

LOS PADRES TAMBIEN EDUCAN

GUÍA PRACTICA

A MARIA

JUAN MARTOS PEREZ

INTRODUCCIÓN

El recién nacido que abre sus sentidos por primera vez a la vida experimenta muchas y variadas sensaciones que se afinan y perfilan progresivamente comenzando así el complejo desarrollo que culminará en la formación de la persona. Ya desde el primer día después del nacimiento se pone en marcha todo un sistema integrado de intercambios sociales. Intercambios que se relacionan de modo no unívoco, permanentemente y continuo al niño y al ambiente, al ambiente y al niño. No es ningún error afirmar, que el sujeto humano es un ser fundamentalmente social. Tampoco lo sería afirmar que biológicamente está preparado desde su nacimiento para establecer los primeros intercambios de los que hablamos más arriba.

El ser humano es esencialmente un sujeto social que vive y se realiza en un proceso de aprendizaje social.

Es interesante y muy ilustrativo observar como inmediatamente después del parto, y a pesar de que la visión del bebé es aún inmadura, este dirige su mirada hacia la cara de la madre. Ese es el inicio de todo el entramado de relaciones de intercambio que el nuevo ser pone en juego y que constituirá poco a poco, pero siempre de forma progresiva, una fórmula absolutamente original de aprendizaje: una forma de aprender y retener toda la experiencia humana acumulada a lo largo de la historia.

El aprendizaje social ocurre inmediatamente después del nacimiento

Vamos a partir pues, de un principio general que conviene dejar claro desde el primer momento: el aprendizaje ocurre dentro de un contexto social y nunca fuera de él. Dicho con otras palabras: la mayor proporción de las conductas del niño, sin desestimar la contribución de los factores biológicos tanto pasados como actuales, son aprendidas, mantenidas y reguladas por los efectos del ambiente.

Cuando decimos que la conducta se da dentro de un contexto social hacemos referencia a que en él están involucrados todos y cada uno de los elementos que conforman la conducta del niño: padres, profesionales u otras personas.

La conducta ocurre en un contexto ambiental determinado

Este esquema de cómo ocurre el aprendizaje es válido no sólo para explicar cómo adquieren las habilidades que todo ser humano posee, sino también para los problemas de conducta. Y ya que nos vamos a referir fundamentalmente a la infancia debemos dejar bien claro que los problemas de conducta de la infancia, tanto si se dan con mayor o menor intensidad, bien porque el problema consiste en un déficit (no adquisición de determinada habilidad o nivel de competencia), bien porque exista un exceso de conducta problemática, son comunes a todos los niños con independencia de sus características particulares, etiquetas diagnósticas o problemática específica. Afectan a todos los niños, normales, autistas o deficientes.

Los problemas de conducta ocurren también en un contexto social y son comunes a toso los niños.

PROLOGO

Para mi es un motivo de satisfacción y alegría prologar el primer libro que edita la Asociación de Padres de Niños Autistas, por ello, agradezco a su autor que nos lo haya pedido.

Después de leer con avidez, desde el principio al fin, todas las páginas de este libro he sentido la alegría y pena al mismo tiempo. Alegría porque creo que con la edición de este libro podremos ayudar a muchos padres y madres que estén sometidos a la fuerte tensión que produce un niño autista en el seno de una familia. La tensión y la impotencia que produce el no saber que hacer, o la angustiada incertidumbre de no saber si lo que hace es adecuado. Y pena como madre por no haber tenido un libro como este hace quince años ¡cuánto nos habría ayudado a mi hijo y a mi!

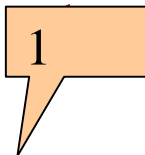
El libro presenta un conjunto completo de principios generales y normas útiles para ayudar y educar familiarmente a niños autistas o con otras alteraciones del desarrollo

Una de las virtudes mayores es estar escrito en un estilo claro y un enfoque práctico, que permite que quien lo lee lo haga sin esfuerzo y pueda asimilar fácilmente estas ideas que son de enorme importancia para ayudar a nuestros hijos.

Su autor, Juan Martos, Psicólogo, director del Centro *Leo Kanner* (de la Asociación Española de Padres de Niños Autistas), y uno de los profesionales que componen el gabinete técnico de la Asociación, ha mostrado siempre gran preocupación e interés por ayudar a los padres de los autistas que están en el Centro que dirige.

Para ellos confeccionó un pequeño manual de pautas e instrucciones muy prácticas y muy fáciles de entender, y que siguieron con su supervisión. Y esos pocos folios fueron los que dieron paso a este manual con no poco esfuerzo y trabajo día a día en la Asociación (padres, profesionales y demás personas que con su apoyo y generosidad nos animan en la lucha) Ese esfuerzo nos permite hoy ofrecer a todos los padres de niños autistas o con otros problemas en su desarrollo un instrumento de consulta y trabajo que puede ser de enorme utilidad cuando nos enfrentamos con la delicada tarea que supone la educación de nuestros hijos

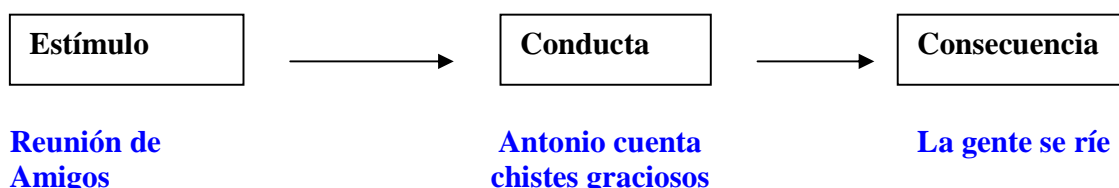
**M. Isabel Bayonas de Ibarra
Presidente de APNA**



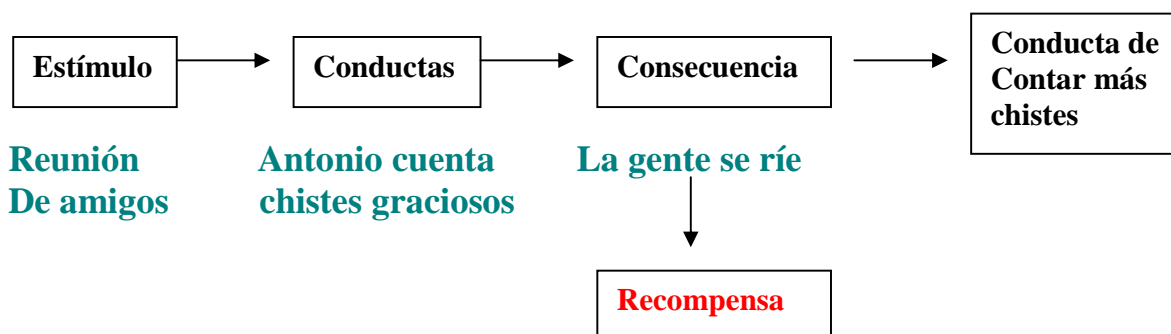
ESTUDIO DE LA CONDUCTA HUMANA

¿Quién de nosotros no ha vivido con bastante frecuencia la situación de compartir un rato agradable con un grupo de amigos? En ella suele ocurrir que hay una persona que cuenta chistes, algo a lo que somos muy aficionados en este país. Cuando los chistes que se cuentan son graciosos, la gente se ríe a carcajadas y estas risas animan al que los hace a contar más e incluso a repetirlos en otros ambientes o con otras personas.

Vamos a imaginarnos que esa pequeña fiesta o reunión de amigos se llama ESTIMULO y que en ella hay una persona, Antonio, que realiza la CONDUCTA de contar chistes graciosos. Llamaremos CONSECUENCIA a las risas que ha provocado el chiste. Este esfuerzo de imaginación puede resumirse así:



Como decíamos antes, si la gente se ríe, esto anima a Antonio a contar más. Podríamos pensar que Antonio se siente complacido, agradecido, premiado. RECOMPENSADO por las risas que ha obtenido. Por lo tanto, nuestro esquema anterior quedaría de esta manera:



De nuestro ejemplo se desprende una conclusión importante:

Toda conducta que va seguida de un premio o recompensa tiene más posibilidad de volver a concurrir.

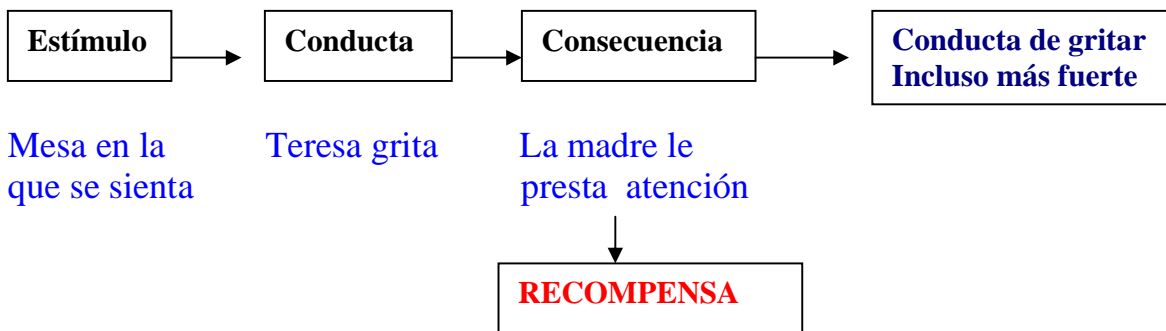
¿Qué ocurriría si la persona que cuenta chistes no encuentra eco en el público que le rodea? La respuesta es fácil de imaginarse. Veamos sino otro ejemplo: “Teresa es, según sus padres, una niña difícil, muy irritable que se pasa la mayor parte de su tiempo correteando de un sitio a otro sin sentido aparente.



