

Manual de Certificación para Instructores ETP

Daniel Quiñones Meléndez, M.S. CCC-SLP

El Manual

¿Para quién es?

- Personas con licenciatura completa o en curso en los campos de terapia de lenguaje, educación, educación especial, pedagogía, psicología o algún otro campo relacionado, que busquen aprender e implementar el currículo y método de enseñanza ETP para personas con autismo.
- Padres de personas con trastornos del neurodesarrollo como el autismo, que desean aprender a implementar sus propios planes de tratamiento en casa.
- Personas que trabajan en el tratamiento de personas con autismo, que trabajan bajo la supervisión de alguna institución terapéutica o educativa, mientras permanezcan bajo supervisión de tal institución.
- Maestros de aula de primaria, preescolar o secundaria, que atienden a poblaciones que requieren de atención especializada en las áreas de modificación de conducta, terapia de lenguaje, adaptaciones y modificaciones curriculares y desarrollo social.

¿Cuál es el objetivo de este manual?

- Habilitar a los maestros de aula y otros profesionales a utilizar herramientas científicamente comprobadas, de manera informada y consciente, para el beneficio de las familias que sirven.
- Proporcionar a niños y familias con servicios que impacten directamente su calidad de vida, y faciliten su relación terapéutica y educativa con las instituciones que los atienden.

¿Qué beneficios tengo al contar con mi certificación válida como Instructor ETP?

- Acceso a la plataforma electrónica con la última versión del material didáctico para Instructores ETP. Todos los exámenes y guías de estudio se basan en nuestra plataforma en línea, mediante la cual nuestros egresados pueden archivar sus diplomas, cuenta individual ETP y mantenerse al tanto acerca de actualizaciones y adiciones a nuestros programas de entrenamiento.
- Acceso a plataforma en línea (therapyConnect) para creación de nuevos planes de tratamiento para alumnos con autismo de escuelas públicas o privadas. El conocimiento y práctica durante el proceso de entrenamiento permite al docente crear e implementar planes de tratamiento para trabajo colaborativo con familias y otros profesionales.

Índice

Unidad 1 - Filosofía, Estructura de Sesión y Procedimientos Básicos	4
Unidad 2 - Relaciones Terapéuticas Positivas - Terapia de Juego	19
Unidad 3 - Principios y Herramientas de Modificación de Conducta	32
Unidad 4 - Planes de Terapia de Lenguaje para Personas con Autismo	46
Unidad 5 - Desarrollo Académico y Comunicación Social en la Persona con Autismo	67
Bibliografía	93



Certificación para Instructores ETP

UNIDAD 1

Filosofía, Estructura de Sesión y Procedimientos Básicos

Comprendiendo al autismo.

Comprender el autismo es comprender la variedad de manifestaciones que tiene, desde alteraciones en el sistema nervioso hasta los síntomas que estas alteraciones ocasionan.

Nuestro sistema nervioso (cerebro, espina dorsal y terminaciones nerviosas que llegan a todo el cuerpo) es el encargado de **recibir, transmitir, interpretar y reaccionar** a información que recibe el cuerpo humano.

La interpretación de la información recibida nos enseña como es el mundo, y nos permite interactuar con él de manera predecible, consciente y favorable.

Cuando el sistema nervioso funciona de manera diferente, la persona requiere de guía para adaptar patrones de conducta social que le permitan vivir en un mundo diseñado por personas con un sistema nervioso “típico”.

Cuando estas diferencias afectan la capacidad de la persona de vivir plenamente, el especialista usa el siguiente criterio para determinar si el autismo existe como una condición:

- 1. Impedimento de Comunicación e Interacción Social**
- 2. Patrones Repetitivos y Restrictivos**
- 3. Los síntomas se desarrollan en la edad temprana**
- 4. Los síntomas ocasionan un impedimento significativo**
- 5. Los síntomas no son resultado de una discapacidad cognitiva**

Si el criterio se cumple, significa que la manera en que la persona percibe al mundo no le permite interactuar plenamente con él. En otras palabras, la persona está de cierta manera desconectada del mundo a su alrededor. Por lo tanto,

La instrucción individualizada como herramienta.

Una vez que se ha hecho un diagnóstico médico y funcional (donde se analizan los síntomas y se diseña un plan terapéutico), se trabaja en las **áreas de desconexión**, las cuales pueden incluir:

1. **Comunicación Funcional**
2. **Tolerancia**
3. **Uso Constructivo del Tiempo Libre**
4. **Interés y Participación Activa en la Comunidad**

En la manera que sea apropiada para la persona en base a su, **edad, nivel de severidad de impedimento y contexto familiar y social.**

La responsabilidad del equipo terapéutico, el cual incluye a la familia, personal educativo y clínico, es mantener un plan que de manera **constante y cambiante** incremente la calidad de vida del individuo y por consecuencia, la de aquellos que le rodean.

El modelo propuesto es una manera de construir planes terapéuticos que puedan ser mantenidos por la familia de cada persona, con el apoyo de los especialistas conforme se requiera información acerca de los pasos a seguir para hacer los cambios necesarios.

Bienvenidos a un camino en el que diariamente nos esforzamos por **establecer conexiones duraderas y positivas entre las personas que servimos y el mundo que les rodea.**

El diseño de este curso tiene como fin habilitar a educadores, familias, y todos los involucrados en el tratamiento de personas con condiciones como el autismo para en este proceso.

Cualquier persona con el interés genuino, flexibilidad de pensamiento y deseo constante de crecer y aprender puede hacer esto, y hacerlo muy bien.

El autismo es una manera de pensar y actuar.

Autismo

Desorden caracterizado por el funcionamiento anormal del sistema nervioso. Incluye dificultades en comunicación social y la presencia de comportamientos repetitivos y restrictivos.

Incidencia

El Autismo es diagnosticado en 1 de cada 88-120 niños, con incidencia de 4 niños por cada niña.

Ya que las desconexiones entre el individuo y su entorno son producto de diferencias en la percepción de tal entorno, se busca cambiar la conducta de los adultos en la vida de la persona de manera gradual para:

1. Cambiar la manera de actuar de la persona y por lo tanto su manera de pensar.
2. Cambiar la manera de pensar de la persona y por lo tanto su manera de actuar.

Los Efectos del Autismo

1. Las expectativas de la familia y la definición de *felicidad* cambian.
2. Las relaciones entre el individuo y sus hermanos requiere de atención adicional.
3. La educación de la familia es necesaria para la participación de la persona en actividades familiares y sociales.
4. Se requiere un esfuerzo adicional para mantener una vida social saludable.

Teoría de Sistemas Familiares

Sugiere que los individuos no pueden ser comprendidos al ser separados unos de otros, sino como parte de su familia, ya que la familia es una unidad emocional. Una familia es un sistema de individuos interconectados e interdependientes, ninguno de los cuales puede ser comprendido si es separado del sistema.

- Dr. Murray Bowen

El Terapeuta y la Familia

Para cumplir con su propósito como Instructor, el proceso terapéutico debe considerar y dar prioridad la siguiente secuencia de eventos:

1. La familia comprende la naturaleza de las dificultades en necesidad de intervención terapéutica.
2. La familia comprende la composición de su plan terapéutico, y el propósito de cada pieza del mismo, así como su impacto en la calidad de vida del individuo.
3. La familia y el terapeuta tienen una relación de comunicación, confianza y claridad.

La terapia conecta a la persona con el mundo.

Cura

Todavía no existe cura para el autismo, sólo métodos terapéuticos para remediar los efectos de o los síntomas que el autismo produce.

Instructor ETP

Implementador de programas terapéuticos para personas con discapacidades del desarrollo.

Supervisor ETP

Responsable por el monitoreo y modificación adecuada de cada plan de tratamiento.

La estructura de la sesión para el niño con trastorno del espectro autista (TEA) es diseñado para que pueda ser fácilmente replicado por los padres, maestros o terapeutas. Puede ser administrado en periodos cortos (20-30 minutos) o en sesiones más largas (1-3 horas) en caso de que la persona a cargo pueda dedicar toda su atención al niño. En cualquier caso, la cantidad total de horas recomendadas por semana (que pueden variar entre 10 y 40 horas) debe completarse con el fin de alcanzar el número de repeticiones por ejercicio para mantener la retención y adquisición de nuevos conceptos y habilidades.

Los propósitos de la sesión terapéutica para el niño con TEA se puede dividir en:

- Construir y mantener una asociación positiva entre el niño y su contexto, incluyendo a todos los involucrados y actividades.
- Dividir la enseñanza en periodos cortos (3-7 instrucciones por ejercicio) con el fin de adaptarse a los niveles de atención y concentración del niño, aumentando gradualmente a los niveles de adaptación que pueden darse en otros contextos de enseñanza individual y de grupo, como en la escuela.
- Facilitar la comunicación entre el niño y la familia.
- Dejar claro el mecanismo y propósitos a todos los que participan detrás de las actividades terapéuticas, por lo que las familias pueden convertirse en sus propios terapeutas, así como los arquitectos de sus propios programas terapéuticos.

Debido a la intervención en un campo terapéutico (ejemplo: conductual) interactúa con otros (ejemplo: comunicación), todas las sesiones se basan e incluyen componentes de las siguientes disciplinas:

- Terapia de juego
- Intentos secuenciales
- Análisis Conductual Aplicado (ABA)
- Terapia de habla y lenguaje
- Terapia de integración sensorial

Se alienta a la familia a disfrutar las interacciones con el niño, las sesiones de terapia, y crear un ambiente donde el niño se sienta cómodo y dispuesto a participar, aunque a veces la atención, concentración o incluso respuestas correctas pueden ser un trabajo en proceso. También es importante que la familia haga todas las preguntas que tengan, ya que cada área de desarrollo puede caer dentro de una

categoría o disciplina terapéutica, y cada preocupación puede ser corregida a través de la ejecución de programas o protocolos.

Programas

Actividades estructuradas con componentes claramente definidos, como lo que se dice por el adulto, lo que se espera por parte del niño, los materiales que se utilizan, los objetivos a corto y largo plazo. Por lo general, se lleva a cabo en una silla junto a una mesa, aunque la mayoría de los programas son generalizados por lo que la habilidad puede ser utilizado en contextos naturales o de la vida diaria.

Los programas pueden estar dentro de las siguientes categorías:

- Habilidades de la vida diaria
- Comportamiento social
- Comunicación verbal
- Lenguaje receptivo y expresivo
- Desarrollo de habilidades pre-académicas o académicas

Protocolos

Procedimientos prescritos para las reacciones a situaciones específicas que puedan surgir. Se utilizan dentro y fuera de la sesión de terapia, y pueden incluir situaciones que necesitan específicamente reacciones consistentes, tales como:

- Interacciones de comunicación
- Episodios de comportamiento
- Rutinas basadas en juego
- Rutinas de la vida diaria

La terapia es un ejercicio disciplinado y científico.

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.

$EO > SD > (A) > R > C$

El intento secuencial es un proceso de 3 pasos diseñado para maximizar el aprendizaje en personas con discapacidades del desarrollo.

Por qué utilizar intentos secuenciales?

Deja muy claro lo que se está tratando de enseñar y permite al niño saber cuando la respuesta es correcta o incorrecta.

Ayuda al maestro ser consistente.

Have el proceso de evaluación de progreso (y recolección de datos) más fácil.

Los Cinco Componentes del Intento Secuencial Estructura de Programas

EO = Establecer Operación

La motivación o necesidad del reforzador, manipulado por periodos de privación del mismo.

- Debe ocurrir antes del SD.
- Varía de momento a momento.
- Es determinado por el niño.

SD= Estímulo a discriminar (instrucción correspondiente al programa en cuestión)

La instrucción o pregunta. Indica que hay reforzador disponible si el niño responde correctamente.

- Pronuncia el SD de manera clara y con buen volumen de voz.
- Elimina el “ruido” excesivo haciendo el SD conciso, utilizando sólo palabras claves.
- Di el SD completo sin interrupción.
- Utiliza el mismo SD para cada programa de manera consistente.
- Utiliza formato y presentación de materiales de manera consistente.
- No repitas el SD (“haz esto”, “haz esto!”) sin proveer la consecuencia a la respuesta del niño.

R= Respuesta

La acción del niño en respuesta al SD.

Usa un criterio consistente para determinar si la respuesta es correcta. Asegúrate de no incluir o aceptar cualquier comportamiento que no sea la respuesta, como comportamientos de autoestimulación o renuencia. Limita el tiempo entre el SD y la respuesta a 3-5 segundos, si el niño no responde en este periodo provee la consecuencia “ya mero” como se hace con cualquier respuesta incorrecta.

C= Consecuencia (Refuerzo o consecuencia estandarizada, por ejemplo, “muy bien!” para respuestas correctas o “ya mero” para respuestas incorrectas o falta de respuesta).

La consecuencia a la respuesta del niño que altera las posibilidades que tal respuesta o comportamiento se repita. El refuerzo incrementa las posibilidades que se repita la conducta, y la falta de refuerzo disminuye tales posibilidades.

Utiliza un reforzador para respuestas correctas, y un “ya mero” con un tono informativo para respuestas incorrectas. Entrega el reforzador (comestible o social) inmediatamente después de cada respuesta.

Los reforzadores tradicionales son atención, afecto, cosquillas, hacer ruidos, movimientos o actividades preferidas por el niño.

Provee los reforzadores de manera contingente a respuestas deseadas.

Cantidades más grandes o intensas de refuerzo pueden ser más efectivas, pero hay que tener precaución de evitar saciar al niño para mantener el valor del refuerzo.

Utiliza un tono neutral para “ya mero”, y siempre utiliza el mismo tono para facilitar la comprensión de ausencia de refuerzo al decir la frase.

Varía los reforzadores de manera continua, para mantener su valor.

A= Ayuda

El Estímulo que ayuda al niño a alcanzar la respuesta correcta. Debe ser desvanecido con el tiempo.

La ayuda debe ocurrir al mismo tiempo que el SD, o tan pronto después del mismo como sea posible (máximo 3 segundos después).

Para mantener altos niveles de éxito, ayuda al niño después de máximo 2 respuestas incorrectas. Si la habilidad es nueva, provee ayuda en cada intento. Los tipos de ayuda incluyen mano sobre mano, ayuda física, modelar la respuesta, colocar el objeto indicado más cerca del niño, modelar la producción verbal deseada.

Utiliza el tipo de ayuda con la menor intensidad posible para obtener la respuesta incorrecta, tal como apuntar al objeto correcto en vez de ayudarlo con el movimiento completo.

Se debe tener cuidado de desvanecer las ayudas proveídas, para que el niño pueda responder de manera independiente. Evita dar ayuda de manera accidental, tal como voltear a ver el objeto correcto.

Espacio Entre Intentos

Esta es la pausa entre intentos secuenciales

El espacio entre intentos debe ser lo suficientemente largo para que cada intento se distinga del otro, pero no tan largo que el niño pierda enfoque o comience a intentar salir de la silla o responder de diferentes maneras (1-3 segundos).

Criterio de Dominio

Para dominar objetivos dentro de un programa

Para la mayoría de programas:

Cada objetivo debe ser dominado hasta lograr un 100% en Ejercicio en Serie (ES). El objetivo deberá ser rotado después con otros objetivos dominados del mismo programa hasta lograr dos 80% consecutivos, esto se llama Ejercicio Rotativo (ER). Después de que cada objetivo es dominado (al pasar por ejercicio en serie y ejercicio rotativo), se coloca en revisión para ser repasado una vez por sesión como mínimo, para asegurar su retención.

