



FUNDACIÓN AFFINITY
— 1987 —



**PROTOCOLOS DE ACTIVIDADES PARA
USUARIOS CON TRASTORNOS DE “ESPECTRO AUTISTA”
EN UN PROGRAMA DE TERAPIA ASISTIDA POR
ANIMALES (TEAAC)**

Mona Tellier y Maribel Vila

INTRODUCCIÓN

Un perro de terapia es una herramienta muy flexible que puede aportar un gran número de respuestas para todos los niveles del síndrome de autismo.

¿Que puede aportar un animal en las terapias para este colectivo?:

- Vínculo
- Confianza
- Seguridad
- Mejor manejo del tiempo
- Integración sensorial
- Reducción de la ansiedad
- Autocontrol
- Mejora de los patrones del sueño
- Reducción de estereotipias
- Aportes en el desarrollo de la afectividad
- Mejora de la comunicación
- Mejora de la integración en la sociedad

Los niveles y capacidades de los usuarios con síndrome de autismo son muy amplios y pueden ir desde el déficit de atención con o sin hiperactividad, autismo leve, síndrome de asperger, autismo moderado hasta el autismo severo. Todos ellos pueden tener un buen nivel de funcionamiento, bajo nivel de funcionamiento o alto nivel de discapacidad.

Todos estos niveles tienen características similares pero su “potencial de desarrollo” puede ser muy diferente. El nivel de profundidad y la gama de capacidades de las personas con autismo varían mucho. Una persona con unos niveles de funcionamiento relativamente altos, en lo que se refiere a las áreas emocionales, sociales, imaginativas y de comunicación puede desarrollar, sin la mayor dificultad, muchas sino todas las actividades mencionadas en este protocolo.

Sin embargo, una persona que tiene un nivel del síndrome de autismo **grave o severo** suele estar socialmente aislada y la interacción con otra persona muy difícil de conseguir. Para ellos es como si los demás no existieran o no supieran como relacionarse con ellos. En la mayoría de los casos les es imposible entenderse y comunicarse con el resto del mundo (esto incluye a sus familiares). En cuanto a la **comunicación** algunas personas no hablan nunca, quedándose o permanentemente mudos o solamente con la capacidad de emitir sonidos repetitivos. Son incapaces de desarrollar la imaginación y no demuestran tendencias a participar en juegos sociales. Algunas personas pueden ser **agresivas** hacia sí mismas o hacia los demás.

Para ellos, los más afectados, un perro de terapia puede ejercer un apoyo emocional o una distracción temporal capaz de sacarlos de una situación difícil o peligrosa siendo el perro un elemento que puede capturar su atención. Para desarrollar las áreas de las **emociones**, la **creatividad** y las **habilidades sociales en estos usuarios**, es necesario trabajar con regularidad con el animal y la persona. Los ejercicios suelen ser muy sencillos al principio pero sirven para crear un hilo de conexión entre el perro y la persona, sirviendo como trampolín hacia las relaciones con otros seres humanos.

A continuación presentamos una serie de actividades específicas y los beneficios derivados de ellas seguido por una explicación de algunos ejercicios y juegos que se pueden efectuar con la participación de un perro. Las actividades presentadas son “**la punta del iceberg**” en lo que se refiere a la multitud de actividades que se puede desplegar con la colaboración del animal. Debemos utilizar grandes dosis de **IMAGINACIÓN** para saber cómo utilizar mejor a nuestro perro.

TECNICAS QUE PODEMOS UTILIZAR

Primero tendremos que encontrar la manera de capturar el interés de la persona (usuario) hacia el perro. A veces esta simple tarea puede resultar difícil y tomar tiempo. Se puede empezar utilizando **Técnicas de sustitución**, sesiones de terapia en las cuales los profesionales de salud juegan con el usuario utilizando un juguete, posteriormente se puede cambiar el juguete por un peluche (más parecido a un animal) para posteriormente llegar al perro de terapia. Los perros, con sus movimientos, texturas, olores, y sonidos servirán para estimular todos los sentidos y despertar “reacciones emocionales y cognitivas” que a la vez permitirá al usuario acercarse un poco más hacia el mundo exterior o a su entorno más cercano.



Actividades interactivas entre el perro y usuario



Para este grupo de actividades utilizaremos pelotas de varios tipos, texturas y tamaños, un cepillo suave y el collar y la correa del perro. El usuario junto con el profesional de la salud empezará su relación con el animal de la manera más sencilla y básica posible. Podemos empezar dando cortos paseos con el animal, cepillado su pelo y tirándole pelotas. Estos ejercicios, que son básicos, pueden llegar a llevar tiempo y tenerlos que dividir en pasos, ósea quizás estemos un

tiempo sólo paseando al perro para seguir ampliando los ejercicios con el cepillado y más tarde pasar a tirarle pelotas. El ritmo de los ejercicios siempre lo marcará el usuario y sus progresos.

Técnica de canalización

Es imprescindible la complicidad de la familia y los profesionales de salud cuando tratamos con animales y autismo. Si el usuario no responde al animal habrá que encontrar, entre los gustos de la persona, la manera de reenfocar su interés hacia el perro. Un ejemplo, una terapeuta en EEUU logró, después de varias sesiones infructuosas, canalizar y combinar la fascinación que un niño tenía por los planetas con su gusto por tocar espuma del pelo. La terapeuta diseñó una actividad que consistía en dibujar las formas de los planetas en el lomo del perro cubierto con espuma. Para realizar esta interacción con el animal se tardó más de 6 meses.

Paciencia, persistencia y mucha creatividad por parte de los profesionales de salud son las claves para tener éxito en la terapia asistida con una persona con autismo y conseguir llamar su atención.

Dado que la mayoría de las personas con trastornos del síndrome de autismo **aprenden visualmente** será de gran ayuda disponer de unas tarjetas mnemotécnicas para recordar los ejercicios y/o las ordenes. Incluso con grupos con mayor funcionamiento cognitivo si utilizamos las tarjetas, ellos mismos podrán elegir las ordenes o los ejercicios que formarán parte de la sesión.

TIPO DE PERRO



Un perro que trabaja con usuarios con Síndrome de Autismo tienen que ser un animal muy tranquilo y con un cierto grado de madurez que le permita soportar ruidos extraños, movimientos bruscos, gritos y contactos fuertes. Además, el perro tiene que ser paciente, capaz de esperar las respuestas verbales o físicas de algunas personas incapaces de reaccionar con agilidad o rapidez. Aunque el usuario no sea agresivo, el profesional de salud o el técnico en terapias siempre tendrá que estar muy atento para prevenir cualquier maltrato hacia el animal.

