



GRUPO DE TRABAJO

**TÉCNICAS DE MODIFICACIÓN
DE CONDUCTA**

CPEE: SANTA MARÍA MADRE DE LA IGLESIA

CURSO: 2019-2020

ÍNDICE

1. SISTEMA DE COMUNICACIÓN ELEGIDO	4
2. LOS REFUERZOS	4
2.1. SELECCIÓN DE LOS REFUERZOS	4
3. PROBLEMAS DE CONDUCTA	5
3.1. RABIETAS	5
3.1.1. Reseñas generales sobre las rabietas	5
3.1.2. En cuanto a XXX	5
3.2. AUTOESTIMULACIONES	6
3.2.1. Consideraciones generales:	6
3.2.2. En cuanto a XXX	6
3.3. PROBLEMAS DE MOTIVACIÓN	7
3.3.1. Consideraciones generales:	7
3.3.2. En cuanto a XXX	7
3.4. PROBLEMAS DE ATENCIÓN	7
3.4.1. Consideraciones generales:	7
3.4.2. En cuanto a XXX	8
4. REGISTRO DE CONDUCTAS	8
5. SENTARSE BIEN	9
5.1. CONSIDERACIONES GENERALES	9
5.1.1. “Siéntate”	9
5.1.2. “Siéntate derecho”	9
5.1.3. “Las manos quietas”	10
5.1.4. Generalización de la conducta	10
5.2. EN CUANTO A XXX	10
6. DIRIGIR Y MATENER LA ATENCIÓN DEL NIÑO	11
6.1. “MÍRAME”: CONSIDERACIONES GENERALES	11
6.2. EN CUANTO A XXX	11
7. IMITACIÓN DE ACCIONES SENCILLAS	12
7.1. CONSIDERACIONES GENERALES	12
7.1.1. “Levantar los brazos”	12
7.1.2. “Tócate la nariz”	12

7.1.3. Introducción a la rotación aleatoria	13
7.1.5. Imitación de gestos y expresiones faciales	14
7.1.6. “Abrir la boca”	14
7.2. EN CUANTO A XXX	14
8. EMPAREJAR ESTÍMULOS VISUALES	16
8.1. CONSIDERACIONES GENERALES	16
8.1.1. El emparejamiento de objetos tridimensionales idénticos	16
8.1.2. El emparejamiento de objetos tridimensionales dibujos	17
8.1.3. Emparejamiento de objetos tridimensionales con sus representaciones bidimensionales	18
8.1.4. Emparejamiento de objetos por clases o géneros:	18
8.1.5. Emparejamiento de representaciones bidimensionales generalizadas:	18
8.1.6. Generalización de emparejamiento de objetos tridimensionales con imágenes:	18
8.1.7. Emparejamiento de colores:	18
8.1.8. Emparejamiento de formas:	18
8.1.9. Otros programas:	19
8.2. EN CUANTO A XXX	19
9. HABILIDADES APROPIADAS DE JUEGO	19
9.1. CONSIDERACIONES GENERALES	19
9.1.1. Jugar con cubos	19
9.1.2. Jugar con juguetes	20
9.1.3. Participación en actividades recreativas	20
9.1.4. Dibujar y escribir	21
9.1.5. Juego independiente	21
9.1.6. Selección de juguetes	21
9.2. EN CUANTO A XXX	22
10. CONCLUSIONES SOBRE EL PROGRAMA	23
11. BIBLIOGRAFÍA	23

1. SISTEMA DE COMUNICACIÓN ELEGIDO

- PECS: Pictures Exchange Communication System
- Se propone que de cara al curso 2020-2021, se empiece desde la primera fase con el alumno de una forma coordinada.
- Determinar bien los refuerzos que van a ser usados: galletas, gusanitos, lacasitos, yogur, plátano, bocadillo, aro...
- Confeccionar un cuaderno de comunicación.

2. LOS REFUERZOS

2.1. SELECCIÓN DE LOS REFUERZOS

- ★ Reforzamos 3-5 segundos nada más.
- ★ Refuerzo verbal: INMEDIATO, con mucho énfasis, muy exagerado y breve.
- ★ Contacto físico: abrazos, caricias, cosquillas.
- ★ Comida: un poco cada vez para evitar la saturación
 - Plátano
 - Gusanitos
 - Galletas.
- ★ Juegos conjuntos.
- ★ Cordón o peluches para *momentos de espera*. (Con lo que se autoestimula).

2.2. ASPECTOS A TENER EN CUENTA

- ★ No dejar el aro (Salvo al final de la sesión como juego compartido)
- No dar nunca el refuerzo, si intenta cogerlo por su cuenta. Ante este caso, decirle ¡No! y nos alejaremos. Si fuera necesario, retirar materiales de enseñanza. Le daremos la espalda y permaneceremos 2 ó 3 minutos de extinción de conducta. Luego volveremos al trabajo.
- Cómo aplicar el refuerzo positivo: REDUCCIÓN DE LOS REFUERZOS
 - a. **Primeras conductas**: siempre y el social también
 - b. **Unas semanas después**: Cada dos conductas y el social, siempre.
 - c. **Un mes después**: Cada 4 conductas y el social, cada 2
 - d. **Varios meses después**: Cada 6-7 conductas, y el social cada **4**.
 - e. ES IMPORTANTE QUE CREEMOS UN SISTEMA PARA QUE TODOS LOS PROFESIONALES QUE INTERVENIMOS CON XXX ACTUEMOS DE LA MISMA MANERA.

2.3. REFUERZOS NEGATIVOS

- ★ Tiempo fuera (hay que pedir autorización a la familia)
 - 3-5 minutos, después de 30" tranquilo le damos recompensa. Al principio reforzamos en cuanto se tranquilice unos segundos (30) aunque después le dejamos unos minutos para que se tranquilice del todo.
 - Registrar siempre el tiempo de rabieta y el número de rabieta.
 - Si es en el hall nos vamos todos
 - Si es en el salón, nos vamos al hall.
 - En la tutoría, se le sacará al pasillo enfrente de la puerta (silla)
 - Si es en la clase de audición y lenguaje se le sacará al pasillo del mismo modo.
 - Durante el aseo, se le saca también al pasillo.

- Se proponen como zonas de aislamiento seguras el baño de arriba y el baño del salón.
- Si es a las 16:00 antes de volver a casa sería conveniente que hasta que el niño no se tranquilice, no se montara en el autobús, puesto que de lo contrario podría convertirse en una recompensa para él. Es algo que hay que comentar al **equipo directivo**
- ★ Contención física, le sujetamos por los brazos, o si es posible sujetando sus muñecas en la espalda.
- ★ Hipercorrección: recogerá lo que ha tirado y un poco más; se había planteado hacerlo durante 20 minutos y si es necesario usar la sombra para guiarle.
- ★ Práctica positiva de conductas: Si el niño por ejemplo, cierra la puerta con un golpe, debe abrir y cerrar la puerta 10 veces una vez que haya llegado a la calma.