El ejercicio crea nuevos patrones de conducta.

Análisis Conductual Aplicado

Único método de tratamiento comprobado científicamente al mostrar niveles de recuperación después de tratamiento intensivo a niños con autismo.

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.

Lo medible es mejorable.

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.

Documentación de sesiones de intervención ETP

Todas las metas de todo plan de tratamiento ETP serán registradas cada sesión utilizando el registro en línea therapyConnect. Estos datos se obtendrán en el momento, al menos que sea especificado de otra manera por el Supervisor ETP asignado.

Se utilizarán registros por escrito cuando sea necesario, actualizando las partes críticas del plan de tratamiento (número de objetivos dominados, detalles de programación) tan frecuente como sea posible para mantener un plan de tratamiento con la última información disponible.

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 Instructor ETP asignado llenará una nota de contacto utilizando el registro electrónico del cliente. Tales notas de contacto incluyen:

- 1) **Subjetivo** - 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** - 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** - 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 Instructor ETP que completó la sesión y el supervisor clínico ETP en turno.

Reportes de Progreso

¿Para qué es?

Para crear informes trimestrales de progreso para ser enviados al cliente, padre de familia o representante legal.

¿Cómo funciona?

Cada trimestre, partiendo del día que el individuo comienza a recibir servicios de intervención ETP, el Instructor ETP generará un reporte de progreso utilizando sistema electrónico therapyConnect, tal reporte:

- 1) Será enviado por correo electrónico (o impreso y entregado físicamente) al padre de familia o representante legal cada 3 meses.
- 2) Incluirá información recolectada durante sesiones de intervención. Tal información pudo haber sido incluida en notas de contact previas, sin embargo, aparecerá en el Reporte de Progreso en el contexto del progreso logrado a mediano plazo.
- 3) Cada reporte de progreso debe ser firmado por el padre de familia o representante legal, el Instructor ETP que completó la sesión y el supervisor clínico ETP en turno.

Problemas de aprendizaje y problemas de enseñanza.

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.

La Calidad de la Interacción

La calidad de los servicios terapéuticos es proporcional a la calidad de la relación entre el terapeuta y la familia. Estas interacciones deben ser monitoreadas y modificadas apropiadamente considerando:

1. Un vocabulario y actitud de calidad profesional.
2. La verticalidad y confianza necesaria para proveer dirección cuando es necesario.
3. La importancia que se atribuye a lo que la familia comunica como sus preocupaciones o inquietudes.
4. La firmeza necesaria para demostrar un sustento terapéutico en momentos de posible crisis familiar.

Propósitos

1. Proveer un servicio libre de faltas de comunicación o malinterpretación de información entre clientes, padres de familia y otros profesionales.
2. Dar a entender al cliente mediante nuestra conducta que la meta primordial es la implementación de planes de tratamiento válidos y efectivos.
3. Proveer al cliente una cómoda plataforma sobre la cual puede expresar sus ideas, preocupaciones, deseos e inquietudes.
4. 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.



Certificación para Instructores ETP

UNIDAD 2

Relaciones Terapéuticas Positivas E-Terapia de Juego-

El Instructor y la Familia

Instructor

Vehículo mediante el cual la familia o persona reciben información comprobada y respaldada para el aprovechamiento de su plan de tratamiento

Empatía

Capacidad de identificarse con alguien y compartir sus sentimientos.

Las Virtudes del Terapeuta Efectivo

(Bruce E. Wampold, American Psychological Association)

Los terapeutas efectivos:

1. Cuentan con habilidades interpersonales sofisticadas que incluyen:

- Fluidez verbal
- Percepción interpersonal
- Modulación afectiva y expresión
- Calidez y aceptación
- Empatía
- Enfoque en la otra persona

2. Las personas se sienten comprendidos, confían en el terapeuta, y creen que el terapeuta les puede ayudar.

3. Pueden trabajar en alianza con un amplio rango de personas.

4. Proveen una explicación aceptable y útil para el problema de la persona.

5. Administran planes de tratamiento consistentes con la explicación proporcionada.

6. Saben como y pueden influenciar, son persuasivos y convincentes.

7. Monitorea de manera continua el progreso obtenido de una manera auténtica.

8. Son flexibles y ajustan el tratamiento si la resistencia al mismo es aparente, o si la persona no demuestra progreso.

9. No evitan material terapéutico difícil y utilizan tales dificultades de manera terapéutica.

10. Comunican esperanza y optimismo.

11. Están conscientes de las características y contexto de la persona y su familia.

12. Están conscientes de su propio proceso psicológico y no inyectan su propio material en el proceso terapéutico al menos que tales acciones sean deliberadas y terapéuticas.

13. Están al tanto de la evidencia científica más actualizada en relación a la persona en particular en términos de tratamiento, problemas y contexto social.

14. Mejoran su práctica clínica (y personal) de manera continua.

Juego y Cognición

¿Qué es jugar? Cualquier actividad que:

Cause satisfacción

Al participar en actividades de juego, la persona se siente bien haciéndolo, incrementando las probabilidades de repetirse.

Sea motivada internamente, y enfocado en el proceso

El juego en su versión más orgánica, es motivado por el deseo interno de la persona de sentir la satisfacción vivida en otros episodios. La diversión se concentra en el proceso, y en menor parte en el producto.

Sea elegida de manera autónoma

La persona cuenta con suficientes opciones de juego en todas sus modalidades, para ocupar su tiempo libre y descansar durante periodos de alta demanda cognitiva.

No sea necesariamente literal

Aunque muchos niños con autismo tienen dificultades para jugar de manera simbólica o imaginaria, esto se vuelve gradualmente más sencillo con práctica e instrucción individualizada.

Tipos de Juego

Juego Solitario, 2 - 2 ½ años de edad

El niño juega por sí sola, en ausencia de cualquier otra persona, sin importar la variedad o complejidad de la rutina de juego.

Juego Paralelo, 2 ½ - 3 ½ años de edad

El niño juega junto a otros niños, aunque no imite o juegue con los mismos juguetes que juegan niños a su alrededor.

Juego de Asociación, 3 ½ - 4 ½ años de edad

El niño juega junto a otros niños imitando movimientos o rutinas, aunque sus acciones de juego no necesariamente interactúan con las del niño que juega a su lado.

Juego Cooperativo, 4 ½ años de edad

Los dos niños juegan al mismo juego, jugando roles iguales o complementarios hacia el mismo fin.

Etapas de Juego

5 meses de edad

Juego con Objetos

Incluye juego exploratorio y juego con objetos

Vocabulario y conocimiento general
Creatividad
Solución de problemas
Ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas

12 meses de edad

Juego Simbólico

Crear realidades alternas al mundo real.

Creatividad
Lenguaje y lectura/escritura
Función ejecutiva
Habilidades de socialización
Entendimiento social
Regulación emocional

12 meses de edad

Juego Físico

Correr, patear, trepar, aventar, atrapar, jalar, empujar.

Desarrollo físico integral del niño(a)
Beneficios cognitivos y académicos

Terapia de Juego

Terapia de Juego

Método(s) de intervención sin estructura o semi-estructurados que se enfocan en mejorar la calidad/complejidad, frecuencia y duración de las interacciones entre el individuo y los que le rodean.

Círculo de Interacción

Periodo de interacción que consiste de una oferta(acción) por parte del terapeuta, seguida de una respuesta/reacción por parte del niño y concluye con la repetición* de tal oferta(acción).

Valor por Asociación

Valor adquirido por cualquier estímulo como resultado de condicionamiento operante o clásico.

Estímulo

Señal táctil, visual, gustativa, olfatoria o auditiva percibida por el individuo.

Refuerzo

Estímulo que *incrementa* la probabilidad de que el comportamiento que le precedió/es simultáneo incremente en frecuencia, duración o intensidad.

Castigo

Estímulo que *disminuye* la probabilidad de que el comportamiento que le precedió/es simultáneo incremente en frecuencia, duración o intensidad.

Límite

Estímulo que indica el término de

Propósito General

La terapia de juego establece conexiones significativas de aprendizaje con estudiantes, pacientes o personas de cualquier edad, condición o nivel de habilidad/desarrollo. Es una herramienta diseñada para adaptarse a los gustos e inclinaciones del individuo, y requiere de flexibilidad y un ritmo de adaptación adecuado por parte del adulto.

Propósitos básicos de la Terapia de Juego:

1. Animar al niño hacer una conexión con el adulto. En el proceso de explorar y descubrir su mundo, uno puede lograr esto al convertirse en la persona más importante para el niño en ese momento.

Para lograr esto, hay que tener cuidado con los siguientes puntos durante los periodos de juego interactivo:

- * Crear un ambiente estéril antes y durante el juego, para enfocar la atención del niño en el adulto en vez de otras distracciones en el cuarto. Sin embargo, el niño puede pedir objetos o actividades que prefiera, siempre y cuando sea a través del instructor.
- * Evite el acceso a juguetes sin ayuda o juego con el instructor.
- * Cuando el niño trata de obtener un juguete u objeto, ayudarle para actuar como medio que facilita obtener tales objetos.
- * No quitarle juguetes al niño, si es necesario por razones de seguridad, avisar de manera verbal antes de retirar el objeto o juguetes de sus manos.
- * Tratar de hacer cada actividad más divertida cuando el adulto está involucrado.
- * Seguir al niño en el juego, es decir, dejar que él o ella dicte los juegos o actividades.
- * Ayudar al niño a hacer lo que quiera hacer.
- * Imitar al niño, con excepción de comportamientos inapropiados o peligrosos.
- * Siempre colocarse frente al niño para permanecer en su campo visual.

un permiso de desplazamiento dentro de un espacio o del transcurso de una actividad en una cantidad de tiempo.

Representación Simbólica

Herramienta utilizada para representar un estímulo utilizando otro estímulo en su lugar.

Juego Imaginario

Juego en el que se ejerce la representación simbólica para proyectar los diferentes elementos críticos de la interacción.

Aprendizaje Social

Aprendizaje que ocurre (condicionamiento operante o clásico) al observar a otros ser recompensados o castigados por ejercer una conducta. *Teoría de la mente.*

2. Abrir las vías de comunicación. Esto sucede cuando el niño aprende a abrir y cerrar círculos de comunicación al participar en interacciones cada vez más complejas.

Los círculos de interacción se pueden lograr de las siguientes maneras:

- * Inicialmente, limitar el lenguaje del adulto y eliminar instrucciones o demandas. Utilizar ruidos llamativos, comentarios y expresiones enfatizadas.
- * Gradualmente introducir nombres de cosas nombrándolas cuando el niño trata de obtenerlas al estirar la mano o mirarlas, sin pedir que el niño produzca las palabras, simplemente que escuche el ejemplo.
- * Después de 8-10 círculos, pedir que el niño produzca palabras, no necesariamente enunciados, después de que el adulto repite la palabra 3 veces. Reforzar las vocalizaciones cuando ocurran, si no ocurren dar al niño el juguete u objeto de cualquier manera, e intentar de nuevo en la siguiente oportunidad.
- * Manejar todas las interacciones como si fueran intencionales, dándoles propósito y significado a todas las acciones del niño.
- * Abundar en el juego, hacer como que uno no entiende o comete errores, hacer lo que el niño pide, y construir sobre lo que hace. Hacer lo que sea necesario para prolongar las interacciones lo más que se pueda.
- * Insistir hasta obtener algún tipo de respuesta por parte del niño.
- * Utilizar juego sensorial/motriz para crear emoción, brincar, cosquillas o columpiar para provocar gusto en el niño, tratar de no sobre-utilizar actividades que calmen o emocionen al niño de más.
- * Utilizar juguetes que utilizan causa y efecto o “trucos de magia” al hacer cosas aparecer y desaparecer.
- * Utilizar juegos infantiles como desaparecer, perseguir al niño, o juegos con las manos.
- * Utilizar gestos, tono de voz y lenguaje corporal para acentuar la emoción en todo lo que se dice y hace.
- * Ayudar al niño a lidiar con el enojo y la frustración al ofrecer alternativas de comunicación o posibles soluciones una vez que el niño se ha calmado.
- * Ayudar al niño a lidiar con la ansiedad utilizando gestos, palabras y solucionando problemas de manera sencilla y práctica.

3. Animar al niño a expresar y utilizar sentimientos e ideas. Esto sucede al animar al niño a actuar escenarios de juego imaginario, donde pueda expresar sus deseos, emociones o necesidades, utilizando cada vez maneras más complejas de comunicarse.

- * Identificar actividades de la vida cotidiana del niño y utilizar objetos o juguetes para actuar dichos escenarios de manera imaginaria.
- * Responder a deseos reales mediante acciones imaginarias.
- * Si el niño utiliza alguna herramienta o juguete, demostrar su uso adecuado.
 - * Si el niño tiene sed, darle jugo o agua imaginario
 - * Si el niño tiene hambre, ir al restaurante o de compras mediante juego imaginario
 - * Si el niño quiere abrir una puerta, utilizar llaves imaginarias para abrirla
- * Utilizar juego imaginario con disfraces, objetos o títeres.
- * Nombrar juguetes, y utilizar figuras o títeres para representar personas que el niño conoce.
- * Darle un significado simbólico al juego, si el niño abre una puerta, imaginar que se encuentran un tesoro, si el niño se sube al sillón, imaginar que están sobre una montaña.
- * Sustituir objetos por otros, por ejemplo, utilizar una cuchara como una vela para soplar al pastel de cumpleaños.
- * Conforme el juego avance, agregar detalles a las rutinas de juego, por ejemplo, a donde vamos en el carro, se nos acaba el dinero, o se nos olvidaron las llaves.
- * Utilizar los pequeños problemas que surgen como oportunidades para demostrar soluciones imaginarias, por ejemplo, si se cae alguien, utilizar las herramientas del doctor de juguete, o herramientas para arreglar el carro de juguete si ya no sirve.
- * Ayudar al niño a demostrar el control de su entorno, al hacer juguetes hablar o que actúen algún escenario en particular.
- * Poner obstáculos en el juego a propósito, o crear un problema urgente para demostrar una solución.

4. Pensamiento lógico. Esto sucede al ayudar al niño a conectar los

pensamientos del niño a un entendimiento lógico de su entorno.

- * Utilizar temas para poner el juego en contexto, actuar escenas familiares en tales contextos, por ejemplo, viajes al supermercado, imaginar que viajan en avión o en carro, etc.
- * Para cada tipo de juego, enfocarse en que objetos adicionales son necesarios para crear un ambiente imaginario.
- * Enfocarse en cómo solucionar problemas, en vez de solucionar los problemas por el niño. Ayudar al niño a buscar y encontrar soluciones lógicas.
- * Durante el juego, utilizar un tono de voz consistente con la situación, actuar llorar cuando uno se lastima, hablar de manera enfática al estar contento, o con suspenso si se actúa como un personaje misterioso, utilizar tonos fuertes cuando se actúa como si se estuviera enojado.
- * Actuar eventos que han causado emociones negativas como separación, enojo, miedo y celos para ayudar al niño a procesar dichas situaciones.

