



Explora Tu Potencial A.C.

Asistentes Educativos ETP

Manual Básico

Composición de Programa
Terapia de Juego
Herramientas Conductuales
Intentos Secuenciales
Lineamientos de Conducta Profesional

Composición de Programa

Refuerzo

Estímulo que *incrementa* las posibilidades de que un comportamiento vuelva a ocurrir.

Castigo

Estímulo que *disminuye* las posibilidades de que un comportamiento vuelva a ocurrir.

Intentos Secuenciales:

1. Método estándar: instrucción > Respuesta > Consecuencia
2. El vocabulario por lo general es consistente
3. Por lo general se utiliza con individuos con dificultades de proceso auditivo
4. En la mayoría de los casos, utilizado con niños pequeños
5. Es importante que cada instrucción por parte del adulto sea acompañada por una acción
6. Se puede manejar con el uso de refuerzos primarios y secundarios

Intentos Secuenciales - Nivel Avanzado:

1. La estructura es la misma, pero el vocabulario puede cambiar y adaptarse al nivel social/cognitivo del individuo
2. Por lo general se omite el uso de refuerzos primarios, y se trabaja con refuerzos secundarios.
3. Se utiliza con niños en edad primaria, adolescentes o en casos en los que el paciente/niño ya reacciona consistentemente de manera exitosa a Intentos Secuenciales en formato tradicional

Juego Interactivo:

1. El juego interactivo es la mayor fuente de reforzadores sociales
2. Se puede utilizar para enseñar habilidades básicas como:
 - * Atención conjunta
 - * Tomar turnos y compartir
 - * Juego representativo o imaginario
 - * Límites y parámetros de conducta
3. Utilizado con herramienta de intervención con niños menores de 2-3 años, o aquellos que demuestren dificultades crónicas en áreas de desempeño social,

tales como:

- * Bajos niveles de contacto visual
- * Dificultades de adaptación o transición
- * Posibles experiencias negativas con planes de intervención anteriores
- * Dificultades estableciendo relaciones sociales con otros niños o con adultos
- * Dificultades al comprender y seguir una estructura de trabajo

Método sin Errores:

1. Método en el cual el instructor provee instrucciones con ayuda al mismo tiempo o inmediatamente después de la respuesta
2. La “inercia conductual” es el principio utilizado principalmente, mediante la práctica
3. Por lo general se utiliza con individuos con dificultades de atención o memoria de corto plazo, o aquellos cuyo enfoque se pierde en la pausa entre un intento y otro

Otras Intervenciones:

1. Aceptables siempre y cuando sean consistente con protocolos y métodos de intervención
2. Deben ser basadas en resultados producidos por investigaciones científicas
3. Padres de familia y educadores pueden necesitar educación acerca de la evaluación de diferentes tipos de tratamiento

Herramientas Conductuales

Procedimiento

La sesión de terapia se compone de varios periodos, los cuales deben ser llevados a cabo de manera completa y exitosa, para asegurar un servicio clínico íntegro y consistente.

Introducción y Comienzo - 1 a 5 minutos

Durante este periodo, el instructor o asistente saludan al cliente, su familia, y otros acompañantes, en este orden. Se establecen círculos breves de interacción y un periodo corto de adaptación al área de trabajo si es necesario.

Contenido terapéutico - 45 a 50 minutos

Si el periodo inicial de juego interactivo (5 a 10 minutos) toma lugar desde el área de recepción/área común, se comienza tal periodo. De lo contrario, se comienza la transición al espacio terapéutico para comenzar la sesión de juego interactivo.

Documentación - 3 a 5 minutos

El Asistente o Instructor ETP asignado documenta la sesión con un formato electrónico o manual, como especificado en la sección de *Documentación y Reporte de Progreso*.

Intentos Secuenciales

Método de enseñanza diseñado para maximizar el aprendizaje en personas con discapacidades del desarrollo.

Extinción

Extraer la función de una conducta

1. Utilizado al erradicar una conducta inapropiada en la *presencia* de una demanda o petición.
2. La consistencia es una variable importante en la ecuación en la mente del instructor ETP.
3. Ocasiona brotes de extinción la mayoría de las veces, por lo tanto debe ser utilizado en conjunto con otras herramientas conductuales.

Uso de Consecuencias

Protocolo conductual utilizado para modificar la frecuencia, duración o intensidad de una conducta.

1. Utilizado al erradicar una conducta inapropiada en la *ausencia* de una demanda o petición.
2. La redirección puede ser hacia un comportamiento compatible o incompatible, dependiendo de la naturaleza de la conducta a modificar.
3. Por lo general se presentan dificultades conductuales al redirigir comportamientos de manera física, consideraciones especiales deben ser tomadas en cuenta conforme sea necesario.