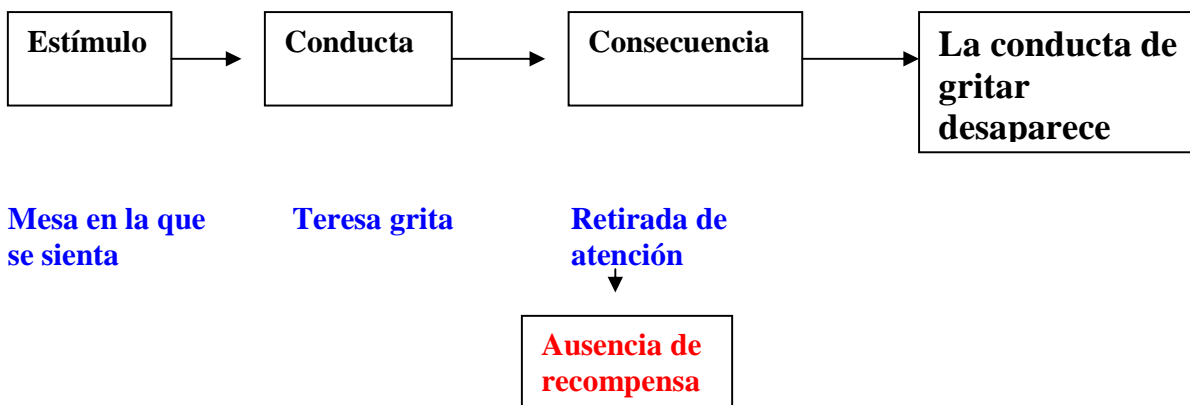
La madre se encontraba muy preocupada y nerviosa y le molestaban enormemente los gritos que Teresa daba cuando se le sentaba en la mesa. Cuanto más se insistía en decirle que se callara, más fuerte y prolongados eran los gritos. Un día hablando del problema con su marido decidieron poner en práctica un consejo que les dio un familiar: cada vez que teresa gritara le volverían la espalda y sólo le prestarían atención cuando se callase. ¿Qué imaginan que ocurrió? Teresa continuó gritando por espacio de unos días pero sorprendentemente a partir del tercer día dejó de hacerlo”

Veamos en un esquema lo que ha pasado antes y después del consejo que les dio este familiar:

1.- Antes



2.- Después



Toda conducta que no recibe premio tiende a desaparecer

De lo que aconteció con Teresa se deduce también una conclusión importante. Toda conducta que no tiene premio o recompensa tiene menos probabilidad de volver a ocurrir.

4.-

La madre de Teresa, comprobó personalmente en su hija la eficacia de los principios que aquí vamos a desarrollar. El procedimiento fue sencillo: Invertir la atención que prestaba la niña cuando ocurría que se sentaba en la mesa. Dejó de recompensar la conducta de gritar. Ni que decir tiene, que la atención como poderosa recompensa, obtiene resultados sorprendentes cuando se da a continuación de realizar conductas positivas. Sin embargo, el dejar de prestar atención a los gritos de Teresa, no hubiera sido efectivo si simultáneamente no se recompensaran con atención conductas incompatibles con la de gritar (mantenerse sentada durante períodos de tiempo cada vez mayores sin gritar o realizando una actividad adaptada, etc.) Ambos procesos, no recompensar conductas inadecuadas y por el contrario premiar las que sean incompatibles con la que se pretende eliminar, son absolutamente fundamentalmente fundamentales y han de ir indisolublemente unidos.

Cualquier intento de eliminar o disminuir una conducta que no tenga la simultaneidad de ambos procesos, llegará a ser un fracaso.

- ¡Ya está bien hombre! ¡Tanto hablar de conducta! ¿No sería mejor que empezásemos por aclarar que es eso de “conducta”?
- Tienen Uds. toda la razón y de eso mismo vamos a hablar ahora.

Para poder enfrentarnos con algo que queremos cambiar o con algo que queremos enseñar debemos realizar en primer lugar una definición clara, entendible de lo que conocemos como “conducta”. Habremos de identificar el problema de la manera más objetiva posible. De igual forma nuestra descripción debe ser fiable en el sentido de que el problema pueda ser observado por personas diferentes.

“Conducta” por tanto, es todo aquello que puede ser observado objetivamente sin hacer suposiciones y/o valoraciones subjetivas

Definir una conducta significa dar una descripción entendible objetiva y fiable.

5.-

Veremos, más adelante, como una conducta definida objetivamente es susceptible de ser observada con detenimiento y por lo tanto medible y registrable según determinados parámetros.

**ANTE TODO
OBJETIVIDAD**

La conducta humana puede consistir en movimientos del cuerpo, expresiones faciales, lenguaje escrito o hablado y respuestas fisiológicas. Una conducta puede incluso abordar muchos actos sucesivos: “P. Golpea su cabeza contra la pared, se levanta bruscamente de la silla, sale corriendo de la clase y se va al patio de recreo”. No nos interesa lo que el niño es si no más bien *lo que hace*, porque así nos informamos de cuales son las dificultades concretas por las que atraviesa el niño y estaremos en disposición de establecer un programa que le ayude a superar esas dificultades.

Vamos a realizar ahora una tarea práctica que afiance el contenido de lo que estamos diciendo. Las respuestas se encontrarán al final del primer capítulo, pero ¡POR FAVOR! no consulte las respuestas sin previamente intentar solucionarlas Ud. sólo, o en compañía de otros. ¡Animo! Es una tarea fácil. Rodee con un círculo la respuesta que considere correcta en cada una de las situaciones que van desde la “a” hasta la “i”.

TAREA N° 1

¿Cuál de las siguientes frases son conductas bien definidas?

- a) 1- Enrique tiene agarofobia.
2- Enrique es incapaz de alejarse más de 10 metros de su casa, a menos que le acompañe algún familiar.

- b) 1- El niño que pasea por aquel rincón tiene el entrecejo fruncido.
2- El niño que se pasea por aquel rincón parece enfadado

- c) 1- La señora M. Habla como si estuviera deprimida.
2.- La señora M. Habla despacio, de forma monótona y de vez en cuando solloza.

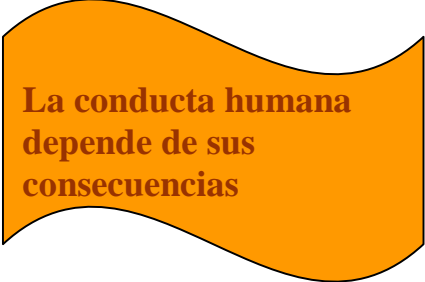
6.-

- d) 1- Antonio se sube los pantalones hasta la cintura una vez que su madre se los ha subido hasta las rodillas.
2- Antonio no sabe vestirse.
- e) 1- B. Es una chica alterada y neurótica.
2- B. Pega a otros niños y tira y rompe las cosas.
- f) 1- El niño hace acto de presencia y cuando hay amigos y parientes les toca y les sonríe.
2- Al niño le gustan las demás personas.
- g) 1- El niño necesita mano dura.
2- El niño presenta cinco rabietas diarias.
- h) 1- M. No aprende nada.
2-M. Se pone a llorar o vuelve la cabeza hacia el otro lado cada vez que se le ordena algo o se le pide algo.
- i) 1- La semana pasada el niño imitó cinco palabras. Esta semana ha imitado diez.
2- Mejora el lenguaje del niño.

¿Ya anotó sus respuestas? Bien. Consulte ahora el final del capítulo y corrija si es necesario.

En este punto ya debe estar claro, algo que ocurre con mucha frecuencia y que todos nosotros hemos tenido oportunidad de observar y lo que es más importante experimentar en alguna ocasión. ¿Que ocurre si algo o alguien nos gusta o agrada? Normalmente REPETIREMOS la experiencia porque tiene consecuencias agradables para nosotros.

¿Qué ocurre si algo o alguien nos disgusta o desagrada? Normalmente si no sacamos ninguna consecuencia agradable NO REPETIREMOS la experiencia.