Un cachorro, por su espontaneidad, por su alegría y energía y por los sentimientos que incita, también puede ser una herramienta excelente para este tipo de colectivo. Pero requerirá mayor supervisión por parte de la familia o equipo técnico para controlar la situación entre el usuario y el animal.

El Perro y la Obediencia Básica

Es importante recalcar que la Fundación Affinity sólo apoya la utilización de “**refuerzos positivos**” (comida, caricias, juego, tono verbal afectivo) como base del adiestramiento y metodología de aprendizaje.

Con la obediencia básica conseguiremos unos fuertes vínculos de comunicación basados en unos intercambios previsibles y controlados entre el responsable del animal y el perro. Los perros desarrollan mejores niveles de atención y habilidades para controlar los impulsos, con mayor adaptación social, colaboración y competencia.

Además la obediencia básica fomenta la relajación y un sentido de bienestar en el perro, dándole más confianza en sí mismo.

Enseñar al perro a que deber responder siempre, de manera apropiada y rápida, sin forzarle ni intimidarle, es clave para poder tener a un animal en un centro y especialmente con este colectivo..

Todos los ejercicios deberían hacerse con el fin de que se diviertan tanto el perro como el usuario. Podemos también aprovechar el premiar cualquier comportamiento natural del animal para convertirlo en ejercicio. Por ejemplo, si el perro está tumbado, le premiaremos a la vez que le decimos “muy bien este tumbado”...

La enseñanza de la Obediencia Básica debe contener lo que nosotros denominamos las tres 3 C:

Claro: Nuestra comunicación verbal y corporal tiene que ser clara para ayudar al perro a entender nuestras intenciones.

Conciso: Cada acción que se efectúa debe contener ideas claras y precisas.

Coherente: Cada acción tiene que ser lógica y consecuente con las acciones o posiciones anteriores.

A continuación explicaremos una serie de actividades específicas y los beneficios derivados de ellas seguido por una explicación de algunos ejercicios y juegos que se puede efectuar con la participación de un perro.

Algunos ejercicios de Obediencia Básica:

Son ejercicios que forman la base de la convivencia. Un perro que se fija en ti, que se sienta a la orden y que sabe estar quieto – y además que cumple las ordenes de manera rápida y con alegría – es un perro dispuesto a trabajar contigo. Es más, los ejercicios de OB forman la base necesaria para poder avanzar en el futuro, para poder ir ampliando hacia el deporte, las terapias o trucos con el animal.

Como los 'ladrillos' que son, hay que construirlos bien, trabajarlos hasta que estés seguro de que el perro entiende y que responde cada vez a lo que le pides. Nunca hay que tener prisa y siempre hay que trabajar con el perro con una actitud de alegría, de expectación y con el sentido de estar trabajando en equipo como los compañeros que sois.

Mira: Con la orden "Mira" conseguimos que el perro se fije en nosotros, a pesar de tener miles de distracciones reclamando su atención. Ignorar cualquier cosa que el perro haga hasta que se nos quede mirando. Premiar y reforzar con un trozo de comida cada vez que nos mire. Después de varias repeticiones, podemos incorporar el comando verbal (ejemplo: "Fido, mira") y premiaremos cuando lo haga).



Sienta: La orden "Sienta" sirve como el inicio de muchas más ordenes. También te ayudará en el control del perro.



Nos colocaremos delante del cachorro (tumbados o sentados si es necesario) con un trozo de premio/comida en la mano. Subiremos la mano, cerca de su hocico asegurándonos de que el cachorro levanta la cabeza. Seguiremos así hasta que el perrito se sienta (al levantar la cabeza se le irán cayendo los cuartos traseros logrando que se sienta) y premiaremos. Después de varias repeticiones, podemos incorporar el comando verbal. Siempre premiaremos cuando se sienta.

Túmbate: Igual que "Sienta" es un ejercicio para ganar control y el inicio de un mundo completo de ejercicios.



Haremos lo mismo que en el ejercicio anterior, pero esta vez desde un "sentado". Con el premio en la mano acercaremos la comida a su hocico e iremos bajando la mano hasta llegar al suelo. La idea es que el cachorro siga la comida y se tenga que tumbar. Al principio hay que tener paciencia y puede costar, pero el perrito acabará por tumbarse.

Quieto: *No hay nada mejor que este comando poder dejar el perro controlado en un sitio mientras hacemos otra actividad, como entrar en una tienda o manipular algo con las dos manos. El perro que sabe estar quieto mientras nos movemos es un perro seguro que se mueve con confianza.*



Es una señal con la palma de la mano abierta. Este ejercicio lo podemos practicar una vez sepa hacer el “sienta”. Empezaremos premiando un “quieto” de unos segundos e iremos incrementando el tiempo y distancia. Al principio nos desplazaremos de su lado solamente por unos segundos, pero poco a poco iremos aumentando el tiempo. Después de varias repeticiones, podemos incorporar el comando verbal “quieto”. Si el perro se levanta volvemos a su lado, le recolocaremos y decimos “quieto” con el gesto de nuevo. No le riñamos ni le premiamos.

Ven: *Este ejercicio es muy práctico frente a algún peligro, cuando el perro esté tomando un rumbo equivocado, o si le hemos perdido de vista en un parque, bosque o un grupo de personas. Nada mejor que tener un perro que responde a un “Ven aquí” con toda seguridad.*



Podemos trabajar este comando de varias maneras. Si ya empieza a tener un “sienta” bueno lo pondremos en “sienta”, nos separaremos unos pasos y le diremos “ven”. Cuando llegue lo premiaremos. Cada vez repetiremos el ejercicio poniendo un poquitín más de distancia.

También se puede trabajar en pareja: uno coge al cachorro y el otro se aleja para llamarlo de manera insistente y alegre. Cuando venga hacia nosotros lo premiaremos.