3. PROBLEMAS DE CONDUCTA

3.1. RABIETAS

3.1.1. Reseñas generales sobre las rabietas

- Existen pruebas convincentes de que al prestar atención y mostrar preocupación por el niño éstas suelen aumentar. Por tanto, estas pueden desaparecer si no le haces caso. Si puedes aguantar los gritos y el alboroto, y si el niño no se hace daño o no te hace, intenta trabajar como si esta no existiera (extinción). Algo difícil de hacer con un niño con las características de XXX. Otra forma de manejar una rabieta es el aislamiento (dejarle solo), que para algunos niños (no XXX), puede incluso suponer un refuerzo.
- Si la causa de la rabieta es la frustración, se puede reducir evitando situaciones frustrantes.
- Las rabietas y la autolesión son medios muy eficaces y prácticos para que el niño pueda comunicarte que quiere cariño o atención, o que dejes de molestarle con tus exigencias.
- No permitas que el niño **te asuste**. Cuanto más “demente” parezca más te asustará y lo empeorará. Simplemente está intentando llevar el mando de la situación.

3.1.2. En cuanto a XXX

Podemos diferenciar tres niveles de intensidad en sus rabietas:

1.- **Leve**: cuando se esté trabajando y comience con una rabieta, si esta es leve, se intentará continuar con el trabajo. No dejamos de trabajar ya que puede ser lo que XXX quiere. En estas situaciones es importante que se le refuerce continuamente con las palabras “muy bien” o con un trozo de gusanito o galleta, siempre que aparezca la conducta deseada.

2.- **Controlable**: si es fuerte, pero controlable, no le haremos caso, ignoraremos la conducta y esperaremos a que se calme y una vez que se calme, retomará la tarea. XXX seguirá sentado, pero no prestaremos atención a la conducta. Por tanto, se puede poner en marcha el “aislamiento”, es decir, si XXX se niega a realizar un trabajo en mesa, le damos la espalda, y retomamos la actividad posteriormente. También suele funcionar y ante tareas nuevas que muestra rechazo, aumentar el número de refuerzos y halagos, así como el trabajo en sombra.

3.- **Fuerte**: si la rabieta es fuerte se aplicará la extinción “tiempo fuera”. Es importante tener en cuenta dónde se produce la rabieta:

- Si se produce en el Hall, dejaremos a XXX solo en este sitio y el resto de los alumnos irán al salón.
- Si por el contrario se produce en el salón (a la hora del recreo, cuando estemos haciendo una actividad grupal...), se quedará él solo en el salón y el resto del alumnado irá al hall o sus respectivas aulas.
- Si la rabieta se produce cuando esté trabajando con un especialista en concreto: maestra de audición y lenguaje, tutora, en el comedor... se le sacará fuera del aula o del comedor y se le mantiene sentado en una silla que habrá ya para él y desde lejos se le dará la orden: “siéntate”, “calma”... Es muy importante que a su alrededor no haya otros objetos: plantas, papeleras, otras sillas.... Permanecerá fuera hasta que cese la rabieta, debiendo estar calmado un mínimo de 5 minutos hasta retomar la actividad. Inmediatamente a que XXX haya abandonado dicha conducta, se le reforzará con comida, refuerzos verbales, caricias,... teniendo en cuenta que el refuerzo basado en comida se deberá de dejar con el tiempo.

Una vez que la rabieta haya cesado utilizaremos la “sobrecorrección”, es decir, tendrá que recoger o limpiar lo que haya tirado o ensuciado (y un poco más). Utilizaremos la sombra para que vea cómo se hace, pero deberá de hacerlo él.

También le daremos órdenes sencillas de una sola instrucción: “Recoge”, “dame”, “siéntate”...

Si intenta agredir, utilizaremos la contención física, sujetándole las muñecas (o agarrándoselas por detrás) y si se da golpes o se muerde, le dejamos que lo haga.

Hay días que por lo que sea (enfermedad, dolor físico) es tremendamente difícil trabajar con él. Las rabietas se producen simplemente al mantener el contacto con nosotros. Ante estas situaciones, es mejor no forzarle al trabajo y hacer actividades que puedan de ser de su agrado (alinear cosas), dar un paseo, etc.

Y ANTE TODO LO MÁS IMPORTANTE ES: ¡¡¡NO INTERVENIR SI NO SE SABE LO QUE SE TIENE QUE HACER!!! y en ese caso pedir ayuda a la persona que sepa cómo actuar.

3.2. AUTOESTIMULACIONES

3.2.1. Consideraciones generales:

- Son conductas repetitivas y monótonas, que aparecen porque si no el sistema nervioso puede deteriorarse o atrofiarse. Cuanto más frecuentes sean las conductas aceptables socialmente, menor serán las autoestimulaciones.
- Se pueden usar como refuerzo. Podemos permitirle de 3 a 5 segundos de autoestimulación por haberse comportado correctamente. Pero con premio por haber realizado las actividades: aro, cordón, peluche...para jugar de forma **COLABORATIVA** al finalizar la sesión de entrenamiento.
- El autoestímulo reduce la respuesta a estímulos externos. Si el niño se autoestimula, no hará caso al profesor. Por tanto el profesor suprimirá activamente su aparición con un “no”, reprimiéndolo físicamente (retirando el objeto), o presentando un estímulo aversivo.
- Se pueden sustituir autoestimulaciones del niño por otras que interfieran menos en el aprendizaje (tararear, o vocalizar).

3.2.2. En cuanto a XXX

XXX por sus características tiene la necesidad de autoestimularse. Suele hacer girar los aros, giros sobre sí mismo, jugar con cordones...

Es necesario que controlemos estas conductas que pueden llegar a ser contraproducentes. Si hay que retomar una actividad, puede llegar a tener una rabieta fuerte si se le obliga a dejar el objeto.

Durante los tiempos de trabajo, no podemos dejarle autoestimularse. Si lo hace aplicaremos un “no” rotundo.

Le podremos dejar por ejemplo un momento el aro, el peluche, un cordón... como premios después de haber realizado correctamente las actividades que se hayan marcado. Se le dará al final de la sesión y un tiempo breve. Además, es muy interesante que con estos objetos se propicie un juego colaborativo (tirar el aro, para que él me lo devuelva, etc.). No antes, porque corremos el riesgo que le dé la rabieta a la hora de quitárselo.

3.3. PROBLEMAS DE MOTIVACIÓN

3.3.1. Consideraciones generales:

- Regla general: dejarle hacer lo que quiera (comer), después de lo que tú querías que hiciera (el refuerzo debe ocupar entre uno y cinco segundos)
- Usar refuerzos positivos exagerados al principio, mientras estás enseñando una tarea nueva, ve disminuyéndolos poco a poco y ve que bien lo hace finalmente sin refuerzos (normalización).
- El autoestímulo debe ser un refuerzo por haber hecho antes lo que tú querías que hiciera.
- Si un niño tiene ansiedad por un fracaso, no lo castigues, por equivocarse. Él mismo se está castigando.
- Con otro tipo de niño (Álvaro) se pueden usar “vales” (fichas que tienen valor: un rato de tv, un trozo de comida), que se pueden canjear cuando el niño quiera y también ser retiradas en el momento que aparezcan conductas disruptivas.
- Si se usan solo refuerzos con valor de comida puede ser que la conducta deseada solo aparezca cuando tenga hambre.

3.3.2. En cuanto a XXX

Debemos comenzar siempre pidiéndole a XXX hacer las actividades que domina y sabe hacer bien, para posteriormente comenzar a introducirle una actividad nueva que no conoce.

Esta actividad se le presentará al final de la sesión de trabajo, con el apoyo de la “sombra” para garantizar el éxito y que no se frustre y utilizando siempre refuerzos positivos.

A medida que XXX vaya dominando la actividad, se le irá retirando la “sombra” y los refuerzos. Y en caso de darle éstos últimos en períodos muy breves (5-10 segundos)

Mientras se trabaja hay que evitar la autoestimulación.