La conducta humana
depende de sus
consecuencias

¿Qué ocurre si algo o alguien nos perjudica o nos hace daño? Con absoluta seguridad NOS ALEJAREMOS lo más deprisa posible de aquello que nos perjudica o hace daño. Todo lo que decimos, la forma en que nos vestimos, lo que comemos, lo que hacemos... etc.; todo ello es conducta humana, que puede ser medida y evaluada objetivamente y por tanto, modificada en aquellos aspectos que lo precisen. La conducta humana, - esto es lo más importante – DEPENDE DE SUS CONSECUENCIAS. Recordemos los ejemplos que hemos visto anteriormente: el que Antonio cuente o no chistes va a depender de las consecuencias que obtenga al contarlos (obviamente Antonio puede no contar chistes porque se encuentre mal físicamente o, porque ese día concretamente no le apetezca. Aquí la conducta no depende ya de las consecuencias sino de una situación personal que más tarde veremos y analizaremos en detalle y a la que damos el nombre de “Antecedente”. No olvidemos que el estudio de la conducta humana debe siempre analizar lo que ocurre antes y después de esa conducta. En ambas situaciones existe una relación de dependencia muy clara). El ejemplo de Teresa era aún más descriptivo: se mantiene la conducta de gritar cuando obtiene una consecuencia de atención por parte de la madre. Desaparece la conducta cuando se modifica la consecuencia.

Lo anteriormente expuesto nos lleva a la idea de que todos los ambientes de aprendizaje, educativos y por tanto sociales son muy semejantes. “La gente, por regla general, aprende a utilizar sus ambientes para obtener consecuencias positivas, agradables” cuando nosotros hablamos de “intervención educativa programada” estamos planteando la necesidad de estructurar un proceso educativo en el que el niño avance paso a paso usando adecuadamente lo que conocemos del estudio de la conducta humana y su relación con el ambiente en el cual se dan. En este proceso, conocer la relación que existe entre la conducta y sus consecuencias, tipos de consecuencias y cómo usarlas es fundamental para garantizar una enseñanza eficaz y positiva.

Para entendernos vamos a distinguir dos tipos fundamentales de consecuencias: positivas y negativas. Las primeras son aquellas que aplicadas inmediatamente después de una conducta produce un aumento de dicha conducta. Evidentemente están en estrecha relación con las apetencias, gustos e ilusiones de cada niño. La mejor forma de conocer que tipo de consecuencias positivas son efectivas para cada niño es precisamente conocer

en profundidad sus gustos y actividades preferidas. Conociéndolas tenemos un arma “invalorable” para premiar todas y cada una de las mil cosas que nuestros hijos hacen a lo largo del día. Pero ¡CUIDADO! también podremos producir efectos no deseados. Es importante que las consecuencias positivas se utilicen adecuadamente. No cayendo en el error de aplicar consecuencias gratificantes de forma arbitraria, sino sólo y tan sólo a aquellas conductas “buenas”, adaptadas y que queremos aumentar. Es un error que el profesor preste atención cada vez que un niño se muestre ruidoso. Si esto ocurre a menudo probablemente no disminuirá la conducta de “hacer ruido” de ese niño. La atención se debe prestar cuando esté callado y trabajando adecuadamente.

Las consecuencias positivas son enormemente variadas, pueden ser alimentos o bebidas preferidas; actividades; juegos y juguetes; elogios, sonrisas, caricias, etc. Indudablemente, la atención y el afecto es una consecuencia positiva de suma importancia. En general cuando el niño recibe consecuencias positivas se siente querido y aumenta la seguridad en si mismo. Mostrándose, por el contrario, desanimado, inseguro cuando son escasas y llegando a comportarse de una forma irritable, problemática cuando nunca recibe premios, atención, afecto, etc. Es muy frecuente que una rabieta ocurra como una conducta desadaptada tendiente a conseguir la atención que no se ha podido conseguir de otra forma.



9.-

Las consecuencias positivas son imprescindibles para que se produzca un buen ajuste social.

El segundo tipo de consecuencias las negativas, son aquellas que aplicadas inmediatamente después de una conducta concreta hacen decrecer esa conducta o la eliminan. Una consecuencia negativa muy comúnmente utilizada para hacer desaparecer la frecuencia de una conducta es el castigo. Este se emplea muy a menudo como un modo práctico de controlar una conducta a causa de que produce resultados muy rápidos. Desafortunadamente, la práctica del castigo, está tan extendida que impregna de alguna u otra manera todo nuestro sistema de convivencia social dándose en todos los niveles: educativos, familiar, laboral, etc. Al igual que ocurría con las consecuencias positivas, los castigos pueden ser muy diferentes, no sólo físicos. Con respecto a estos, hay una serie de inconvenientes que deben ser tenidos muy en cuenta antes de decidirse a utilizarlos. El castigo físico sólo funciona cuando está presente la persona que castiga. Puede provocar agresividad y la persona que es castigada puede dirigir la agresividad hacia otros (personas o cosas). No se puede establecer una relación adecuada entre castigador y castigado puesto que este último tiene a escapar del primero, etcétera.

Existen otros tipos de consecuencias negativas que pueden aplicarse mucho antes y que producen efectos tan seguros o más que el castigo físico y que no tienen los inconvenientes que éste presenta.

El castigo tiene inconvenientes que no tienen otras consecuencias negativas.

Esas consecuencias (pérdida de atención, retirada de juguetes favoritos, “no salir a dar el paseo que gusta tanto”, “no ir al cine”, etc.) deben siempre aplicarse en primer lugar y recurrir al castigo sólo y exclusivamente cuando sea absolutamente imprescindible.

Vamos a hacer un alto en el camino, cambiando de actividad. Para ello les propongo la realización de dos tareas. En la primera veremos si ha quedado claro el contenido anterior ¡Haga un esfuerzo y realícela con atención! Consulte después sus respuestas al final del capítulo.

TAREA NRO. 2

En función de la consecuencia que obtienen, ¿aumentarán a disminuirán las conductas siguientes? Escriba su respuesta en el trazado discontinuo.

CONDUCTA	CONSECUENCIA
Tocar el radiador	Quemarse
Luis ordena su habitación	Su madre le deja Bajar al parque.
Mabel se pone vestido rojo	Su marido le dice “Estás muy guapa”.....
Tirar objetos por el balcón	Cachete.
Hacer los deberes	Ver la televisión.
Puntualidad en el trabajo ...	El Jefe lo elogia.
Cesar mira a su madre a los ojos	Su madre le da un “sugus”.....
Pedro lleva los platos a la cocina	Su madre le dice: “vete de aquí, que eres un estorbo

¿Cuáles de las consecuencias anteriores son positivas?

¿Cuáles de las consecuencias anteriores son negativas?

Con fines prácticos, para que posteriormente puedan ser usadas, haga Ud. ya, una lista de aquellas consecuencias positivas que usará con su hijo. Intente ser creativo, investigue, pruebe con su hijo y después agrúpelas según las siguientes categorías:

- a) Alimenticias
- b) Sociales
- c) Actividades y juguetes

Alimenticias

(ejemplo: cacahuates, zumo de naranja, etc)

Sociales

(ejemplo: acariciarle el pelo)

Actividades y juguetes

(ejemplo: montar en el columpio, etc.)

No quisiera terminar este primer capítulo sin hacer mención especial, a una cuestión de suma importancia: la ACTITUD de los padres a la hora de aplicar consecuencias. El padre y la madre han de estar siempre de acuerdo en el momento de premiar o castigar. Así evitaremos el desconcierto y desánimo.

Cuando se trate de enseñar una habilidad determinada o cambiar una conducta desadaptada, los padres deberían llegar a una actitud de acuerdo fruto de un análisis detallado, intercambio de ideas y solución de posiciones contrarias previas. Vale más aplicar una consecuencia de mutuo acuerdo, aunque no sea la más adecuada (siempre podemos aplicar otra distinta) que crear desconcierto y desánimo en el niño. La mejor actitud es aquella que reúne al mismo tiempo las siguientes características: firmeza, cariño y constancia.

El acuerdo entre los padres es fundamental.

RESUMEN CAPITULO 1

1. La conducta humana ocurre en un contexto social y en un ambiente determinado.
2. Toda conducta que va seguida de un premio o recompensa tiene más probabilidad de volver a ocurrir. Toda conducta que no recibe premio tiende a desaparecer.-
3. Cualquier intento de enseñanza de habilidades o de eliminación de conductas desadaptadas ha de tener en cuenta la simultaneidad de los dos principios enumerados en el punto 2.-
4. Conducta es todo aquello que puede ser observado objetivamente, y ser descrito de una manera entendible sin hacer suposiciones subjetivas.
5. La conducta humana depende de sus consecuencias.
6. Existen dos tipos fundamentales de consecuencias: positivas y negativas. Las primeras hacen más probable el aumento de una conducta. Las segundas hacen menos probable la aparición de una conducta o la eliminan.
7. La atención y el efecto son consecuencias positivas muy poderosas.
8. El castigo tiene inconvenientes que no tienen otras consecuencias negativas.
9. El acuerdo entre los padres es fundamental a la hora de aplicar las consecuencias de uno y otro tipo.

SOLUCION A LAS TAREAS PROPUESTAS

TAREA 1

a2, b1, c2, d1, e2, f1, g2, h2, i1.-

TAREA 2

1. a) Disminuirá, b) Aumentará, c) Aumentará, d) Disminuirá, e) Aumentará, f) Aumentará, g)Aumentará, h) Disminuirá
- 2.1. b, c, e, f, y g.
- 2.2. a, d, h.