Suelta: *Hay que enseñarle dejar lo que tiene en la boca a la orden – un ejercicio básico y muy importante.*



Si la comida es lo que más motiva a nuestro perro elegiremos premios muy sabrosos para este ejercicio. Si por el contrario es el juego, elegiremos el juguete favorito de él. Escondremos el premio y le lanzaremos un juguete no excesivamente estimulante para él (puede ser una pelota, un muñeco, alguna cosa que no le llame excesivamente su atención). Inmediatamente lo llamaremos de manera “estimulante”. Cuando esté cerca le enseñaremos la comida o su juguete favorito. Lo normal será que el perro abandone el juguete que

tiene en la boca para recoger o bien la comida o su juguete favorito. Repetiremos la acción varias veces y cuando veamos que viene a nosotros y deja ir el juguete será cuando le pondremos el comando de “suelta”. Si vemos que el perro sale corriendo y no quiere venir le pondremos su correa y trabajaremos el ejercicio en un radio muy pequeño. Si es necesario le pondremos la comida en el hocico para que suelte su juguete.

Algunos Ejercicios de Obediencia Avanzada:

Después de trabajar con el perro durante semanas e incluso meses, para tener una base sólida y una buena obediencia básica, es hora de avanzar con nuevos ejercicios. El perro sabe que trabajar es siempre algo divertido e interesante, y estará dispuesto a cumplir cualquier cosa que se le pida ¡pero ojo! hay que tener las ideas claras de lo que queremos enseñarle. Antes de empezar a trabajar con él, revisaremos bien las instrucciones y practicaremos los movimientos sin el perro delante. A la hora de trabajar, avanzaremos poco a poco, al ritmo que marque el animal. Si no puede cumplir lo que se le pide, por mucho que lo intentemos, tendremos que detenernos y pensar en una estrategia nueva o en dar un paso atrás en el ejercicio. Nunca hay que forzar al perro para que cumpla una orden. Si las cosas no van bien, elegiremos una orden que el perro ya conoce a la perfección y le pediremos que la cumpla, premiándole mucho y dando por terminada la sesión por el momento. Es importante acabar la sesión con éxito por parte del perro y dejarle con la sensación de ser un triunfador, para tenerle dispuesto a repetir las prácticas en futuras sesiones.

Ponerse de pie

Desde posición de sentado: Con el perro en un “sienta” nos pondremos delante de él con un trozo de comida en la mano. Daremos un paso atrás (no hacia el perro, sino en la dirección opuesta), con la comida en su hocico, atrayéndola hacia nosotros. Cuando levante su trasero del suelo y se ponga de pie le daremos la comida con un “muy bien!”. Repetiremos varias veces hasta que se levante. Será entonces cuando introduciremos la orden nueva: “De Pie”, “Levántate”, ...



Desde posición de tumbado: Igual que en el ejercicio anterior pero con una excepción: cuando ponemos la comida en el hocico moveremos la mano hacia atrás y arriba para ‘levantar’ la cara del perro de forma natural. Su cuerpo entero seguirá el movimiento hasta que esté de pie, que será cuando lo premiaremos.

Junto



El perro aprenderá a caminar junto con una persona, sin tensión en la correa. Empezamos a caminar con el perro atado a una correa larga y que no esté tensa. Cuando el perro tire y la correa se tense, tendremos que pararnos en seco. Esperaremos hasta que el perro nos mire o relaje la correa. Seguiremos caminando y cada vez que se coloque junto a nuestra pierna izquierda la premiamos con comida. El perro pronto entenderá que caminar al lado significa premio. Nunca hay que pegarle tirones.

Siempre parar cuando la correa esté tensa. Solamente avanzaremos si la correa está relajada.
Siempre premiar el perro cuando esté caminando en la posición óptima (al lado izquierdo de la pierna)

Cobrar y Soltar

En un cachorro: Necesitamos 2 objetos iguales, con un tacto agradable para ellos, como calcetines, peluches, nudos.... Nos pondremos en el suelo con el cachorro delante y con uno de los objetos escondido a nuestras espaldas. Mientras jugaremos con el otro juguete, provocándole, jugando a tira y afloja, tirándole e incitando su instinto de presa Cuando lo tenga en la boca y empiece a tener mucho interés en él, le enseñaremos el otro, motivándole... no se lo dejaremos coger hasta que suelte el que tiene en la boca. Al principio este juego lo haremos en una pequeña zona, con el objeto muy cerca. Si es necesario podemos empezar con su correa puesta para que no salga corriendo. Poco a poco empezamos a tirar el objeto más lejos, al principio a un metro de distancia y poco a poco ampliaremos la distancia. Empezaremos a introducir las órdenes en el momento que el perro lo ejecute correctamente: **“Porta”, o “Trae”** cuando nos traiga lo que tiene en la boca, **“Suelta” o “Déjalo”** cuando lo deje caer.

El juego tiene que ser muy dinámico, manteniendo el interés en el objeto en cada momento.

Es mejor no confundir el cachorro utilizando la orden “Ven”. Cobrar un objeto ya asume que el perro vendrá para darnos el objeto.

En un perro adulto: Aunque los pasos para enseñar el cobro a un cachorro también podrían servir para un perro adulto, a veces hay que enseñar el **“Cobro y el Suelta”** de otra manera. En el caso de un perro adulto lo haremos al revés, enseñándole a soltar un objeto de la boca, y poco a poco añadiendo el concepto de ir, recoger y traer.

Con un trozo de comida en una mano, y un juguete del perro en la otra, le invitaremos a coger el objeto y mantenerlo dentro de la boca. Cada vez que lo haga le premiamos con comida. Luego, subiendo el criterio gradualmente, iremos premiando solamente los tiempos de mayor duración, hasta que el perro sepa aguantar un objeto en la boca.

A continuación empezaremos a tirar el objeto al suelo invitando al perro a cogerlo y a traerlo. Después de varios intentos le introduciremos el comando **“Porta”** animándolo durante todo el trayecto. Una vez nos lo traiga, extenderemos la mano y esperaremos... el perro debe entender que debe dejar el objeto en la mano. Podemos tener preparado un premio para intercambiarlo por el juguete.

Marcha Atrás

Con el perro situado de pie delante de nosotros y mirándonos pondremos un trozo de comida debajo de su nariz y daremos un paso en su dirección. Al intentar coger la comida, el perro dará uno o dos pasos atrás. En este momento lo felicitaremos con “muy bien **Atrás**” y le premiaremos con comida. Repetiremos el ejercicio hasta que el perro empiece a dar pasos atrás cuando le demos el comando “**Atrás**”. Podemos ayudarnos con una orden gestual poniendo la mano en frente de su cara y haciéndole gestos para que vaya hacia atrás. Poco a poco se irá aumentando el número de pasos.

No debe ponerse la comida demasiada alta o el perro se sentará como en el ejercicio para aprender el “Sienta”.