Hay veces que el niño se sacia con los refuerzos (gusanitos), por eso es importante darle un trozo muy pequeño e ir espaciándolos en función de los éxitos conseguidos.

3.4. PROBLEMAS DE ATENCIÓN

3.4.1. Consideraciones generales:

- En estos niños se produce una hiperselección: es decir ven un objeto a partir de un detalle muy pequeño y casi a veces poco perceptible (ejemplo: Si a una figura humana, le quitas los zapatos, él no puede ver la figura humana).

- Intentar minimizar los apoyos en la situación de aprendizaje: Si vas a enseñar la diferencia entre grande y pequeño, utiliza una pelota muy grande y una canica, y poco a poco, reduce la diferencia.

3.4.2. En cuanto a XXX

Para poder aprender debe haber atención. Es necesario que XXX nos preste atención.

XXX es capaz de seguir órdenes sencillas y rutinarias de una sola instrucción: “siéntate”, “mírame” (a veces), “ven”.

Para trabajar con él, debemos comenzar a mostrarle objetos reales y que tengan un significado para él. Por ejemplo, que aprenda a diferenciar la pelota del aro.

Por otra parte, una cosa que ha funcionado (para discriminar imágenes de sus objetos favoritos), es colocarse el pictograma en la frente, para que él me mire a los ojos cuando se lo enseñe, y luego lo coloque en el lugar correspondiente. Esto es muy interesante, es una forma de atraer la mirada hacia nosotros, también puede funcionar mover la imagen de izquierda a derecha, arriba abajo, delante de nuestra cara para comprobar si mira a la imagen o a nosotros (o a la nada).

4. REGISTRO DE CONDUCTAS

En el pasillo, disponemos de una tabla donde siempre se anotan las conductas disruptivas que aparecen, la duración e intensidad de las mismas, el profesional que estaba a su cargo, los antecedentes y las consecuencias. Es conveniente que esta tabla sea revisada por los diferentes profesionales que están a cargo del niño y que todos (incluidos los ATES), colaboren en su realización. Del mismo modo es importante destacar la colaboración en el registro, siempre que sea posible, de más de un profesional, somos diferentes y cada uno va a tener una opinión sobre cómo ha empezado el “acontecimiento” y eso puede ser enriquecedor, y darnos otros puntos de vista que no habíamos pensado.

Sí que es cierto que la valoración de la intensidad de las rabietas es bastante subjetivo, por tanto proponemos, esta escala de valoración que podemos tener en cuenta todos los profesionales.

5: EL NIÑO SE MUERDE LA LENGUA, LAS MANOS, PERO CUANDO SE LE DICE QUE SE SIENTE, LO HACE.

6. EL NIÑO SE MUERDE LA LENGUA, LAS MANOS Y HAY QUE GUIARLE HACIA LA SILLA PARA QUE SE SIENTE. UNA VEZ GUIADO HACIA LA SILLA, TE OBEDECE.

7. EL NIÑO SE MUERDE LA LENGUA, LAS MANOS. HAY QUE GUIARLE HACIA LA SILLA PARA QUE SE SIENTE, PERO SE VUELVE A LEVANTAR.

8. SE AGREDE FÍSICAMENTE Y EN REITERADAS VECES HA SIDO DIFÍCIL QUE OBEDEZCA A LA ORDEN “SIÉNTATE”.

9. SE AGREDE FÍSICAMENTE E INTENTA AGREDIRTE, PERO ESA AGRESIÓN HA SIDO CONTROLABLE.

10. TE AGREDE FÍSICAMENTE (DA IGUAL LA DURACIÓN).

5. SENTARSE BIEN

5.1. CONSIDERACIONES GENERALES

- Puede constituir una primera experiencia de aprendizaje.
- Hay tres indicaciones que son muy útiles para ayudar al niño a sentarse correctamente: “siéntate”, “siéntate derecho”, “Las manos quietas”

5.1.1. “Siéntate”

Si el niño no sabe sentarse en una silla se recomienda el siguiente procedimiento:

- **Paso 1, 2, y 3:** Pon una silla apropiada justo detrás del niño. Di “siéntate” y ayúdalo físicamente; refuézalo con elogios o comida cuando esté sentado.
- **Paso 4:** Haz que se levante (levántalo tú si es necesario) y repite los pasos anteriores.
- **Paso 5:** Dale cada vez menos ayuda cuando diga que se siente. Refuézalo siempre que lo haga y aumenta la distancia entre él y la silla.
- **Paso 6:** Si se levanta antes de lo que quieres, oblígale a sentarse de nuevo en la silla y que no se levante sin tu permiso.
- **Paso 7:** Ahora introduce la indicación “levántate”. Quizá levantarse de la silla sea ya un refuerzo suficiente.
- TÚ DECIDES CUANDO SE SIENTA Y CUANDO SE LEVANTA EN LAS SESIONES DE APRENDIZAJE.
- Conforme esta tarea la vaya haciendo mejor, sea capaz de seguir tus órdenes y de sentarse aproximadamente 5 segundos, pedirle que lo haga durante períodos cada vez más largos.
- Cuando trabajes otras tareas, elogia de vez en cuando al niño por “sentarse bien” para que mantenga la postura.

5.1.2. “Siéntate derecho”

Esta indicación ayuda a conseguir que los retorcimientos y deslizamientos estén bajo control, los cuales interrumpen la atención del niño

- **Paso 1:** Cuando el niño empiece a encorvarse o deslizarse. Di “siéntate derecho con fuerza”, para que el niño sepa que la cosa va en serio.
- **Paso 2:** Muéstrale inmediatamente lo que quieres decir. Puede ser que esto requiera que lo empujes.
- **Paso 3:** Refuerza al niño por sentarse bien.
- **Paso 4:** Después de que lo hayas ayudado varias veces, espera unos segundos antes de volver a la darle la indicación para que lo haga por su cuenta.
- **Paso 5:** Si no se sienta derecho durante varios segundos, oblígalo a sentarse. ¡Debes hacerlo de manera que el niño prefiera hacerlo solo!
- **Paso 6:** Asegúrate de que lo elogias siempre.

5.1.3. “Las manos quietas”

Si el niño mueve las manos o agita los brazos, es posible que no oiga ni una palabra de lo que dices. “Las manos quietas puede significar una o varias cosas. Elige la postura que sea más natural y que sirva mejor (las manos sobre el regazo, las manos sobre los muslos...)”

- **Paso 1:** Cuando el niño se mueva, di “las manos quietas” y oblígalo a ponerle en la postura deseada.
- **Paso 2:** Sé contundente. Debe darse cuenta de que es mejor que lo haga él mismo.
- **Paso 3:** Refuézalo siempre para que siga tus instrucciones incluso cuando lo estés ayudando.
- **Paso 4:** Reduce la ayuda, dale tiempo para que responda a tus indicaciones y ayúdalo cuando sea necesario. Conforme vaya aprendiendo la conducta, necesitará menos apoyos:
 - Di “haz esto”, mientras llevas a cabo la conducta deseada.
 - Si es necesario, ayúdalo a imitarte.
 - Refuézalo por imitarte.
 - Reduce gradualmente la imitación. Finalmente, apenas tendrás que mover las manos para que lo haga.
- **Paso 5:** Reduce los refuerzos en forma de comida y mantén la aprobación social. Por ejemplo: refuézalo cada 3 aciertos, después cada 10. Al final reduce la aprobación social, es lo que se espera que el niño realice como rutina.