2

DEFINICION Y ESPECIFICACION DE LOS PROBLEMAS, RECOGIDA DE DATOS

En la primera parte, hemos aprendido a conocer qué es eso que llamamos “conducta humana”. Hemos visto ejemplos de cómo identificar y definir objetivamente aquellos comportamientos susceptibles de ser cambiados, bien para aumentarlos, bien para disminuirlos. También hemos aprendido a reconocer la relación que existe entre la realización de una conducta y las consecuencias que obtiene del medio.

Vamos a dar, ahora, un poco más: iniciaremos las tareas preliminares necesarias para poner en marcha programas educativos o tratamientos específicos. Una forma de organizar el trabajo consiste en tratar el problema comprobando si se trata de un exceso de conducta desadaptada (problemática) o un déficit de conducta adaptativa. Recordemos, por lo que ya hemos visto, que antes que nada habremos definido de la manera más objetiva posible el problema. Identificados los problemas, es relativamente fácil construir un listado de conductas “buenas y malas” o mejor dicho aún conductas en exceso, y que por tanto hay que eliminar o disminuir y conductas que hay que fomentar porque son adaptadas. Para ello basta con que utilicemos un modelo similar al que muestra la figura: (Al final del capítulo encontrará un modelo similar a éste y de otros que veremos más adelante para que Ud. los utilice

CONDUCTAS EN EXCESO	CONDUCTAS A FOMENTAR
<ul style="list-style-type: none"> • Movimientos repetitivos de cabeza de Izquierda a derecha • Morder objetos 	<ul style="list-style-type: none"> * Contacto ocular más frecuente * Uso adecuado de los juguetes

Deberemos organizar un listado de conductas en exceso y Conductas deficitarias.-

14.-

En nuestro intento de obtener cuanta más información de la conducta del niño que sea relevante, deberemos evitar las interpretaciones y especulaciones subjetivas que no nos conducirán a soluciones aceptables. Es absolutamente conveniente determinar a quién afecta el problema, y qué se desea dar como respuesta al problema. Ya que todas las conductas ocurren en un contexto ambiental en el que hay estímulos y consecuencias que preceden y siguen respectivamente a la conducta, conviene materializar cuáles son las condiciones ambientales en las que el problema se manifiesta. Veamos un ejemplo de cómo puede hacerse esto y además puede ser válido para todas y cada una de las conductas que antes ya hemos definido e identificado en la lista anterior.

Situar la conducta en su contexto ambiental es de vital importancia.

Definición del Problema	Afecta	Ejemplos del problema	Donde ocurre	Respuesta deseada
<i>Movimientos Repetitivos de cabeza</i>	<i>A todos los miembros Familiares</i>	<i>Giros bruscos y rápidos de cabeza hacia la derecha e Izquierda cuando Se le llama</i>	<i>En cualquier situación</i>	<i>Que pueda pararse el movimiento y mire a los ojos de la madre</i>
<i>Provocación</i>	<i>De Isabel Hacia su Madre</i>	<i>Isabel ignora las órdenes de su madre</i>	<i>Casa, Super-mercado</i>	<i>Más obediencia</i>

En este punto es de vital importancia no olvidar que:

15.-

1. La solución del problema se consigue de manera más satisfactoria cuando se aborda desde una doble óptica: eliminar los excesos y aumentar los déficits. Para solucionar la conducta de provocación de nuestro ejemplo no solo tiene que estar previsto como hacerla disminuir sino también cómo fomentar y hacer más frecuentes las conductas obedientes.
2. Ni podemos solucionar todos los problemas de golpe ni es posible enseñar todas las habilidades al mismo tiempo. Tendremos que establecer una jerarquía de problemas en orden a su importancia, intensidad, gravedad, etc.
3. El procedimiento de enseñanza de habilidades o de control de conductas problemáticas ha de ser pausado, debiendo tener un desarrollo progresivo en el tiempo que se traduzca en un avance sistemático a pequeños pasos. La enseñanza más efectiva es aquella que tiene muy en cuenta las dificultades del niño y establece los pasos necesarios para superarlas.

Llegados a este punto, y teniendo claro ya, que la conducta ocurre en situaciones claramente relacionadas con personas, lugares y tiempo les propongo a Uds. un juego: se trata de hacer de detective y descubrir las situaciones en las que ocurre la conducta. Comencemos a jugar:



¡ TOME
NOTA!

Hay que descubrir las situaciones en las que ocurre conducta.

Se encuentra Ud. sentado en su despacho, aburrido y harto de realizar crucigrama tras crucigrama. A punto de cerrar, llaman a la puerta y se le presenta un caso de investigación:

“Los Sres. Fernández, que ya sobrepasan los cuarenta años de edad, presentan un aspecto abatido, con un grave aire de preocupación y síntomas

16.-

físicos de cansancio. En una primera impresión relatan la angustia y agobio que les produce el comportamiento de su hijo Daniel. Ud., como buen detective le sugirió hacer un listado de las conductas buenas y malas de su hijo y de entre ellas ha entresacado dos por exceso: rabietas y desobediencia; y una a fomentar: cooperación”. Previamente, como es obvio, Ud. se habrá puesto de acuerdo con los Sres. Fernández en definir operaciones cada una de las conductas seleccionadas. Esta es la definición a la que llegaron:

RABIETAS: Siempre que Daniel grite desafortadamente, se tire al suelo, se revuelque o se tire del pelo.

DESOBEDIENCIA: Siempre que Daniel ignore las órdenes dadas por su madre u otras personas.

COOPERACIÓN: Siempre que Daniel ayude a otros .

Bien Señores Fernández –les dice Ud. – es absolutamente conveniente que tratemos de observar y tomemos nota, mediante registros, de estas tres conductas. Para ello lo primero que vamos a hacer es anotar durante una semana a qué horas ocurren estas conductas. Esto nos dará una primera idea de en qué momento ocurre más frecuentemente y número de veces que ocurre.

A la semana siguiente, el Señor Fernández se presentó con estos datos:

HORAS	L	M	M	J	V	S	D
9-10	R, D	C	R, D R	R D	R, D	C	C
10-11							
11-12						R	
12-13							
13-14							
14-15						R, D	D
15-16							
16-17							R
17-18	R D	R D	D	R D	D	C	
18-19	R, R	R, R	R, D	R	R	R, D	R, D
19-20		R, D	R	R	C	C	

20-21							
-------	--	--	--	--	--	--	--

CODIGOS: R: Rabietas D: Desobediencia	} semana del 13 al 19
--	--------------------------

Un primer análisis de los datos suministrados nos dice lo siguiente:

- Las conductas en exceso (Rabietas y Desobediencia), que hay que disminuir, ocurren con más frecuencia de lunes a viernes en las horas antes de ir del colegio y después de venir de él y antes de irse a la cama.
- La conducta a fomentar (cooperación) se da con algo más de frecuencia los fines de semana.

Si tomamos una medida –comenta Ud. – de las conductas registradas para los días laborables y otra para los días festivos.

	X LABORABLES	X FESTIVOS
Rabietas (R)	3,6	2,5
Desobediencia (D)	2,2	2
Cooperación (C)	0,4	2

Hay que observar la relación que existe entre Antecedente, conducta y consecuencia

Observamos como los números apoyan el Análisis anterior, dándose con más frecuencia las conductas en exceso de lunes a viernes y como la conducta adaptada, “buena”, “positiva” de cooperar se da con más frecuencia los fines de semana.

El Señor Fernández intentó justificar la evidencia de estos datos poniéndolos en relación con una clara desgana que Daniel tenía para ir al Colegio.

No debemos precipitarnos en sacar conclusiones que pudieran ser erróneas-
apunto Ud. Para ello es preciso profundizar aún más en el análisis:
Necesitamos identificar la relación funcional que existe entre

ANTECEDENTES – CONDUCTA – CONSECUENCIA -, para entonces si formular adecuadamente hipótesis acerca de las condiciones que están influyendo.

Tendremos que identificar los antecedentes y las consecuencias de las conductas de las que estamos hablando. Respecto de los primeros hay que averiguar qué situaciones o personas pueden hacer más o menos severa o grave una conducta. En relación a las consecuencias habremos de ver los efectos que producen las conductas susodichas, condiciones y/o consecuencias positivas que las pueden mantener.