Tampoco debemos abalanzarnos sobre el perro o también tenderá a sentarse.

Subir y bajar una rampa

Posicionaremos al perro delante de la rampa, su cuerpo colocado en la misma línea de la rampa. Nos colocaremos en el lado izquierdo, mirando hacia la rampa también. Con unos trozos de comida en la mano izquierda le guiaremos hasta que empiece a subir. No le dejaremos subir rápidamente, sino poco a poco, frenándolo con la comida escondida dentro de la mano si hace falta. Le premiaremos de vez en cuando con un trozo si lo está haciendo correctamente.



Si la rampa tiene una pasarela, seguiremos con el perro andando poco a poco, también dándole trozos en cada 3 o 4 pasos. Al bajar, hay que seguir frenándolo incluso utilizando la mano como freno con comida delante de su nariz.

Cuando esté casi al final y cuando sus patas delanteras toquen el última parte (una franja de unos 20 centímetros del suelo) le haremos parar, casi tumbado en esa posición, contamos unos segundos y le dejamos seguir hasta que las 4 patas toquen el suelo.

Al principio podemos utilizar la correa para acompañarlo y guiarlo pero nunca forzarle a continuar con tirones.

Frenarle del todo en la última parte de la rampa de bajada. En competición el perro tiene que tocar esa franja (color amarillo) con al menos una de sus patas. Si el perro tiene miedo de las alturas o se siente inseguro en la rampa, hay que empezar muy poco a poco, con elevaciones bajitas. Nunca forzar al perro a subir o bajar de lo contrario tendrá miedo. Hay que tener paciencia y motivarlo con mejores premios.

Más adelante, introducimos la orden “Rampa” al empezar, y cuando el perro lo entienda, podemos empezar a indicarle el recorrido con la mano, sin tener la necesidad de atraerle con comida.

Eslalon entre piernas



Nos colocaremos al lado derecho del perro, los dos mirando en la misma dirección. Daremos un paso adelante con la pierna derecha y con la mano derecha por debajo de esa pierna, atraeremos al perro enseñándole un trozo de comida. El perro tiene que seguir la comida hasta que pase por debajo de la pierna derecha y se coloque a nuestro lado derecho. Repetiremos el movimiento pero al revés, con la mano izquierda y atrayendo el perro por debajo de nuestra pierna izquierda. Después de numerosas repeticiones podremos introducir la orden **“Puente”**, **“Abajo”** u otra.

Es importante hacer el ejercicio paso a paso, sin prisas. Un perro grande puede tirarnos al suelo al intentar pasar por debajo rápidamente.

Cuando el perro entienda la orden, se puede dejar de atraerle con comida y a través de órdenes gestuales (mano por debajo de la pierna) lo efectuará correctamente.

De la misma manera, se puede enseñar al perro a hacer el Eslalon entre Palos. Simplemente atrayéndole con comida, palo por palo, con un ritmo lento pero seguro. Poco a poco podremos retirar la comida y pasar a darle las indicaciones con mano.

Hay que empezar el eslalon siempre en la misma posición, colocando el perro para que el primer palo quede a su lado izquierdo.

Salto de obstáculos

Necesitaremos dos objetos iguales de altura (dos cajitas, dos conos... con una altura de unos 15 cm máximo) puestos en el suelo con una distancia entre ellos de 100 – 150 centímetros. Apoyaremos un palo largo (el mango de una escombra, por ejemplo) entre los objetos para crear un obstáculo. Cuanto más pequeño sea el perro, más bajo tiene que ser la altura del salto. Colocaremos al perro en un lado del obstáculo y con comida visible en la mano le animaremos a pasar al otro lado. Si esquiva el obstáculo para alcanzar la comida en vez de saltar sobre él, le acercamos la comida para atraerle hacia nosotros, animándole a saltar. Cada vez que lo haga correctamente le premiaremos. Cuando lo tenga claro introduciremos la orden **“Salto”**. Si vemos que el perro esquiva reiteradamente el salto podemos ponerle la correa y conducirlo de manera suave pero firme. Progresivamente iremos subiendo el obstáculo hasta que encontremos el límite del perro, pero sin pasarnos.

Arrastrarse en el suelo

Con el perro tumbado en el suelo y mirando hacia nosotros (tenemos que estar perpendiculares a él) nos sentamos en el suelo, cerca de él, con las piernas extendidas por delante y con las rodillas levantadas unos 20 cm. del suelo. Con un trozo de salchicha o queso en la mano se lo enseñaremos al perro por debajo de las piernas y le motivaremos para que pase por debajo. Al principio le daremos el trozo de comida nada más empiece a arrastrarse o asome la cabeza por debajo de nuestras piernas. Luego se lo daremos cuando esté por debajo de nuestras rodillas hasta conseguir que pase totalmente. Cuando parezca que el perro ha captado el concepto introduciremos la orden nueva, “suelo” o “gatea”...

Para que realmente el perro se arrastre, las piernas por las que el perro pasará no pueden estar muy levantadas. Si vemos que no se arrastra, debemos bajarlas más.

Trucos o habilidades

Creemos que las habilidades o trucos son ejercicios que un perro que trabaje con este colectivo debe tener ya que pueden hacer conseguir centrar la atención del usuario en un momento determinado o crear un sentimiento de simpatía que haga tener un mayor acercamiento entre el usuario y el animal.

Pata

Es un ejercicio que gusta mucho a la gente y siempre se suele pedir al animal. Con el perro sentado nos pondremos delante de él con un premio en la mano cerrada, de manera que pueda olerlo pero no cogerlo. Pondremos esta mano cerca de su hocico pero hacia un lado, de forma que tendrá que girar la cabeza un poco. Invitaremos al perrito a coger el premio. La mayoría de los perros intentarán abrir la mano con el hocico y cuando no puedan golpearán la mano con la pata. En cuanto toque la mano con su pata le premiaremos con la voz y abriremos la mano para que pueda tomar el premio. Repetiremos varias veces el ejercicio poniendo la mano a un lado y otro de su cara. Cuando veamos que ha captado la idea incorporamos la orden verbal **“Pata”**.