Resumiendo, el procedimiento a seguir será el siguiente:

- Dar la orden y guiarle para poner la postura adecuada: manos sobre la mesa o muslos.
- Cada vez que lo haga, al principio refuerzo.
- Reducir refuerzo gradualmente.

5.1.4. Generalización de la conducta

Si el niño ha conseguido sentarse bien en una silla, con un adulto y en una habitación, generaliza el aprendizaje a otros lugares y personales.

5.2. EN CUANTO A XXX

XXX generalmente (exceptuando en determinadas rabietas), obedece a las órdenes de “siéntate” y suele hacerlo derecho. ES decir, en una situación normal de aprendizaje no consideramos necesario trabajar estos aspectos.

Solo los pondríamos en marcha cuando las rabietas alcanzan el nivel de 7 a 10 (según lo niveles que se han estipulado en el punto número 4). Si al niño se le da la orden de “siéntate”, lo hace parcialmente (se vuelve a levantar) o simplemente no obedece; le obligamos físicamente a que lo haga, y lo premiamos con alabanza social y no con refuerzo material. Permanecerá sentado el tiempo necesario hasta que la rabieta desaparezca.

Sin embargo, vamos a incidir en el aprendizaje de la orden “las manos quietas”, puesto que a veces no para de llevárselas a la boca, golpearse o autoestimularse con el reflejo de náusea. Si es en la zona de trabajo, la postura más adecuada sería la de “las manos sobre la mesa”, y si es sentado en otras áreas (sin la presencia de una mesa), las manos deben estar quietas sobre sus piernas, con las palmas hacia abajo.

Para el aprendizaje de esta conducta hemos decidido trabajarla en sesiones intensas de 2 horas; donde al principio se le dará el refuerzo material (gusanito), aun cuando contemos con la

presencia de sombra o del moldeamiento. Poco a poco y conforme el niño vaya aprendiendo la conducta, se irán disminuyendo los refuerzos materiales, siendo reemplazados por los verbales. (Sólo cada 3, cada 4, así hasta 10).

Destacar como aspecto importante, que el aprendizaje de esta conducta sólo será en situaciones normales de aprendizajes, aunque poco a poco es interesante extrapolarla en contexto de rabieta.

Para ello se ha considerado importante que en un principio sólo sea UNA persona la que trabaja esta orden y que otro maestro sea el observador. De esta manera evitaremos solapamientos y contradicciones. MIRAR APARTADO 8.2. DONDE APARECE ESPECIFICADO LA FORMA DE TRABAJAR LAS CONDUCTAS DE UNA MANERA INTENSIVA.

6. DIRIGIR Y MATENER LA ATENCIÓN DEL NIÑO

6.1. “MÍRAME”: CONSIDERACIONES GENERALES

Es necesaria para establecer contacto con los ojos. Es interesante que el niño la aprenda cuando haya interiorizado “sentarse bien” y “estar atento”

- **Paso 1, 2, 3:** El niño se sienta en una silla en frente de ti y que te mire cada 5 o 10 segundos, reforzándolo con comida o elogios cuando lo haga por lo menos un segundo o dos después de tu indicación.
- **Paso 4:** Si no te ha mirado a la cara en ese intervalo de 2 segundos, mira a otro lado durante 5 segundos y repite después la indicación.
- **Paso 5:** Para reforzar esta acción o simplemente para apoyar la respuesta del niño, sostén su refuerzo en la línea de visión a la vez que le das la indicación. Reduce el apoyo visual del refuerzo ocultándolo cada vez más con la mano. Para aumentar la duración del contacto ocular, retrasa gradualmente la entrega de comida, mientras mantienes el contacto ocular con elogios. Cuenta silenciosamente hasta 2, hasta 3, y después hasta 5.
- **Paso 6:** Cuando sea capaz de mirarte en la silla generalízalo a otras situaciones: de pie, o en otras habitaciones.

6.2. EN CUANTO A XXX

Interesante retrasar el momento de entrega del refuerzo, para aumentar la mirada unos segundos más. No obstante, este objetivo no será trabajado hasta que haya conseguido un buen dominio de “las manos quietas”, en situación normal de aprendizaje.

En la reunión con el Equipo de Conducta, la orientadora consideró que la instrucción “mírame” para el establecimiento del contacto ocular con el objetivo de que el niño sea capaz de establecer una conversación, es algo complicado con este tipo de alumnos. Quizá podemos entrenar la atención colocando una imagen en nuestra cara o el refuerzo dentro de su campo de atención.

PRESTAR MUCHA ATENCIÓN A LO QUE SE DICE EN EL PUNTO 8.2. referido a las pautas sobre cómo enseñar conductas al niño.

7. IMITACIÓN DE ACCIONES SENCILLAS

7.1. CONSIDERACIONES GENERALES

RESUMEN:

- Mejor con 2 personas (sombra)
- Seguir procedimiento de los 3 pasos:
 - Dar la orden.
 - Respuesta del niño aunque sea instigada.
 - Refuerzo inmediato.
- Repetir 10 veces e ir reduciendo el apoyo o instigación.
- Trabajar con “rotación aleatoria”. Mezclar la orden para trabajar la discriminación

Es una de las primeras conductas que se aprenden. Una vez que el niño ha aprendido a sentarse tranquilamente en una silla durante un período de tiempo razonable (sin conductas perturbadoras), puede empezar el entrenamiento por acción verbal.

7.1.1. “Levantar los brazos”

- **Paso 1 y 2:** Te colocas delante del niño y se le dice “haz esto” mientras levantas tus brazos por encima de la cabeza.
- **Paso 3:** Ayudarlo si no lo hace, después de levantar tú los brazos, levanta tú los suyos (o la sombra) y mantenlos unos segundos. Refuézalo con elogios o con comida.
- **Paso 4:** Reduce el apoyo: Haz que mantenga los brazos sin que tú lo sujetes, cógelo solo de los antebrazos, empújale los brazos con la punta de los dedos.
- **Paso 5:** Si el niño ha respondido con el apoyo del paso 5. Da la indicación verbal “haz esto” y cógele de los antebrazos tirando suavemente hacia arriba, a la vez que levantas los tuyos.
- **Paso 6:** Reduce también los apoyos verbales, hasta que imite sin ningún tipo de apoyo. Debes llevar a cabo la acción en varios ensayos con un nivel dado de apoyo antes de reducirlo. Si no responde con una imitación cuando emplees un apoyo reducido, retrocede un paso e inténtalo con un apoyo más eficaz o más obvio.

7.1.2. “Tócate la nariz”

- **Paso 1 y 2:** El niño está sentado frente a ti y di “haz esto” mientras te tocas la nariz.
- **Paso 3:** Si no responde, o comete el error de levantar los brazos hay que iniciar unos procedimientos. Si no responde, di la indicación verbal “haz esto”, cógele de la mano y llévasela allí y mantenla unos segundos. Refuézalo. Si responde levantando los brazos, di “no” y no lo mires durante 5 segundos y empieza la próxima prueba.
- **Paso 4:** Reduce el apoyo lentamente, por ejemplo: hasta que guíes la mano a la nariz y suéltala antes de que la alcance. Si mantiene la mano en la posición indicada (aunque solo sea un segundo), elógialo. Después ve reduciendo aún más los apoyos: tirarle de la mano del regazo, hasta que no utilices ningún tipo de apoyo. Si entonces no consigue tocarse la nariz, retrocede un paso y emplea un apoyo más “obvio” y menos leve.

