



Explora Tu Potencial A.C.

EXAMEN GLOBAL
Certificación para Instructores ETP

Guía de Estudio

Temas de interés

- 1) Expresa la información que poseemos acerca de las posibles causas, diagnóstico y pronóstico al tratar el autismo.
- 2) Explica las herramientas conductuales básicas, su función e implementación en base a ejemplos prácticos (extinción y opciones controladas).
- 3) Nombra y describe los diferentes tipos de terapia/intervención disponibles al Instructor ETP.
- 4) Nombra los propósitos generales del juego interactivo en orden, así como los lineamientos básicos.
- 5) Explica soluciones a problemas comunes que se encuentran en el proceso de encontrar el interés de un niño(a).
- 6) Identifica las diferentes partes del juego interactivo en cuanto a ejemplos prácticos, en el contexto de una sesión de terapia.
- 7) Nombra múltiples soluciones proactivas y reactivas a problemas conductuales comunes que se presentan en casa y ambientes terapéuticos.
- 8) Explica el proceso de autorregulación, así como los errores comunes que impiden que se logre al manejar episodios conductuales.
- 9) Define extinción y su uso, así como los errores comunes al aplica extinción diferentes contextos.
- 10) Nombra las etapas del desarrollo temprano del lenguaje por edad y habilidad de lenguaje.
- 11) Describe las características generales del desorden de lenguaje que suele acompañar a la persona con diagnóstico de autismo.
- 12) Explica la programación básica para comenzar a diseñar un programa de intervención para un niño que no habla.
- 13) Explica los componentes de modificaciones a materiales académicos para la persona con autismo.
- 14) Explica la cadena de programación que lleva hasta habilidades avanzadas de lectura de comprensión.
- 15) Describe la programación pre-académica para un niño que no ha sido escolarizado y no tiene conocimiento de ningún tipo de símbolo.
- 16) Explica la programación necesaria para enseñar a utilizar el dinero y economía básica en un programa para un adolescente.
- 17) Describe la programación de conversación que lleva a alguien desde imitación verbal hasta conversación avanzada e independiente.
- 18) Describe la programación necesaria para enseñar a un adolescente a transportarse a escuela y trabajo.

Casos de Estudio

- 1) Casos en los que es difícil establecer una relación de juego con la persona.
- 2) Casos en los que existen comportamientos de agresión en el salón de clases.
- 3) Casos de adolescentes que no saben leer o escribir, por falta de programación básica.