Cabeza



El perro aprenderá a reposar la cabeza en el regazo de una persona, para darle apoyo, para recibir acaricias. Nos sentaremos en una silla y pediremos al perro que se siente delante nuestro. Pondremos nuestra mano, palma arriba, por debajo de la mandíbula del animal y le daremos un premio con la otra. Con cada repetición pondremos un poco de presión hacia arriba, para dar la sensación de que el perro es el que se está apoyando con la cabeza en la mano. Después de varias repeticiones, en vez de nosotros poner presión, esperaremos hasta que el propio perro lo haga (y lo hará, en espera del premio.) Cuando el perro empiece a poner la presión por iniciativa propia, introduciremos la orden **“Cabeza” o “Apoya”** antes de darle el premio. En futuras sesiones y cuando el perro entienda lo que debe realizar, podemos extender la mano, palma arriba, con la orden y esperar hasta el perro apoye la cabeza. Donde llevemos la mano llevaremos la cabeza del perro.

Tira y afloja



Utilizaremos una toalla vieja, un trapo, o un juguete diseñado para el propósito (tirador). Con el objeto en las manos y con el perro sentado le invitaremos a jugar con el objeto, sin dejar que se caiga al suelo. El perro tiene que coger el objeto con la boca y nosotros daremos ligeros tirones. El perro empezará el juego de tira y afloja. El usuario tiene que darle la orden de **“Suelta”** de vez en cuando, para empezar de nuevo. Para empezar a realizar

este ejercicio el perro debe tener un excelente **“suelta”**.

Mendigo (el perro levanta las dos patas delanteras para pedir)

Colocaremos al perro en una esquina en posición de sentado. Para este ejercicio las paredes aguantarán al animal y no lo dejarán caer. Pondremos un premio por encima de su cabeza, tentándole para que lo intente alcanzar y poco a poco lo iremos levantando. El perro intentará alzar más y más la cabeza. Asegurándonos que el perro esté bien apoyado en sus cuartos traseros iremos guiando con la comida al perro hacia atrás. Las paredes le servirán para mantener el equilibrio y proporcionarle seguridad y poco a poco sus patas delanteras se irán levantando. Cuando consideremos que está sentado lo premiaremos.

Hay que ir muy despacio en este ejercicio

Cuando el perro controle en una esquina se puede empezar a probar al aire libre

No olvidar a premiarle en cada paso

“Twist” y “Turn” (el perro aprenda a darse la vuelta sobre un punto)



El perro tiene que estar de pie, orientado hacia nosotros. Pondremos un poco de comida en nuestra mano derecha y se la colocaremos delante de su hocico pero sin dársela. Poco a poco y siempre con la comida delante empezaremos a dibujar un gran círculo con la mano, siguiendo la dirección contraria a las agujas de un reloj. Debemos dibujar el círculo lo suficientemente amplio como para que pueda seguirlo

el cuerpo del animal. Al principio premiaremos con cada avance por pequeño que sea. Luego iremos aumentando la distancia (o tiempo) entre premio y premio. Cuando el perro pueda darse la vuelta con un solo movimiento, introduciremos la orden “**Twist**”. Poco a poco dejaremos de guiarle con comida para hacerle sólo un círculo con la mano.

Cuando lo entienda, probaremos siguiendo los mismos pasos, pero con la mano izquierda. Esta vez giramos la mano en el sentido de las agujas de un reloj, y el perro tiene que girar el cuerpo en sentido contrario de lo de la orden “**Twist**”. Cuando pueda darse la vuelta con un solo movimiento, introduciremos la orden “**Turn**”.

Reverencia



Con el perro de pie delante de nosotros pondremos la mano con un trozo de comida cerca de su hocico con la palma hacia arriba y el puño cerrado. Con un movimiento suave pero seguro bajaremos la mano hacia el suelo pero siempre manteniendo la mano cerca del cuello y el pecho. Cuando se incline hacia abajo, le premiamos antes de que se tumbe totalmente. Poco a poco avanzaremos hasta que consigamos que sólo baje

la parte delantera del cuerpo, pero nunca la trasera y repose en sus codos. Introducimos la orden, como “**Reverencia**”.

Muerto

El perro debe estar en la posición “Tumbate”. Con comida en la mano derecha y por debajo de la boca le haremos girar el hocico hacia su espalda para que el perro gire también sobre su lado izquierdo. Hagamos que su hocico siga girando y vaya hacia arriba, hacia el otro costado. Con mucha paciencia llegará el punto que al animal le será más fácil darse la vuelta totalmente que incorporarse. En este punto le premiaremos. Cuando lo haya entendido bien y después de mucha practica, introduciremos la orden, **“Bum!”** o **“Muerto”**.

¿PUEDE UN PERRO MAYOR APRENDER TRUCOS?

Sí, pero siempre teniendo en cuenta las siguientes consideraciones.



- Si tiene una orden pero siempre lo cumple a medias, o solamente lo cumple cuando le dé la gana, hay que cambiar el nombre de la orden. Por ejemplo, si con una “Sienta” los resultados siempre han sido mediocres, es mejor empezar de nuevo, enseñándole según las instrucciones y con un nombre diferente (“Sit” o “Sitz” por ejemplo).
- Si es un perro de edad avanzada, es mejor no obligarle a hacer ejercicios o trucos dinámicos. Hay que evitar lesiones, desgastes articulares adicionales y en general cualquiera cosa que incomode el perro más de lo necesario.
 - Hay que tener mucha más paciencia si es un perro que nunca ha hecho y nunca ha recibido adiestramiento. Es posible que la novedad de la situación (y los premios) le anime mucho al principio, pero también es probable que deje de participar enseguida. En ese caso el truco es:
 - Sesiones prácticas muy breves pero frecuentes
 - Siempre acabar la sesión con una orden cumplida con éxito. Un perro mayor también puede ser triunfador.

EJERCICIOS DINÁMICOS

Este grupo de ejercicios está pensado para usuarios que pueden beneficiarse de tener una “actividad física” continuada, ayudándoles a desarrollar su bienestar. Los animales son una parte pequeña de la naturaleza, trabajar con ellos y su contacto les aportará tranquilidad.

Participantes:

- Grupales: ejercicios que se practican con un grupo de personas capaces de interactuar de manera física con el perro.
- **Su nivel dentro del espectro autista puede ser de leve a moderado con un buen nivel de funcionamiento.**
- Aconsejable para personas con dificultades a expresarse o relacionarse.

