osagarriak behar dituzten pertsonen bibliografiara jo dezakete (Montreuil eta Magerotte, 1944).

Gogora ditzagun laburki bada ere edozein helburuk izan behar dituen ezaugarriak:

- Beha eta neur daitezkeen jokaeretan oinarritu behar du: “ikasgelan adeitsuagoa izatea” ez da, esate baterako, beha eta neur daitezkeen jokaera bat; nolakoa izaten da pertsona bat ikasgelan adeitsuagoa denean?
- Ebaluatze modukoa izan behar du, hala, esku-hartzearen ondorioak neurtzeko eta helburu hori lortu ote dugun jakiteko (hezitzailearen iritziz, hobeto funtzionatzen du, baina gurasoek ez dute hobekuntzarik somatu...; baina, zein dira benetako aurrerapenak?). Ebaluatze modukoa izan dadin, formulazioak zehatza eta argia izan behar du: “pertsona zaila da” jokaera ebaluatu nahiko banu, ezingo nuke neurtu, hori nire aldarrearen, nire tolerantzia-mailaren edota inguruko ebaluatzaileen baitan bailegoke. Aldiz, ongi definitutako jokaera bat, “ilea tiratuz, atera egiten du” adibidez, zehazki beha daiteke eta erraz neur daiteke.
- Arrakasta lortu dela esateko irizpideak zehaztuko dira (jokaerak erabat desagertu behar ote duen edota zenbait toki edo unetan agertzea toleratuko ote dugun zehaztea). Helburua lortu dela esateko noraino iritsi behar dugu?
- Ahalik eta zehaztasun handienaz, helburuen lorpenerako baldintzak deskribatuko dira (zein jardueratan, zein unetan...).

Adibidea:

“Thomas-ek, jarduera bat luzatzea edota janaria atera diezaioten nahi duenean, bere desadostasuna zarata eta buila handien bidez adierazten du. Ingurukook, Thomasi “gehiago” eskatzen irakatsi beharko geniokeela uste dugu. Irakaskuntza honen burutzapenerako baldintza desberdinak zehaztu ditugu”

(Montreuil eta Magerotte, 1994 liburutik egokitua)

JOKAERA HELBURUEN BIDEZ	THOMASEK “GEHIAGO” ESANGO DU
Burutzapenerako baldintzak:	
Jarduera:	Gaztetxo honi minutu batzuetan bideo-jokoarekin edota irratiarekin jolas egin dezan utziko diogu eta ondoren kendu egingo diogu
Unea:	11:30, astialdian
Lekua:	Ikasgela, etxea
Materiala:	Biideo-jokua, irratia
Ikaskuntzarako laguntza:	Thomasi hauxe esango diogu: “Gehiago nahi al duzu? Esan “GEHIAGO”.
Norekin:	Logopeda. Aprendiza
Zein natur indizerekin:	Bideo-jokorik gabe. Musikarik gabe.
Arrakastaren adierazlea:	Aste betean, proposatzen zaizkion egoera guztietatik % 80an, guk ezer esan gabe, “gehiago” hitza erabiltzen du.

Eranskinean, helburu baten burutzapenerako baldintzak zehazteko erabil zenezakeen fitxa bat aurkituko duzu.

2. ZER EGIN JOKAERA-ARAZOA AGERTZEN DENEAN?

Jokaera-arazo batek ez du hobera egingo esku-hartze bat ezarri orduko. Irakaskuntzaren hasierako uneetan edota ingurunea egokitzen hasten garenean ere, jokaera-arazoak agertu egingo dira oraindik ere. Esku-hartzearen ondorio positiboak poliki-poliki somatuko dira eta garrantzitsua izango da arazoa agertzen denean nola erreakzionatuko den zehaztea. Guk, esku hartzen duten guztien jarrera koherentea izan dadin gomendatu nahi dizuegu.

Esku hartzen dugunean, batzuetan arazoak zein unetan sortuko diren auresan genezake: ingurunea guk nahi adina egokitzea ez da beti posible izaten, batzuetan pertsona hori gustatzen ez zaizkion gauzak egitera behartu behar izaten dugu... Beraz, horrelako arazoetarako geure burua prest izatea komeni da. Hala ere, aurrez somatu ez ditugun zirkunstantzia batzuen ondorioz, kontrolatzen zailak diren krisialdiak ager daitezke (adibidez, biltegi handi batean txakur bat bidea gurutzatzen ikustea...). Halakoetan, ezinezkoa izango da ongi prestatuko esku-hartze bat bideratzea eta ahalik eta minik gutxiena eraginez egoera horri aurre egiten ahaleginduko gara. Esku hartzeko uneaz, bake eta lasaitasun-giroa berreskuratzen dugunean pentsatuko dugu.

Jokaeraren agerpenak jarraitu egiten duenean, zein dira eskura ditugun baliabideak?

- Axolagabetasuna: zenbait jokaera indartu egiten dira momentu horretan pertsonari arreta jartzen zaionean. Halaxe da, arreta edo atentzioa jartzeak jokaera batzuk indartu egiten ditu, are gehiago moldatu gabeko jokaera batzuek “atentzioa emateko” funtzioa

dutela kontuan hartuta. Dena den, axolagabetasuna arriskurik ez dakarten jokaeretan soilik erabiliko da, segurtasun-neurriak medio, noski.

- Isolamendua: bake-giroa berreskuratu arte pertsona taldearengandik isolatzean datza. Isolamendu horrek, ordea, behin-behinekoa izan behar du eta, bere jokaera desagertzen denean, berriro bere lekura itzul dadin utziko zaio. Hori guztia baldintza egokietan egin behar da, pertsona horrek bere burua zauritzeko arriskurik ez duela eta ondo zainduko dela kontuan hartuta.
- Konponbidea: halako jokaera bat izan duen pertsonari bere ekintzen ondorioak konponaraziko zaizkio (apurtu dituen plateren zatiak biltzea, liburua itsastea...). Hala ere, konponbide horrek arreta eta atentzioa jartzera bultzatuko gaituela kontuan hartuta, jokaera indartzeko biderik ez duela emango egiaztatu behar dugu. D. Herbaudière-k honelaxe adierazi zuen: “Teoriaz naturala den zigor batek, pertsona horrentzat sariaren balioa izan dezake eta, horrela, jokaera baztergarri hori indartuko litzateke. Nik Catherine-i “zerbait urratzen baduzu, josi egin beharko duzu” esaten badiot, ez diot inolaz ere zigorrik ezartzen, zoriontsu egiten dut, jostea izugarri gustatzen baitzaio”.
- Behin-behineko immobilizazioa: jokaera norberarentzat edo ingurukoentzat arriskutsua denean (automutilazioa, agresiboa), ezinbestekoa izango da jokaera hori eragozteko, pertsona geldiaraztea. Neurri hau behin-behinekoa da eta behar-beharrezkoa denean soilik aplikatuko da.
- Zigorra: zigorra eraginkorra izan dadin, ziur egon behar dugu pertsona horrek gaizki egin duena ondorioz jasan duen zigorrarekin lotzen duela. Zigor horiek ekintza negatiboaren parekoak izan behar dute eta laguntzeko soilik balio behar dute. Ezin da hezkuntza-programa bat zigorretan oinarritu, argi eta garbi erakutsi baitigute errefortzu positiboek askoz ere indar handiagoa dutela. Har dezagun gogoan, ahal denean hobe izango dela jokaera positiboak indartzea, desagertarazi nahi ditugun jokaerak zigortzea baino. Bestalde, ez dugu ahaztu behar pertsonak zigorra gertakari positibo gisa har dezakeela eta horrek baztergarria iruditzen zaigun jokaera hori indartzen lagun dezakeela.