El Señor Fernández que entendió claramente lo aquí expuesto se presentó a la semana siguiente con un modelo de análisis funcional que había elaborado y rellenado siguiendo las instrucciones de Ud. le dio. Este es el modelo:

Fecha: 7/05/ al 13/05

Observador: Fernández

Conductas: 1. (R) Rabieta:

Siempre que Daniel grite desafortadamente, Se tire al suelo, se revuelque, o se tire del Pelo

2.(D)Desobediencia: *Siempre que Daniel ignore las órdenes dadas por su madre u otras personas.*

3.(C) Cooperación: *Siempre que Daniel ayude a otros.*

ANTECEDENTES	CONDUCT.	CONSECUENCIAS
<i>Día 7 (9,45). Después de que Daniel ha desayunado, su madre le pide que le ayude a hacer la cama.</i>	D	<i>La madre dice:”Esto no puede seguir así, siempre desobedeces. Eres un chico mal educado y testarudo. Me estoy empezando a cansar”. Al mismo tiempo que su madre decía esto, Daniel sonreía buscando un caramelo de los que habitualmente toma antes de ir al colegio.</i>
<i>Día 7 (17,30). Daniel llega del colegio y deja su abrigo de cualquier forma y enciende la TV sentándose a verla. Su madre le dice que tiene la merienda en la cocina, que vaya a merendar y que recoja de paso su abrigo y lo cuelgue en la percha. La madre apaga la TV.</i>	R, D	<i>La madre cede ante los gritos de Daniel, le enciende de nuevo la TV y le trae la merienda al comedor. Al mismo tiempo que se dirige a él con expresión de: Esto es imposible. Este chico me va a volver loca. No hay quién pare en esta casa.”</i>

<p><i>Día 7 (20,45). Sentados en la mesa del comedor a la hora de la cena; el padre dice a Daniel: “Si ayudas a mamá a retirar los platos, te dejaré ver ½ hora la TV. Fíjate, yo también voy a ayudarla”.</i></p>	<p>C</p>	<p><i>Daniel ve la TV hasta las 9,30 en compañía de sus padres.</i></p>
--	----------	---

Recoger todas y cada uno de las observaciones que a lo largo de una semana realizó el Sr. Fernández nos ocuparía demasiado espacio. Nos bastan y sobran las observaciones del día 7 para los fines aquí perseguidos.

Como podemos ver, el observador recoge lo que ocurre inmediatamente antes de ocurrir la conducta en cuestión y también lo que ocurre inmediatamente después. Se trata de describir lo más objetivamente posible la hora, lugar y personas y reacciones de las personas presentes cuando ocurre la conducta que se está observando. De esta manera podremos establecer numéricamente una relación o razón entre con consecuencias y conducta. En algunas ocasiones habrá que modificar los antecedentes para así impedir que ocurra la conducta, entre otras serán las consecuencias las que habrá que cambiar. El que hagamos una u otra cosa o ambas al mismo tiempo, está directamente relacionado con las observaciones realizadas en ese análisis funcional que hemos visto antes y en la razón numérica que se deduzca.

La relación entre antecedentes y conducta por un lado, y entre conducta y consecuencia por otro, es la clave del análisis funcional.

En nuestro caso parece evidente que Daniel manipula y controla la conducta de su madre, consiguiendo así lo que desea. Por otro lado la madre refuerza (aplica consecuencias positivas) con atención y cediendo ante las conductas desadaptadas de Daniel.. Hay que cambiar, por tanto, las consecuencias que aplica la madre de tal manera que se ella quien controle la conducta de

Daniel y no al revés. En este punto, como veíamos en la primera parte , es imprescindible que ambos padres se pongan de acuerdo y sean constantes. Veamos más ejemplos, aunque extractados, de análisis funcional que pueden aclarar mejor las ideas anteriormente expuestas:

El primer ejemplo es la conducta exigente de un niño llamado Pedro de siete años de edad.

ANTECEDENTES

La conducta exigente ocurre dentro y fuera de casa, pero más frecuentemente e intensivamente en lugares públicos como tiendas o casas de amigos. En casa es muy frecuente cuando la madre tiene visita o está ocupada, cocinando, lavando, telefoneando, etc. Las mañanas son particularmente difíciles. Ocurre más raramente en presencia del padre. No ocurre nunca en el colegio ni cuando la gente es desconocida. Dejan de ocurrir si la madre no responde inmediatamente o si responde con un “no” a las peticiones de Pedro.

CONDUCTA

Pedro exige de su madre que le dé o compre algo, le exige hacer algo o ir a algún sitio, cosas que la madre no aprueba o peticiones que la madre no puede satisfacer inmediatamente. Pedro se muestra muy irritado y furioso y deseoso de que se satisfaga inmediatamente su petición. Empuja a su madre, a veces grita, llora y llega a ser destructivo con algunos objetos. Estas exigencias ocurren con una frecuencia de siete veces diarias, cada episodio dura entre 15 y 20 minutos, siendo muy intensos dependiendo de lo que desee o quiera hacer.

CONSECUENCIAS

La madre interactúa con Pedro durante mucho tiempo mientras duran estos episodios, discute con él, prueba a distraerle, se muestra irritada y muy frustrada, le amenaza, le grita y ocasionalmente le pega. Pedro evidentemente consigue mucha atención. Eventualmente la madre por cansancio o para que Pedro se calle, accede a sus exigencias. En lugares públicos como tiendas, etc., ella accede a los deseos de Pedro para evitar

escenas desagradables y críticas de la gente. La madre se encuentra trastornada y termina por llorar.

El segundo ejemplo es la conducta de evitación del contacto ocular de un niño llamado Simón de cuatro años y medio de edad.

ANTECEDENTES

La conducta de evitación de contacto ocurre en cualquier situación y con cualquier persona con una frecuencia muy alta. Simón no solo evita el contacto ocular sino que se resiste también al contacto y control físico.

CONDUCTA

Toda interacción de Simón con cualquier persona se reducía a satisfacer una necesidad inmediata, sobre todo de tipo alimenticio, o usar a las personas como instrumentos para conseguir algún objeto que casi siempre se dedicaba a destruir. La frecuencia de contacto ocular es tan baja que es inapreciable. Para registrarla se tomo nota durante un período de tiempo de una hora durante una semana. No había más de un contacto ocular en cada una de esas horas e incluso en dos de las siete registradas no se observó ninguno.

CONSECUENCIAS

Simón consigue normalmente lo que desea, objetos o comida, sin establecer previamente contacto ocular. Pero cuando sus padres se colocan ante los ojos las chucherías apetecidas por Simón éste establece un contacto visual con sus padres de una duración de 1 o 2 segundos.

Continuando con nuestro ejemplo, - Ud. sigue siendo un buen detective – en este momento ya hemos descubierto algunas situaciones en las que ocurre la conducta de Daniel. Sabemos que Daniel presenta rabietas y conductas de desobediencia fundamentalmente en casa y con su madre. También hemos visto la frecuencia de esas conductas, bien los días laborables, bien los días festivos. A través del análisis funcional hemos averiguado que existe una relación muy directa (un ratio proporcional), entre las conductas desadaptadas de Daniel y la actitud de la madre y las consecuencias que ésta aplica a su hijo.

Recordando los tres principios de veíamos al comienzo de este capítulo, ha llegado el momento de decidirnos con un esquema de prioridad. Lo más sensato es hacer disminuir las rabietas al mismo tiempo que fomentamos las conductas de cooperación. Decidido, pues, que vamos a tratar las rabietas, un paso obligatorio que tendremos que dar es el que hace referencia a tasar, medir, registrar la extensión y severidad del problema.



- ¿Porqué y para qué sirve medir la conducta?. La medición de la conducta es un paso imprescindible, que nos ayudará enormemente a garantizar la objetividad de los procedimientos educativos que pongamos en marcha, informándonos constantemente, manteniéndonos alerta, sobre lo que va bien o mal. Por otro lado, si existen progresos o retrocesos siempre pueden ser analizados objetivamente en base a los procedimientos que hayamos diseñado. Podemos, por tanto, comparar períodos anteriores y posteriores de tratamiento y ver si ésta ha sido efectivo o no, sin caer en el error de atribuir la efectividad a factores subjetivos.

Antes hemos mencionado la necesidad de medir la extensión y severidad del problema. A este respecto debemos tener en cuenta que la conducta puede ser medida en:

- a) **Frecuencia**: Tal y como hemos visto en nuestro ejemplo de Daniel o como veremos un poco más adelante. Es importante, no obstante, reseñar aquí que al anotar el número de veces que ocurre una conducta

- b) se registra siempre que sea de poca frecuencia mientras que por el contrario en conductas de alta frecuencia se registra sólo en los períodos ocasionales en las que ocurra con más probabilidad.
- c) ***Intensidad:*** Se trata de averiguar la duración de la conducta y para ello se registra el tiempo que dura y por otro lado para significar la severidad podemos situar a la conducta en un punto de una línea que tiene por un extremo la conducta llevada al exceso y por otro extremo la conducta incompatible. Veamos como puede hacerse esto con un ejemplo de ansiedad y otro de depresión.