7.1.3. Introducción a la rotación aleatoria

Cuando el niño responda bien (9 de 10 ensayos consecutivos), mezcla las dos imitaciones al azar sin que el niño pueda memorizar una secuencia dada. Se pueden presentar los siguientes problemas:

- **Problema 1:** El niño levanta los brazos simplemente por el refuerzo. Está aprendiendo que una respuesta reforzada debe ser aprendida. Entonces puede que no aprenda a levantar los brazos como respuesta a la indicación del profesor. Lo comprobarás si dices por ejemplo “Albacete” o cualquier otra indicación. Si el niño estira los brazos ante estas condiciones, obviamente no ha aprendido lo que tú querías.
- **Problema 2:** Ten cuidado con que el niño memorice un orden o secuencia.
- **Problema 3:** Le dices que *levante los brazos* y el niño se *toca la nariz* y no es reforzado. Entonces el profesor repite la indicación y el niño responde correctamente y se le refuerza. Puede que lo que haya aprendido entonces, es el intercambio de respuestas en caso de que con la primera no reciba ningún refuerzo. Un método es disminuir gradualmente los refuerzos hasta que el niño acierte a la primera.
- **Problema 4:** La mirada del profesor hacia las partes del cuerpo puede funcionar como guía para el niño.

Con el fin de evitar estos problemas, se describen los pasos necesarios para introducir la rotación aleatoria:

- **Paso 1:** Presenta la primera acción aprendida a la vez que le dices “haz esto”. Si el niño no te imita correctamente apoya la respuesta, con el apoyo más débil que hayas empleado (por ejemplo, darle golpecitos en las manos). Inténtalo hasta que responda correctamente a 5 ensayos consecutivos.
- **Paso 2:** Segunda acción aprendida. Inténtalo hasta que el niño responda correctamente a 5 ensayos consecutivos
- **Paso 3:** Alterna los dos pasos hasta que no haga falta ningún apoyo.

7.1.4. “Dar palmas”

- **Pasos 1 y 2:** El niño sentado frente a ti. Di “haz esto” mientras das varias palmas.
- **Paso 3:** Para el apoyo es necesario introducir la figura de sombra. Tu ayudante se pone detrás del niño y hace el movimiento mientras tú aplaudes. Refuézalo por hacerlo bien.
- **Paso 4:** El ayudante reduce el apoyo. Por ejemplo, que solo guíe al niño a dar uno o dos aplausos y que el resto los dé por su cuenta, elogiándolo en este caso efusivamente. Luego, simplemente el ayudante guiará sus manos hasta la posición de aplauso. Reduce los apoyos o incluso si es necesario, da pasos para ir consiguiendo que siempre el niño obtenga la respuesta correcta.

Puede ser que no dispongamos de una figura de sombra, entonces se propone la siguiente alternativa:

- **Paso 2:** Mientras dices “haz esto”, tómale las manos y haz que dé palmas. De este modo estaréis aplaudiendo los dos a la vez. Después de varias palmas elógielo por hacerlo bien.
- **Paso 3:** Da la indicación verbal y coge las manos al niño. Aplaudes una o dos veces con él y después aplaudes sólo con tus manos a la vez que dices “haz esto”. Refuézalo. Debes seguir reduciendo los apoyos: poner las manos del niño en la posición de aplauso... y siempre reforzando su respuesta.

- **Paso 4:** Da la indicación verbal y empieza a aplaudir. Si no te imita, levanta sus manos. Después sigue aplaudiendo con las tuyas una o dos veces. Si no lo consigue, retrocede a un apoyo más obvio.

Cuando el niño alcance el criterio, mezcla las 3 conductas adquiridas hasta el momento.

7.1.5. Imitación de gestos y expresiones faciales

Algunos psicólogos consideran que un problema importante de las personas con TEA es que no tienen “sentido corporal o de sí mismos”. Estos ejercicios pueden ayudar al niño a ser más consciente de ti y de su propia realidad conforme se vaya moviendo dentro de su entorno.

7.1.6. “Abrir la boca”

- **Paso 1:** Sentaros juntos delante de un espejo y di “haz esto” mientras abres la boca.
- **Paso 2:** Si no te imita di “haz esto” y abre la boca con sus manos. Elógielo y a lo largo de las pruebas reduce el apoyo.
- **Paso 3:** Si ya es capaz de imitarte, empieza a enseñarle “cara a cara”. Si no te imita vuelve a emplear un apoyo como el del paso 2.

Después de haberle enseñado a imitarte, ve introduciendo nuevas conductas. A estas alturas debes ser capaz de desarrollar y reducir apoyos que llevan al niño a imitarte sin ser ayudado. Recuerda que debe ser capaz de imitar cada respuesta recién adquirida cuando ésta se combina con otras aprendidas anteriormente, antes de pasar a nuevas respuestas.

7.2. EN CUANTO A XXX

Hay que tener en cuenta que no pasaremos al paso de imitación de conductas sencillas, hasta que no logremos con que esté sentado, con las manos quietas, sin autoestimularse y mirándonos durante por lo menos un minuto. Pasado ese minuto le proporcionaremos el refuerzo correspondiente. Es conveniente que todos estos ejercicios de imitación se trabajen si es posible, delante de un espejo. Durante el curso 2018-2019, se ha conseguido que XXX imite la conducta “levanta los brazos”, y estamos trabajando en la imitación “tócate la nariz”.

Importante o que se dice en el problema 4, a veces guiamos o proporcionamos ayuda con la mirada al niño sin que se dé cuenta.

FORMAS DE ACTUAR CUANDO SE ESTÉ ENTRENANDO LA IMITACIÓN Y OTRAS HABILIDADES DE APRENDIZAJE

- Se le dará la orden correspondiente a la conducta que se va a imitar “tócate la nariz”, “levanta los brazos”, en lugar de “haz esto”.
- Habrá siempre la figura de un observador (que si es posible durante el curso 2020-2021, será la persona que hemos concretado en las reuniones del grupo de trabajo), será el encargado de anotar las características de la conducta en una tabla de registro (el modelo se adjunta a continuación)
- Serán sesiones de aprendizaje intensivas de 2 horas (4 sesiones). Una vez que el niño realice bien la actividad (9 de cada 10 veces), esta misma conducta será trabada para

su generalización con otros profesionales: 1º en el aula de audición y lenguaje, y después en el aula de psicomotricidad, y siempre con la presencia del observador

- Incluiremos la figura de sombra (si es posible, al principio y podrá ser el observador) y ésta se irá disminuyendo en función de la evolución del niño.
- Importante anotar que a partir de septiembre se reducirán los tiempos de autoestimulación del niño.
- Todos los profesionales y todas las personas deben observar cómo se actúa con el niño para evitar incongruencias en la actuación.
- Una vez que el niño haya aprendido y generalizado la conducta se puede trabajar con canciones que incluyan la acción a imitar.