Kasu guztietan, inguruko pertsona guztiek jarrera koherentea izateko aholkua eman nahi dizuegu: gai hauetaz guztion artean hitz egin behar duzue eta guztion artean halako jokaerei aurre nola egingo diezuen erabaki. Zalantzarik gabe, krisialdietan hartuko den jokaera idatziz jartzea oso komenigarria izan daiteke, guztiok jarrera hori har dezazuen. Horretarako, hurrengo orrialdeko adibidean inspira zaitezke; bertan, talde baten jarrera komunak aurkezteko modua adierazten da (Lefebvre-Audet eta Pilon, 1990).

**EGIN BEHARREKO ESKU-HARTZEA ETA SAIHESTU BEHARREKOA
DESKRIBATZEN DITUEN GIDAREN ADIBIDEA**

KRISIA

PIERRE-N JOKAERA	EGIN BEHARREKO ESKU-HARTZEA	SAIHESTU BEHARREKO ESKU-HARTZEA
1. Pierrek eraso egin dio beste pertsona bati	Poliki-poliki berarengana hurbildu eta lasai dadin saiatu	Berarengana atzetik hurbildu Oihu egin
2. Peierrek ez du nahi zu berarengana hurbil zaitezten	Pierrek zu hurbil zaitezten nahi ez badu, atzera jo Onartzen bazaitu, pixkanaka aurreratu Eskua eman edota poliki-poliki sorbalda ukitu	Derrigortuta ukitu
3. Pierrek beste pertsona bat jo du eta joka jarraitu du	Geldiarazi IPPNA ekintza bat egin Pierre fisikoki kontrolatzen ari zarenean: - goxotasunez hitz egin, - lasaitu - IPPNA ekintza utzi, lasaitzen doan heinean	Oihu egin IPPNA ekintza egiten ari zaren bitartean indar handiegiz heldu

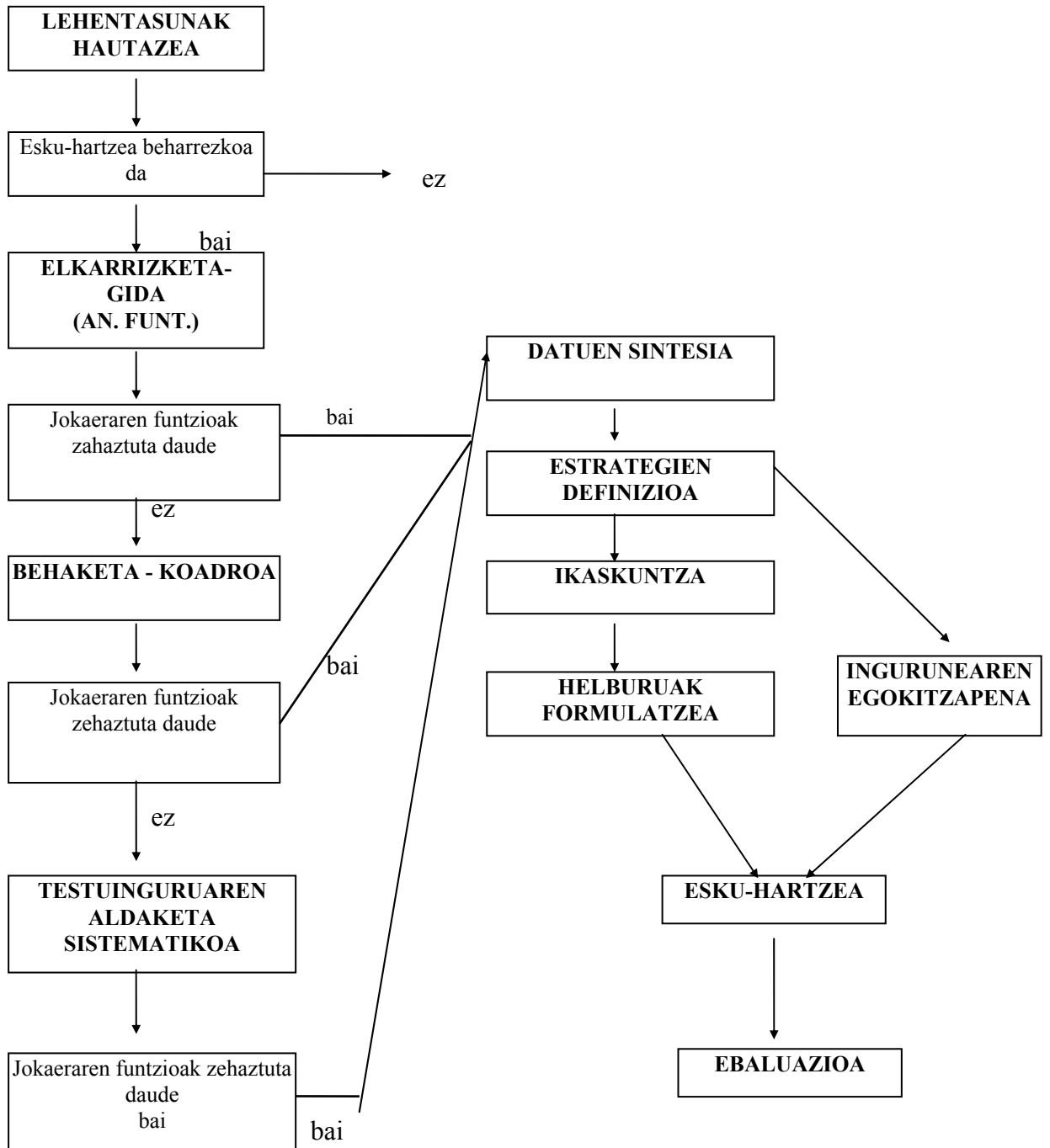
3. ZER EGIN PERTSONA BERE EKINTZA-PROGRAMAN MODU AKTIBOAN INPLIKATUTA SENTI DADIN?

Gaitasunak (hizkuntza, autokontrola) nahiko garatuta dituzten pertsona autistekin lanean ari garenean, garrantzi handia du pertsona hauek ahalik eta parte-hartze handiena izan dezaten saiatzeak eta beraiengandik zer espero dugun azaltzeak (gure azalpenak beren komunikazio-mailaren arabera egokituko dira). Beren ebaluazioari lotuta, beraiekin akordio batzuetara iritsi gaitezke. Beren ahalegina sarituko duen sistema bat proposa geniezaieke, fitxak, seiluak dituzten fitxak, dirua... erabiliz. Horrela, pertsona horrek parte hartzeko aukera zabalagoa izango du eta bere aurrerapenen emaitzei probetxua aterako die.

ZPI (Zerbitzu-Plan Indibidualizatua) motako bilera baten esparruan eta jokaera bati dagokionez esku hartzeko plan bat egiten bada, autista inplikaturik egongo da bertan, bai zuzenean edota baita bere ordezkari edo tutorearen bidez ere. Horrelako bilerak pertsonaren beharren baitan antolatzen dira, bere presentzia ahal beste bultzatuz eta aktiboki parte hartzeko bidea emanez.