ANSIEDAD



DEPRESIÓN

EXTREMADAMENTE MUCHO ALGO POCO NADA

Cuando medimos la conducta antes de hincar cualquier tipo de tratamiento estamos haciendo un registro de *LINEA BASE*. En este período nos preocupamos de anotar el número de veces y el tiempo que dura la conducta *sin intervenir para nada*. Actuamos como normalmente hacemos, solo que anotamos frecuencia e intensidad. Es conveniente *que se anote y registre durante el mismo período de tiempo*, para que no caigamos en errores como éste:

	LUNES	MARTES	MIERC.	JUEVES
Nro. De contactos Oculares	8	12	16	18
Tiempo de registro (minutos)	10	15	30	45

Aparentemente parece que aumentaron los contactos oculares, sin embargo si obtenemos la tasa de contactos de la siguiente forma:

$$\text{Tasa} = \frac{\text{Nro. Contactos oculares}}{\text{Tiempo de registro}} \times 100$$

Observamos que:

	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES
Nro. Contactos Oculares	80%	80%	53%	40%

No aumentan realmente los contactos oculares.

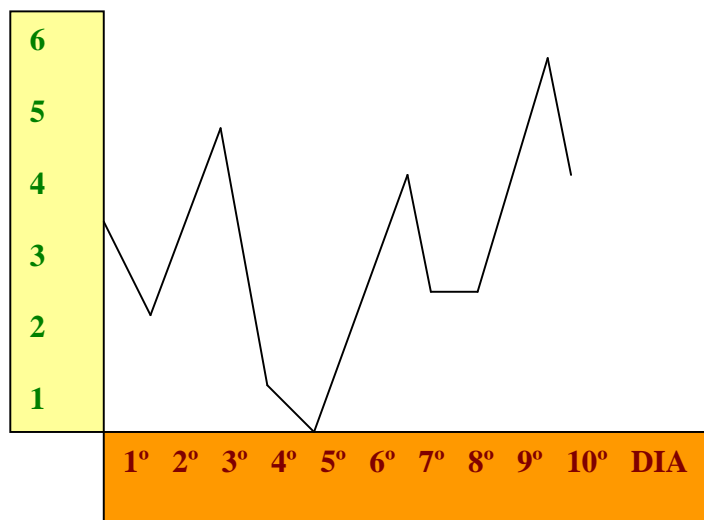
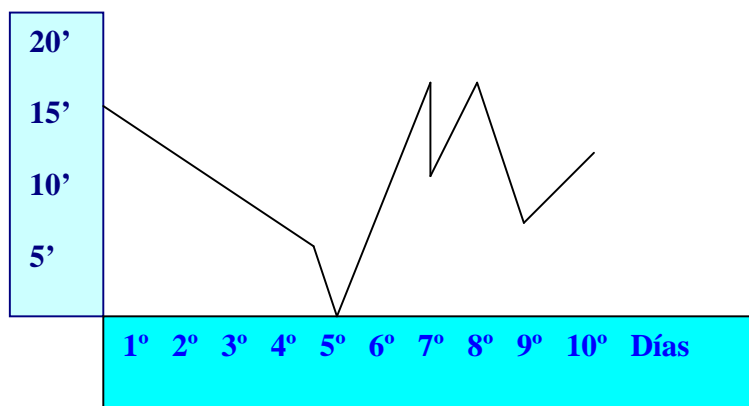
En nuestro ejemplo el Sr. Fernández hizo un registro de frecuencia y duración de las rabiets de Daniel y aportó el siguiente material.

Observador : Fernández

Conducta: Rabiets

DIAS	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°	10°
Nro.de rabiets	3	2	5	1	0	4	3	3	6	4
Tiempo duración media en minutos	15	12	10	8	0	17	10	18	9	13
Tiempo de óbservación en minutos	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90

No sólo registró perfectamente la conducta en cuestión sino que trasladó a unas gráficas los resultados obtenidos:

Nro. De rabetas**Duración en minutos de las rabetas.**

El trabajo que, con su ayuda, ha realizado el Sr. Fernández bien merece una recompensa. La descripción y anotación tan detallada de la conducta de su hijo nos sitúa en la antesala de adoptar procedimientos concretos de ayuda o de control de esas conductas. No obstante, antes de postular posibles

planteamientos, hipótesis o programas correctivos hemos de hacer hincapié en una cuestión importante. ¿Recuerdan una de las tareas realizadas en el primer capítulo, la que hacía referencia a buscar, investigar, conocer las consecuencias positivas que podríamos usar con nuestro hijo? Ahora ha llegado el momento de tenerlas muy presentes pues va a jugar un papel importantísimo en el cambio de conducta que queremos realizar.

- Una observación muy importante que he recogido con gran interés comenta Ud. a los Sres. Fernández- es la situación en que ocurrió la conducta de cooperación el día 7 a las 20,45 (ver análisis funcional) Ud., utilizando un sentido común muy acertado consiguió que Daniel cooperara en una tarea sencilla mediante la puesta en práctica de un principio (de Premack) que establece que puede utilizarse cualquier cosa que una persona haga muy a menudo o que le gustaría hacer (conducta que ocurre con mucha frecuencia) como consecuencia positiva, premio o recompensa de Actividad por haber realizado en primer lugar una conducta de baja frecuencia. Daniel ayudó a retirar los platos de la mesa (conducta de cooperación de baja frecuencia que queremos aumentar) y se vio recompensado, premiado, gratificado con la consecuencia positiva de ver un rato la TV. (actividad que le gusta hacer con mucha frecuencia)

Como ven es, pues, muy importante realizar una labor de IDENTIFICAR REFORZADORES (consecuencias positivas, sociales, alimenticias o de actividad) que posteriormente van a ser usados convenientemente para realizar los cambios de conducta deseados o para la enseñanza de habilidades concretas y específicas. Conociendo las cosas y actividades que gustan a nuestros hijos estamos en disposición de usarlas para conseguir mejores rendimientos y una mayor optimización de su desarrollo y nivel de competencia.

Como detective ha realizado una labor magnífica. Ha logrado obtener con bastante precisión datos relevantes y significativos que afectan al comportamiento de Daniel, en el ejemplo que hemos visto. No dudamos, por tanto, que podrá realizar con absoluta facilidad la tarea que seguidamente le proponemos. No obstante, consulte las respuestas al final de este capítulo sólo después de que haya intentado responder las preguntas.

TAREA NRO. 3

1. *La solución de un problema de conducta ha de realizarse de la siguiente forma (elija una de las respuestas)-*
 - a) Haciendo que disminuya esa conducta.
 - b) No prestando atención a esa conducta.
 - c) Tratando de eliminar la conducta problemática al mismo tiempo que fomentamos conductas incompatibles con la que se quiere eliminar.

2. *Frecuentemente una conducta problemática no se da de forma aislada, sino que forma parte de un conjunto de comportamientos desadaptados, ¿cómo podremos ayudar mejor?*
 - a) Estableciendo una jerarquía de problemas en orden a su importancia, intensidad y gravedad y decidirnos por aquel que ocupe el primer lugar de la jerarquía.
 - b) Deberemos tratar de abordar cuantos más problemas mejor, puesto que así ayudaremos mejor y más rápidamente.
 - c) Da exactamente igual por cual conducta problema empecemos, lo importante es ayudar.

3. *Realizar un análisis funcional de la conducta problemática es:*
 - a) Averiguar las causas de los problemas.
 - b) Identificar la relación que existe entre antecedentes, conductas y consecuencias.
 - c) Identificar la función que cumplen las conductas problemas.

4. *La conducta debe ser medida en:*
 - a) Intensidad y frecuencia
 - b) Profundidad y espacio
 - c) Gravedad y tiempo

5. *Una conducta que ocurre muy frecuentemente, con alta frecuencia, hay que medirla:*
 - a) Siempre que ocurra.

- b) No se debe medir.
- c) Sólo en los períodos ocasionales en los que ocurra con más probabilidad.

6. Cuando medimos una conducta debemos:

- a) Anotar y registrar durante el mismo período de tiempo.
- b) Anotar y registrar durante períodos de tiempo que estén de acuerdo con la intensidad y frecuencia de la conducta.
- c) Anotar y registrar días alternos.

7. ¿A que llamamos hacer un registro de Línea Base?

- a) A observar cuántas veces ocurre la conducta en el tiempo.
- b) A anotar el número de veces y el tiempo que dura la conducta sin que nosotros intervengamos para nada.
- c) A realizar un análisis funcional.

8. ¿En que consiste el principio de Premack?

- a) En utilizar una conducta de alta frecuencia como consecuencia positiva de una conducta de baja frecuencia.
- b) En establecer una jerarquía de los problemas de conducta.
- c) En hacer un listado de conductas por exceso y conductas deficitarias.

*¿ya ha anotado sus respuestas?
¡Perfecto! Seguro que acertó en todas. Consúltelas ahora al final de este capítulo.*



**ANIMO!!!!
LO TIENE TODO
CONTROLADO !!!**

RESUMEN CAPITULO 2

1. Deberemos organizar un listado en el que figuren por un lado las conductas en exceso y por otro las conductas deficitarias que hay que aumentar o fomentar..
2. No se pueden solucionar de golpe todos los problemas de conducta ni es posible enseñar todas las habilidades al mismo tiempo. Deberemos de proceder eligiendo aquello que sea más importante o más grave según sea el problema o habilidad a enseñar..
3. La conducta hay que situarla en su contexto ambiental observando la relación que existe entre antecedentes, conducta y consecuencia.
4. realizar un análisis es recoger por escrito lo que ocurre inmediatamente antes de ocurrir la conducta en cuestión y también lo que ocurre inmediatamente después, describiendo lo más objetivamente posible la hora, lugar, personas y reacciones de las personas presentes cuando ocurre la conducta que se está observando.
5. La conducta debe ser medida en frecuencia e intensidad, anotando el número de veces que ocurre y la duración de la conducta. Cuando hacemos esto son que intervengamos para nada realizamos un registro de Línea Base.
6. Nuestras observaciones y registros pueden y deben transformarse en gráficos.
7. Los anteriores puntos debe ser complementados con una labor de identificación de Reforzadores que posteriormente usaremos de forma consecuente.