Opciones Controladas

Método para facilitar el seguimiento de instrucciones en momentos de resistencia o evasión.

1. Una combinación de extinción y redirección, y se utiliza para dirigir al paciente a la conducta adecuada una vez que esta se ha demostrado como “dominada”.
2. Debe tomar en cuenta la presencia de ciertas bases neurológicas.
3. Ya que utiliza componentes del procedimiento de extinción, frecuentemente presenta brotes de extinción, los cuales deben ser manejados con un protocolo apropiado.

Juego Interactivo

Método terapéutico utilizado para facilitar la implementación de tratamiento estructurado como el Análisis Conductual Aplicado.

1. Es la plataforma mediante se genera una conexión mediante el instructor ETP y el niño, paciente o alumno.
2. Permite al niño tomar control de la interacción en un espacio sano y controlado.
3. Requiere de implementación y lineamientos claros que toman en cuenta el uso de perspectivas, el cambio dinámico en el interés del individuo y la cantidad de conexiones que se logran dentro de un espacio o periodo determinado.

Puntos Importantes

1. Cada sesión de terapia debe tener metas a corto y largo plazo.
2. Cualquier protocolo de juego, conducta o enseñanza estructurada debe ser acordado por el equipo de intervención antes de ser utilizado.
3. Se pueden hacer cambios a protocolos o programas dentro de una sesión de terapia, con la autorización del supervisor clínico en turno.
4. El inventario de refuerzos debe ser actualizado antes, después y durante cada sesión de terapia.
5. Cuando se practica frente a un padre de familia u algún otro profesional, se debe explicar cada paso del proceso, siempre y cuando se mantenga la integridad del proceso terapéutico.
6. Los periodos de descanso pueden ser utilizados de manera proactiva y reactiva.
7. El instructor ETP debe estar actualizado en el contenido, razonamiento y propósito del programa.

Terapia de Juego

Juego Interactivo

Método terapéutico utilizado para facilitar la implementación de tratamiento estructurado como el Análisis Conductual Aplicado.

Círculo de interacción

1) Acción > 2) Reacción > 3) Repetición

Reglas

- Comenzar cada sesión con un mínimo de 15 minutos de juego interactivo.
- Ser paciente y permanecer con calma.
- Enfatizar tonos emocionales, sin reforzar comportamientos inadecuados o peligrosos. Sugerir mejores maneras de expresarse, reforzando comportamientos apropiados de manera más enfática.
- Estar consciente de nuestro propio estado emocional, ya que este afecta la relación con el niño. Si el niño está enojado, evitar ser brusco o muy demandante. Si el adulto está cansado o triste tratar de no bajar el ritmo terapéutico, o hacer pausas muy largas.
- Cuidar el tono de voz y gestos, tratar de sonar amable y con un tono amigable.
- En vez de requerir, pedir o demandar, sugerir al utilizar palabras como “tal vez podríamos...”, “que si...”, “vamos a compartir!” etc. No utilizar “no” forzar al niño a jugar, instruir de manera directa, o pedir que haga algo específico durante el juego. Seguir al niño en los intereses que demuestre y mantener tanta interacción como sea posible.

Problemas y Soluciones

Acción del niño

Evita al adulto

Posibles soluciones

Insistir al perseguir al niño.
Tratar como si fuera intencional.
Proveer ayuda visual (apuntar con el dedo).
Obstruir mediante juego.
Atraer con “magia”.
Insistir en algún tipo de respuesta.

Se atora, no sabe qué hacer

Ayudar al niño a llegar a un destino.
Regresar al niño el objeto o juguete que buscaba.
Utilizar un objeto de manera imaginaria o simbólica.
Expandir el juego para incluir más detalles.
Dar nuevo significado a las acciones del niño.
Utilizar rutinas familiares para iniciar nuevos tipos de juego.

	<p>Actúa una conducta de manera Repetitiva</p> <p>Rechaza o se rehúsa</p> <p>Demuestra ansiedad o miedo</p> <p>Hace berrinche o tiene conductas inapropiadas</p>	<p>Pedir un turno. Unirse al niño o “pedirle ayuda”. Unirse al “juego”de manera interactiva .</p> <p>Proveer otras alternativas de juego. Expandir el juego. Modelar otras opciones.</p> <p>Demostrar una solución al problema. Utilizar soluciones simbólicas.</p> <p>Establecer límites de seguridad. Recompensar o reforzar al niño en la ausencia de comportamientos inapropiados.</p>
--	--	--

Intentos Secuenciales

Intentos Secuenciales

Método diseñado para maximizar el aprendizaje en personas con diferentes tipos de discapacidades.

Secuencia

Serie de pasos que debe ser implementada en cierto orden bajo ciertos parámetros y criterios.

Ejercicio en Serie

Ejercicio en el que se presenta sólo un objetivo desde el principio hasta el final del mismo ejercicio.