Kontuan hartu behar dugu jokaeraren nahasteak pertsonaren bizi-kalitatearekin lotuta daudela eta kalitate hori pertsonak bere ingurua kontrolatzeko bidea duenean hobetu egiten dela; horregatik, oso komenigarria da pertsona horrek bere buruaz arduratzen ikas dezan, xede hori duten ekintzetan aktiboki ahal beste parte hartzea. Bere gaitasunen arabera, eguneroko bizimoduko erabakirik arruntenak (janaria, jantziak hautatzea...) har ditzake edota arazoaren konponbiderako estrategiak bilatzeko antolatutako bileretan parte har dezake.

4.ESKU-HARTZE BATEN ORGANIGRAMA



5. EBALUAZIOA

5.1. Proposatutako diren helburuek ba al dute loturarik jokaeraren funtzioarekin?

(Ikusi eskuliburuaren amaierako erantzunak)

	Jokaera	Funtzioa	Helburua
1	Baso bat txikitzea	Alferrikako tresna bat urruntzea	Basoa jasotzea
2	Eskuari hozka egitea	Jostailu bat eskatzea	Jostailua irudi bat erakutsiz eskatzea
3	Bere eskua jotzea	Atentzioa ematea	Eskua ez jotzea gehiago
4	Bere eskuari hozka egitea	Autoestimulazioa	Astaldiaren % 50 okupatuta izatea
5	Beste pertsona batzuei eraso egitea	Espero ez zuen egoera bat saihestea	Eguneko jardueri buruzko ordutegia erabiltzea

5.2. Egoera errealak. Ikusi zuzenketak eskuliburuaren amaieran.

Orain, esku-hartzeak jokaeraren funtzioan oinarrituta prestatzen ikasi duzue. Azken helburua metodologia hau benetako jokaera-arazo batean aplikatzea izango da. Nahiz guraso, nahiz arlo honetako profesional izan, ziurrenik ere lanean, familian edo komunitatean jokaera-arazoak dituzten autistekin topo egingo zenuen. Agian, berehala, horrelako arazoak dituen norbait, kezkatzen zaituen norbait, etorriko zitzaizun burura; modulu honetan zehar arazo horixe izan duzu agian buruan. Orain, behar dituzun tresna eta baliabide guztiak bildu dituzenez, zure ustez zuzenena izango den esku-hartzea prestatuko duzu.

Nondik hasi? Egin lehenengo hasierako ebaluazioa, horretarako analisi funtzionalaren elkarriketa-gida erabiliz. Lehenengo etapa honetan, jokaerari buruzko halako anamnesi moduko bat egingo duzu, jokaeraren funtzioak agertarazteko eta jokaeraren agerpenen eragina duten elementuak ulertzeko.

Funtzio horiek ez badira oraindik agertu, zure informazioa behaketa koadroaren bidez jokaera aztertuz osatuko duzu. Eta, noski, ingurune aldagaiak sistematikoki ere alda ditzakezu.

Etapa hau amaitzen duzunerako, jokaera-arazoak zerk eragin edo bultzatzen dituen ulertu beharko duzu. Ondoren, egokia litzateke esku-hartze bat prestatzea, berorri forma zehatza ematea eta idatziz azaltzea.

4. UNITATEA

EBALUAZIOA

BIDEOA (Azken ebaluazioa)

“Los problemas de comportamiento en las personas autistas” bideo-zintak, ariketak egiteko, filmatutako lau zati proposatzen ditu. Zati horiek “El niño salvaje” eta “Rain Man” filmeetatik hartu dira.

Nola erabili?

- Ikusi filmearen zatia behin edo behar adina aldiz.
- Zati horrekin lotuta dauden galderak irakurri eta erantzun. Horretarako, beharrezkoa iruditzen zaizun guztietan eskuliburua erabili.
- Zure erantzunak prest dituzunean, konparatu erantzun horiek guk proposatzen dizkizuegunekin. Erantzun horiek ez dira oso zehatzak izango. Inpresioak eta ideiak guztion artean konparatzeko eta norberak bere ideiak defendatzeko, taldean lan egitea ere bidezkoa izan daiteke.

1.ZATIA (“Katilukada bat esne”)

- 1) Deskribatu jokaera-arazoa: mugimendu fisikoak, horrekin lotuta dauden jokaerak.
- 2) Zein da zure ustez jokaera honen funtzioa, HORNERREK emandako aukeren arabera? Zertarako balio du jokaera horrek?
- 3) Zure iritziz, ikaskuntza-arazoa ala ingurunearen arabera egokitzeko arazoa da? Zergatik?
- 4) Arazo hau desagertarazteko zein estrategia erabili beharko litzateke zure ustez? Zer egingo zenuke zuk irakaslearen lekuan bazeunde?

2. ZATIA (“Victor arbelean”)

- 1) Deskribatu jokaera-arazoa: mugimendu fisikoak, horrekin lotuta dauden jokaerak.
- 2) Zein da zure ustez jokaera honen funtzioa, HORNERREK emandako aukeren arabera? Zertarako balio du jokaera horrek?

- 3) Zure iritziz, ikaskuntza-arazoa ala ingurunearen arabera egokitzeko arazoa da? Zergatik?
- 4) Arazo hau desagertarazteko zein estrategia erabili beharko litzateke zure ustez? Zein aholku emango zenioke irakasleari? (mindu gabe)

3. ZATIA (“Victorrek materiala bota”)

- 1) Deskribatu jokaera-arazoa: mugimendu fisikoak, horrekin lotuta dauden jokaerak.
- 2) Zein litzateke pasarte istilutsu horren testuingurua? Orokorrean, zerk azalduko luke Victorren jokaera? (Hipotesiak formulatu eta aldagai biologikoak, gizarte-aldagaiak eta hezkuntza-aldagaiak bilatu, elkarrizketa-gidan azaldu denari jarraiki).
- 3) Zein da zure ustez jokaera honen funtzioa, HORNERREK emandako aukeren arabera?
- 4) Zure iritziz, ikaskuntza-arazoa ala ingurunearen arabera egokitzeko arazoa da? Zergatik?
- 5) Arazo hau desagertarazteko zein estrategia erabili beharko litzateke zure ustez? Zer egingo zenuke zuk testuinguru horretan Victorrez arduratu beharko bazenu?

4. ZATIA (“Hegazkina”)

- 1) Deskribatu jokaera-arazoa: mugimendu fisikoak, horrekin lotuta dauden jokaerak. Zein testuingurutan agertu dira?
- 2) Zein da zure ustez jokaera honen funtzioa? Zertarako balio du?
- 3) Zure iritziz, ikaskuntza-arazoa ala ingurunearen arabera egokitzeko arazoa da? Zergatik?
- 4) Pentsatu zu filme honetan Tom Cruise, hau da, Rain Man-en anaia, zarela. Zer egingo zenuke bere lekuan bazeunde? Zer egingo zenuke hegazkinez egin beharreko hurrengo bidaian?

5. ZATIA (“Dont’t Walk”)

- 1) Rain Man-en jokaerak zer-nolako arazoa planteatzen du?
- 2) Zergatik jokutzen du horrela?

3) Zure iritziz, zer gertatuko zen auto-gidariak Rain Man harrapatu izan balu?

6. ZATIA (“Liburua”)

1) Zein faktorek eragin dute Rain Man-en antsietatea?

2) Nor dago lehenengo basean?

7 ZATIA (“Karamelua”)

1) Zein dira jokaera horretan eragina izan dezaketen aldagai biologikoak, gizarte-aldagaiak eta hezkuntza-aldagaiak?