**SOLUCION A LAS
TAREAS PROPUESTAS**

1c, 2ª, 3b, 4ª, 5c, 6ª, 7b, 8ª

30.-

DEFINICION DEL PROBLEM	AFECTA (personas implicadas)	EJEMPLOS DEL PROBLEMA	DONDE OCURRE	RESPUESTA DESEADA

CONDUCTAS EN EXCESO	CONDUCTAS A FOMENTAR

Observador: _____

Semana del _____ **al** _____ **de** _____

HORAS	LUNES	MARTES	MIERC.	JUEVES	VIERNES	SABADO	DOMINGO
9-10							
10-11							
11-12							
12-13							
13-14							
14-15							
15-16							
16-17							
17-18							
18-19							
19-20							
20-21							
21-22							

Código:

Conducta 1.-

Conducta 2.-

Conducta 3.-
Conducta 4.-
Conducta 5.-

FECHA _____ **OBSERVADOR:** _____

Conductas: 1:
2:
3:
4:
5:

<i>ANTECEDENTES</i>	<i>CONDUCTA</i>	<i>CONSECUENCIAS</i>

Observador: _____ *Conducta:* _____

DIAS	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°	10°	11°	12°	13°	14°	15°
Nro. De veces que ocurre La conducta															
Tiempo de duración															
Tiempo de observación															

En caso de que el tiempo de observación no sea el mismo, debe obtenerse una tasa de la conducta en cuestión para cada día según la fórmula:

$$\text{Tasa} = \frac{F}{I} \times 100$$

Observador: _____ *Conducta:* _____

DIAS	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°	10°	11°	12°	13°	14°	15
<i>Nro. de veces que ocurre la conducta</i>															
<i>Tiempo de duración En minutos</i>															
<i>Tiempo de observación</i>															

En caso de que el tiempo de observación no sea el mismo, debe obtenerse una tasa de la conducta en cuestión para cada día según la fórmula:

$$\text{Tasa} = \frac{F}{I} \times 100$$

3

PROCEDIMIENTOS DE INTERVENCION

En el capítulo anterior hemos aprendido a situar exactamente la conducta en relación con las circunstancias ambientales donde ocurre. Hemos visto procedimientos anotar su frecuencia e intensidad. Hemos aprendido a trasladar los datos obtenidos a esquemas gráficos. En esta parte veremos procedimiento. Volveremos a insistir aquí en algo que ya hemos dicho anteriormente, aunque ahora lo hagamos de otra manera: “Un criterio que deberemos tener muy presente cuando queramos seleccionar procedimientos de tratamiento es considerar si el problema constituye un déficit o un exceso de conducta”.

Existen básicamente dos procedimientos en terapia, uno para aumentar conductas y otro para disminuirlas

Desde este punto de vista existen básicamente dos tipos de procedimientos comúnmente usados en la terapia con niños:

- a) Procedimientos que van a incidir en la adquisición, incremento o mantenimiento de la conducta deseada en la que es deficitaria el niño.-
- b) Procedimientos que van a incidir en la reducción o eliminación de respuestas en exceso el niño.

Escoger uno u otro método no sólo depende de la conducta sino de la edad y maduración del niño, las circunstancias bajo las cuales se manifiesta el problema y los aspectos del ambiente que pueden influir en el niño.

Vamos a entrar ordenadamente en cada uno de estos procedimientos. Trataremos de acompañar con ejemplos concretos la descripción que se haga. Sugerimos por tanto una lectura atenta y crítica porque tarde o temprano habremos de usarlos y es conveniente conocerlos muy bien.

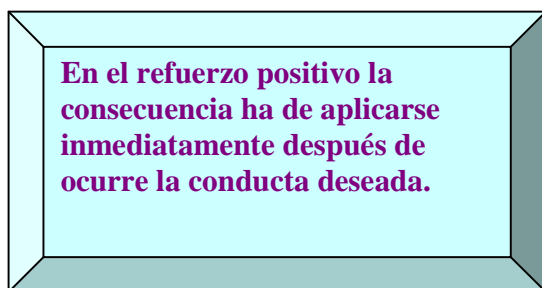
<i>Procedimientos</i>	<i>¿Cómo se hace?</i>
1. <i>Refuerzo positivo</i>	<i>Presentar o dar una recompensa tan pronto como se presenta una conducta deseada.</i>
2. <i>Refuerzo negativo</i>	<i>Se retira o quita un hecho, objeto o estímulo que antecede a la respuesta.</i>
3. <i>Aproximaciones sucesivas</i>	<i>Se recompensan aproximaciones sucesivas a la conducta correcta que desea conseguir.</i>
4. <i>Modelado</i>	<i>Dar la oportunidad al niño de observar en una persona significativa para él la conducta que se desea conseguir.</i>

A.1. Refuerzo positivo

Deberemos utilizar este procedimiento cuando:

- a) Queramos incorporar una nueva conducta en las habilidades que realiza el niño.
- b) Cuando queramos aumentar la fuerza de adquisición de una conducta.
- c) Cuando por el incremento de la fuerza de una respuesta deseada se produzca el efecto de disminuir la fuerza de una conducta incompatible indeseable.

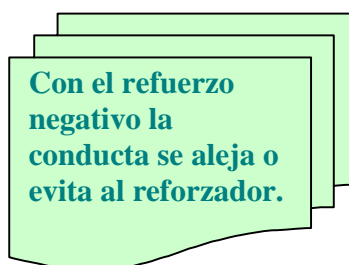
Este procedimiento consiste en administrar una consecuencia positiva, una recompensa o premio tan pronto como si emite una conducta determinada. Las consecuencias pueden ser todo aquello que satisfaga al niño y de lo cual ya hemos hablado anteriormente. La consecuencia debe ser administrada inmediatamente que ocurra la conducta deseada. Si dejamos transcurrir tiempo entre la emisión de la conducta y la obtención de la recompensa puede ocurrir que premiemos otra conducta distinta. Ya hemos tratado anteriormente sobre la atención del adulto, considerándola como un potente reforzador, que entre profesionales del tema suele ser considerado como reforzador secundario, gracias a que adquiere su potencia a través de haber sido asociado sistemáticamente con los llamados reforzadores primarios (fundamentalmente comestibles y bebibles).



Dentro de este procedimiento, como de cualquier otro que utilice consecuencias positivas, habremos de evitar caer en el error de “saciar” al niño con la aplicación repetitiva y monótona de la misma recompensa. Por ello es importante el establecimiento de un menú variado de refuerzos que evitan ese error. También es importante tener en cuenta que la efectividad de una recompensa no depende solo de la buena aplicación, si es mecánica y rígida, de los principios que vemos en este manual sino que depende en parte muy importante de las expectativas del niño. Mientras dura el aprendizaje el niño no aprende sólo respuestas, sino que observa también las variaciones en las consecuencias de sus acciones. Por tanto puede planear hipótesis acerca de que acciones son más adecuadas.

A.2 Refuerzo negativo

En los casos en los que por diversas razones no pueda ser usado el reforzamiento positivo podemos acudir a otra forma de reforzamiento llamado *reforzamiento negativo* que se utiliza para que el niño acabe inmediatamente con una situación aversiva, desagradable, debiendo manifestar la conducta deseada. Lo que le diferencia del reforzamiento positivo es que, en éste, la consecuencia es un hecho u objeto que se presenta después de realizada la conducta deseada, mientras que en el negativo, la consecuencia de la conducta deseada es la desaparición previa de un objeto o hecho que era desagradable.



Con el refuerzo negativo la conducta se aleja o evita al reforzador.

Hay muchos ejemplos en la vida diaria en que la conducta de los individuos está mantenida por esfuerzo negativo, casi todas las conductas gobernadas por leyes están motivadas por refuerzo negativo: escapar de las multas o la prisión, obedecer las señales de tráfico para evitar el castigo impuesto por la ley.

Veamos, no obstante, un ejemplo más detallado de cómo la conducta que queda potenciada o aumentada al escapar o evitar una consecuencia concreta se mantiene por reforzamiento negativo. Una persona que tiene miedo a los aviones muestra una conducta consistente, reforzada, de viajar en otros medios de locomoción para evitar el miedo que le produce montar en avión. Esta persona puede soportar penalidades y molestias al viajar en trenes o al conducir un coche durante distancias muy largas con la finalidad de evitar el viaje por aire.