Propósitos Secundarios de la Terapia de Juego

- 1.** Establecer límites en el medio ambiente
- 2.** Enseñar reglas y parámetros de conducta (conducta vs. contexto, conducta vs. persona)
- 3.** Enseñar consecuencias a actividades o acciones de la vida cotidiana
- 4.** Establecer plataformas para la discusión de habilidades sociales intermedias o avanzadas

El Círculo de Interacción

Círculo de Interacción

1) Acción > 2) Aceptación > 3) Repetición

ó

2) Acción > 2) Negación > 3) Interrupción

Reglas

- * Comenzar cada sesión con un número mínimo específico de círculos de interacción..
- * 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

Posibles Soluciones

Evita al adulto

Insistir al perseguir al niño
 Tratar como si fuera intencional
 Proveer ayuda visual (apuntar con el dedo)
 Obstruir mediante juego
 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

Actúa una conducta de manera repetitiva

Pedir un turno
 Unirse al niño o “pedirle ayuda”
 Unirse al “juego” de manera interactiva

Rechaza o se rehúsa

Proveer otras alternativas de juego
 Expandir el juego
 Demostrar otras opciones

Demuestra ansiedad o miedo

Demostrar una solución al problema

Demuestra conductas inapropiadas

Establecer límites de seguridad
 Recompensar o reforzar al niño en la ausencia de comportamientos inapropiados
 Ejercer protocolos de modificación de conducta

Autoestimulación y Juego

Estereotipia

Repetición de movimientos, estímulos visuales o auditivos. También se conoce como auto-estimulación.

Comportamiento Patológico

Patrón de conducta que interfiere con la capacidad del individuo de relacionarse con su entorno o atrae atención negativa a la persona.

Comportamientos Repetitivos, Estereotipados y Restrictivos

Con frecuencia personas con autismo reportan llevar a cabo patrones de auto-estimulación por razones como:

- Me hace sentir bien.
- Me calma.
- Me realinea con el mundo.
- Me ayuda a ignorar mi sobrecarga sensorial.
- Es como proceso mi estrés y frustración.

Estos comportamientos sólo requieren trabajo terapéutico cuando se determinan como patológicos. Se deben de tratar con los mismos lineamientos de ética con los que se trata cualquier actividad u objeto preferido por la persona.

Por lo tanto, podríamos decir lo mismo acerca de ciertos comportamientos en la población en general:

Autoestimulación típica	Autoestimulación atípica
<ul style="list-style-type: none"> ● Jugar con el cabello ● Morderse las uñas ● Mascar chicle ● Escuchar música ● Pasear en auto ● Platicar 	<ul style="list-style-type: none"> ● Aleteo de las manos ● Girar repetidamente ● Correr de un lado a otro sin motivo aparente ● Ver las cosas de reojo ● Fijación con movimientos específicos (rotativos, verticales, horizontales) ● Fijación con temas de conversación específicos

Los comportamientos de autoestimulación no solo deben ser permitidos en ambientes seguros y controlados. Aquellos que interrumpen el funcionamiento plano de la persona pueden ser limitados en base a:

- Donde ocurren
- Cuando ocurren
- Con qué materiales u objetos se puede llevar a cabo
- Con qué personas se puede llevar a cabo

Problema 1

Escenario: El niño sólo juega con un libro al mover las páginas de manera repetitiva. No pone atención a la gente alrededor de él. A veces reacciona cuando alguien se sienta junto a él, pero sólo hace contacto visual con su mamá.

¿Cuál es el problema?

¿Cuáles son las posibles causas?

¿Cómo se puede asociar la relación positiva que tiene con su mamá con el instructor?

¿Cómo se le puede explicar esta solución a los padres de familia?

Problema 2

Escenario: Al presentarse a la casa del niño, su mamá apaga la televisión y el niño llora, grita y se va a su cuarto, evitando al instructor.

¿Cuál es el problema?

¿Cuáles son las posibles causas?

¿Cómo se puede prevenir este problema?

¿Cómo se puede lograr que el niño tenga una reacción positiva cuando llega el instructor a su casa?

¿Cómo se le puede explicar esta solución a los padres de familia?

Problema 3

Escenario: El niño se acuesta y escucha un juguete electrónico cuando está solo. Si alguien se presenta le gusta que le canten las canciones, sin embargo, no tolera otras actividades y por lo regular se regresa a jugar con su juguete electrónico si hay dos o más personas en el cuarto.

¿Cuál es el problema?

¿Cuáles son las posibles causas?

¿Cómo se puede introducir al niño de manera gradual a nuevos ambientes y actividades?

¿Cómo se le puede explicar esta solución a los padres de familia?

Problema 4

Escenario: El instructor ha intentado varios tipos de juego, pero el niño no se muestra interesado. El niño no se muestra temeroso pero simplemente se aleja cada vez que el instructor se acerca.

¿Cuál es el problema?

¿Cuáles son las posibles causas?

¿Cómo se puede presentar al instructor de una manera positiva en la vida del niño?

¿Cómo se le puede explicar esta solución a los padres de familia?



Certificación para Instructores ETP

UNIDAD 3

Herramientas y Principios de Modificación de Conducta

Patrones Conductuales Patológicos

Conducta Apropriadada

Conducta productiva para el individuo en su actual forma de acuerdo al contexto en cuestión.

Conducta Inapropiada

Conducta contraproducente para el individuo de acuerdo al contexto en cuestión.

Agresión y autoagresión

Común en personas con autismo en un rango de prevalencia de 49% a 68%. El autismo no ocasiona por sí solo comportamientos agresivos, sino el proceso de información, así como los procesos biológicos alterados de una persona son los que pueden ocasionarlos.

Posibles Causas

Ligados con altos niveles de dopamina, la autoagresión puede ser producto de factores bioquímicos, desórdenes epilépticos y genéticos, euforia, dolor, integración sensorial y frustración.

Posibles Funciones

comunicación, atención, obtener lo deseado o rechaza or indeseado, evasión.

Auto estimulación

Posibles Causas

Son comportamientos que ocasionan placer en el individuo, y pueden desatarse como mecanismos para lidiar con frustración y tristeza, demostrar gusto o satisfacción o simplemente pasar el tiempo libre.

Posibles Funciones

Entretenimiento, puente de interacción con los que le rodean, ventilación de niveles de estrés y ansiedad.

Evasión Pasiva y Activa

Posibles Causas

Patrones asociados con aburrimiento y ocio, falta de estructura pedagógica y cotidiana, falta de intervención regular y apropiada, falta de puentes de comunicación y juego entre la persona y los que le rodean, así como asociaciones negativas con situaciones de demanda o estructura.

Posibles Funciones

Evitar llevar a cabo actividades o acciones específicas, atención, comunicación o posible rutina de juego.

La Intervención Conductual

Intervención Conductual

Lo que sucede justo antes de la conducta,

Evidencia Científica

Estudio o grupo de estudios que investigan el efecto de una o más variables en un fenómeno observable.

Evidencia Científica

El uso de cualquier herramienta terapéutica requiere del respaldo de la investigación científica de sus procedimientos y aplicaciones. El Instructor ETP se mantiene al tanto de los resultados de las últimas investigaciones pertinentes a su campo de estudio.

Estudios recientes de la eficacia de intervenciones conductuales revelan la eficacia de cinco diferentes tipos de intervención conductual en personas con autismo (Dawson & Brunner, 2011):

- La intervención intensiva conductual en la edad temprana puede producir avances significativos en habilidades cognitivas y lingüísticas. “Intenso” se define como entre 25 y 40 horas por semana de terapia por un periodo de 2 años.
- Intervenciones conductuales más enfocadas y breves pueden mejorar la comunicación social en niños pequeños. Aquí los beneficios se observan cuanto las intervenciones son administradas por un mínimo de 6 meses.
- Intervención temprana administrada por partes de familia pueden mejorar la calidad de las interacciones con el niño. Sin embargo, las investigaciones en ésta área son relativamente nuevas. Se necesitan más estudios para determinar los resultados las terapias llevadas a cabo por padres.
- Programas grupales diseñados para mejorar el uso de habilidades sociales benefician de manera observable a niños y adolescentes con autismo.
- La terapia conductual puede reducir ansiedad y agresión en niños y adolescentes con autismo. La intervención cognitiva-conductual, combinada con habilitación social es más efectiva para individuos de alto funcionamiento, mientras que la desensibilización sistemática es más efectiva para aquellos con obstáculos intelectuales significativos.

Lo que la Intervención Conductual NO es

- Un método utilizado estrictamente para “cambiar” “malas” conductas.
- Medio por el cual siempre se puede prevenir que alguien se porte “mal”.
- Un sistema de castigos y premios.
- Algo misterioso que sólo un terapeuta calificado puede ejercer.
- Un sistema estático que aplica a todos los afectados con conductas similares.

Lo que la Intervención Conductual es

- Un sistema de análisis de todo tipo de conducta que toma en cuenta todas las variables en juego (contexto, condición, severidad, frecuencia, intensidad, duración, etc).
- Una manera de enseñar comportamientos para adaptación social por medio del ejemplo e instrucción directa.
- Un sistema complejo que toma en cuenta los sistemas **artificiales** y **naturales** de **castigos** y **refuerzos**.
- Un estilo de vida que **cualquier persona** puede adoptar.
- Un sistema individual y cambiante.

Por lo Tanto...

- La responsabilidad del sistema conductual recae **sobre el adulto**.
- La responsabilidad de encontrar la calma recae **sobre el niño(a)**.
- Los principios conductuales existen alrededor de nosotros en todo momento, sean o no analizados.
- La calidad de la intervención conductual es un producto de **la relación** entre el adulto y el individuo en cuestión

Centro de Control

Regulación emocional y centro de control

Se basa en la teoría de centro de control. Tiene repercusiones en el desarrollo a mediano y largo plazo del individuo.

Principios del centro de control:

- Un evento que es percibido como reforzante por dos personas, puede ser percibido y las reacciones al mismo pueden ser diferentes, por las mismas personas.
- La consistencia minimiza la sensación de que una consecuencia es por “suerte”, es decir, si el mismo comportamiento siempre tiene el mismo resultado, el individuo es más dado a atribuir las consecuencias a su conducta.
- El individuo solitario tiene tendencias más claras a sentirse sin poder para cambiar sus circunstancias, se siente como una elemento pequeño en un sistema muy grande sin control sobre tal sistema.
- Cuando el individuo no siente que su comportamiento ocasionó el resultado, se crea un lazo entre el comportamiento y tal resultado, cuando el individuo no cree que su comportamiento tuvo mucho que ver, el lazo entre su conducta y el evento es más débil.
- El lazo se crea sólo si el comportamiento es inmediatamente seguido por el resultado.

Conducta > Consecuencia

“Me castigaron por lo que hice”

Conducta > Enojo > Consecuencia

“Me castigaron porque se enojaron”

Personas con un centro de control externo:

- culpan a influencias externas por las consecuencias de sus actos
- atribuyen sus éxitos a la suerte
- no creen que pueden cambiar sus condiciones por sí mismos
- sentimientos de impotencia frente a circunstancias difíciles

Personas con un centro de control interno:

- tienen más inclinaciones a ser responsables por sus acciones
- tienden a ser menos influenciados por las opiniones de otras personas
- tienden a obtener mejores resultados en tareas en las cuales se espera que trabajen a su propio paso
- por lo regular tienen un auto imagen de autosuficiencia
- trabajan duro por las cosas que quieren
- sienten confianza en sí mismos frente a circunstancias difíciles
- tienden a ser físicamente más saludables
- reportan ser más felices y más independientes
- obtienen más éxito en ambientes laborales

Por lo Tanto...

- La auto-regulación se ejerce >demuestra>enseña
- El nivel de involucramiento emocional del terapeuta indica el alto común denominador del medio ambiente en cuestión (es necesario establecer un estándar emocional y conductual)
- No todos los adultos son conductistas, pero todos podemos aprender a entender principios básicos de conducta
- Las raíces de cada conducta varían de persona a persona, y de situación a situación
- En la mayoría de los casos, la raíz de la conducta no lleva al adulto a una solución de largo plazo
- El regaño puede ser tan reforzante como el aplauso
- En la mayoría de las ocasiones, un impedimento neurológico puede impedir que el ser humano aprenda reglas sociales de una manera “típica”
- Existen herramientas y procedimientos comprobados científicamente que pueden ayudar a personas con diferentes discapacidades a entender y navegar su mundo en la ausencia de comportamientos inapropiados
- El análisis conductual requiere de objetividad y paciencia

Principios de Modificación de Conducta

Antecedente

Lo que sucede justo antes de la conducta,

Comportamiento

La conducta en cuestión.

Consecuencia

Lo que sucede inmediatamente después de la conducta.

Intervención cognitiva-conductual

Serie de herramientas conductuales diseñada para enseñar la teoría y razonamiento detrás de ciertos parámetros de conducta, para ver su reflejo en la función conductual del individuo.

Teoría de la mente

Habilidad de cualquier individuo de percibir una situación desde diferentes puntos de vista.

Moldeo Reforzamiento de versiones gradualmente diferentes de un comportamiento.

Soluciones vas

Medidas de intervención o modificación del contexto para reducir la frecuencia, duración o intensidad de episodios conductuales. Tales modificaciones ocurren **antes** de los episodios o comportamientos de interés

Soluciones reactivas

Medidas de contingencia, intervención o modificación del contexto para prevenir la incidencia del comportamiento en cuestión en base a las acciones del episodio actual.

Modelo de Análisis

Antecedente > Comportamiento > Consecuencia

- * Debe analizarse en el orden presente, en función al tiempo y a ninguna otra variable.
 - * El antecedente y la consecuencia pueden ser ambientales o por parte de una persona, de manera incidental o deliberada.
 - * Las consecuencias pueden convertirse en refuerzo o consecuencia en función a otras variables.
- Conductas apropiadas/inapropiadas vs. conductas buenas/malas
 - Objetividad como herramienta del método científico
 - Condicionamiento Operante vs. Condicionamiento Clásico
 - La auto-regulación se ejerce > demuestra > enseña
 - El nivel de involucramiento emocional del terapeuta indica el alto común denominador del medio ambiente en cuestión (es necesario establecer un estándar emocional y conductual)
 - Las raíces de cada conducta varían de persona a persona, y de situación a situación
 - * El la mayoría de los casos, la raíz de la conducta no lleva al adulto a una solución de largo plazo
 - * El regaño puede ser tan reforzante como el aplauso
 - * En la mayoría de las ocasiones, un impedimento neurológico puede impedir que el ser humano aprenda reglas sociales de una manera "típica"
 - * Existen herramientas y procedimientos comprobados científicamente que pueden ayudar a personas con diferentes discapacidades a entender y navegar su mundo en la ausencia de comportamientos inapropiados
 - * El análisis conductual requiere de objetividad y paciencia
 - El instructor ETP se convierte en un centro de información que procesa variables y soluciones en base a:
 - * El contexto

Condicionamiento Clásico

El condicionamiento clásico involucra comportamientos que se forman al combinarse dos estímulos. (Pavlov)

Condicionamiento Operante

Aunque es similar al condicionamiento clásico, el condicionamiento operante difiere en que es el proceso de alcanzar un comportamiento deseado o una respuesta a través del uso de recompensa y castigo. (Skinner)

- * Las personas involucradas
 - * El medio ambiente en cuestión
 - * La frecuencia o severidad de las conductas en cuestión
 - * El ambiente cultural
 - * El lenguaje o cualquier otra diferencia que pueda alterar los mensajes o intentos de comunicación
 - * Estrategias que se han utilizado o se siguen utilizando para trabajar conductas similares
- El uso de estrategias avanzadas de modificación de conducta incluye observación y proceso de todas las variables relevantes al individuo, así como la habilidad de interpretar tal información, y traducir tal resultado al equipo de intervención de una manera clínicamente eficaz. El instructor ETP es capaz de manejar incidentes conductuales utilizando estrategias y procedimientos específicos, así como analizar el resultado de tales episodios y las implicaciones que estos puedan tener en el plan de tratamiento a corto, mediano y largo plazo.
- El uso fluido y flexible de diferentes perspectivas en base a una situación conductual es básico y un requisito necesario para trabajar en el nivel avanzado de manejo de conductas.
- El instructor ETP entiende y ejerce mecanismos de autorregulación adecuados de manera consistente, mostrando mediante el ejemplo a el cliente y familia la importancia y la posibilidad de establecer un estándar de autorregulación mediante un buen modelo a seguir.
- La autorregulación es una habilidad con grados variables de dificultad al ser obtenida y desarrollada por diferentes individuos. Es una habilidad que toda persona desarrolla mediante el aprendizaje social y el sistema básico de castigos y recompensas. El cuadro patológico se desarrolla cuando existe una capacidad disminuida del individuo de ejercer la autorregulación durante periodos de estimulación en exceso o en falta.
- El instructor ETP entiende y sabe explicar a padres de familia y otros educadores y profesionales los mecanismos de autorregulación de algún cliente en cuestión, y sabe utilizar esta información para gradualmente incrementar las capacidades de autorregulación de tal individuo.
- Todos los miembros de la comunidad, incluyendo familiares y otros educadores, frecuentemente necesitan educación, orientación y ánimo al trabajar con conductas inadecuadas en diferentes esquemas. Ya que la educación práctica en cuanto al

manejo de situaciones conductuales difíciles es escasa, es parte de nuestro trabajo concientizar a los que rodean al individuo de las maneras más eficientes y sanas de dirigirse ante situaciones conductuales difíciles.