2) Zer deritzozu Rain Man-ek koaderno batean “kalte larrien zerrenda” idazteari?

8. ZATIA (“Autobidea”)

1) Zeri dio beldurra Rain Man-ek?
Zein dira bere jokaeraren funtzioak?

2) “Ideia bat dut eta zer iruditzen zaizun esan behar didazu zuk...” Zein ote da ideia hori? (Filmea ikusita baldin badaukazu eta gero zer gertatuko den gogoan baduzu, saiatu egoera horri beste irtenbideren bat bilatzen).

9. ZATIA (“Galtzontziloak”)

1) Zein jokaera egiten da oso nekagarria?

2) Zein beharri erantzuten dio jokaera horrek?

3) Rain Man-en anaiaren jokaerari zer deritzozu?

10. ZATIA (“Herri-auzitegia”)

1) Zure ustez, Rain Man-en jokaeraren zein alderdi dira autismoaren ezaugarri bereziak?

2) Zein da jokaera-arazoa? Deskribatu jarrera horrekin lotuta dauden jokaerak.

ZUZENKETAK

1. ZATIA (“Katilukada bat esne”)

- 1) Nerabeak (Victorrek), armairuaren atea eskuarekin indarrez kolpatzen du. Irakasleari eskutik tira egiten dio eta buruaz armairuaren atea jotzen du.
- 2) Jokaeraren funtzioa “nahi duena lortzea” da eta kasu honetan nahi duena esnea da.
- 3) Kasu honetan, jokaera-arazo hau ikaskuntza-arazoen arlokoa da. Victorrek, irakasleak berarengandik espero duenari ezin diolako erantzun jotzen du horrela. Gehiegi eskatzen dio, eskatzen diona (hitzak ahoskatuz eskatzea) ez dago ikaslearen gaitasunen arabera moldatua. Victor ez zen haserretuko hitz hori esateko gai izan balitz.
- 4) Ikaskuntza-arazoa da. Esku hartzeko estrategia, nerabeari nahi duen hura eskatzen irakastea izango da (jokaeraren funtzioa errespetatu egingo dugu), horrela ingurukoek uler diezaioten. Hitzeko hizkuntza erabiltzeko prest ez dagoela ematen duenez, hitzekoa ez den beste bat, irudi edota keinuen bidezkoa, proposa geniezaioke. Adibidez, helburua honakoa izango da: “Victor bere janaria eskatzeko gai izango da, zerrenda batean dagokion irudia seinalatuz”.

2. ZATIA (“Victor arbelean”)

- 1) Nerabeak bere burua lurrera botatzen du, lurrean iraulkatzen da beso eta hankak mugituz. Hori guztia egiterakoan oihu eta zaratak egiten ditu.
- 2) Egoera honetan jokaeraren funtzioa “lan zailegia saihestea” edota “lan berri bat baztertzea” litzateke. Egoera erreal batean, horrelako erreakzioak zerk bultzatzen dituen jakiteko behaketarekin jarraitu beharko genuke. Nerabea zeregin zailak proposatzen zaizkion egoeretan eta lan berriak proposatzen zaizkion egoeretan behatu beharko litzateke.
- 3) Ikaskuntza-arazoa da.

Jokaeraren funtzioa “lan zailegia saihestea” denean, gehiegi eskatzen zaio ikasleari eta, ondorioz, ezin du erantzun. Funtzioa “zeregin berri bat egitea” denean, lan berri hori egiteko jarraipideak ez dira berarentzat nahiko argi azaltzen.

- 4) Nola joka genezake arazo horiek saihesteko?

Zeregina zailegia den kasuetan, ikasleak egiteko modukoa izan dadin sinplifikatu egin beharko da. Honako helburua formulatuko dugu: “Victor objektuak eta objektu horiei idatziz dagozkien hitzak parekatzeko gai izango da”. Zeregin horretan gauzarik errazenetatik zailxeagoetara joko dugu, poliki-poliki zailtasun handiagoko lanak egin

ditzan (adibidez, lehenengo bi pare, gero hiru...). Ikaslearen arrakasta eta motibazioa garantizatu behar direla hartu behar dugu kontuan (sariak). Egin beharreko lana berria denean, ikasleari argibideak argi eta garbi, erraz ulertzeko moduan, emango zaizkio. Ikasleri zeregin berri bat azaltzen zaionean porrotera eraman dezaketen egoerak saihesten baditugu, honek gogo handiagoz onartuko du zeregin berria. Hemen ere zailtasunak gutxika-gutxika handitu egingo dira. Eskura izan ditzakeen berrikuntzak proposatuz, ikaslearen arrakasta garantizatu behar dugu hemen ere. Zeregin berri baten aurrean ikasleak beti horrelako joera izaten badu, jokaera setati hori ikaskuntza berezi baten xede izan daiteke: “ikaslea zeregin bati ekiteko eta arrakastaz amaitzeko gai izango da”. Hala, ikaskuntza-saioak antolatuko dira, arian-arian eta aldi bakoitzean gero eta gutxiago ezagutzen dituen jarduerak aurkeztuz.

3. ZATIA (“Victorrek materiala bota”)

- 1) Victorrek materiala lurrera botatzen du. Bere burua lurrera bota ondoren, indarka aritzen da. Irakasleak ohera eramaten duenean, gortinak botatzen ditu.
- 2) Jokaera horren baitan eragina izan dezaketen elementu ugari imajina genezake. Aldagai biologikoak: agian Victor gose da edota nekatuta dago... Gizarte-aldagaiak: gerta daiteke Victorrentzat pertsona horrekin lan egitea jasanezina izatea. Agian irakasleak gogorregi hartzen du lan egin behar duenean. Hezkuntza-aldagaiak: agian bere jolasa bat-batean eten da lan eginarazteko, edota paseo-ordua da eta ez da komeni momentuz jarduera horri ekitea...
- 3) Jokaera honen funtzioa “zeregin zailenak saihestea” edota “gogoko ez dituen lanak baztertzea” litzateke.
- 4) Ikaskuntza-arazoa da: zeregina ez dago Victorren gaitasunetara egokituta, zailegia delako edota interesik ez duelako berarentzat. Victorrek, eskatzen zaiona egiteko gai balitz, ez luke horrela jokatzeko beharrik sentituko.
- 5) Lan hori zailegia bada, aurreko adibidean adierazi denaren ildotik, hemen ere jarduera sinplifikatzea komeniko litzateke, arian-arian zailtasunak handituz. Ikasle honen hezkuntza-programa osoa bere gaitasunen arabera egokituta ote dagoen egiazta genezake. Batzuetan, jarduera bat, beste ikaskuntza batzuetan egindako ahaleginak ekarri dion nekearen ondorioz, zailegia izan daiteke. Horregatik, behar-beharrezkoa da aurrez astialdiak zehaztea.

Lana aspergarriegia dela ikusten bada, beste lan batez ordezka daiteke, eta lan hori onartua izan dadin errefortzuak bilatzera jo genezake. (Oso gogoko ez duen jardueraren atzetik gogoko duena eginaraztea, jolas giza gauzatzea...).

4. ZATIA (“Hegazkina”)

- 1) Rain Man oihuka hasten da eta eskuineko eskuaz burua jotzen du.
- 2) Jokaera honen funtzioa atsegin ez duen egoera bat (beldurgarria) saihestea izango da.