HOJA DE REGISTRO PROCESO DE ENSEÑANZA DE NUEVAS CONDUCTAS DE XXX

CONDUCTA	FECHA:	DURACIÓN	
NÚMERO DE INTENTOS	TIPO DE APOYO	TIPO DE REFUERZO	RESPUESTA DE XXX

Consignas:

TIPO DE APOYO:

- AFT: Apoyo físico total/ AFP: Apoyo físico Parcial/ SA: Sin Apoyo/ CS: Con sombra/ SS: Sin Sombra

RESPUESTAS DE XXX:

C: Colabora/ I: Indiferente/ NC: No Colabora/ A: Agradable/ R: Rabieta

PROPUESTA DE LISTADO DE ACCIONES A IMITAR

1. Levanta los brazos
2. Tócate la nariz
3. Aplaudir
4. Decir “adiós”
5. Tocarse la cabeza
6. Patalear
7. Golpear la mesa.
8. Tocarse los ojos.
9. Dar golpes en las rodillas.
10. Abrir la boca
11. Dame

12. Golpear la mesa cercana.
13. Levantarse.
14. Tocarse el estómago.
15. Tocarse el codo.
16. Patalear.
17. Lanzar besos.
18. Decir adiós con la mano.
19. Levantar los brazos a los costados.
20. Levantar un brazo.
21. Tocarse las rodillas.
22. Tocarse la cabeza.
23. Coger un objeto de la mesa.
24. Tocarse la lengua.
25. Tocarse las orejas.
26. Tocarse los hombros.
27. Tocarse un párpado.
28. Darse la vuelta (de pie).
29. Dejar un objeto en un sitio.
30. Meter algo dentro de un bote.
31. Sacar algo.
32. Canciones tipo cinco lobitos, date en la mochita...
33. Agacharse
34. Levantar un pie, luego el otro, alternar.
35. Introducir algún objeto, por ejemplo, un sombrero y quitárselo y ponérselo.
36. Dar un golpe a un tambor, pandero, etc. Y luego ir ampliando distintas secuencias de golpeo.

8. EMPAREJAR ESTÍMULOS VISUALES

8.1. CONSIDERACIONES GENERALES

- Que sean objetos accesibles en casa y con los que el niño tenga contacto regular: galletas, trozos de fruta, cepillos de dientes, vajilla...
- En los primeros programas de entrenamiento serán objetos equivalentes idénticos, pero los siguientes programas requerirán versiones parecidas de estos objetos. Después imágenes, etc.

8.1.1. El emparejamiento de objetos tridimensionales idénticos

- Problemas que pueden aparecer: Que no mire a los objetos de la mesa, entonces dirige la atención a los objetos de la mesa con un “mira aquí”, asegurándote de que sigue tu indicación con los ojos.
- Cuando responda incorrectamente, deja claro que estás disgustado y refuézalo muy efusivamente cuando haya acertado, especialmente sin apoyos.
- No se debe dedicar más de 15 minutos por sesión a esta tarea. Si produce varias respuestas incorrectas en una sesión, asegúrate de no terminarla hasta que acierte y si es necesario con apoyos; esto le permitirá sentirse realizado y no abandonar una sesión sin haber cumplido con lo que se le exige.

- *Paso 1: Emparejamiento de objetos sencillos, primer par.* Coge un objeto A (vaso) y colócalo frente al niño. Coge otro vaso A' y asegúrate de que lo mira. Mientras lo entregas indícale “junta las dos cosas iguales”; debe colocar el vaso A' encima o cerca de A. Si tiene dificultades a la hora de colocar el objeto, puedes ayudarlo colocando A sobre una hoja de papel de 6x20 cm o de un molde para tartas. Una vez que el niño haya hecho la tarea correctamente refuézalo mucho y repite el paso unas **20 ó 30 veces**. **IMPORTANTE:** ¡Apoyarlo continuamente! llevarle la mano, señalar A, hasta que sea capaz de hacerlo sin apoyos.
- *Paso 2: Emparejamiento de objetos sencillos, segundo par:* Selecciona un segundo objeto B, muy diferente al primero. Coloca A y B delante de él de forma equidistante; entrégale B y dile “junta las dos cosas iguales”. Si se equivoca, no permitas que se autocorrija, simplemente di “no”, vuelve a iniciar la prueba y si es necesario, con apoyo. Si ha respondido correctamente, refuézalo, sigue presentando B' **mientras mantienes las posiciones** hasta que alcance el criterio. Si este apoyo no es eficaz, aísla B y después acerca gradualmente A, para esto coloca B, más cerca de él que de ti, hasta que estén a la misma distancia del niño.
- *Paso 3: Emparejamiento de objetos sencillos. Presentación aleatoria:* Coloca los objetos A y B sobre la mesa y a la misma distancia y presenta A' y B' de modo aleatorio (A' durante dos ensayos, después B' una vez, aunque en los primeros ensayos, sólo presenta el objeto A' para refrescar su memoria). Entrégale los objetos A' y B' y refuerza las respuestas correctas. Usa siempre la misma mano, ya que el cambio, puede orientarle como pista; del mismo modo evita todo gesto facial o corporal hasta que el niño asocie correctamente.
- *Paso 4: Emparejamiento de objetos sencillos. Colocación aleatoria:* Ahora lo que se debe hacer es intercambiar los objetos A' y B' como en el paso anterior y colocar los objetos A y B en la mesa de modo aleatorio.
- *Paso 5: Emparejamiento de objetos sencillos. Tres pares:* Retira A o B de la mesa y sustitúyelo por C; que sea un objeto totalmente diferente. Repite los pasos del 2 al 4, usando C y el otro objeto que hayas dejado sobre la mesa, En el paso 2, el objeto C sustituirá a B. Cuando hayas completado el paso 4, vuelve a introducir B y repite los pasos 2, 3 y 4 con los tres objetos, manteniendo sus colocaciones en la mesa y después variándolas.
- *Paso 6: Emparejamiento de objetos sencillos. Cuatro o más pares:* Haz lo mismo que en el paso 5, introduce un cuarto objeto (D), y repite los pasos del 2 al 4 con uno de los objetos con los que el niño ya haya alcanzado el criterio. Cuando haya cumplido el paso 4, vuelve a introducir uno de los otros dos objetos y repite 3 y 4 con los 3. Finalmente introduce el objeto restante y repite los pasos 3 y 4 con todos los objetos. Cuando lo logre, repite los pasos de 2 al 4 con el objeto nuevo y otro que el niño domine y repite 3 y 4 hasta que trabaje con todos a la vez. Quizá el niño se líe con tantos objetos sobre la mesa; en este caso, sigue introduciendo cosas nuevas, pero disminuye el número de los que estés usando. Una vez que haya aprendido a emparejar doce objetos, la parte más difícil de la tarea, ya se habrá logrado.

8.1.2. El emparejamiento de objetos tridimensionales dibujos

Para empezar, si le enseñaste al niño a emparejar vasos o cucharas idénticas, usa las imágenes reales de estos objetos y sigue los mismos pasos anteriores. Usa siempre imágenes de forma y tamaño igual.

8.1.3. Emparejamiento de objetos tridimensionales con sus representaciones bidimensionales

- Se necesita parejas de objetos y de imágenes.
- Coloca las imágenes sobre la mesa y dale al niño un objeto para que lo coloque encima de su objeto bidimensional. La indicación será por ejemplo “pon zapato con zapato”.
- Sigue los pasos marcados anteriormente.

8.1.4. Emparejamiento de objetos por clases o géneros:

- Tienes que introducir grupos de objetos cuyos miembros difieran sólo ligeramente entre sí emparejar un zapato marrón con uno negro, uno rojo con otro a rayas...
- Coloca el primer objeto a emparejar con objetos de diferentes tipos y sigue como en sesiones anteriores de emparejamiento. En cada prueba en la que use ese objeto, dale una versión diferente.