Objetivos específicos:

- **Potenciar las relaciones sociales con el grupo**
- **Potenciar el trabajo en equipo**
- **Potenciar la coordinación individual**
- **Potenciar la comunicación**
- **Potenciar el equilibrio y la coordinación motriz gruesa**
- **Potenciar el ejercicio físico moderado**
- **Potenciar el autocontrol**
- **Potenciar la empatía y autoestima**

Método de trabajo:

- **Horario regular:** Dos días por semana (45 minutos cada vez)
- **Espacio:** Una pista deportiva o dentro de una sala deportiva amplia
- **Personal:** uno o más conductores de la actividad
- **No es necesario realizar todos los ejercicios seguidos. Podemos ir variando cada semana en función del tiempo disponible**

Valoración de la actividad:

- Valoración semestral
- Se llevará un registro de la asistencia y los progresos en un registro.

Ejemplos de Ejercicios:

Saludar



Haremos un gran círculo con los miembros del grupo y con el perro en el centro. Una persona determinada llamará al perro y cuando venga, le saludará con la voz, con caricias, y palmadas. El saludo tiene que ser breve. A continuación lo hará otra persona del círculo, preferentemente una que está al lado opuesto o lejos de la persona que acaba de saludar. El perro tendrá que correr y cruzar varias veces el círculo hasta que haya saludado a todos los miembros del

grupo. Cada usuario puede darle un premio pequeño al perro.

Carreras de Ven

Tendremos a dos usuarios colocados uno en frente de otro respectivamente pero a una cierta distancia. Cada uno tendrá premios en la mano. A la orden, el primer usuario llamará al perro con un “ven”. Tiene que utilizarse un todo de voz alegre y contenta. Cuando venga el perrito lo premiaremos con la comida y con caricias. A continuación el segundo usuario hará lo mismo, lo llamará desde la distancia para premiarlo de la misma manera. Con este ejercicio queremos que los usuarios ganen autoestima.



Cobro, suelta y ven (variación del anterior)

Tirar la pelota, con cobro (recogida de objeto) , suelta y ven



Este ejercicio se realizará en grupos de 2 personas. Una tirará la pelota, con la orden para cobrar “Trae”. Cuando venga el perro con la pelota en la boca, le daremos la orden para soltar “Suelta”. La persona premiará al perro con acaricias y palmadas y lanzará la pelota para que lo coja la otra persona. La segunda persona llamará al animal para que vaya a su lado “Ven”. Cuando este llegue lo premiará con

acaricias y le lanzará de nuevo la pelota a la primera persona. El ejercicio se repetirá un par de veces por persona.

Junto



Marcaremos con tiza un cuadrado grande en el suelo.

Es un ejercicio que se puede realizar de uno en uno o en parejas paralelamente.

Colocaremos al perro junto al conductor (usuario) y cuando se dé la orden “Junto” deberemos realizar el cuadrado con el perro pegado a nuestro lado en el lado izquierdo. La idea es que el perro mantenga el junto todo el tiempo que dure el circuito. Al principio realizaremos el cuadrado pequeño e inclusive podemos hacer servir la comida para mantener la atención del perro pero a medida que tengamos más control iremos retirando las ayudas.

Lo ideal es mantener la atención del animal constantemente.

Paseos



Es una primera forma de tomar contacto con el animal y distender el ambiente. Este ejercicio es ideal para momentos en que el ambiente de la sesión es difícil. El paseo es uno de los ejercicios que recomendamos altamente. Debería ser una actividad que los usuarios pudieran realizar con frecuencia ya que relaja y tranquiliza. Durante los paseos los usuarios podrán relacionarse con gente que no forma parte del programa de terapias con animales, podrán saludar a otros animales, fomentando así la comunicación y las relaciones sociales.

Habilidades

El grupo se organizará en grupos reducidos. Cada uno decidirá 3 “trucos o habilidades” que el perro haya aprendido. Cada grupo hará una demostración de las 3 habilidades. El coordinador de la actividad puede ejercer de juez o entre todos los miembros de los dos grupos pueden hacerse votaciones. Si creemos que 3 habilidades son demasiado le pediremos dos o una (sienta, tumba, twist, reverencia...)

Agility: Rampas y/o elevaciones, Tubo, Eslalon, etc.:

Utilizando equipo confeccionado o comprado, los miembros del grupo diseñaran un recorrido. A la hora de competir cada miembro del grupo tiene que recorrer el circuito en el mínimo de tiempo posible y cometiendo los mínimos errores. La puntuación irá según el tiempo que tarde cada usuario en terminar todo el circuito. Ganará el que realice el circuito en el menor tiempo y con menos errores.

- Antes de trabajar todos los ejercicios juntos y hacer una competición se debe trabajar cada objeto individualmente. Una vez sepamos todos los pasos podemos hacer un circuito completo.
- Si no se hace el circuito con frecuencia o si es la primera vez que se hace, se recomienda que el ejercicio sea sencillo y breve.
- El circuito: es más fácil si se pueden mover las piezas. Según el nivel cognitivo del grupo se determina el circuito a seguir.
- Antes de empezar cada participante tiene que recorrer el circuito, sin el perro, para memorizarlo
- Según el nivel de participantes hay que determinar si se puede hacer el recorrido con la ayuda de comida o no.
- Agility puede ser una actividad completa en sí, con los usuarios participando en cada nivel de la actividad. Por ejemplo: 1ª – 4ª semanas – obediencia básica con el perro; 5ª – 8ª semanas – obediencia avanzada con habilidades necesarios para agility con o sin la confección del equipo; 9ª – 12ª semanas – diseño de circuito, practicas de circuitos enteros (simulacros de competiciones), competición final.



¿Qué me toca hacer?

Utilizando las tarjetas mnemotécnicas se puede hacer un juego en grupo. En turno cada persona elige una ficha y a continuación tiene que identificar la orden o ejercicio dibujado en ella. El usuario con o sin ayuda tendrá que hacer cumplir la orden al animal.

EJERCICIOS SENCILLOS

En este apartado el diseño de los ejercicios está basado en personas que pueden beneficiarse de la presencia del animal para desarrollar sus capacidades emocionales y afectivas, además de mejorar la psicomotricidad.

Participantes:

- Son los ejercicios que se pueden hacer dentro de un aula, con grupos reducidos o con una persona sola.
- **Personas con altos niveles dentro de la gama de trastornos del espectro autista, y con un nivel de funcionamiento moderado/bajo.**

Objetivos específicos:

- Desarrollar y mejorar las habilidades psicomotrices
- Potenciar la coordinación y el seguimiento de órdenes
- Mantener y apoyar procesos cognitivos
- Potenciar la coordinación individual
- Promover las relaciones interpersonales
- Promover la afectividad y el contacto físico (tocar a los animales)
- Desarrollar la memoria
- Desarrollar el apego (hacia el animal)

Método de trabajo:

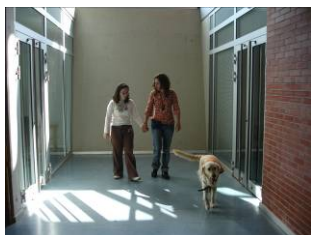
- **Horario regular:** Dos días por semana (15 - 30 minutos cada vez)
- **Espacio:** Enfermería, habitación, sala de estar...
- **Personal:** uno o más conductores de la actividad

Valoración de la actividad:

- Valoración semestral
- Se llevará un registro de la asistencia y los progresos en un registro.