Reforzamiento

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.

Estímulo

Unidad de información sensorial recibida por un individuo.

Positivo

Agregar un estímulo.

Negativo

Quitar un estímulo.

Principios de reforzamiento

	Reforzamiento	Castigo
Positivo	Agregar un estímulo para incrementar la frecuencia, intensidad o duración de una conducta.	Agregar un estímulo para disminuir la frecuencia, intensidad o duración de una conducta.
Negativo	Quitar un estímulo para incrementar la frecuencia, intensidad o duración de una conducta.	Quitar un estímulo para disminuir la frecuencia, intensidad o duración de una conducta.

Los reforzadores

1. Los reforzadores son cambiantes
2. El inventario de refuerzos debe incluir por lo menos 7 refuerzos disponibles
3. Para mayor eficacia, los refuerzos no deben ser otorgados fuera de las sesiones de terapia
4. Si se utilizan reforzadores comestibles, se debe autorizar y el protocolo debe ser especificado por el supervisor clínico y el padre de familia
5. Los reforzadores secundarios/sociales por lo general son los más potentes, y según las investigaciones, los que producen resultados más duraderos

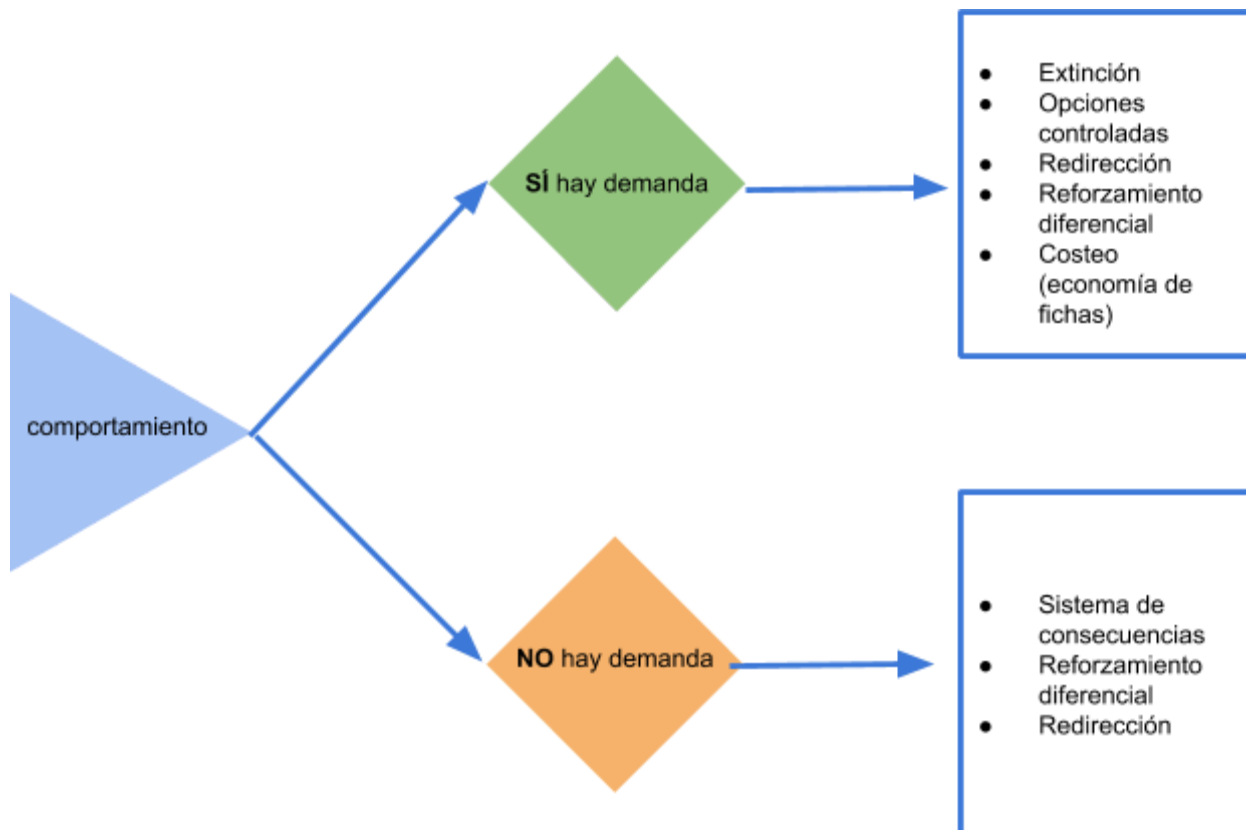
Método de reforzamiento

1. El refuerzo por definición ocurre **después** de la **conducta**.
2. Si ocurre algún comportamiento, de cualquier tipo, después de la conducta deseada, será reforzado con la misma o mayor intensidad si el refuerzo sucede después de tal comportamiento.
3. Los refuerzos primarios/comestibles se deben administrar en porciones pequeñas ($\frac{1}{2}$ o $\frac{1}{4}$ de un comestible)
4. Los refuerzos no comestibles y secundarios, tales como videos, juguetes u otros

tangibles deben ser otorgados por cortos periodos de tiempo.
 5. Administración del refuerzo no debe interferir con la administración de la siguiente instrucción

Procedimiento

Diagrama de Uso de Herramientas Conductuales



Herramientas, Procedimientos y Errores Comunes

Extinción

Proceso mediante el cual se extrae la función de una conducta.

Brote de Extinción

Incremento repentino en intensidad y duración de una conducta en base a un cambio en la respuesta anteriormente recibida.

Opciones Controladas

Proceso mediante el cual se establecen series opciones y límites específicos para ayudar al individuo a elegir opciones conductual y emocionalmente constructivas.

Dieta Sensorial

Horario regular de manipulación de material diseñado para controlar la cantidad de información sensorial alimentada al individuo. Ya que muchas conductas inadecuadas tienen raíz sensorial, es necesario desarrollar una solución conductual que incluya tal componente.

Sistemas de Consecuencias

Procedimientos de contingencia para la reacción uniforme y controlada a comportamientos en específico para aumentar o disminuir su intensidad, frecuencia o duración.

Modificación del medio ambiente

Ya que muchos gatillos de conductas inadecuadas son incidentales o producto del medio ambiente, el medio ambiente se convierte en una de las variables más importantes durante el manejo de cualquier tipo de conducta.

Al modificar el medio ambiente, el instructor ETP considera:

- Las personas en proximidad al individuo
- El estado anímico de tales personas, así como su reacción conductual
- El nivel y calidad de interacción de tales personas con el individuo
- La calidad de estímulo sensorial que el individuo recibe en el contexto en cuestión
- Las limitantes de tiempo presentes durante el episodio
- El nivel de conocimiento de padres o instructores presentes acerca de estrategias conductuales a seguir
- La presencia/posición de objetos o estímulos preferidos/adversos en referencia al individuo

Preparación de personal

Antes de comenzar a implementar herramientas de intervención conductual, a la mejor de sus posibilidades durante el transcurso de un episodio, el instructor ETP asegura que:

- Las personas involucradas tengan conocimiento del razonamiento clínico detrás de la solución.
- Los instructores o familiares estén de acuerdo y entiendan la solución conductual, ya que esto facilitará su implementación en ambientes naturales como casa y escuela.
- Cuando sea posible y apropiado las personas en fase de entrenamiento tengan la oportunidad de manejar conductas bajo la supervisión y guía de un instructor ETP.

Errores comunes en el manejo de conductas:

- 1) Falta de entrenamiento
- 2) Falta de conocimiento profundo de las razones y mecanismos de intervención conductual
- 3) Simplemente percibir comportamientos como “buenos” o “malos”, agregando subjetividad, posiblemente contaminando el procedimiento/uso de tales consecuencias

Puntos importantes:

- Los padres son los “programadores ambientales” más importantes en la vida del niño.
- No siempre existe una relación entre la mejoría del niño y la satisfacción de la familia, esto depende del nivel de entendimiento de la familia acerca de las estrategias que utilizan.
- Los efectos de la intervención conductual en las creencias y convicciones de las personas involucradas son importantes ya que dictan con qué tono y consistencia la familia implementará tal intervención.

Sistemas de Consecuencias

Consecuencia

Lo que sucede inmediatamente después de una conducta

Sistema de consecuencias

Plan de implementación de consecuencias después de algún comportamiento en específico.

Para todo tipo de conductas

Aunque el enfoque del adulto con frecuencia recae sobre conductas inapropiadas o indeseables, se debe ejercer conciencia sobre la atención del adulto en todo tipo de conductas. Una relación terapéutica consiste en un balance sano entre momentos de retroalimentación constructiva o inclusive obstructiva y momentos de retroalimentación reforzante.

El castigo enseña lo que el niño no debe hacer, no lo que el niño debe hacer. Por eso es necesario que al implementar cualquier sistema de consecuencias, el adulto planee el comportamiento alterno a enseñar y reforzar.

Al modificar el medio ambiente, el instructor ETP considera:

- Las personas en proximidad al individuo
- El estado anímico de tales personas, así como su reacción conductual
- El nivel y calidad de interacción de tales personas con el individuo
- La calidad de estímulo sensorial que el individuo recibe en el contexto en cuestión
- Las limitantes de tiempo presentes durante el episodio
- El nivel de conocimiento de padres o instructores presentes acerca de estrategias conductuales a seguir
- La presencia/posición de objetos o estímulos preferidos/adversos en referencia al individuo

Puntos importantes

El concepto de castigo es subjetivo, es decir, depende de la percepción de la persona que lo recibe, que sea percibido como algo adverso, ya sea:

- algo bueno que se quita (castigo negativo)
- algo malo que se agrega (castigo positivo)

El “tiempo fuera” es un ejemplo de una estrategia común que puede funcionar, pero frecuentemente no funciona, un sistema mediante el cual se elimina el acceso a objetos o actividades reforzantes por un tiempo determinado:

- 1) solo funciona si la conducta ha sido reforzada socialmente, ya que el “tiempo fuera” elimina el refuerzo social (castigo negativo) para reducir la frecuencia de la conducta en cuestión
- 2) en todos los ambientes, debe ser implementado con supervisión durante todo el episodio, sobre todo en ambientes grupales
- 3) Es diferente a “ignorar”
- 4) Puede ser de exclusión o inclusión

Procedimiento a seguir una vez que se ha elegido un sistema de consecuencias:

1) Diseñar plan de acción

- ¿Existe una demanda? verificar que no se refuerze la conducta por medio del escape
- El resultado final solo se puede medir a largo plazo, pero si hay ciertos indicadores instantáneos
- Preparar los materiales y asegurarse de tener los controles ambientales apropiados
- Entrenar a todos los adultos involucrados en la implementación del sistema

2) Implementar

- Mantenerse en constante comunicación con otros miembros del equipo
- Eliminar el uso de comunicación emocional al administrar consecuencias
- El lazo entre la conducta y el resultado se nubla, y se intercambia por la emoción del adulto, evitando establecer un patrón de orientación interna de centro de control

3) Evaluar

- Recolectar datos en un cuadro de conducta (por ejemplo, antecedente-comportamiento-consecuencia, bitácora compartida)
- Establecer criterios para éxito o re-evaluación de estrategias

4) **Modificar/ re-diseñar**

- Hacer modificaciones en el ambiente, personas, secuencias, o la consecuencia específica en sí
- Asegurarse de que el equipo terapéutico se mantenga al tanto por medio de un sistema de comunicación central (¿bitácora grupal?)

Plan de acción en caso de que el sistema de consecuencias no funcione como planeado:

- Antes de hacer modificaciones, evaluar la capacidad de los adultos involucrados para implementar tal sistema
- solo modificar el sistema de consecuencias si todos los adultos involucrados están de acuerdo y entienden las modificaciones
- evaluar sistemas reales vs. sistemas ideales
- comprender que la mayoría de los problemas al implementar una solución surgen de la falta de entendimiento por parte del adulto, y faltas en consistencia de implementación



Certificación para Instructores ETP

UNIDAD 4

Planes de Terapia de Lenguaje para Personas con Autismo

Comunicación

Comunicación

La comunicación funcional es aquella que permite a al individuo comunicar ideas y sentimientos en frecuencias y contextos naturales.

Comunicación

La comunicación efectiva ocurre cuando el individuo puede expresarse sin recurrir a métodos incompatibles de comunicación, y sin que la calidad del mensaje sea alterada para el receptor.

Las etapas del desarrollo del lenguaje incluyen:

- | | |
|---------------|-------------------------------------|
| - nacimiento | llanto |
| - 1-2 meses | vocalización no diferenciada |
| - 6 meses | balbuceo |
| - 8-12 meses | gestos y comprensión de palabras |
| - 13 meses | primeras palabras |
| - 18 meses | rápido crecimiento de vocabulario |
| - 18-24 meses | comprensión de frases de 2 palabras |

- **Dr. Marianella Casasola**, Universidad de Cornell

Desorden de comunicación

“Impedimento en la habilidad de recibir, enviar, procesar y comprender conceptos de sistemas verbales, no verbales y gráficos. Un desorden de comunicación puede ser evidente en el proceso de audición, lenguaje y/o habla. Un desorden de comunicación puede tener un rango de severidad desde ligero hasta profundo, puede ser producto del desarrollo natural o adquirido. Cada individuo puede demostrar uno o una combinación de desórdenes de comunicación. Un desorden de comunicación puede resultar en una discapacidad primaria o puede ser secundaria a otras discapacidades.”