8.1.5. Emparejamiento de representaciones bidimensionales generalizadas:

- Coloca dos imágenes diferentes; por ejemplo, una cuchara y un zapato marrón sobre la mesa y darle al niño un tenedor o un zapato rojo diciéndole que lo empareje.

8.1.6. Generalización de emparejamiento de objetos tridimensionales con imágenes:

- Se necesitan todos los objetos e imágenes que hayas empleado en tareas anteriores.
- Coloca la imagen de un zapato (por ejemplo, uno de señora) y una imagen de una cuchara sobre la mesa. Después le entregas un zapato marrón (objeto) y le pides su colocación apropiada.
- Mueve las imágenes y dale un cuchillo, después un tenedor, después otro zapato...
- El emparejamiento muy avanzado quizá tenga que esperar a que el niño aprenda algo de lenguaje.

8.1.7. Emparejamiento de colores:

- Se necesitan, dos o más rectángulos de color, que sean idénticos, para cada color que le enseñes.
- Sigue los pasos anteriores y di la indicación “pon (color) con (color)”.
- Mantén el programa durante unas 3 ó 4 semanas (una hora diaria o más). Si no avanza, abandona el programa durante más o menos un mes, y después vuelve a empezar.
- Si sigue sin avanzar, descarta daltonismo.

8.1.8. Emparejamiento de formas:

- Va después del de colores.
- Para evitar la asociación de colores, se recomienda que el objeto que le entregues sea de un color diferente al que se le presenta en la mesa y que en cada prueba le entregues una versión de ese objeto de color diferente.
- Poco a poco también se puede introducir el emparejamiento de formas con tamaños diferentes. Un triángulo de 24 cm de lado con otro de 4 cm.

8.1.9. Otros programas:

- El emparejamiento no tiene fin. Se le puede enseñar a emparejar números, nombres escritos...

8.2. EN CUANTO A XXX

Muy interesante todo lo referido al emparejamiento, sobre todo lo que tiene que ver con los objetos tridimensionales idénticos. Creemos que XXX puede avanzar muy positivamente en estos programas. De hecho, algo hemos puesto en práctica durante el segundo trimestre. Las bandejas de colores pueden ayudar espacialmente al niño a poner en práctica la tarea.

También creemos que se puede avanzar en el emparejamiento de imágenes iguales, aunque en este año no se han percibido avances en la discriminación de imágenes pertenecientes a la familia de XXX. Más difícil y de un mayor nivel de abstracción nos parece el emparejamiento de imágenes con objetos o de representaciones bidimensionales generalizadas.

Por otra parte, poco a poco y si avanza positivamente en el emparejamiento de objetos tridimensionales se puede introducir la asociación de los primeros colores, donde XXX muestra bastantes dificultades.

En cuanto a la consigna para decir a XXX, se considera que tal vez “junta las dos cosas iguales, no es lo más conveniente.

No obstante, antes de empezar con todo esto es importante que el niño nos esté prestando atención y que se hayan generalizado las otras conductas comentadas, incluidas algunas referidas al juego del punto posterior (ya que existen momentos, como el recreo o la hora del comedor en las que el niño se dedica a autoestimularse).

9. HABILIDADES APROPIADAS DE JUEGO

9.1. CONSIDERACIONES GENERALES

Debe ser posterior a la imitación de conductas sencillas, ya que si esto no es logrado, difícilmente se alcanzará muchas de las metas que se presentan en este capítulo. Llegado a este punto se debe comprender bien los pasos elementales del modelado porque en este capítulo sólo se tomará nota de las dificultades que puedan surgir. El objetivo debe ser enseñar alguna constructiva, que adquiera sus propias características reforzantes y reemplace la conducta estereotipada, ritualista e inapropiada.

9.1.1. Jugar con cubos

Debemos sentarnos cara-cara sobre una mesa, o sobre el suelo (libre de objetos innecesarios).

- **Paso 1:** Coge un cubo y ponlo delante de ti. Coloca otro parecido delante del niño. Empezar con la conducta más sencilla (tocar el cubo para que luego él toque el suyo, ayudándole y después disminuyendo progresivamente el apoyo). Sigue con conductas más complejas, como levantar el cubo y soltarlo, levantar el cubo y golpear la mesa dos veces... Siempre hay que reduciendo el apoyo hasta que domine la tarea.
- **Paso 2:** Coloca dos cubos delante de ti y otros dos delante de él. Toca primero uno y luego el otro, apoyándole para que haga lo mismo. Una extensión de esta actividad se da cuando coges

un cubo y lo colocas encima de otro y apoyas al niño para que haga lo mismo. Una vez que pueda imitarte, paso a usar tres o cuatro, para que imite la construcción de una torre.

- **Paso 3:** Construir un “puente”. Primero coloca dos cubos juntos y pon otro encima, tocando los dos cubos que se encuentran debajo. Quizá sea útil que le digas “haz esto” o “haz lo mismo que yo” que le va a servir como señal de comienzo para que preste atención a lo que haces. Si imita movimientos por separado “condensa” la imitación, es decir haz al niño capaz de imitar varios movimientos a la vez. Puede extrapolarse este paso a imitar la construcción de una casa, dos torres. Cuando el niño adquiere este nivel, podemos introducir objetos: una muñeca (dentro de la casa) o una vaca (dentro del corral).
- **Paso 4:** Se necesita que el niño haya completado la unidad V (lenguaje intermedio). Una vez que haya adquirido las conductas para construir en imitación, puedes retirar la estructura y pedirle que la reproduzca. Gradualmente, cuando haya construido una “torre”, enséñale a llamarla por su nombre. Enséñale también a seguir la indicación “construye la torre”. El objetivo de este paso es controlar verbalmente el uso de juguetes para que con sólo una indicación haga lo que tú quieres.

9.1.2. Jugar con juguetes

Es necesario comprar dos de cada juguete (por ejemplo, dos muñecas o dos camiones).

Los pasos son sencillos: coge tú muñeca y ayúdale a que haga lo mismo con la suya. Reduce el apoyo y refuerza hasta que coja su muñeca como respuesta a la indicación “vamos a jugar con muñecas”. Después se pueden introducir habilidades como:

- ✓ Acunarla
- ✓ Acariciarle la espalda
- ✓ Tumbarla
- ✓ Taparla con una manta
- ✓ Darle de comer
- ✓ Lavarla y vestirla
- ✓ Colocarla sobre el orinal.

Siempre reduciendo paulatinamente el apoyo.

Con un camión también se le puede enseñar de modo parecido enseñándole primero una tarea parecida como moverlo hacia delante y hacia atrás.⁷⁴

9.1.3. Participación en actividades recreativas

Una vez que se domine estas habilidades, se le puede enseñar al niño a jugar, por ejemplo, con una pelota de baloncesto. Consigue dos pelotas y coge la tuya mientras dices “haz esto” apoyándolo y reforzándole como antes. Luego suelta la pelota y vuélvela a coger indicándole que haga lo mismo. Se van introduciendo cada vez actividades más complejas como coger una pelota después de que ésta haya botado en el suelo, donde además de la imitación se tendrá que controlar mucho el modelado manual. Si te interesa enseñar al niño a meter canastas, enséñale primero a botar la pelota contra la pared y después enséñale a meter la pelota en el aro, levantando gradualmente la pelota en pequeños pasos.

Los niños con trastornos del desarrollo pueden tener grandes habilidades para la música. Ponle tu disco favorito y di “haz esto” balanceándote de un lado a otro ayudándole si es necesario. En pasos graduales introduce conductas más complejas como mover el pie hacia delante y hacia atrás, doblar las rodillas....