Ejercicio Rotativo

Ejercicio que incluye 2 o más objetivos dentro del mismo ejercicio.

Espacio de Refuerzo

Momento entre un intento y otro, utilizado para proveer refuerzo, preparar materiales, tomar notas y establecer operación.

Establecer Operación

Procedimiento que permite al individuo saber que se encuentra refuerzo disponible al completar el siguiente intento.

Puntos Importantes

1. El intento secuencial debe ser implementado bajo **todos** los lineamientos y parámetros especificados por el supervisor clínico para ser efectivo.
2. La técnica perfecta incluye flexibilidad, habilidad de pensar rápidamente en momentos cortos y adaptación del momento de enseñanza conforme sea necesario.
3. Los refuerzos otorgados durante intentos secuenciales pueden ser resultado de un inventario de refuerzos secundarios existente (comestibles) o del juego interactivo.
4. La longitud y complejidad de los intentos secuenciales debe ser un resultado de factores como atención, enfoque, habilidades actuales y metas a alcanzar.

Estructura de Intentos Secuenciales

Motivación (EO) > Instrucción > (ayuda) > Respuesta > Consecuencia

Los intentos secuenciales son unidades de tres partes que se utilizan para optimizar el aprendizaje en niños con dificultades de lenguaje/comportamiento.

Porque utilizar intentos secuenciales?

- Comunica al niño inmediatamente dónde están los éxitos y los errores.
- Ayuda a mantenernos consistentes en la metodología de enseñanza.
- Facilita la recolección de datos.

LOS COMPONENTES DEL INTENTO SECUENCIAL

Motivación (Establecer Operación) = La motivación o necesidad de algún refuerzo, manipulada por periodos de necesidad o saturación.

- Debe ocurrir antes de la instrucción.
- Cambia constantemente.
- Es determinada por el niño.

Instrucción/Antecedente = Estímulo utilizado para provocar una respuesta

por parte del niño. La instrucción, estímulo o pregunta. Indica que hay refuerzo disponible si el niño responde correctamente.

- La instrucción debe ser clara, simple y en voz alta.
- Se debe evitar el “ruido” excesivo utilizando sólo las palabras necesarias.
- Se debe decir la instrucción completa sin interrupciones.
- La instrucción debe mantenerse consistente (siempre debe ser la misma).
- Los materiales deben ser consistentes.
- No se debe repetir la instrucción (“haz esto”, “haz esto”) sin dar una consecuencia a la respuesta del niño..

Respuesta = La acción del niño en respuesta al SD.

- Utilice un criterio consistente para determinar lo que se considera una respuesta correcta.
- Asegúrense de que cualquier comportamiento extraordinario, como autoestimulación o respuestas adicionales no sean incluidas.
- Limite el tiempo entre el SD y la respuesta a 3-5 segundos.

Consecuencia = La consecuencia a la respuesta del niño, que afecta las probabilidades de que la respuesta (conducta) vuelva a ocurrir. El refuerzo incrementará el comportamiento, la falta de refuerzo o castigo disminuirá el comportamiento.

- Utilizar refuerzo para una respuesta correcta, y una respuesta consistente como “ya mero” para respuestas incorrectas.
- La consecuencia debe ser otorgada inmediatamente después de la respuesta.

Ayuda = El estímulo que ayuda al niño a obtener la respuesta correcta. Cualquier tipo de ayuda debe ser retirada gradualmente.

- Debe ocurrir en cuanto antes (3 segundos después de la instrucción).
- No se debe utilizar inmediatamente después de una respuesta incorrecta.
- Debe ser descontinuada lo antes posible, para evitar dependencia.

Tipos de Ayuda/Jerarquía de administración:

1. visual - apuntar, proximidad, aislar, voltear a ver, imitación
2. auditiva parcial - fonética (parte del sonido o palabra)
3. auditiva indirecta - ayuda verbal sin mencionar la respuesta correcta

4. auditiva directa - imitación o indicación verbal directa

5. física - mover parte del cuerpo parcialmente

6. mano sobre mano

7. física completa

Procedimiento Estándar de Enseñanza

1. Ejercicio en Serie - 1 x 100%

- Consiste de 1-3 intentos por ejercicio
- Tiene como propósito la exposición inicial al concepto, enseñanza del método de respuesta y sistema de recompensa/reforzamiento
- Se puede repetir más de 1 vez después de un 100%, si se determina que los niveles de atención y enfoque no fueron los apropiados
- Se utiliza dos veces consecutivas al comienzo de cualquier programa, o cuando no existen objetivos *dominados*
- Se utiliza sólo durante el proceso de adquisición, o durante periodos en revisión o mantenimiento donde el individuo demuestra dificultad al distinguir entre otros objetivos

2. Ejercicio Rotativo - 2 x 80%

- Consiste de 5-7 intentos por ejercicio
- Tiene como propósito mostrar discriminación entre los conceptos presentados
- Para objetos con materiales en la mesa, un campo visual de 3 objetos generalmente es suficiente
- El orden de presentación de los objetivos debe ser aleatorio, sin embargo, el instructor debe cuidar tendencias a responder de cierta manera o orientaciones hacia ciertos espacios del campo visual
- Se utiliza durante el proceso de adquisición, revisión, mantenimiento y generalización

Documentación - Notas de Contacto

¿Para qué es?