- Asociación Americana de Habla, Lenguaje y Audición

Autismo y Lenguaje

Afasia

Pérdida total o parcial de la capacidad de hablar como consecuencia de una lesión ocurrida en las zonas del cerebro destinadas al lenguaje. Se trata de una falla en los centros del lenguaje del cerebro que impide o disminuye la habilidad para hacerse entender mediante la palabra hablada, la escritura o los signos. Sin embargo, el afectado conserva la inteligencia y los órganos fonatorios.

Plasticidad Neuronal

Capacidad que tienen las células que conforman el sistema nervioso para reconstituirse de forma anatómica y funcional, después de ciertas patologías, enfermedades o incluso traumatismos.

Lenguaje Receptivo

Sistema de símbolos auditivos, visuales o táctiles que el individuo identifica al ser presentados.

Lenguaje Expresivo

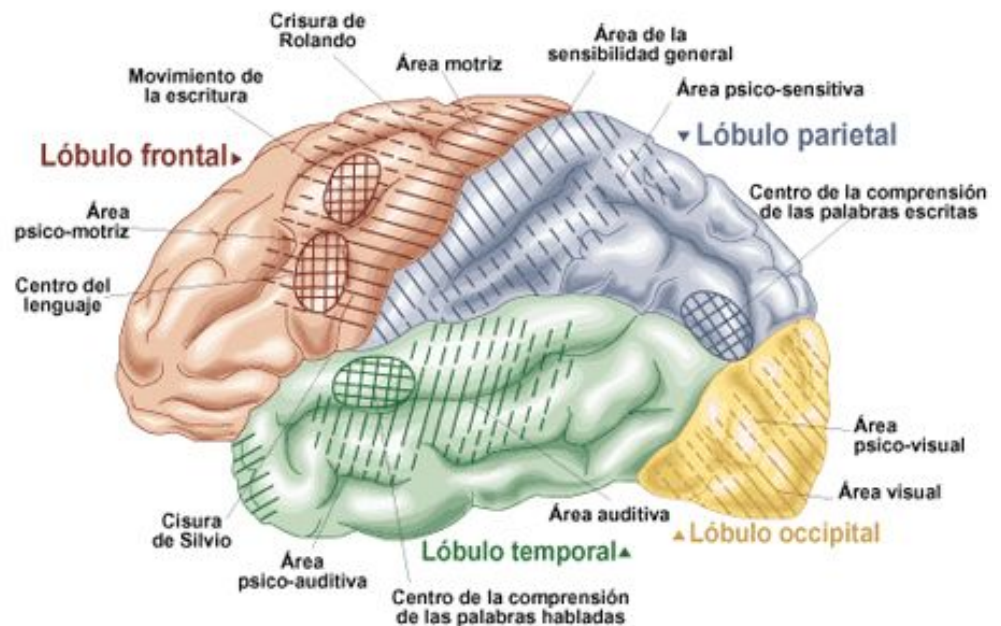
Sistema de símbolos auditivos, visuales o táctiles que el individuo produce para expresar sentimientos e ideas.

Autismo y Lenguaje

Durante los primeros meses de edad, existe evidencia de que el cerebro del niño con autismo tiene patrones de desarrollo y uso diferentes a los de la persona neurotípica. El Instructor ETP y familia/equipo terapéutico deben conocer el desarrollo del lenguaje del niño neurotípico, mientras se mantienen abiertos a la interpretación del comportamiento de la persona en cuestión.

Activación del cerebro a los 6 meses de edad predice el desarrollo del lenguaje años después.

- **Infant Neural Sensitivity to Dynamic Eye Gaze is Associated with later Emerging Autism**, Current Biology



En el tratamiento de desórdenes del desarrollo, la terapia busca encontrar la mejor manera de diseñar actividades que presenten el material seleccionado de la manera óptima para ser absorbido por la persona en cuestión.

La noción de estilos de aprendizaje no está científicamente respaldada o comprobada. El formato de presentación tiene que ser diseñado en base a el material, no en el individuo.

- **Ben Ambridge**, Universidad de Liverpool

Los niños aprenden a imitar estructuras en particular, y la generalizan una vez que ha sido dominada.

- **Sethuraman, N. y Goodman, J.**, Universidad de Missouri

- Programación de frases (yo veo, yo tengo)
- Programación de peticiones (yo quiero)

Los niños primero generalizan los verbos que escuchan con pronombres que con sustantivos.

- **Childers & Tomasello, 2001**

- Programación de Comprensión (instrucciones, identificación de acciones)
 - Programación de léxico (verbos, pronombres)

Integración Sensorial y el Desarrollo del Lenguaje en el Autismo

La integración sensorial en el proceso de adquisición de lenguaje juega un papel crucial. Ya que las relaciones entre palabras y su significado es establecida por medio del mecanismo de condicionamiento clásico, es afectada por la definición de “mismo tiempo” del cerebro de la persona.

En el autismo, la ventana de tiempo para relacionar señales es más amplia, lo que significa que el cerebro integra eventos que sucedieron con 500 milisegundos de separación.

Neurotípico



Autismo



- **Journal of Neuroscience**

Contexto

Todas los estímulos o categorías de estímulos que influyen en cualquiera de las partes del proceso de comunicación. Pueden incluir lengua, cultura, estado físico, lugar, personas presentes, historial de desarrollo e historial familiar.

Autismo y Habla

Habla

Uno de múltiples métodos de comunicación expresiva que la persona utiliza para expresar ideas o pensamientos, o evidenciar el proceso de información receptiva.

Fonema

Unidad fonológica mínima que, en un sistema lingüístico, puede oponerse a otra unidad en contraste de sentido.

Proceso Fonológico

Patrón de producción de sonidos que cae fuera del desarrollo típico del habla.

Articulación

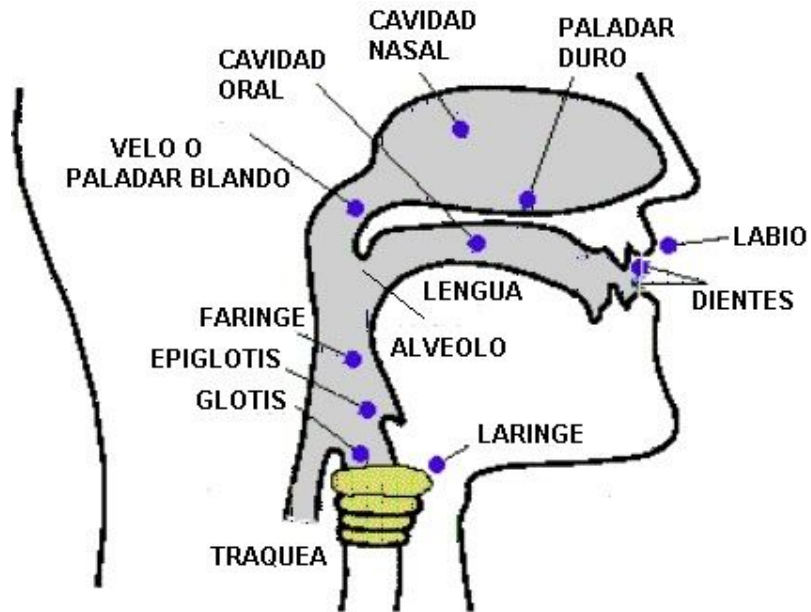
Proceso mecánico oral utilizado al producir fonemas.

Desorden de Articulación

Causado por el funcionamiento patológico del mecanismo oral al distorsionar fonemas de manera consistente.

Desorden Fonológico

Causado por la presencia de uno o múltiples procesos fonológicos, resultando en la comprensión significativamente disminuida de mensajes que emite el individuo.



Habla

El siguiente cuadro marca los periodos de adquisición típicos para fonemas dentro del idioma español:

fonemas	edad
/m/, /n/, /ñ/, /p/, /k/, /f/, /y/, /l/, /t/, /c/, /ua/, /ue/.	3 años
/b/, /g/, /r/, /bl/, /pl/, /ie/	4 años
/fl/, /kl/, /br/, /gr/, /gr/, /au/, /ei/	5 años
/rr/, /s/, /x/, /d/, /g/, /fr/, /pr/, /tr/, /dr/, /eo/	6 años

Métodos Alternos de Comunicación

Sistema de Comunicación de Alta Tecnología

Sistema de símbolos que hace uso de herramientas electrónicas como tabletas, tableros de comunicación y teléfonos.

Sistema de Comunicación de Baja Tecnología

Sistema de símbolos que no requiere el uso de herramientas electrónicas..

Alta Tecnología

Los sistemas de comunicación de alta tecnología pueden incluir, pero no se limitan

A:

- Uso de tablero de comunicación
- Uso de software en tableta o teléfono

Baja Tecnología

Los sistemas de comunicación de baja tecnología pueden incluir, pero no se limitan a:

- Lenguaje de señas
- Horarios táctiles o visuales
- Lectura y Escritura
- Gestos
- Tableros de selección múltiple
- Sistema portátil de símbolos visuales

La determinación y recomendación de la necesidad de un sistema alternativo de comunicación incluye como criterio:

- La necesidad de su introducción como método alternativo
- La viabilidad de la construcción, modificación y uso del sistema
- La viabilidad de su uso independiente
- Cuando aplica, el plan para estimular la producción del habla por medio del uso del sistema alternativo
- El contexto familiar, académico y comunitario

El Método Terapéutico

Campo Visual

Definición de espacio y materiales para la implementación de un programa o actividad estructurada.

Ritmo Terapéutico

Número de interacciones sobre cantidad de tiempo, que al ser ajustado tiene un efecto visible en la calidad de las respuestas del individuo.

Percepción Auditiva

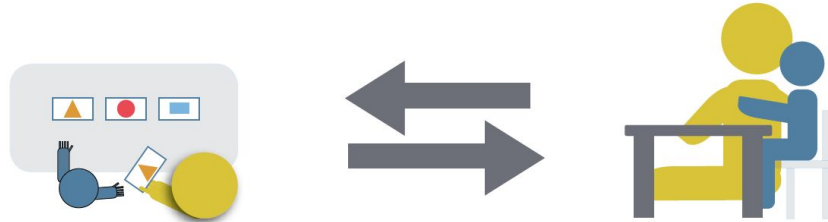
Discriminación de estímulos auditivos con complejidad gradualmente en aumento.

Integración Visual

Discriminación de estímulos visuales de complejidad gradualmente más abstracta.

Entrenamiento Visual

El entrenamiento visual presenta objetos frente al niño (por lo regular 3) de los cuales el niño tiene que identificar uno visualmente, al recibir el ejemplo correspondiente.



Procedimiento

1

El instructor dice: “pon con el mismo”, “pon con igual” o algún otro comando oral que permanece igual no importa el material presentado (el comando auditivo no tiene relevancia ya que la fuente de información son los objetos o fotografías en sí, ya que nos estamos enfocando en el uso de los ojos).

2

Cómo responde el niño: el niño coloca el objeto o tarjeta con el ejemplar correspondiente

3

Cómo se facilita la respuesta correcta: incrementar la distancia entre los objetos y el niño, apuntar con el dedo, ayuda física.

Orden de tareas de percepción visual: _____

1 objetos reales > objetos reales

2 fotografías > fotografías

3 fotografías de objetos > objetos reales

4 objetos reales > fotografías de objetos reales

5 colores > colores

6 dibujos/color > dibujos/color

7 dibujos/blanco y negro > dibujos/blanco y negro

8 figuras > figuras

9 letras mayúsculas > letras mayúsculas

10 letras minúsculas > letras minúsculas

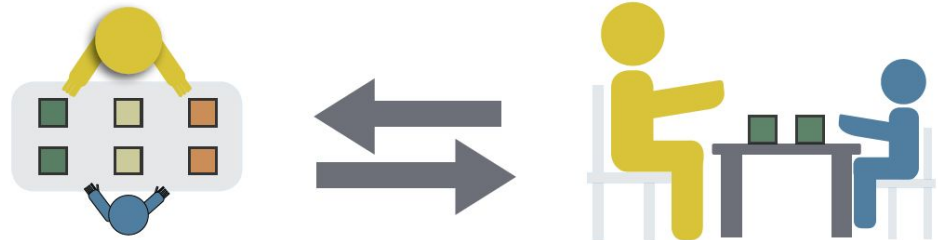
11 letras mayúsculas > letras minúsculas

12 palabras > palabras

13 palabras > fotografías

Entrenamiento Auditivo

El entrenamiento auditivo consiste de ejercicios en los que el niño tiene que poco a poco identificar la diferencia entre sonidos.



Procedimiento

1

El instructor produce un sonido por medio de su voz o del objeto correspondiente.

2

Cómo responde el niño: el niño apunta al objeto correspondiente, lo entrega al instructor, o de alguna manera lo identifica.

3

Cómo se facilita la respuesta correcta: incrementar la distancia entre los objetos y el niño, apuntar con el dedo, ayuda física.

Orden de tareas de percepción auditiva: _____

1 3-5 objetos que producen sonido, con los pares correspondientes visibles frente al niño

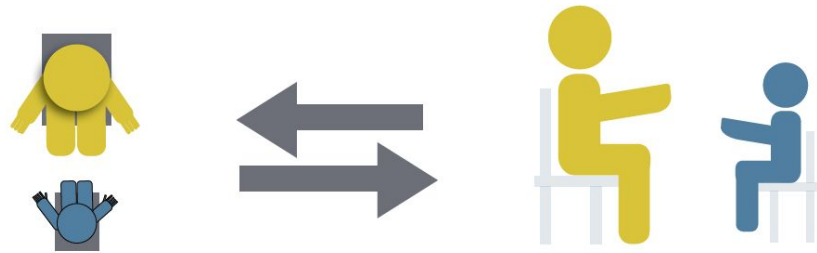
2 3-5 objetos que producen sonido, con los pares fuera de la vista del niño

3 3-5 contenedores de plástico con materiales que producen sonido al agitarse, con los pares correspondientes visibles frente al niño

4 3-5 contenedores de plástico con materiales que producen sonido al agitarse, con los pares fuera de la vista del niño

Entrenamiento Motriz

El entrenamiento motriz consiste de ejercicios en los que la persona utiliza su cuerpo de una manera controlada en base a información recibida por sus ojos o sus oídos.



Procedimiento

1

El instructor produce una instrucción visual o verbal.

2

Cómo responde el niño: el niño ejecuta un movimiento en base a la instrucción verbal o visual del instructor.

3

Cómo se facilita la respuesta correcta: ayuda física, importante evitar utilizar estrategias verbales para facilitar respuestas a instrucciones visuales, y vice versa.