- 3) Ingurunearen arabera egokitzeko arazoa da. Gizon hau, bere ezaugarri autistikoaren ondorioz, izugarri larritzen da hegazkina hartu behar duela pentsatzean. Badirudi jokaera hau gehiegizkoa dela, baina sentitzen duen izuaren adierazle da.
- 4) Kasu honetan, pertsona honi irakatsi beharko geniokeena hau da: hegazkina, izuaren adierazpen nabarmenegiak egin gabe erabiltzen irakastea. Hegazkina hartzea benetan nahitaezkoa bada, horrelako aparatuak hobeto ezagutzeko zerbait egitea pentsa daiteke: aireportura hegazkinik hartu behar ez duenean ere maiz eramatea, hegazkinean sartzeko zer egiten den azaltzea, hegaldia, lurreratzea nola izaten den adieraztea... Bestalde, jokaeraren esparruko krisialdi hau Rain Man-ek hegazkina ez duela hartu nahi adierazteko beste modurik ez duelako agertu da. Hegazkinak errefusatzen dituela hitzez adierazi ahalko balu, errazago ulertuko luke lagun duenak gai horrek zer-nolako arazoa ekar liezaiokeen (“benetan izugarritzko beldurra ematen dit”, “ezin dut jasan”). Sekuentzia honetan, Rain Man-ek hegazkin-istripuen aurrean sentitzen duen beldurra adierazten du, baina anaiak behin eta berriro hegazkinera igo behar dutela esaten dio. Ez zuen imajinatu ere egiten horrek zer eragin zezakeen. Aurrerantzean, Rain Man-en lagunak antsietate-adierazpenei kasu gehiago egingo diela pentsa genezake eta, gainera, beste garraiabide bat hautatuko du.

5. ZATIA (“Don’t walk”)

- 1) Jokaera hau oso arriskutsua da, bai berarentzat eta baita besteentzat ere, istripuak eragin baititzake. Gidarien arretari esker istripurik gertatzen ez bada ere, jokaera hau, noski, kaleko jendearen ohiko jokaeraren arabera desbideratua da eta, modu batera edo bestera, zigorra ezartzeko modukoa ere bada.
- 2) Egoera horretan, eman zaion agindua bete du. Agindu hori arrazoizkoa ote den edo ez epaitzeko beharko lukeen malgutasunik ez du.
- 3) Rain Man egoera horretan ez dela batere ongi sentitzen somatzen dugu. Kezka eta larritasun horrek jokaeraren esparruko krisialdi bat eragiteko arrisku handia dago. Ezin zaio eskatu ezezagun bati (kasu honetan gidariari) errepede erdian geldik geratu den beste ezezagun baten aurrean ulertzen ahalegintzeko. Rain Man-ek ez daki zergatik haserretu den gizon hori, aginduak errespetatzea besterik ez baitu egin, eta horrek antsietate hori areagotu egin du.

6. ZATIA (“Liburua”)

Kasu honetan antsietatea eragin duten faktoreak hauexek dira:

- Bisitarik ez espero izatea
 - Bere liburuak ukitzea
 - Etengabe egiten dizkioten galderak
- 2) Zuri dagokizu.

7. ZATIA (“Karamelua”)

- 1) Elikaduraren arloko ohiturak: karamelua tostadekin jaten da eta lehenago zerbitzatzen da.
- 2) Jokaera hau ordezeko gisa nahiko egokia da, eraso egiten diotenean haserre bizian jartzea eragozten baitio Rain Man-i. Gizartearen arloan ere egokia da, gizon heldu batengan espero ditugun jokaerekin bat baitator.

8. ZATIA (“Autobidea”)

- 1) Rain Man izuak hartzen du errepideko istripua ikusten duenean. Ez da gai istripu hori berari ez dagokiola ulertzeko, gertakari horrekiko distantzia hartzeko. Jokaera honen funtzioa, egoera beldurgarri batetik ihes egitea da.
- 2) Filmean, Rain Man-en anaiak autobidearen irteerara iritsi arte autoaren aurrean oinez joatea proposatzen dio, gero, bigarren mailako errepidetik egin dezaten bidea. Irtenbidea nahiko arrazoizkoa da, bien beharrak kontuan hartuta, erdibideko irtenbide bat eskainiko diena.

9. ZATIA (“Galtzontziloak”)

- 1) Jokaera gogaikarri hori beti gauza bera errepikatzea, egin ezin diren gauzak eskatzea, da.
- 2) Jokaera hori egunerokotasunaren beharraren ondorio da: eguneroko gauzez inguratzea, ezagutzen ditugun gauzak inguruan izatea lasai gaitezen.
- 3) Pertsona autista baten inguruneak maiz jasaten duen presioaren adierazle garbia dugu honako jokaera hau. Pertsona hauen jokaerak benetan egoera larriak sor ditzake, ohiko komunikaziorako eskemak alde batera utzita. Pertsona autista baten bizimodura egokitzea ez da gauza erraza eta pazientzia, malgutasuna eta gauzak etengabe planteatzea behar-beharrezkoak dira.

10. ZATIA (“Herri-azitegia”)

- 1) Jokaera hauetan, autismoaren ezaugarriak oinarritzkoenak nabarmentzen dira:

Aldaketari uko egitea (Rain Man-ek ezin du bere ohiturak aldatzea jasan, ohiko orduan ikusi ohi duen teleaioa ikusteko premia larria sentitzen du, derrigorrez saio hori

ikusi behar du. Guretzako nahia besterik ez litzatekeena, pertsona honentzat hil ala biziko kontua da).

- Ingurukoen emozioak ulertzeko ezintasuna (umeei marrazki bizidunak ikustea galarazi arren ez da hunkitzen).
- Komunikaziorako gaitasunaren urritasunaren ondorioz, bere beharrak ezin ditu modu egokian ulertu. Ez du argumenturik ematen, zer nahi duen ingurukoei azaltzen ez da ahalegintzen. Agindu baten pareko sentimendu hori deskarga-jokaera baten bidez islatuko da (esaldiak errepikatzea, kulunka ibiltzea...), eta ez, inolaz ere, mintzaira koherente baten bidez.

1) Larritu egiten da, bere saioa ikusteko eskaera gero eta sarriago egiten du, errepikatu egiten du etengabe eskaera hori eta larritasuna ere areagotuz doa. Etxe aurrera iristen direnean, leiho aurrean joan-etorrian ibiliko da, sarrerako ateko leihoaren kontra jarriko da, esaldi-zatiak errepikatuko ditu.

UNITATEETAKO EBALUAZIOETAKO ZUZENKETAK

1. UNITATEKO ZUZENKETAK

4.1. ariketa: hauexek dira bost irizpideak:

Jokaera arriskutsua da ingurukoentzat.

Arazoak pertsona hori arriskutan jartzen du.

Arazoa, berehala esku hartzen ez badugu, larriagotu egin daiteke.

Arazoak pertsona horren gizarteratzea zaildu egiten du (adin edo kulturaren arloko desbideratzea).

Jokaera horrek ikaskuntzak oztopatu egiten ditu.