Se debe buscar aquellas actividades que sean lo más estimulantes y atractivas para el niño.

9.1.4. Dibujar y escribir

- **Paso 1:** Con un lápiz, dibuja una sola línea horizontal sobre un papel. Dale un rotulador al niño y ayúdalo para que calque directamente sobre tu línea. Di “haz esto” y elógielo por hacerlo bien. Repite el procedimiento y reduce los apoyos. Introduce gradualmente actividades más complejas: calcar dos líneas, calcar una línea vertical (puesto que las líneas verticales suponen una nueva experiencia), líneas verticales dobles o que se crucen, cuadrados, círculos. Debes elogiarlo por hacerlo correctamente o amonestarlo cuando responda incorrectamente o no preste atención a los materiales que tiene delante.
- **Paso 2:** Copiar. Enseñarle al niño a copiar o imitar tus líneas (debajo o encima de las tuyas) en lugar de pedirle que las calque. Avanza progresivamente y como en el paso 1 en la complejidad de la tarea.
- **Paso 3:** Avanzar los pasos hasta que sea capaz de dibujar animales, plantas, perros... que imite también tu uso del color (dibujar una flor con colores amarillos o verdes...)
- **Paso 4:** Dibujos originales. Que el niño responda a la orden “hazme un dibujo”. También en contextos de estímulos más apropiados, como cuando ve objetos en su entorno; ya sea en su forma concreta o representación simbólica. El niño puede mostrar interés por un área en concreto: dibujar animales, secuencias de números.
- **Escribir:** Después de calcar, pasa a copiar letras. Cuando domine estas habilidades, enséñale a copiar y después a escribir sus propias palabras o frases sencillas.

9.1.5. Juego independiente

Cuando los pasos anteriores ya hayan sido conseguidos, sin la presencia de un adulto; para evitar la aparición del autoestímulo inapropiado

- **Paso 1:** Enseña al niño a usar los juguetes en tu presencia, pero sin tu participación activa.
- **Paso 2:** Enséñale a jugar con dos juguetes hasta que todos hayan sido introducidos. Puedes indicarle que complete algunas tareas sencillas como “construye un puente” o “Dibuja una flor”.
- **Paso 3:** Cuando empiece a jugar, aléjate gradualmente sentándote a una distancia cada vez mayor hasta desaparecer de la habitación, reforzándole efusivamente si ha completado la tarea. Si no termina la tarea, amonéstale, pídele que la vuelva a realizar y apoya su juego quedándote en la puerta.
- **Paso 4:** Dejarle solo con materiales de juego para que la simple presencia de éstos incite al niño al juego. Si sigue parado durante más de 5 minutos o se autoestimula, durante 15 segundos, retíralo de la habitación y pon fin al juego. Haz algo que no le guste demasiado como hacer tareas domésticas... debe aprender a disfrutar del juego como cualquier otro niño.

9.1.6. Selección de juguetes

Hill y McMackin, recomendaron que el niño fuera observado para que se tomara nota de sus diferentes formas de conducta autoestimulante, para clasificar los tipos de estímulo sensorial que busca.

- Estímulo visual: El niño mira fijamente a las luces, en objetos rotatorios, se mira las manos, agita los dedos delante de sus ojos.
- Estímulo auditivo: vocaliza, tararea, chasquea la lengua, golpea los muebles.
- Estímulo táctil: se acaricia el cuerpo, se pelliza, se mete los dedos en la boca.
- Estímulo vestibular: balancea, da giros.
- Estímulo propioceptivo: camina sobre las puntas de los pies, adopta posturas extrañas, inclina la cabeza sobre un lado.

Hill y McMackin dicen hablan de buscar el juguete más apropiado en función de estos estímulos. Para los niños que juegan con cuerdas, cañas de pescar o marionetas, para los estímulos táctiles, juguetes que rocen el cuerpo. Asimismo, una conducta autoestimulante puede servir como base para futuros juegos: si se balancea, enseñarle a balancearse en una silla, reforzándole por hacerlo allí; mecer una muñeca que esté en ella, acunar una muñeca en una cunita.

Algo importante es que, si el niño coge cariño al juguete, el propio juguete puede constituir su premio por dedicarse a una conducta que no le guste demasiado.

9.2. EN CUANTO A XXX

Muchas de las habilidades de este capítulo nos parecen muy complicadas, pero aun así se pueden adaptar al alumno, una vez que los aspectos anteriores ya hayan sido adquiridos. Puede ser interesante poner en práctica el punto número 1: “jugar con cubos”, hasta el paso número 3, o también el de jugar con muñecas o camiones hasta donde XXX llegue (aunque se ha observado que este tipo de objetos no son de su interés).

Sí que es muy importante, la selección de juguetes. Sabemos que a XXX le gusta jugar con el aro, y puede ser utilizado para llevar (como bien hemos dicho anteriormente), un juego colaborativo. No solo lanzarlo, sino también enseñarle a botarlo una vez y devolverlo, reforzándole cuando lo haga. Para ello puede ser necesaria la presencia de dos aros para que él imite las conductas apropiadamente.

En cualquier caso, sería más sencillo y muy estimulante para él la imitación de conductas de actividad física, o como lo llaman en el manual, “*Participación en actividades recreativas*” como hacer flexiones, botar el balón incluso bailar, que si le ponemos AC/DC le va a resultar muy estimulante, porque le encanta.

Tener en cuenta lo que aportan Hill y McMackin, lo de la selección de juguetes en función de los estímulos de XXX: por ejemplo, cañas de pescar, o cosas que roten por la presencia de estímulos visuales. Hay juegos de engranaje que dan vueltas con diseños atractivos que pueden ser muy llamativos para el alumno.

Siempre considerar las pautas establecidas en el apartado 8.2.

Evitar también que en las horas de paseo el niño se dedique a coger “palos”.



10. CONCLUSIONES SOBRE EL PROGRAMA

- ✓ Este programa meticuloso y muy secuenciado que para que funcione y tenga resultados exige la mínima improvisación. Todos los profesionales debemos cumplirlo estrictamente. NUNCA SE DEBE ACTUAR SI NO SE SABE LO QUE SE DEBE HACER.
- ✓ El equipo directivo debe autorizar la flexibilidad horaria debida a los posibles cambios o contratiempos en el programa. Nadie debe cuestionarse en ningún caso la profesionalidad de las personas implicadas por los cambios acaecidos.
- ✓ Todos los profesionales que atendemos a XXX, se deben reunir periódicamente para comentar los logros y dificultades del programa. Asimismo se informará de todo ello a los demás trabajadores del centro.
- ✓ Es aconsejable para fomentar la implicación de la familia, hacer grabaciones esporádicas para visualizar los logros, actitudes o dificultades de XXX.

11. BIBLIOGRAFÍA

O. IVAR LOVAAS (1990). “Enseñanza de niños con trastornos del desarrollo”. Biblioteca de Psicología, Psiquiatría y salud

FUNDACIÓN LOVAAS: <https://www.youtube.com/channel/UCmbnd1CIIEK7TGFr5NOsInQ>

LORI FROST, ANDY BONDY (2002). PICTURES EXCHANGE COMMUNICATION SYSTEM (PECS). Segunda Edición. Pyramid Educational Consultants

GARY B MESIBOV (2005). “El acceso al currículo por alumnos con trastornos del espectro del autismo: Utilizando el programa TEACCH para favorecer la inclusión”. Autismo Ávila.