Orden de tareas de percepción auditiva: _____

Imitación motriz gruesa - Movimientos con la cabeza, los brazos/manos y las piernas/pies

1

Comando auditivo: “haz esto” + movimiento con los brazos, cabeza o piernas - **ejemplo:** “haz esto” + el instructor aplaude

por lo menos 20 movimientos

Instrucciones Auditivas - instrucciones verbales que provocan acción por parte del niño

2

Comando auditivo: “(comando o instrucción)” - **ejemplo:** “aplaude”

por lo menos 20 movimientos

Imitación motriz fina - Movimientos con las manos/dedos

3

Comando auditivo: “haz esto” + movimiento con las manos/dedos - **ejemplo:** “haz esto” + el instructor cruza los dedos

por lo menos 10 movimientos

Imitación motriz facial - Movimientos con la cara

4

Comando auditivo: “haz esto” + movimiento facial - **ejemplo:** “haz esto” + el instructor cruza los dedos

por lo menos 5 movimientos

Imitación motriz oral- Movimientos con la boca

5

Comando auditivo: “haz esto” + movimiento oral - **ejemplo:** “haz esto” + el instructor sopla

por lo menos 10 movimientos

Imitación verbal- Sonidos, sílabas, palabras, frases y enunciados

6

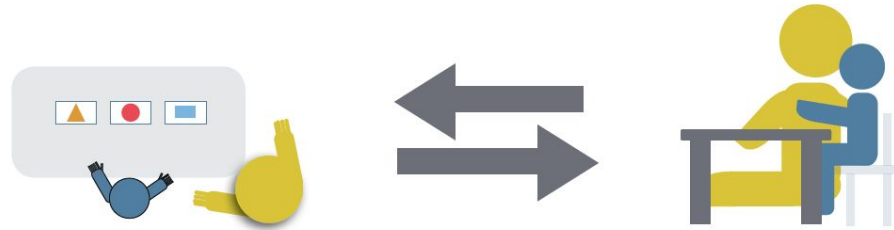
Comando auditivo: “di + (sonido, sílaba, palabra, frase o enunciado)” **ejemplo:** “di aaaaaahhh”

por lo menos 10 movimientos

Lenguaje Receptivo

Los ejercicios de lenguaje receptivo presentan objetos frente al niño (por lo

regular 3) de los cuales el niño tiene que identificar uno de los tres, al escuchar el nombre del objeto o algún comando auditivo.



Procedimiento

1

El instructor nombra el objeto a identificar, o utiliza algún otro comando oral individual a ese objeto o tarjeta.

2

Cómo responde el niño: el niño apunta al objeto correspondiente, lo entrega al instructor, o de alguna manera lo identifica.

3

Cómo se facilita la respuesta correcta: incrementar la distancia entre los objetos y el niño, apuntar con el dedo, ayuda física.

Orden de tareas de lenguaje receptivo:

Sustantivos - Nombres de objetos comunes, relativos a la vida diaria

- 1 **Comando auditivo:** “(nombre del objeto)” + presentar tres objetos sobre la mesa
ejemplo: “zapato” + presentar un zapato, un libro y un vaso

por lo menos
30 objetos
concretos

Verbos - Acciones relacionadas a actividades de la vida diaria

- 2 **Comando auditivo:** “(acción)” + presentar tres fotografías de acciones sobre la mesa - **ejemplo:** “brincando” + presentar tres fotografías de acciones sobre la mesa, un niño corriendo, uno brincando y otro jugando

por lo menos
25 acciones
comunes

Conceptos abstractos - colores, figuras, letras y números

- 3 **Comando auditivo:** “(nombre del color, figura, letra o número)” + presentar tres tarjetas sobre la mesa- **ejemplo:** “rojo”+ presentar sobre la mesa una tarjeta roja, una verde y una azul

Categorías - por lo menos 8 categorías basadas en el vocabulario obtenido en los pasos 1 y 3

- 4 **Comando auditivo:** “(nombre de la categoría)” + presentar tres grupos (categorías) de tres tarjetas sobre la mesa - **ejemplo:** “animales”+ presentar tres grupos de tarjetas sobre la mesa (cada uno de tres tarjetas): un león, un perro y una avestruz, un carro un avión y un barco y una camiseta, un cinturón y un par de zapatos.

animales,
comida, ropa,
muebles, vehículos,
colores, figuras, letras,
números, etc.

Funciones - Objetos que se utilizan durante actividades rutinarias

- 5 **Comando auditivo:** “dame el que usas para (función)” + presentar tres fotografías sobre la mesa - **ejemplo:** “dame el que usas para comer”+ presentar sobre la mesa fotografías de un tenedor, un lápiz y un cepillo

por lo menos
20 funciones de
objetos comunes

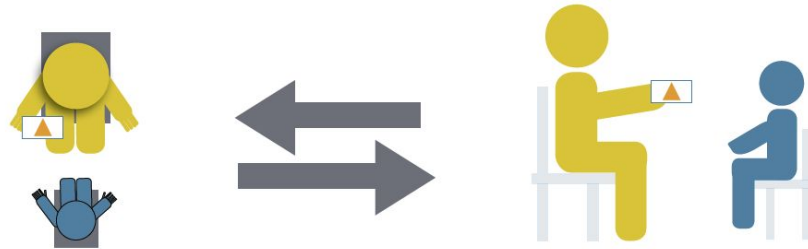
Asociaciones - Pares de objetos que corresponden en base a su función

- 6 **Comando auditivo:** “dame el que va con el (nombre del objeto correspondiente)”+ presentar tres fotografías sobre la mesa- **ejemplo:** “dame el que va con la cuchara” + presentar sobre la mesa fotografías de un plato, una pelota y una llave

por lo menos
15 pares

Lenguaje Expresivo

Los ejercicios de lenguaje expresivo presentan objetos frente al niño (uno a la vez) y le presentan con una pregunta, por ejemplo “¿Qué es esto?” al mostrar una pelota. La respuesta del niño es la expresión verbal de la pregunta (la expresión verbal puede ser vocal, con lenguaje con señas o sistemas de amplificación de comunicación).



Procedimiento

1

El instructor presenta el objeto o tarjeta al niño, y hace la pregunta en la avenida verbal en la que se busca la respuesta.

2

Cómo responde el niño: el niño produce la respuesta.

3

Cómo se facilita la respuesta correcta: imitación verbal, imitación corporal

Orden de tareas de lenguaje expresivo:

Sustantivos - Nombres de objetos comunes, relativos a la vida diaria

- 1 Comando auditivo: “¿Qué es esto?” + mostrar objeto -
ejemplo: “¿Qué es esto?” + mostrar un zapato

por lo menos
30 objetos
concretos

Verbos - Acciones relacionadas a actividades de la vida diaria

- 2 Comando auditivo: “¿Qué está haciendo?” + mostrar fotografía de acción -
ejemplo: “¿Qué está haciendo?” + mostrar fotografía de un niño brincando

por lo menos
25 acciones
comunes

Conceptos abstractos - colores, figuras, letras y números

- 3 Comando auditivo: “¿Qué (concepto)?” + mostrar fotografía de tal concepto en particular -
ejemplo: “¿Qué (color)?” + mostrar una tarjeta roja

Categorías - por lo menos 8 categorías basadas en el vocabulario obtenido en los pasos 1 y 3 (animales, comida, ropa, muebles, vehículos, colores, figuras, letras, números, etc.)

- 4 Comando auditivo: “¿Qué son?” + mostrar dos fotografías de la misma categoría -
ejemplo: “¿Qué son?” + mostrar dos fotografías, una de un león y una de un perro

Funciones - Objetos que se utilizan durante actividades rutinarias

- 5 Comando auditivo: “¿para qué es el (objeto)?” -
ejemplo: “¿para qué es el tenedor?”

por lo menos 20
funciones de
objetos comunes

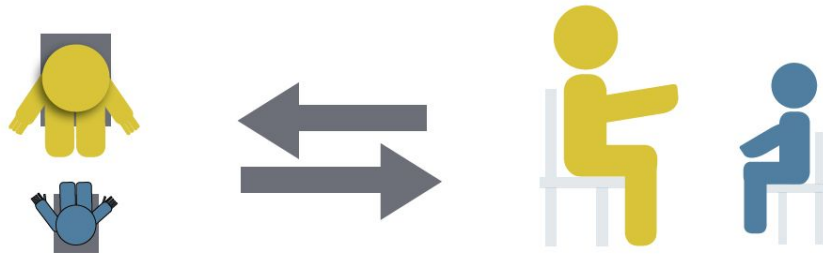
Asociaciones - Pares de objetos que corresponden en base a su función

- 6 Comando auditivo: “¿qué va con el (objeto)?” -
ejemplo: “¿qué va con la cuchara?”

por lo menos 15
pares

Lenguaje Creativo

Los ejercicios de lenguaje creativo pueden ser expresivos por naturaleza, es decir, el niño expresa una serie de ideas en base al material presentado dentro de ciertos límites o con cierta estructura.



Procedimiento

1

El instructor dice: “cuéntame del (objeto, lugar, persona o actividad)”

2

Cómo responde el niño: el niño verbaliza la descripción del objeto, lugar, persona o actividad

3

Cómo se facilita la respuesta correcta: imitación verbal, leer respuestas escritas, mostrar objeto o fotografía

Orden de tareas de lenguaje creativo: _____

Describiendo objetos

- 1 Comando auditivo: “cuéntame del (objeto)” -
ejemplo: “cuéntame del lápiz” - respuesta: “es largo, amarillo y lo uso para escribir”

10-15 objetos relacionados con actividades de la vida diaria

Describiendo lugares

- 2 Comando auditivo: “cuéntame de (lugar)” -
ejemplo: “cuéntame del parque” - respuesta: “hay columpios, es grande y ahí vamos a jugar”

8-10 lugares que el niño atiende con cierta frecuencia o con los que está familiarizado

Describiendo personas

- 3 Comando auditivo: “cuéntame de (nombre de persona)” -
ejemplo: “cuéntame de Antonio” - respuesta: “es alto, tiene cabello corto y es mi maestro de música”

8-10 personas que el niño conozca y que conviva con regularidad

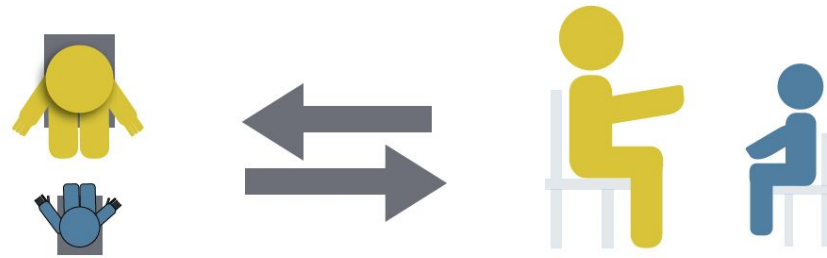
Describiendo actividades

- 4 Comando auditivo: “cuéntame de (actividad)” -
ejemplo: “cuéntame del recreo” - respuesta: “es a las diez y media, afuera del salón y es cuando juego con mis amigos”

5-7 actividades en las que el niño participa con frecuencia y esta familiarizado

Conversación

Los ejercicios de conversación son receptivos y expresivos por naturaleza, tales respuestas pueden ser vocales, con señas o con algún sistema de amplificación de comunicación.



Procedimiento

1

El instructor hace una pregunta o enunciado declarativo.

2

Cómo responde el niño: el niño responde con la respuesta y/o pregunta que corresponde.

3

Cómo se facilita la respuesta correcta: imitación verbal, mostrar respuestas por escrito.

Orden de tareas de conversación: _____

Preguntas de conversación

- 1 Comando auditivo: "(pregunta)" -
ejemplo: "¿cómo te llamas?" - respuesta: "Isaac"

40 preguntas
comunes de
conversación

Enunciados declarativos

- 2 Comando auditivo: "(enunciado declarativo)" -
ejemplo: "Me llamo Daniel" - respuesta: "Me llamo Isaac"

40 enunciados
declarativos

Pregunta-Respuesta-Pregunta

- 3 Comando auditivo: "(pregunta de conversación)" -
ejemplo: "cómo te llamas" - respuesta: "Me llamo Isaac, cómo te llamas" - el instructor responde: "Me llamo Daniel"

20 preguntas



UNIDAD 5

Desarrollo Académico y Comunicación Social en Personas con TEA

Planeación, Estructura y Desarrollo Académico

Contexto Académico

Configuración de medio ambiente, docente, compañeros, estructura, formato, materiales y horario que influye en el diseño e implementación de planes de intervención académica.

Ambiente Menos Restrictivo

Ambiente de administración de servicios que menos interrumpe el funcionamiento del individuo en lugares y rutinas culturalmente relevantes y tradicionales para mismos miembros del grupo social al que pertenece.

Equipo de Intervención

Profesionales, familiares y cualquier individuo involucrado en el desarrollo académico del individuo en cuestión.

Objetivo

Los participantes aprenderán acerca de la relación entre las habilidades académicas parte del currículo escolar de cada alumno, y su programa educativo en las áreas de comunicación, conducta e Intervención de juego. Los participantes aprenderán los procedimientos para diseñar e implementar modificaciones y adaptaciones al material existente para su aprovechamiento por alumnos con condiciones del desarrollo como el autismo, TDA y TDAH.

Desarrollo Académico

Las instituciones educativas se denominan como “académicas”. Hubo un tiempo en el que “académico”, significaba “concerniente al desarrollo de la mente”. Hoy en día parece significar “todo lo que sucede en una escuela”.

- Donald E. Simanek. 1992, 1996

Educación Inicial y Básica

“Educación Inicial es el servicio educativo que se brinda a niñas y niños menores de seis años de edad, con el propósito de potencializar su desarrollo integral y armónico en un ambiente rico en experiencias formativas, educativas y afectivas, lo que les permitirá adquirir habilidades, hábitos, valores, así como desarrollar su autonomía, creatividad y actitudes necesarias en su desempeño personal y social.”

- Secretaría de Educación Pública, México

“El objetivo de la educación básica es apoyar el crecimiento de cada alumno hacia la humanidad, así como una membresía éticamente responsable de la sociedad, proporcionando el conocimiento y habilidades necesarios para vivir.”

- Finnish National Board of Education

El Currículo - Requisitos Filosóficos

- El currículo debe estar basado/adaptado al orden de desarrollo de habilidades básicas de aprendizaje del ser humano
- Debe demostrar un plan a seguir para enseñar habilidades cada vez más complejas
- Debe incluir métodos para remediar posibles obstáculos o dificultades en todas las áreas de enseñanza

- Debe ser flexible y capaz de adaptar técnicas educativas que pueden facilitar el aprendizaje

El Currículo - Requisitos Técnicos

- El currículo establece una guía general de áreas a trabajar, el contenido y formato deben ser decididos por el equipo de intervención de acuerdo a las necesidades del niño(a).
- Los actividades, materiales y criterios de dominio/evaluación deben ser definidos de acuerdo a los objetivos del currículo.
- La recolección de datos debe adaptarse a todas las áreas anteriores.

Evaluación - Calificación vs. Crecimiento

Medida basada en calificación

Calificación del alumno en base a las expectativas de un currículo generalizado. Su desempeño es relativo al desempeño de una muestra de niños de su grupo promedio.

Medida basada en crecimiento

Calificación del desempeño del alumno en comparación al desempeño de sólo en ese alumno, sólo en el área en cuestión.

Etapas de Aprendizaje

Ausente > Emergente > Dominado > Generalizado

Definiciones

Emergente - El alumno se ha observado capaz de llevar a cabo la actividad en cuestión, de manera espontánea, no necesariamente a petición del docente.

Dominio - El alumno puede producir el comportamiento o habilidad en cuestión en circunstancias específicas.

Generalización - Método mediante el cual el niño aprende a reaccionar a estímulos de manera específica y consistente a través de diferentes dimensiones, incluyendo cambios en *Estructura y Procedimiento* (Fluidez y Dominio/Cristalización)

Dimensiones de Generalización

- * Tiempo
- * Persona
- * Contexto

- * Respuesta (R)
- * Estímulo/Materiales (SD)

Criterio de Dominio - Parámetro determina el índice de éxito necesario (frecuencia y porcentaje) para de reducir la frecuencia de repaso. (adquisición > revisión > mantenimiento > dominio).