4.2. ariketa:

- 1) Kasu honetan esku hartu behar dela uste dugu: ez da jokaera larria, baina gizarteratzen denean kaltegarri gerta dakiok (lanera garaiz iristea, autobusa hartzea...).
- 2) Kasu honetan esku-hartzearen premia begi-bistakoa da: inguruko pertsonen min egin diezaieke.
- 3) Esku hartzea beharrezkoa da hemen ere: jokaera ez da arriskutsua, baina gizarteratzearekin ez dator bat eta... familiari eragiten dizkion gastuak ere kontuan hartu beharko dira.
- 4) Jan beharrezkoa jan duenean eserita ez geratzea ez da, gure ustez, inor molestatzeko moduko jokaera. Beste egoeraren batean (jatetxeetan...), arazoa larriagoa litzateke. Familia bazkaltzera edo afaltzera maiz irteten ote den, gaitasun hori garatzea behar-beharrezkoa ote duen, edota altxatzeko baimena izan ote dezakeen jakin beharko dugu.
- 5) Julienek zorigaitzekoa dirudi igerilekura joan behar duenean. Inguruan duen lantaldeak honako galdera egin beharko dio bere buruari: jarduera hau ezinbestekoa al da Julienen bizimoduan? Beste irtenbideren bat bila genezake (beste jarduera fisikoren bat bilatzea, plastikozko pizina txiki batean uretan ibiltzen ohitzea...).
- 6) Oinetakoak kentzea ez dirudi oso zuzena eta behar-beharrezkoa izango da Marc-i zenbait lekutan behintzat oinetakoak jantzita edukitzen irakastea. Beste leku batzuetan (etxean, gimnasioak...) oinutsik ibiltzen ere utz diezaiokegu.

2. UNITATEKO ZUZENKETAK

A) Elkarrizketa-gida: zuzenketa eta puntuazioa

Erantzuna zuzena denean, “Oso ondo” ageri den zutabearen, dagokion tokian adierazi. Bestela, “Berririo aztertu” laukitxoan idatzi.

1. Gidaren erabilgarritasuna honela adieraz genezake:
 - Ebaluazio zorrotza.
 - Egoera hobeto ulertzen denez, esku-hartzeak ere hobeto hautatzeko bidea ematen du.
 - Ez da soilik jokaeraren aurretik eta ondoren gertatu diren gauzetan oinarritzen.
 - Jokaera-arazoak ulertzeko pertsonak ingurunearekin dituen harremanak kontuan hartzen ditu.
 - Krisialdian nahasgarriak izan daitezkeen egoerak argiago ikustarazten ditu.
 - Talde bateko kide guztiek baliabide metodologiko bera ibiltzeko bidea ematen du: guztiek beren lanean lengoia bera erabiliko dute.

Zure erantzuna zuzena izan dadin, irizpide hauetatik lau jaso behar dituzu. Zure ustez garrantzitsuak diren beste irizpide batzuk aurkitzen badituzu, horiek ere egokiak izan daitezke; jakinarazi iezazkiguzu, guri ere interesatzen baitzaizkigu.

1. Aldagai biologikoak, hezkuntza-aldagaiak eta gizarte-aldagaiak. Adibideak kategoria hauei dagozkien puntuetan ageri dira.
2. Zure deskribapenak laburra eta zorrotza izan behar du, bai eta edonork ulertzeko modukoa ere.
3. Iraupena adierazteko denbora-unitateak erabili behar dira (minutuak, segundoak...), maiztasuna adierazteko, berriz, zenbaki eta denbora-unitateak (egunean bi aldiz, astean behin...), eta intentsitatea, gogorra, erdiko edo ahula den esanez adieraziko da.
4. Katea bat osatzen duten jokaerak aldi berean gertatzen direnak dira, jokaera-koadro bat osatzen dutenak.
5. Puntu bakoitza ongi aztertu eta, zalantzak izanez gero, informazioa bildu.
6. Puntu bakoitza ongi aztertu eta, zalantzak izanez gero, informazioa bildu.
7. Puntu bakoitza ongi aztertu eta, zalantzak izanez gero, informazioa bildu.
8. Kategoria bakoitza aztertu eta erantzun.
9. Pertsona autistaren ikuspuntua, pertsona horrek egoera jasoko duen modua, onartuz hipotesia planteatu. Horrela iritzi hutsak ematea saihestuko duzu.
10. Jokaeraren eraginkortasuna egiaz gertatu denaren arabera ebaluatuko da eta ez pertsona horrek nahi duenaren arabera.

11. Komunikatzeko erabiltzen dituen modu guztiak aztertuko dira eta gehien zein erabiltzen duen jakin ahal izan dugu horrela.
12. Pertsonari gustatzen zaizkion gauzen zerrenda egiteak bere errealitatea zein den adieraziko digu neurri handi batean.
13. Pertsona horrek jokaera-arazoaren ordezkari zer egin dezakeen adieraziko da.
14. Estrategiak identifikatuko dira (hezkuntzaren esparruko neurriak, sendagaien arlokoak, inguruneari dagozkionak...).
15. Jokaeraren baitan eragina zerk duen aztertuko da.

B) Behaketa-koadroa: zuzenketa.

- Zure behaketa bukatu da. Egin duzun ahalegina azter dezagun orain.
- Behatu den jokaera bakoitzak ba al du testuinguru, funtzio eta ondorioen arloan dagokion zenbakia?
- Behaketa-aldiak ongi aukeratu al dira? Ezer behatzeko biderik eman al dizute?
- Ez al dira luzeegiak edo motzegiak izan?
- Jokaera bakoitzaren funtzioak zehaztu al ditu?
- Zure behaketatik ondorioz atera al zenezake? (Adibidez: “lurrari ostikoka hastea” beti eserita dagoenean gertatzen da, edota “hortzak karraskatzea” jokaera ez da agertzen goizetan). Orokortasunik somatu al duzu?

C) Testuinguruaren aldaketa sistematikoa: zuzenketa.

Marc-ek jokaera-arazoak izan ohi ditu bere lana amaitzen duenean. Pentsa dezagun orain, bere jokaeraren baitan zerk eragin dezakeen:

- Ez daki zer gertatuko den gero.
- Beldur da, agian zerbait oker egingo baitzuen.
- Lanean jarraitu nahi du.

Nola egiazta genezake zein den hipotesi zuzena?

- Marc-ek gero zer gertatuko den jakiten ez duenean sortzen den egoera eta zer gertatuko den aurrez jakiten duenean sortzen dena konparatuta.
- Marc-ek zerbait oker egiteko beldurrik izaten ez duen egoera (ongi egiten dituen lanak) eta emaitza ebaluatzea zailagoa izaten den egoera (lan berriak, arrakastarako irizpide zorrotzak) konparatuta.
- Marc-ek eskatzen zaion lana soilik egiten duen egoera eta zerbait gehiago lortzeko aukera izaten duen egoera konparatuta.