EJEMPLOS DE EJERCICIOS

Psicomotricidad



- **Paseo corto con el animal:** Bienvenida al perro y reconocimiento mutuo. Invitar al usuario a coger la correa y acompañado por el terapeuta a ir por la habitación paseando. Intentar que el paseo sea tranquilo y con la mayor concentración al perro posible.



- **Darle de comer:** Este es un ejercicio básico pero que para muchos usuarios puede significar un reto importante. Debemos empezar tirándole los premios al perro desde cierta distancia para, poco a poco, ir acortando la distancia. El objetivo es que el usuario termine dándole el premio en la boca del animal.



- **Tirar la pelota:** Al igual que el ejercicio anterior este juego puede ser muy básico. Dependerá del nivel del usuario la distancia y tiempo para realizar el ejercicio. Al principio si hay miedo hacia el animal le tiraremos la pelota desde la distancia. Si es necesario podemos poner una mesa como mediador.



- **Contacto Físico:** Con el usuario sentado, colocaremos al perro en frente (cara a cara con la persona). La persona tiene que extender sus brazos totalmente hacia el perro y acariciarle por detrás de las orejas, primero con las dos manos, luego una y después la otra.



- **Ritmo:** Colocando el perro en posición tumbada, la persona se tumbará a su lado poniendo la cabeza por encima de la ijada como si fuera una almohada. El usuario sentirá el ritmo de la respiración del perro. Podemos intentar que describa y relajarse al mismo ritmo.



- **Caricias:** Hacer que el perro coloque su cabeza en el regazo de la persona. A continuación acariciar por

debajo del mentón, primero con una mano y luego con otra.

- Si la persona está sentada, colocaremos el perro a un lado de la silla. Tendrá que extender el brazo para acariciar el perro. Variar la extensión de las acaricias (larga, media, corta) y tipo (movimientos circulares, laterales). Manipular la piel del animal con las manos, manejarla como si fuera una masa, incorporando toques diferentes (suave, brusco, cosquilleo). Cambiar el perro al otro lado de la silla y repetir el ejercicio.



- **Bolsillo:** Antes de la sesión de trabajo, esconder trozos de galletas para perros dentro de los bolsillos del peto. Invitar al usuario a buscar “algo” en los bolsillos. Al encontrarlo podemos invitar a dárselo al perro. Intentar que se lo de con la mano, o si eso no es posible, que lo tire al suelo para el perro. Este ejercicio puede tener que desglosarse en fases.
- **Mírame, mírame:** Haremos que el perro haga “Twist” y “Turn” para captar la atención del usuario. Si reconoce la acción, pediremos que lo imite. Puede ir desarrollando esta actividad con las órdenes para hacer Reverencia, Marcha Atrás, Salto, Arrastrándose, Muerto....
- **Casa:** Recomendamos este ejercicio especialmente con niños. Utilizaremos una casita plegable de juguete (la que utilizan los niños para esconderse) e invitaremos al perro y al niño a entrar. Tendremos que vigilar la reacción del niño. Si sentimos que el niño está incómodo quizás deberemos hacer entrar primero al animal. La finalidad es que los dos compartan un espacio pequeño. Podemos ir premiando al perrito para que esté tranquilo en este espacio.
- **Cascabel:** Buscaremos un cascabel grande, tiene que tener un buen tamaño y hacer bastante ruido. El ejercicio consistirá en colocarle el cascabel en el collar del perro y pasarlo unos minutos para comprobar que hace ruido.
- **Espejo:** Colocar el perro en frente (cara a cara). Tocar o acariciar una parte del cuerpo del perro (oreja, ojo, barbilla, hombro, pata). La persona tiene que mover o tocar con la mano la parte de su propio cuerpo que corresponda e identificarla.
- **Cepillado:** colocaremos al perro al frente o en el lateral. Con un cepillo cepillaremos al animal de manera rítmica. Podemos orientar al usuario sobre cabeza, las patas, el lomo... (he puesto el cepillado).
- **Motricidad miembros inferiores:** Colocar el perro en frente de la persona sentada, lateralmente para que el cuerpo del perro este perpendicular a los pies. La persona tiene que levantar los pies (o uno y luego otro) e intentar tocar la barriga del perro con las puntas de los pies. A continuación, suavemente dibujar círculos en la ijada del perro



- **Pónselo:** Tendremos dos pañuelos de diferentes colores. A petición del terapeuta, el usuario tendrá que colocar el pañuelo adecuado en el collar del perro.

Peluquería

Actividad con una persona o en grupo (3, 4 personas máximo) para trabajar motricidad fina, concentración, atención, control de movimientos y rotaciones del cuerpo superior.

Le pediremos al perro sentarse. Le quietaremos el peto o el collar, limpiaremos las orejas con una toalla húmeda, pondremos gotas de suero fisiológico en los ojos y también los limpiaremos. A continuación cepillaremos todas las partes del cuerpo, incluyendo cola y patas. También con toallitas húmedas podemos limpiar al animal.

Baño



Actividad con una persona o en grupo (hasta 4 personas máximo) para trabajar motricidad fina y el trabajo en equipo.

Si el centro dispone de un espacio adecuado se puede bañar al animal. Se cubren la ropa de los participantes con gigantes bolsas de plástico o delantales impermeables. Uno o dos enjabonan y el otro usuario aguanta la manguera, el último lo seca con toalla o secador. Hay que ser delicado con el animal, evitando tirones.

Descripción

Para trabajar la memoria semántica, reconocimiento de objetos, motricidad, atención y concentración de acciones en cadena.

Tendremos preparada una cesta o un baúl con varios objetos cotidianos dentro, como un cepillo, una esponja, un monedero, un librito, un paquete de tisús, etcétera. El perro llevará un objeto al usuario y se lo dará en las manos. El usuario deberá identificar el objeto (variación: y también contestar a preguntas sobre el objeto) y devolverlo al perro que tiene que ponerlo de nuevo dentro de un baúl o cesta.