Criterio de Reparación - Parámetro que determina el índice de éxito necesario (frecuencia y porcentaje) para de modificar la implementación del programa (relación y motivación - contexto - materiales - estructura - procedimiento).

Relación y Motivación - índice de interacción/respuesta por parte del docente y el niño.

Contexto - El ambiente, lugar y objetos y personas localizados en la cercanía del niño o en rango de su percepción.

Materiales - Cualquier estímulo relacionado con la implementación del programa.

Estructura - La secuencia, longitud y ritmo de los periodos de enseñanza estructurada y juego interactivo.

Procedimiento - La implementación de los diferentes componentes de los intentos secuenciales en orden, ritmo y consistencia.

El Asistente Educativo

Plan Educativo Individualizado

Conjunto de protocolos, programas, modificaciones y adaptaciones que, aplicadas a un currículo establecen los métodos óptimos de enseñanza para un alumno en particular.

Independencia Educativa

Función del individuo dentro de su entorno y currículo con el menor apoyo necesario en el ambiente de menor restricción.

El Asistente Educativo

El rol del maestro de aula, así como el de los compañeros de aula y los educadores involucrados **sigue intacto**, y su relación con el alumno se mantiene como primordial en el plan de acción del asistente educativo.

El asistente educativo es el recurso que satisface la diferencia entre el nivel de funcionamiento actual y la expectativa delineada en el Plan Educativo Individualizado. Apoyando al docente hasta llegar al punto en el que su intervención directa es lo menos necesaria posible.

La relación entre el maestro de aula y el asistente educativo es de vital importancia. La comunicación, trabajo cooperativo, y relación sana de trabajo permiten la ejecución eficiente, eficaz y autocrítica del plan de educación individualizado.

El papel del asistente educativo no es ni debe ser un misterio para el entorno. El asistente educativo, como cualquier herramienta educativa, debe ser presentado al salón como parte del grupo, cuyo papel puede incluir el apoyo al grupo como organismo. Esto puede fomentar en el alumno una percepción real de inclusión, en la cual el asistente actúa como agente de amalgamamiento entre él o ella y su entorno.

El Rol del Asistente Educativo

Contrario a la función de un maestro “sombra” o alguien que simplemente ha sido colocado al lado del alumno en cuestión, el asistente educativo es una posición calculada, que cuenta con entrenamiento y supervisión especializados.

El asistente educativo se apega a un plan de inclusión desarrollado por el equipo educativo para gradualmente ser requerido con menor frecuencia e intensidad por el alumno.

Para su función plena y de mayor aprovechamiento, el asistente educativo debe contar con entrenamiento especializado en las áreas de Intervención de juego, modificación de conducta, programación académica, entre las más importantes.

El asistente educativo utiliza un procedimiento estructurado para tomar decisiones acerca de los momentos en los que es requerido por el alumno. No actúa de manera indiscriminada y su participación combina estrategias académicas y educativas. Colabora con el docente de manera perpetua para asegurar la implementación apropiada de planes educativos para alumnos con TEA.

Modificaciones y Adaptaciones

Modificación

Alteración de material, procedimiento o estructura de actividad específica para facilitar la participación del alumno.

Adaptación

Introducción de procesos académicos o protocolos al proceso educativo, para facilitar la participación del alumno, puede suceder con o sin el uso de modificaciones a la actividad en cuestión.

Modificaciones y Adaptaciones Curriculares

Las modificaciones y adaptaciones curriculares son aquellas que adecúan el currículo al alumno. Las dificultades que pueden impedir que un alumno aproveche al máximo un currículo estándar pueden caer dentro de las siguientes categorías:

- *Proceso auditivo*

Necesidad de tiempo adicional de y proceso de instrucciones y otros estímulos auditivos, hiper o hiposensibilidad acústica.

- *Integración visual*

Dificultades para discriminar estímulos visuales. Esto puede requerir de adaptaciones de programación para demostrar comprensión de conceptos pre académicos como colores, figuras, letras y números.

- *Integración sensorial*

Sensibilidades táctiles, visuales, olfativas o auditivas que pueden ocasionar síntomas conductuales que impiden el funcionamiento en ambientes académicos.

- *Tolerancia y transiciones*

Bajos umbrales de tolerancia a cambios o transiciones de un lugar a otro, o entre actividades estructuradas, semiestructuradas y de juego.

Modificaciones y Adaptaciones Sociales y Conductuales

Agregado a los cambios que suceden al currículo para su máximo aprovechamiento, los cambios en las personas que rodean al alumno son necesarias para su desempeño social. Tales cambios pueden tomar las siguientes formas:

- *Perfil de inclusión*

Modelo que define los espacios y horarios en los que el alumno se desarrolla en ambientes académicos grupales o individuales de acuerdo a los recursos disponibles y las necesidades académicas relevantes.

- *Modificaciones ambientales*

Cambios en el medio ambiente (materiales, muebles) que facilitan el desempeño académico o social del individuo.

- *Protocolos*

Procedimientos establecidos y ejercidos por el equipo educativo para reaccionar de manera consistente (a través del espacio y tiempo) a situaciones específicas. Con frecuencia dirigidos a la modificación de conductas de interés.

- *Programas*

Actividades académicas o sociales estructuradas diseñadas para enseñar habilidades específicas (lectura, escritura, matemáticas, conversación, etc.).

Necesidad de Modificaciones

Los siguientes son los tipos de dimensiones más comunes en ambientes escolares para el aprovechamiento del estudiante en las áreas de aprendizaje estructurado (enseñanza y valoración):

- Modalidad sensorial de instrucciones.
- Uso de asistente educativo.
- Modalidad de percepción y registro de información.
- Duplicación de materiales.
- Horarios visuales.
- Longitud de periodos de trabajo.
- Medio ambiente y configuración de espacio y ser.

La Modificación Individual

Las siguientes dimensiones componen a cada modificación y son manipulados de manera independiente o en conjunto con otras para provocar cambios específicos en el desempeño del individuo:

- Punto inicial
- Punto final
- Estado actual
- Periodo de vida

Calendario de Implementación

El calendario de implementación de modificaciones a cualquier actividad estructurada rutinaria debe incluir:

- Descripción objetiva de cada una de las etapas de implementación.
- Periodos de vida de cada etapa/estado de la modificación.
- Criterio de verificación.

Tabla de Modificaciones

Modificación	Punto Inicial	Punto Final	Estado Actual	Periodo de Vida
Mano-a-man o para ejercicios de trazo	Apoyo físico completo en ejercicios de escritura	Trazo sobre línea punteada	Apoyo físico completo	Re-evaluar 1er día de Abril
Uso de horario visual	Ayudar a seguir secuencia de horario visual	De manera independient e utiliza el horario	Necesita ayuda completa	Re-evaluar el 1er día de Marzo
Utilizar lenguaje con señas junto con instrucciones auditivas	Utilizar seña y palabra, seguido de ayuda física inmediata	Sólo utilizar palabra para dar instrucciones.	Se utiliza seña y palabra pero ya no necesita ayuda física.	Re-evaluar en dos semanas (el 7 de Febrero)

Programación Estructurada

Programa

Actividad estructurada y definida operativamente que permite la enseñanza, registro y análisis de habilidades específicas.

Protocolo

Patrones de reacción a comportamientos específicos estandarizados para implementación por un equipo educativo.

Ramas de Programación

Las siguiente plataforma de programación es utilizada para adaptar currículos académicos existentes a programación educativa que puede facilitar adquisición gradual de conceptos y habilidades académicos cada vez más complejos.

Conceptos Abstractos	Motricidad	Fonética	Lectura Visual/Global
Figuras Receptivas	Imitación Corporal Fina	Fonética Receptiva	Discriminación Visual de Lectura Global
> Figuras Expresivas	Desarrollo Motor Grueso	> Fonética Expresiva	Lectura Global Receptiva
Colores Receptivos	Desarrollo Motor Fino	Sílabas Receptivas	Lectura Global Expresiva
> Colores Expresivos		Pares Mínimos	Categorización de Vocabulario
Letras Receptivas		> Sílabas Expresivas	
> Letras Expresivas		Lectura Fonética	
Números Receptivos			
> Números Expresivos			
Mini-Patrones			
Series de Números			
Abecedario			

Análisis y Síntesis	Matemáticas	Conocimiento General	Percepción y Adquisición
Análisis de Dibujos	Discriminación Visual de Cantidades	Verdad o ficción	Respuestas Corales
Síntesis de Dibujos	Cantidades Receptivas	Dinero	Atención Auditiva
Deletrear	Cantidades Expresivas	Fecha y Hora	Atención Visual
Formación de Palabras	Agrupar	Roles	Aprendizaje Social
Formación de Enunciados	Comparar	Vocabulario	Clarificación
Comprensión de Lenguaje	Sumas y Restas		
Formación de Relatos	Multiplicación		
	División		
	Problemas con palabras		

Estudio de Casos - Unidad V

Caso 1

Un niño de cinco años de edad que atiende 3er grado de kinder, no habla para comunicarse, sin embargo, se “da a entender” llevando a las personas de la mano, o rechazando objetos no deseados volteando la cabeza. Sigue instrucciones básicas como “dame”, “siéntate” o “chócala”, pero aún no sigue instrucciones que no tienen apoyo visual o físico. Identifica las personas de su familia y algunos objetos con los que está familiarizado de manera consistente.

Programa 1

SD: _____

Respuesta: _____

Tipos de ayuda: _____

Objetivos: _____

Materiales: _____

Programa 2

SD: _____

Respuesta: _____

Tipos de ayuda: _____

Objetivos: _____

Materiales: _____

Programa 3

SD: _____

Respuesta: _____

Tipos de ayuda: _____

Objetivos: _____

Materiales: _____

Programa 4

SD: _____

Respuesta: _____

Tipos de ayuda: _____

Objetivos: _____

Materiales: _____

Caso 2

Una niña de 10 años de edad que asiste a una escuela de educación especial en 5to grado de primaria, identifica números y letras pero aún no realiza operaciones matemáticas. Su conversación se limita a menos de diez preguntas de conversación a las que contesta con producciones de una palabra, como lo hace en la mayoría de sus producciones. El único enunciado que utiliza es “me das___”.

Programa 1

SD: _____

Respuesta: _____

Tipos de ayuda: _____

Objetivos: _____

Materiales: _____

Programa 2

SD: _____

Respuesta: _____

Tipos de ayuda: _____

Objetivos: _____

Materiales: _____

Programa 3

SD: _____

Respuesta: _____

Tipos de ayuda: _____

Objetivos: _____

Materiales: _____

Programa 4

SD: _____

Respuesta: _____

Tipos de ayuda: _____

Objetivos: _____

Materiales: _____

Caso 3

Un niño de seis años de edad que asiste a primero de primaria, utiliza enunciados completos en contextos limitados (la mayoría de lo que habla es con sus papás). Se interesa en lo que hacen los demás niños pero aún no tiene amiguitos o niños con los que convive de manera regular. Sabe escribir y puede ordenar enunciados de hasta 5-7 palabras, lee en voz alta y responde a preguntas después de escuchar un pasaje con 50% de precisión (“cuándo”, “cómo” y “por qué”) son las preguntas que menos entiende.

Programa 1

SD: _____

Respuesta: _____

Tipos de ayuda: _____

Objetivos: _____

Materiales: _____

Programa 2

SD: _____

Respuesta: _____

Tipos de ayuda: _____

Objetivos: _____

Materiales: _____

Programa 3

SD: _____

Respuesta: _____

Tipos de ayuda: _____

Objetivos: _____

Materiales: _____

Programa 4

SD: _____

Respuesta: _____

Tipos de ayuda: _____

Objetivos: _____

Materiales: _____

Cognición y Autismo

Teoría de la mente - Habilidad de cualquier individuo de percibir una situación desde diferentes puntos de vista.

Moldeo - Reforzamiento de versiones gradualmente diferentes de un comportamiento.

Aprendizaje Social - Capacidad del ser humano de aprender en base a la presentación del castigo o recompensa de otros individuos a causa de diferentes comportamientos.

Congruencia cognitiva - Tendencia neurológica y conductual a comportarse de acorde a el patrón de pensamiento establecido.

Regulación emocional y centro de control - Se basa en la teoría de centro de control. Tiene repercusiones en el desarrollo a mediano y largo plazo del individuo.

Intervención cognitiva-conductual - Serie de herramientas conductuales diseñada para enseñar la teoría y razonamiento detrás de ciertos parámetros de conducta, para ver su reflejo en la función conductual del individuo.

Soluciones proactivas - Medidas de intervención o modificación del contexto para reducir la frecuencia, duración o intensidad de episodios conductuales. Tales modificaciones ocurren **antes** de los episodios o comportamientos

Preparándose para el cambio

- Ya que muchos de los cambios físicos y cognitivos que acompañan a la adolescencia se ocasionan en base al crecimiento biológico del alumno, estos no necesariamente son congruentes con su desarrollo social. Esto puede ocasionar sentimientos de aprensión al cambio por parte del individuo y de los que le rodean, tales como los miembros del núcleo familiar.
- Comprender el cambio físico y mental en una persona requiere de cierto nivel de comprensión de lenguaje y expresión. Este nivel de comprensión hace que en ocasiones sea más práctico comprender cómo **reaccionar** a estos cambios conforme se observan o se experimentan, con conversaciones que los **anticipen**.
- Es importante que los adultos en la vida del alumno que se convierte en adolescente comprendan naturaleza de los cambios que esta transición ocasiona, sobre todo en el área de desarrollo sexual, ya que actos como la masturbación son naturales y deben ser manejados con delicadeza y consistencia para prevenir su asociación con otros comportamientos, contextos o personas inapropiados.

Explicando el cambio

- El uso del diálogo, por medio de la comparación de personas en diferentes etapas del desarrollo es crucial. Por ejemplo, es útil utilizar el crecimiento de uno mismo como ejemplo, mostrando fotografías de personas en la vida del alumno en la niñez, adolescencia y etapa adulta.
- Es importante establecer una relación entre estos cambios como se observan en otras personas y el alumno, al decir cosas como “así como a mí me cambió la voz, a tí también te cambiará la voz” o “también necesitas utilizar toallas higiénicas como otras adolescentes de tu edad”.
- El uso de vocabulario claro, conciso y directo facilita la explicación del cambio, el uso de sobrenombres para partes del cuerpo o sucesos del cambio puede confundir su significado, o agregar un valor de incertidumbre o pena innecesarios.
- Se deben comenzar a explicar los cambios, a más tardar, cuando estos comienzan a observarse.

Herramientas de enseñanza

de interés.

Soluciones reactivas - Medidas de contingencia, intervención o modificación del contexto para prevenir la incidencia del comportamiento en cuestión en base a las acciones del episodio actual.