3. UNITATEKO ZUZENKETAK

5.1. ebaluazioa

1. Helburua ez dagokion jokaeraren funtzioari, baina, hala ere, ez da ideia hau baztertu behar. Honakoa ere proposa genezake: “Erabiltzen ez dituen tresnak sukaldera eramatea”, agian, hori hobeto baitagokio “alferrikako tresna bat urruntzea” funtzioari eta pertsonari bere balioa indartzen lagunduko baitio. Pertsona horrek beste onuraren bat izango ez duela ziur bagaude (atentzioa ematea) eta hori helburu nagusiaren osagai ez dela kontuan hartuta, beira-zatiak biltzeko eska geniezaioke.
2. Komunikatzeko modu egokia bilatzeak pertsona horri jokaera-arazoak desager daitezzen lagunduko dio. Kontuan hartu behar dugu jokaera horrek atzetik saria izan behar duela ere, hau da, egokiro eskatzen duen bakoitzean eskatzen duen jostailua emango zaiola.
3. Egia da lortu nahi dena jokaera hori desagertaraztea dela. Dena den, helburuak ez du zehazten nola jokatuko den pertsonari laguntzeko. Ez al zaio irakatsi behar? Arreta bereganatzeko beste modu bat irakats geniezaioke: keinuren bat, besotik tiratzea, izenez deitzea... Pertsonaren gaitasunen baitan egongo da hori.
4. Helburu hau funtzioari dagokio eta zehazki formulatuta dago.
5. Ordutegi bat erabiltzen irakasteak lagun diezaioke pertsonari eguneko gertakariak aurreratu. Hala, zer gertatuko den baldin badaki, ezustekoen aurrean sentitzen zuen antsietate hura desagertu egingo da hein batean.

5.2. zuzenketa

Nola ebaluatu esku-hartzea?

1. Jokaeraren funtzioak eta honen agerpenean eragina duten faktoreak bilatzen lagundu beharko duzu.
2. Ingurunearen arabera egokitzeko estrategiak eta ikaskuntzaren esparrukoak desberdindu beharko dituzu:
 - Hauxe da ingurunea epaitzeko modua
 - Hauxe irakatsiko dio autistari eta horrela egingo dut

ONDORIOAK

Modulu hau amaitzeko, argi eta garbi adierazi nahi dugu pertsona autistari jokaera-arazoak gainditzen lagun geniezaiokeela. Ez dago ez mirarik ez eta errezetarik ere, baina hezitzaile bakoitzak behar dituen bitartekoak bilatu beharko ditu. Adierazi nahi dutena ulertarazteko zailtasun handiak izaten dituzten pertsona hauen jokaera-arazoak desagertarazi edo murrizteko, nahitaez, jokaera horien esanahia ulertu behar dugu. Horrelako pertsonen laguntzea beren sufrimendua apur bat geure egitea da, beren lekuan jarri eta mundua beren ikuspuntutik ulertzen saiatzea da. Autista bakoitza bakarra da, pertsona bakoitza bezalaxe. Honen zailtasunak pertsonalak dira eta zailtasun horiexek ulertu behar ditugu guk.

Jarduera hori oso gogorra izan daiteke ingurunearentzat eta beti eragiten dute nolabait ere ingurunearen baitan. Jokaera zail gisa hartzen ditugun horiek harritu egiten gaituzte eta jarrera bat edo beste hartzera bultzatzen gaituzte, gure bizimodua nahasten dute, molestatu egiten gaituzte edota errudun sentiarazten. Askotan, jokaera-arazoei ebazpena eman nahian lanean aritzeak, ingurukoak onartzeko moduari buruz gogoeta egitera bultzatzen gaitu, benetan entzuten ote diegun pentsarazten digu. Baina lan pertsonala ere bada, eta lan horrek indartu egin gaitzake, ondoan ditugun pertsonen premiekiko arreta handiagoz jokatzera bultza gaitzake, aurrez aurre dugun autistarengan itxaropen handiagoa izatera eramanez gaitzake, irtenbidea autistak berak eman diezaiokeela pentsaraziko baitigu. Jokaeraren funtzioetan oinarritutako jarduerak hauen bidez, autistak komunikatzeko duen eskubidea aldarrikatu nahi dugu, nahiz eta komunikatzeko indarkeriara edota jokaera gogaikarrietara joko duen. Gure lana, autista adierazpenak egiteko beste modu batzuk bilatzera eta, ustez behintzat, kalitate handiagoko bizimodu batera gidatzea izango da.

Edozer dela posible, baita gauzarik zailenak ere, uste dutenek egiten duten ahalegina eta, oro har, autistei gizartean leku bat egiten ahalegintzen direna bultzatu eta txalotu nahi dugu guk.

BIBLIOGRAFIA

- BERNEY, T.P.**, Agression and autism, La Haya, 4° Congreso Autismo-Europa, 1992.
- DURAND, V.M.**, The motivation assesment scale, New York, University of Albany, 1988.
- DURAND, V.M.**, Severe behavior *problems*, Londres, Guilford, 1990.
- DURAND, V.M., CRIMMINS, D.B.**, *Identifying the variables maintaining self-injurious behavior*, Journal of Autism and Developpemental disorders, Mars 1988.
- GORDON, T.** *Enseignants efficaces*, Le Jour, Quebec, 1981.
- FRITH, U.**, *L'énigme de l'autismem* Paris, O.Jacob, 1992.
- HERBAUDIÈRE, D.**, *Cati ou les sentiers de la vie*, Paris, Belfond, 1991.
- L'ABBE, Y., MORIN, D.**, L'analyse du comportement: une approche évaluative multifonctionnelle. Quebec, Behaviora, 1992.
- LEFEBVRE-AUDET, C., PILON, W.**, *Etude de deux cas présentant des troubles du comportement sévères*, Revue francophone de la déficience intellectuelle. Vol, 3, N° 2, 145-157, 1990.
- MEYER, L.H., EVANS, I.M.**, *Nonaversive intervention for behavior problems*, Baltimore, P. Brookes, 1989.
- MONTREUIL, N., MAGEROTTE, G.**, *Pratique de l'intervention individualisée*, Bruxelles, De Boeck Université, 1994.
- O'NEILL, R.E., HORNER, R.H., ALBIN, R.W., STROREY, K., SPRAGUE, J.R.**, *Functionnal analysis of problem behavior*, Sycamore, Sycamore, 1990.
- POWERS, M.D.**, Behavioral assesment of severe developmental disabilities, Rockville, Aspen, 1984.
- RITO, E.R., LAXER, G.**, *Autisme, la vérité refusée*, Paris, FIMEP, 1983.
- SMITH, M.D.**, *Autism and life in the community*, Baltimore, P.Brookes, 1990.

EDUCAUTISME

JOKAERA-ARAZOAK

(HIRUGARREN ATALA)

ERANSKINAK

ANALISI FUNTZIONALAREN ELKARRIZKETA-GIDA

(O'Neill et al., 1990 liburutik egokitua)

Izena:	Adina:	Sexua: G E
Kontalaria:		
Elkarrizketa-eguna:		
Informazio-iturria: gurasoak/irakaslea/hezitzailea/medikua...		

A. DESKRIBATU JOKAERA/JOKAERAK

1. Zein dira desbideratutako jokaerak?

Egin bakoitzaren deskribapen eraginkorra eta maiztasunaren, iraupenaren eta intentsitatearen ebaluazioa.

	Jokaera	Deskribapena	Maiztasuna	Iraupena	Intentsitatea
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					

2. Deskribatu ditugun jokaeretan, zein dira egoera berari erantzunez, aldi berean sortzen direnak (jokaera-kateak)?

B. TESTUINGURU EKOLOGIKOA

1. Aldagai biologikoak

- Zein sendagai hartzen ditu eta zer-nolako eragina izan dezakete jokaeraren baitan?
- Zein dira bere jokaeran eragina izan dezaketen aldagai medikoak? (adib.: asma, alergiak, sinusitisa, epilepsia, hilekoak...)
- Ongi ikusten eta entzuten al du?
- Deskribatu pertsona honen loaldia eta horrek jokaeraren baitan duen eragina.
- Deskribatu pertsona honen ohitura dietetikoak, jatorduetako ohiturak. Eraginik izan al dezake horrek jokaeraren baitan?