Para mantener un registro detallado de cada sesión de intervención ETP, compartido por padres de familia/clientes y personal autorizado. Para facilitar el acceso abierto a la información recolectada durante sesiones de intervención a personal autorizado.

¿Cómo funciona?

Después de cada sesión, el Asistente o Instructor ETP asignado llenará una nota de contacto utilizando el registro electrónico del cliente. Tales notas de contacto incluyen:

- 1) **Subjetivo (Subjective)** - Describe el estado y comportamiento del cliente desde el momento que llegaron al edificio hasta el momento que comenzó la sesión de intervención.
- 2) **Objetivo (Objective)** - Describen, utilizando medidas cuantificables, los resultados obtenidos al implementar cada programa durante la sesión de intervención. Esta porción es la que generalmente incluye datos recolectados durante la sesión de terapia.
- 3) **Valoración (Assessment)** - Una valoración general cualitativa de la sesión de terapia en su totalidad, incluyendo puntos sobresalientes de desempeño o necesidad.
- 4) **Plan** - Modificaciones o cambios pertinentes hechos al plan de tratamiento a implementar comenzando la siguiente sesión de intervención.
- 5) Todos los detalles adicionales (número de unidades, tipo de sesión, fecha, proveedor de servicios) deben ser completados, y **las firmas necesarias obtenidas para obtener validez como registro oficial**. Cada nota de contacto debe ser firmada por el padre de familia o representante legal, el Asistente o Instructor ETP que completó la sesión y el supervisor clínico del Aliado ETP en turno.

Lineamientos de Conducta Profesional y Clínica

Lineamientos de Conducta ETP

Lineamientos/reglas de conducta para instructores ETP certificados en el ámbito profesional. Establecen parámetros de conducta al interactuar con clientes y otros profesionales.

Confidencialidad

Todo miembro profesional del equipo terapéutico se limita a compartir información de cualquier tipo sólo a los miembros participantes y autorizados del equipo terapéutico.

Papel y Actitud

Para un trabajo efectivo como

Propósitos

1. Establecer métodos para la interacción con otros niños, profesionales y maestros, considerando primordialmente la integridad del plan educativo del niño.
2. Proveer un servicio libre de faltas de comunicación o malinterpretación de información entre clientes, padres de familia y otros profesionales.
3. Dar a entender al cliente mediante nuestra conducta que la meta primordial es la implementación de planes de tratamiento válidos y efectivos.
4. Proveer al cliente una cómoda plataforma sobre la cual puede expresar sus ideas, preocupaciones, deseos e inquietudes.
5. Brindar a la interacción instructor-cliente la separación o proximidad necesaria para dar el máximo impulso posible a nuestros planes de tratamiento.

Lineamientos

1. Frente a cada decisión, el instructor ETP tiene como meta primordial el bienestar del cliente y la integridad del plan de tratamiento.
2. El trato al individuo, consumidor, familia y otros profesionales es libre de agendas o conflictos personales. Es amable, informativo y educado. Tiene como propósito dar confianza a la familia del consumidor y al consumidor en sí. (La regla de oro)
3. El lenguaje del instructor ETP es libre de todo aquello que no es necesario, y monitorea el mensaje comunicado en las siguientes dimensiones:
 - a) **Vocabulario**
 - b) **Lenguaje corporal**
 - c) **La reacción de aquel que recibe el mensaje**
 - d) **Comprensión del mensaje**
4. El instructor ETP sabe comunicar al consumidor o su familia partes esenciales o importantes del plan de tratamiento, tales como áreas de fortaleza o debilidad, siendo sensible al receptor y al efecto que el mensaje puede tener.
5. El instructor ETP demuestra siempre una conducta y porte de calma, control y

conocimiento de su área de instrucción.

6. El liderazgo de los equipos ETP es seguido al pie de la letra, cualquier discusión constructiva puede llevar a modificaciones apropiadas de cualquier plan de tratamiento.

7. El instructor ETP entiende que los logros terapéuticos son resultado del esfuerzo de un sistema completo compuesto de diferentes individuos.

8. Los conflictos personales no tomar lugar en ninguna discusión o ambiente de discusión que pueda tener un efecto en la implementación de cualquier plan de tratamiento ETP.