- Las historias sociales son utilizadas con frecuencia para enseñar a personas con autismo y otras discapacidades del desarrollo acerca del uso de habilidades sociales, el medio ambiente, o en este caso, el desarrollo físico y mental como consecuencia de la transición a la adolescencia.
- Es importante que los padres de familia o aquellos a cargo de estas explicaciones se documenten mediante libros o materiales didácticos que muestran ejemplos de cómo explicar los cambios a la adolescencia. Muchas publicaciones demuestran cómo hacer esto con personas con y sin discapacidades del desarrollo. Se recomienda el uso de herramientas que faciliten la comunicación en un ambiente de enseñanza cómodo y natural.
- El uso de lenguaje y material visual debe ser balanceado en base a las habilidades lingüísticas y cognitivas del individuo, un buen educador, psicólogo infantil o especialista en conducta puede proveer guía acerca de qué implicaciones tienen los diferentes niveles del desarrollo de la persona en cuanto al tipo de explicaciones que serán necesarias.

Sentimientos y emociones

- La adolescencia por lo general se acompaña de sentimientos románticos o sexuales hacia el sexo opuesto o el mismo sexo. La atracción al mismo sexo ocurre con la misma frecuencia que en la población sin discapacidades del desarrollo.
- Los estigmas sociales, familiares y culturales deben ser tratados con delicadeza, ya que los principios religiosos no dictan o tienen potestad sobre las inclinaciones naturales del individuo (orientación sexual).
- Es natural demostrar el interés por el sexo opuesto mediante la “obsesión” con otro adolescente o individuo en particular. La diferencia es que en personas con autismo, puede ser más difícil comprender los aspectos de la comunicación no verbal que demuestran falta de interés o apatía.
- Ya que los sentimientos de depresión o tristeza son naturales y pasajeros en la mayoría de las personas durante estas transiciones, es necesario catalogarlos como parte del desarrollo, enseñando al individuo a reaccionar a ellos, mediante acciones concretas (platicar, hacer ejercicio, distraerse con otro tipo de actividades)
- Ya que muchos de nuestros niños no poseen de antemano comportamientos apropiados para reaccionar a estos sentimientos, pueden recurrir a “molestar” a personas de interés, asemejando a patrones de agresión. Esto debe ser observado y redirigido cuidadosamente para prevenir simplemente ocluir la expresión de tales emociones.

Categorizando contextos, personas y conductas

- Ya que los cambios a la adolescencia no pueden o deben ser categorizados como “buenos” o “malos” por ser naturales y necesarios, se deben explicar en base al contexto y la situación del individuo.
- Se deben proveer las avenidas para la clarificación de todos estos temas y las preguntas que surgirán, enseñando al individuo “con quien” es apropiado platicar de ellos.
- Adicionalmente, se deben enseñar los contextos o lugares en los que los comportamientos o cambios deben ser manejados, por ejemplo, enseñando los conceptos de “privado” y “público” para categorizar temas y lugares. Al reconocer cuáles lugares pertenecen a cada categoría, se pueden adjudicar diferentes conductas a los mismos, tales como la masturbación o la higiene personal.

¿Por qué algunos de nuestros niños necesitan entrenamiento en el uso de habilidades sociales?

Habilidades Sociales

Cualquier habilidad que facilita la interacción y comunicación con otras personas.

Reglas Sociales

Parámetros creados, comunicados y modificados en maneras verbales y no verbales, el proceso mediante el cual las personas aprenden estas reglas se llama *socialización*.

1. No conocen otros patrones de conducta diferentes.

Algunos estudiantes no aprenden versiones apropiadas de las conductas en cuestión en ambientes sociales, sobre todo en situaciones en las que deben interactuar y lidiar con otros.

Tal vez no recibieron esta guía en casa por falta de entrenamiento por parte de los adultos en su vida o debido a un sistema de valores y comportamiento diferentes.

Tal vez si tuvieron buenos modelos a seguir en casa quienes demostraron comportamientos adecuados, pero no fueron notados por el estudiante en cuestión, o no fueron capaces de imitarlos como otros niños. Este proceso es análogo a como ciertos niños aprenden a leer de manera incidental antes de ser expuestos a la lectura en la escuela, y ciertos niños lo hacen, pero necesitan altos niveles de enseñanza estructurada.

2. Conocen otras maneras de comportarse, pero no han tenido la práctica suficiente para llevarlas a cabo.

Muchos estudiantes pueden nombrar las versiones adecuadas de los comportamientos en cuestión después de algún episodio. Dichas fallas en demostrar los comportamientos esperados en el salón de clases demostraron la necesidad de una amplia variedad de práctica para su uso fluido. En tales casos la instrucción y práctica de habilidades sociales se debe convertir en una práctica diaria.

3. Ya intentaron una alternativa, pero no funcionó para ellos la primera vez, así que asumen que nunca funcionará.

Dado el fracaso obtenido en recientes intentos, regresan al último patrón de conducta que les sea familiar y haya proveído algún nivel de éxito. Esto puede incluir cualquier comportamiento que haya resultado en un beneficio, por pequeño que haya sido.

Hay que recordar que el refuerzo en este caso pudo haber sido:

- Positivo: obteniendo estimulación placentera
- Negativo: alejando estimulación adversa

Es importante recordar que en la mente de una persona con falta de habilidades sociales, la respuesta a veces no es simplemente el resultado de una elección entre lo *apropiado* y lo *inapropiado*. Para alguien que está descubriendo las reglas de cualquier sistema, esto puede ser un proceso de prueba y error que por aproximaciones sucesivas revela cada vez una otra pequeña parte del proceso. Esto significa que en muchas ocasiones el estudiante se puede comportar de maneras *casi apropiadas* o *casi inapropiadas*. La responsabilidad de ejercer un criterio discriminatorio y preciso para reforzar las partes deseables de cada comportamiento recae sobre el adulto a cargo.

4. La tensión y ansiedad interfieren con la habilidad de llevar a cabo el comportamiento en la vida real.

Como flotar en el agua, el desarrollarse con plenitud en un ambiente social es en gran manera un ejercicio de relajación. En cuanto más aprehensión exista en el ambiente, y más estrés se coloque sobre el estudiante, su concentración se dirigirá hacia la posibilidad del fracaso en vez de hacia la aplicación de lo aprendido a la situación en cuestión.

Hay que recordar que el alto común denominador emocional en el salón de clases siempre es el maestro de aula. El maestro es el que, mediante su estado anímico y respuesta a situaciones específicas, permite a los estudiantes con bajas expectativas elevar las mismas, y a los estudiantes con expectativas patológicas la modificación a sus versiones apropiadas.

¿Qué es un comportamiento inapropiado?

Respeto

Pensamiento de y trato hacia otras personas que incluye reconocimiento a su soberanía, virtudes y defectos.

Escuchar

Actitud que expresa un esfuerzo para escuchar algo, estar alerta, absorber, procesar y utilizar la información proveída.

Profecía Autocumplida

Predicción que directa o indirectamente ocasiona que sea cumplida, por medios de los términos de la misma profecía, dado al refuerzo positivo entre la profecía y la conducta.

Comportamientos Inapropiados Frecuentes

Los estudios indican que los comportamientos inapropiados más frecuentes en el salón de clase son:

- Hablar fuera de turno
- Falta de respeto al maestro
- Falta de respeto a compañeros

Es importante prevenir que la lista de comportamientos inapropiados sea tan larga que el alumno se vea responsable por una cantidad interminable, y por lo tanto, inalcanzable de expectativas. Para esto, se debe establecer un criterio que define lo que es un comportamiento inapropiado. Así mismo, tal criterio debe ser claro y alcanzable, hasta para el alumno con más retos de convivencia social. Es importante que el más bajo común denominador conductual dentro del salón juegue un papel importante al definir el criterio conductual dentro del salón de clases.

El Criterio

Ya que el maestro es la guía que lleva al estudiante por el camino de las buenas decisiones sociales en un ambiente (el salón de clases) que emula lo que el alumno enfrentará en el “mundo real”, es importante que se utilicen herramientas que prevengan que las decisiones y atribuciones se vean como decisiones arbitrarias o favoritismos por parte del maestro. Un criterio “neutral” puede facilitar esto, colocando al maestro en el papel de “facilitador y guía”, en vez de “juez”.

El criterio para definir si un comportamiento es inapropiado es relativamente común, aunque debe ser definido en base a las necesidades del salón de clases en particular, y delineado de manera clara y operativa, de tal manera que cada alumno se haga explícitamente responsable por estos parámetros. Debe ser tan simple y alcanzable como sea posible. Por ejemplo, un comportamiento puede ser determinado como inapropiado si:

- Interrumpe el trabajo del maestro
- Interrumpe el aprendizaje de otros alumnos

Condiciones que Aumentan Comportamientos Inapropiados

1. Habilidades de supervivencia académica, hábitos de trabajo

Es necesario que cada alumno cuente con su combinación individual de herramientas para sobrevivir en el salón de clases. Esto incluye horarios visuales, “acordeones” que le permiten saber a quién pedir atención y en qué momento, o personas en específico a las cuales acudir cuando la carga académica es mucha. Cualquier herramienta que facilite la capacidad del alumno de funcionar de manera independiente en el salón de clases puede reducir sus inclinaciones a recaer en comportamientos inapropiados para mantenerse ocupado.

2. Escuchar

Todo maestro es responsable por establecer una atmósfera en la que cada alumno tiene que “escuchar” y no solo “oír”. Esto puede involucrar el uso de cuestionarios sorpresa, preguntas aleatorias, o cualquier otro mecanismo en el que todo estudiante tiene que continuamente demostrar que ha procesado la información expuesta en todo momento.

3. Atención y enfoque

El pedir a alumnos que estiren sus periodos de atención y enfoque más allá de sus capacidades puede crear situaciones en las que el éxito se convierte en la excepción más que en la regla. Es importante que los umbrales de atención y enfoque de cada alumno sean cuantificados y utilizados para, durante aproximaciones sucesivas, incrementarlos mediante mecanismos de reforzamiento positivo y negativo.

4. Seguir direcciones

Sobre todo para alumnos con un historial deficiente de seguimiento de instrucciones y secuencias, es importante proveer amplias oportunidades de éxito, presentando instrucciones cortas o sencillas, gradualmente aumentando su complejidad para ayudarles a construir su autoestima. Las investigaciones demuestran que aquel ambiente en el que el alumno se perciba como exitoso son más propensos a evocar respuestas gradualmente más complejas y por arriba de las expectativas actuales.

5. Buscar atención de la manera apropiada

Pedir la atención del maestro o compañeros, no sólo en el momento adecuado, pero de la manera adecuada, es una habilidad social, como cualquier otra. Por esta razón, es importante que se establezcan, a nivel salón, las maneras apropiadas de pedir la atención de todas las personas en el salón de clases.

6. Aceptar las consecuencias de nuestro propio comportamiento
 Los estudiantes son frecuentemente reforzados por demostrar versiones apropiadas de comportamientos inapropiados, y raramente reforzados por reconocer sus errores, sino simplemente castigados por cometerlos. Recordemos que es posible reforzar a un alumno por las partes apropiadas de un episodio y castigado por las partes inapropiadas del mismo. Esto incluye el momento en el que el alumno explícitamente acepta sus errores, pide perdón, y repara las consecuencias ocasionadas por los mismos.

Tabla de Expectativas en el Salón de Clase

Apropiado	Inapropiado	Depende	Conducta
		X	hablar dentro del salón
		X	gritar
		X	jugar para entretenerse
	X		golpear a mis compañeros
X			levantar la mano para pedir la palabra
	X		interrumpir al maestro o compañeros

¿En qué consiste el entrenamiento de habilidades sociales?

Modales e Interacciones Positivas con Compañeros y Maestros

1. Acercarse a otros en maneras socialmente apropiadas
2. Pedir permiso en vez de actuar de manera impulsiva
3. Establecer y mantener amistades
4. Como compartir juguetes o materiales

Comportamiento Apropiado en el Salón de Clases

7. Habilidades de supervivencia académica, hábitos de trabajo
8. Escuchar
9. Atención y enfoque
10. Seguir direcciones
11. Buscar atención de la manera apropiada
12. Aceptar las consecuencias de nuestro propio comportamiento

Cuadro de Atención y Enfoque

Fecha	Hora	Tarea	Minutos de Atención
3 de marzo	9:30	trabajo en equipo	5
3 de marzo	10:00	ciencias naturales	10
4 de marzo	8:00	matemáticas	6
5 de marzo	8:00	matemáticas	8
5 de marzo	9:30	trabajo en equipo	5
6 de marzo	1:00	lectura en silencio	15

Mejores Maneras de Manejar la Frustración y el Enojo

1. Contar hasta 10 antes de actuar
2. Distraerse a sí mismo con una actividad placentera y pacífica
3. Utilizar el diálogo interno para enfriarse y reflexionar sobre la mejor manera de responder a la situación en cuestión

Maneras Aceptables de Resolver Conflictos

1. Utilizar palabras en vez de contacto físico
2. Buscar el apoyo del maestro para arbitraje
3. Definir la importancia del bienestar común como resultado saludable de la solución de cualquier conflicto

Programación Social Recomendada en el Salón de Clases

Complejidad Social	Formato Social
Tolerancia	Juego Interactivo
Tomar Turnos	Juego con Pelota
Compartir	Juego con Juguetes
Reciprocidad	Juegos de Preescolar
Solución de Problemas	Imaginación (roles)
Negociación	Estaciones de Juego
Historias Sociales	Juego con Niños
Ayudar a Otros	Instrucciones de Juego
Errores Sociales	Deportes
Modales	Juego en Grupo
Aprendizaje por Observación	
Verdad vs. Mentira	
Gustos y Disgustos	
Teoría de la Mente	

BIBLIOGRAFIA

Billy T. Ogletree, K. Leigh Morrow-Odom, David Westling. (2015) Understanding the brain-behaviour relationship in persons with ASD: Implications for PECS as a treatment choice. *Developmental Neurorehabilitation* 18:2, pages 88-96.

Drewes, A. A. (Ed.). (2009). Blending play therapy with cognitive behavioral therapy: Evidence-based and other effective treatments and techniques. Hoboken, NJ, US: John Wiley & Sons Inc.

Greenspan, S. I., Wieder, S., & Simons, R. (1998). The child with special needs: Encouraging intellectual and emotional growth. Reading, MA, US: Addison-Wesley/Addison Wesley Longman.

Greenspan, S. I., Wieder, S. (1997). Developmental patterns and outcomes in infants and children with disorders in relating and communicating: A chart review of 200 cases of children with autistic spectrum diagnoses. *The Journal of Developmental and Learning Disorders*, 1, 87-141.

Pajareya K, Nopmaneejumrulers K. A one-year prospective follow-up study of a DIR/Floortime parent training intervention for pre-school children with autistic spectrum disorders. *J Med Assoc Thailand* 2012;95:1184-93.

Sallows, G. O., & Graupner, T. D. (2005). Intensive Behavioral Treatment for Children with Autism: Four-Year Outcome and Predictors. *American Journal of Mental Retardation*, 110, 417-428.

Solomon, R., Van Egeren, L. A., Mahoney, G., Quon Huber, M. S., & Zimmerman, P. (2014). PLAY Project Home Consultation Intervention Program for Young Children With Autism Spectrum Disorders: A Randomized Controlled Trial. *Journal of Developmental and Behavioral Pediatrics*, 35(8), 475-485.

Lovaas, O. I. (1981). *Teaching developmentally disabled children: The me book*. Baltimore: University Park Press.

Lovaas, O.I., Smith, T., McEachin, J.J. (1993) Long-Term Outcome for Children With Autism Who Received Early Intensive Behavioral Treatment, *American Journal on Mental Retardation*, Vol. 97, No. 4, pp. 359-372.