2. Hezkuntza-aldagaiak

- Deskribatu labur-labur pertsona honen ordutegia:

Goizez		Arratsaldez	
6:00		14:00	
7:00		15:00	
8:00		16:00	
9:00		17:00	
10:00		18:00	
11:00		19:00	
12:00		20:00	
13:00		21:00	

- Zenbateraino aurreikus daitezke pertsona honek egunean zehar egiten dituen jarduerak? Ba al daki pertsona honek zein jarduera egin behar dituen, noiz egingo diren, non egingo diren eta ondorioak zein izango diren? Ordutegirik erabiltzen al du?
- Zein dira egunean zehar egiten diren jarduerak? Era askotakoak al dira eta asetzen al dituzte pertsona horren premiak?
- Egin behar izaten al du aukerarik bere jardueretan, bere bizilekuari buruz, bere lagun, arropa edo janariei buruz...? Egiten dituen aukerak errespetatzen al dira? (Begiratu errefortzu-eragileen inbentarioa, eranskinen).
- Jarduerak gauza atsegingarri gisa egiten al ditu? Berak estimatzen duen emaitzarik lortzen al du berorien bidez?
- Pertsona horrek ba al du objektu pertsonalik eta hauek gordetzeko toki aproposik?

3. Gizarte-aldagaiak

- Pertsona honen inguruan zenbat pertsona dago? Dentsitateak izan al dezake eraginik honen jokaeraren baitan?
- Nolako harremanak ditu beraz arduratzen diren profesionalekin? Zenbaterainoko eragina izan dezake jokaeraren baitan harremanen kalitateak, prestakuntza-mailak, langile-kopuruak?
- Familiarekin dituen harremanak egokiak al dira?
- Bere parekoekin dituen harremanak nolakoak dira?

C. JOKAERA AURRESATEA

- Eguneko momentua: NOIZ gertatzen dira jokaera deseroso horiek?

ziurrenik	ziurrenik ez

- Lekua: NON gertatzen dira horrelako jokaerak?

ziurrenik	ziurrenik ez

- Gizarte-egoerak: NOREKIN gertatzen dira horrelako jokaerak?

ziurrenik	ziurrenik ez

- Jarduera: ZEIN JARDUERA EGITERAKOAN gertatzen dira horrelako jokaerak?

ziurrenik	ziurrenik ez

- Ba al da guk hemen jaso ez dugun eta jokaeraren esparruan nahasteak eragiten dituen egoerarik edo gertakari berezirik (eskaerak egitea, zereginak etetea, itxaron beharra, kontuan ez dutela hartzen sentitzea...)?
- Ziurrenik ere zuk egin dezakezun zein gauzak eragingo luke jokaera-arazoaren agerpena?

D. JOKAERAREN/JOKAEREN FUNTZIOA(K) ZEHAZTEA

- Hartu kontuan orain gida honen hasieran deskribatu diren jokaerak. Kasu bakoitzean esan zein izan daitekeen zure iritziz bere funtzioa (edo funtzioak). Planteatu zure hipotesiak.

jokaera	Hipotesiak	
	pertsonak lortu nahi duena	pertsonak saihestu nahi duena

- Honako egoeren aurrean deskribatu erreakziorik ohikoena:

	ziurrenik	ziurrenik ez	eraginik ez
Lan zailen bat ematen diozunean			
Pertsonari, gustuko duen zeregin bat utzarazten diozunean			
Agindu zehatz bat ematen diozunean edo errieta egiten diozunean			
Zu bertan izanik pertsona horri 15 minutuz kasurik egin ez diozunean			
Pertsona horren ohiturak aldarazi dituzunean			
Lortzeko nahiko gaitza den zerbait lortu nahi duenean			
Bakarrik dagoenean			

E. BESTE ALDAGAI BATZUK

- Jokaera eraginkorra al da?
 - Ahalegin fisiko handia eskatzen al dio?
 - Beronen bidez lortu nahi zuena lortzen al du beti? Ia beti? Noizean behin?
 - Noiz erantzuten zaio, berehala? Epe labur baten ondoren? Epe luze baten ondoren?

- Pertsonaren komunikabideak

- Funtzio horiek adierazteko pertsona horrengan somaten diren jokaerak azaldu.

Erantzun komunikatiboak

Komunikazio-funtzioak	Hizkuntza konplexua (esaldia)	Hitz anitzak (esaldirik gabe)	Hitz bakarrak	Bestelako emisioak (negarrak, oihuak)	Zeinu konplexuak	Zeinu sinpleak	Buruaren mugimenduak	Ekolalia	Atzamarrak seinlatu	Arrastatu (eskua luzatu)	Heldu/Lortu	Gauzak eman	Mugimendurik garrantzitsuenak (hiperaktibitatea)	Zuri hurreratu	Bereizi/egoera bertan behera utzi	Begirada tinkoa	Aurpegiko adierazpena	Agresibitatea	Autoebaketa	Besterik
Atentzioa eman																				
Laguntza eskatu																				
Eskatu, elikagai bat/gustoko dituen jardueretako gauzak																				
Atsedena eskatu																				
Gauza bat edo toki bat erakutsi																				
Min fisiko bat adierazi (buruko mina, ebaketa, goragalea)																				
Bere nahasketa adierazi																				
Zuk eragindako egoeraren aurrean portesta egin edo egoera errefusatu																				

- Pertsona honek komunikatzeko zein bide erabiltzen du gehien?

- Pertsona honek azaltzen zaiona ulertzen du:

esaldien bidez:

hitzen bidez:

hitzen eta keinuen bidez:

irudien bidez:

idatzizko mezuen bidez:

- Gai al da zeregin edo lan bateko keinuak imitatzeko?
- Hitzekoak ez diren aginduei erantzuten al die (adibidez: hatzaz seinalatzea...)?
- Bai edo ez esateko, zer egiten du?
- Pertsonaren interesguneen ebaluazioa:
 - Oro har, pertsona horrek zer egin, entzun, jan... nahi izaten duen adierazi:
- Zein dira ezagutzen dituen jokaera alternatibo positiboak?
 - Batzuetan, jokaera-arazoaren bidez adierazi nahi duena adierazteko modu egokiagorik erabiltzen al du?
 - Zer egin zenezake zuk ikaskuntza-saio batean jokaera positiboagoa izan dezan?
 - Nola egingo luke ikaskuntza-saioak okerrera?
 - Autistaren bizimodua nahastu duen gertakari berezirik izan al da (heriotza, lekualdaketak, lanak....)?
 - Pertsona horren jokaera-arazoei irtenbidea ematen ahalegintzeko erabili diren estrategiak zein izan dira?

Jokaerak	Noiz hasi ziren horrelako jokaerak?	Estrategiak	Ondorioak

JOKAEREN BAITAN ERAGINA DUTEN FAKTOREEN SINTESIA

Arazoak sortarazten dituen jokaera hauxe da: -----

Gainera: -----

Beste jokaera batzuk: -----

Jokaeraren agerpenean eragina duten faktoreak: -----

Jokaeraren funtzioak hauexek dira:

Jokaera	Testuingurua	Funtzioa

Ikaskuntza-arazoa al da (pertsonek honen jokaerak hobera egingo al luke irakatsiko bagenio)?

Egokitze-arazoa al da (pertsonek inguruneko faktore batzuen arabera egokitzeko zailtasunak al ditu)?