Pictogramas



Para trabajar el lenguaje verbal y/o motricidades se puede utilizar las tarjetas mnemotécnicas o pictogramas. Las actividades pueden ser: reconocimiento verbal de objetos, actuación según acción representada, búsqueda de objetos similares en la aula, etcétera, entre otras. Los pictogramas pueden ser: dibujos de las partes del cuerpo del perro; sus pertenencias (caseta, cepillo, bol, juguetes, etcétera); acciones que efectúa el perro (caminar, sentarse, tumbarse, comer, jugar, etcétera); y acciones

que se puede hacer con la ayuda del perro (pasearle, cepillarle, darle de comer, jugar con pelota, etcétera.).

Pictogramas cortesía portal <http://www.catedu.es/arasaac/> bajo licencia Creative Commons

Memoria

Realización de tres órdenes consecutivas para trabajar la memoria y la coordinación.

Delante del perro el usuario deberá darle tres órdenes consecutivas que el perro deberá obedecer. Puede realizarlo primero el terapeuta para a continuación realizarlo el usuario. Ejemplo: Sienta, tumba, en pie, twist, pata... Si vemos que tres órdenes son muchas podemos simplificarlo a dos (por ejemplo: sienta y tumba o sienta y pata)



Tira y Afloja

Para trabajar la fuerza de las manos y los brazos (motricidad gruesa). Aunque parezca un ejercicio difícil es ideal para fomentar el contacto físico y vínculo entre el perro y el usuario así como su autoestima.



Se utilizará una toalla vieja, un trapo, o un juguete diseñado (tirador). Con el objeto en las manos la persona pedirá al perro sentarse, y enseguida le invitará a jugar con el objeto. (No dejar que este caiga) El perro deberá coger el objeto con la boca y así comenzará el juego de 'tira y afloja'. Tiene que haber tensión con el objeto entre el usuario y el perro, sino el ejercicio no

funcionará. El participante tiene que mandar al perro dejar el objeto (soltarlo a la orden). Se repite varias veces. Si el perro no suelta en el momento se dejará de jugar con él.

Descripción

Podemos utilizar al perro simplemente como una excusa para preguntarles por sus experiencias particulares con animales. Si han tenido o no perro, nombre de sus antiguos animales. Podemos adaptar esta actividad al nivel de los usuarios, haciendo las preguntas muy simples a más complejas.



Juguetón

Para trabajar motricidad. Se utilizará una pequeña botella de plástico de agua, sin la tapa, y trocitos de salchicha o de galletas para perros. El participante tiene que poner los trozos de comida dentro de la botella y luego lanzarlo para que el perro lo coja. Si están en grupo cada usuario pone unos trozos por turno. Permite un descanso lúdico mientras el perro juega solo con la botella sacando los trozos de comida.

EJERCICIOS PARA “SESIÓN DE GRUPO” - Reuniones, Intercambio de ideas e impresiones, conversaciones (terapia en grupos):

Los ejercicios de este apartado están diseñados en base a utilizar al animal como herramienta y catalizador para que los usuarios expresen sus emociones y sean capaces de hablar de sí mismos. Los usuarios serán del nivel moderado a leve y de Asperger. El perro formará parte del paisaje como herramienta tranquilizadora y relajante.

Participantes:

- **Grupal:** Son los ejercicios que se pueden utilizar durante las reuniones de grupo, para que el perro sirva como catalizador de comunicación, un apoyo emocional, o como un enfoque que ayude a las personas a expresar sus sentimientos.
- **Individual:** También en las sesiones de “evaluación” de los usuarios podemos utilizar al animal para conseguir una atmósfera más relajada.
- El animal puede servir como espejo para tratar temas cotidianos, hablar de hábitos, gustos, problemas.

Objetivos específicos:

- **Estimular y mejorar la comunicación**
- **Desarrollar y mejorar las habilidades sociales**
- **Potenciar las relaciones interpersonales**
- **Potenciar el auto reconocimiento**
- **Potenciar la capacidad de expresarse**
- **Mejorar la capacidad de frustración**
- **Desarrollar la afectividad**
- **Desarrollar la empatía**

Método de trabajo (un ejemplo):

- **Horario regular:** Dos días por semana (45 minutos cada sesión)
- **Espacio:** Las personas se ponen en un círculo grande, o sentadas en el suelo o en sillas. El perro va suelto de persona a persona.
- **Personal:** uno o más conductores de la actividad

Valoración de la actividad:

- Valoración semestral
- Se llevará un registro de la asistencia y los progresos en un registro.

Saludo por parte del perro

El perro recorrerá el grupo en el sentido de las agujas del reloj, efectuando un breve saludo a cada persona en el grupo. Mientras, los participantes hablarán sobre el animal, de cómo se ha comportado durante el tiempo que ha pasado desde la última sesión de terapia, u de otros temas neutrales. Pueden incluso hablar de sus mascotas y animales, que han tenido o tienen en casa.

Pásame el juguete

Utilizando un juguete preferido (que no sea pelota) cada persona lanzará el juguete para que lo cobre y lo suelte. Mientras el usuario puede ir relatando o hablando de cosas sobre el perro y sus acciones.

Te toca, me toca

El profesional que lleva la sesión tirará el juguete a una persona, que lo cogerá entre las manos y llamará al perro. Después de jugar un poco con el perro y con este a su lado tendrá que hablar sobre el tema determinado que se marque para la sesión. Después de su participación verbal, la persona tirará el juguete de nuevo al profesional, que repetirá el ejercicio con otra persona.

Juguete en mano

Algo como un peluche, un trapo o nudo para morder, un tirador de goma servirá mejor para este ejercicio. Se puede jugar 'tira y afloja' con el perro y mientras, el perro está entretenido con el juguete, el usuario hablará sobre sus experiencias. Es mejor no excitar el perro excesivamente.

Juguetón

Se utiliza una pequeña botella de plástico de agua, sin la tapa, y trocitos de salchicha o de galletas para perros. Pasando la botella entre ellas, cada participante tendrá que meter un trozo de comida dentro. Luego uno a uno se lo lanzará para que el perro vaya entreteniéndose mientras los participantes hablan en un debate.

Despedida

Es importante despedir al perro y darle las gracias por su ayuda o participación. Se puede hacer de manera informal, pero cada participante debería despedirse, a su manera, antes de salir del aula.