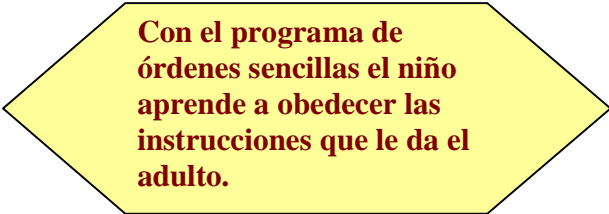
Ambos procedimientos, refuerzo positivo y refuerzo negativo aumentan la posibilidad futura de las conductas, son consecuencias de la conducta que sirven para fortalecer la conducta que los precede. En el caso del

reforzamiento positivo, la conducta produce la aparición del reforzador, mientras en el reforzamiento negativo, la conducta evita o se aleja del reforzador.

A.3 Aproximaciones sucesivas

Puede ocurrir que la conducta que queremos aumentar utilizando alguno de los procedimientos anteriores no figure en el repertorio del niño, es decir, nunca ha sido observado porque simplemente no existe. En estos casos deberemos acudir al procedimiento de aproximaciones sucesivas que fomenta la adquisición de conductas nuevas a través del reforzamiento diferencial de respuestas cada vez más parecidas a la respuesta final deseada. Se trata, por tanto, de reforzar aproximaciones sucesivas a la conducta deseada. Los pasos sucesivos hacia la conducta final son reforzados de acuerdo con un riguroso criterio de incremento. En la aplicación de este procedimiento existe un principio general que consiste en hacer diferenciales, claramente diferentes, una situación apropiada de otra inapropiada. Para aplicarlo correctamente se deben respetar con absoluta garantía los pasos siguientes:

1. Definir de manera precisa la conducta final que queremos conseguir.
2. Elegir una conducta más amplia dentro de la cual esté incluida la que hemos previsto o que tenga alguna semejanza con ella y que por supuesto posea el niño.
3. Reforzaremos consistentemente la conducta elegida en el punto 2.
4. Restringiremos la amplitud de esta conducta y hacerla cada vez más parecida a la conducta deseada.



Con el programa de órdenes sencillas el niño aprende a obedecer las instrucciones que le da el adulto.

Veamos un ejemplo: queremos conseguir que Lucas permanezca un minuto en el agua en la parte de la piscina que no cubre. Esta conducta que queremos conseguir no existe en Lucas y por lo tanto habrá que “moldearla” mediante aproximaciones sucesivas. Lo primero que haremos es reforzar

cualquier movimiento de aproximación a la piscina. El siguiente paso consistirá en reforzarlo cuando se acerque a una determinada distancia (por ejemplo un metro) y no reforzarlo cuando la distancia aumenta. El paso siguiente será reforzarlo cuando permanezca, aunque sea de forma breve, en el borde de la piscina. En el paso inmediato reforzaremos sólo cuando permanezca sentado en el borde de la piscina con los pies chapoteando dentro. A continuación sólo aplicaremos reforzamiento cuando permanezca dentro del agua, aunque sean breves instantes. Paulatinamente haremos que el tiempo de permanencia sea mayor.

A.4 Modelado

Un procedimiento muy valioso, pero que exige una mínima competencia del niño, es el modelado o en términos más sencillos la imitación. Esta, si existe, puede ser fundamental y presenta indudables ventajas respecto de los otros procedimientos. Cuando un niño imita podemos hacer que adquiera una enorme variedad de conductas desde las más simples a las más complejas sin necesidad de reforzarlo.

En el uso de este procedimiento hay tres aspectos que merecen una consideración especial:

- 1. La semejanza entre la conducta del niño que imita y la que presenta el modelo.*** El niño debe copiar la conducta que le presenta el modelo. Puede bastarnos con que la conducta imitada se parezca a la del modelo, no obstante, si es necesario hacerla idéntica podemos recurrir al procedimiento explicado anteriormente de aproximaciones sucesivas y reforzando diferencialmente conseguir una imitación perfecta.
- 2. La relación temporal entre la conducta del niño que imita y la que presenta el modelo.*** La respuesta del niño que imita ha de producirse inmediatamente después de la realizada por el modelo o en todo caso después de un intervalo muy breve para eliminar la influencia de determinados factores que pudieran influir en que la conducta imitada no fuera tal.
- 3. No dar instrucciones concretas para que el niño imite la conducta.*** Una conducta es considerada imitativa cuando no es forzoso dar instrucciones para que sea imitada. Si damos instrucciones ponemos bajo control verbal la conducta que queremos conseguir y en realidad estaríamos haciendo que el niño respondiera a las órdenes que le damos

y no al modelo que le presentamos, sin embargo, esto no quiere decir que si el sujeto no imita el modelo no pongamos en marcha procesos intermedios como señales, ayudas, etc. Que faciliten, en los primeros momentos, la adquisición de la respuesta de imitación.

En resumen, con este procedimiento se da la oportunidad al niño de observar en una persona significativa para él la conducta nueva que se desea conseguir.

El procedimiento de modelado o de imitación es conveniente usarlo:

- a) En la adquisición de nuevas conductas.
- b) En la supresión de respuestas presentes inadecuadas que se dan en el niño a través de la observación de una demostración de conducta apropiada, y
- c) Como una forma de suprimir miedos y fobias, por la observación de un modelo de acercamiento entre el objeto que produce y otra persona.

El uso de este procedimiento es más efectivo cuando se realiza despacio y con movimientos cuidadosamente exagerados.

“Si cada vez que mi hijo realiza una conducta, tengo que darle una recompensa, me pasaré la vida pendiente de ello. Además, corro el riesgo de que se canse de los premios que le doy”

Con el reforzamiento de imitación podemos hacer que el niño adquiera una enorme variedad de conductas.-

En la forma que Ud. lo plantea, tiene toda la razón. Una vez que hemos conseguido que una conducta que se presenta con baja frecuencia o que no existe se dé ahora con una frecuencia suficiente, debemos lograr que se siga dando incluso en condiciones distintas a las de su adquisición. Para evitar la realidad de la observación que Ud. hacía antes, tendremos que

hacer que las recompensas o premios fuesen lo más naturales posible, intentando acercar la forma de administrarlas a la forma en que las recibe el niño normal.

Existen un par de procedimientos que aseguran la viabilidad de esta forma de proceder y que hacen que las conductas se mantengan por tiempo indefinido una vez adquiridas sin necesidad de que las reforcemos continuamente. Vamos a ver estos procedimientos:

REFORZAMIENTO INTERMITENTE

Como su propio nombre indica, se trata de dar el premio o recompensa de manera “intermitente, discontinua, o sea, que no se refuerzan todas y cada una de las respuestas del sujeto, sino solamente algunas de ellas. La aplicación de este procedimiento puede hacerse teniendo en cuenta el número de respuestas que da el niño o una vez haya presentado la conducta durante un intervalo o espacio de tiempo. Estos tipos de reforzamiento intermitente se llaman de razón o número cuando se tiene en cuenta el número de respuestas y de intervalo cuando lo que se tiene en cuenta es el tiempo transcurrido.

El reforzamiento intermitente es un procedimiento válido para mantener una conducta y recompensarla de forma más natural.

¿Cuándo Ud. recibe su nómina mensualmente, con qué tipo de programa intermitente se ve recompensado? Obviamente la respuesta sería de Intervalo, puesto que se cobra después de haber realizado un trabajo durante cierto tiempo. En cambio echa Ud. monedas de cinco duros en las máquinas tragaperras, el obtener un premio está bajo un programa de reforzamiento intermitente de número. El que juega se ve recompensado cada vez que juega un número de veces a las máquinas.

Los dos tipos de reforzamiento intermitente pueden aplicarse según un criterio fijo o un criterio variable. Tendremos así cuatro opciones de aplicación:

- a) *Reforzamiento intermitente de número fijo de respuestas.* La recompensa se da cuando el niño cumple con un criterio fijo establecido previamente: cada cinco respuestas o cada tres, etc.
- b) *Reforzamiento intermitente de número variable de respuestas.* La recompensa se administra según valores que varían de una recompensa a otra. Por ejemplo, podemos recompensar hacer un puzzle según los valores 1,4 y 8 que significa que la recompensa la daremos cuando se colóquela primera pieza; la siguiente recompensa cuando coloque cuatro piezas y la siguiente cuando haya colocado ocho piezas.
- c) *Reforzamiento intermitente de intervalo fijo de respuestas.* La recompensa se administra pasado un tiempo fijo establecido de antemano: cada minuto, o cada minuto y cuarenta y cinco segundos, etc.
- d) *Reforzamiento intermitente de intervalo variable de respuestas.* La recompensa se administra según valores de tiempo que varían de una recompensa a otra. Por ejemplo podemos recompensar la conducta de estar correctamente sentado según los valores 1', 4', 2' y 3' o sea que premiamos por primera vez a la respuesta de estar correctamente sentado al pasar un minuto; después pasados cuatro minutos y así sucesivamente-

***Todo esto está muy bien, pero ¿cuándo puedo usar este tipo de reforzamientos?*

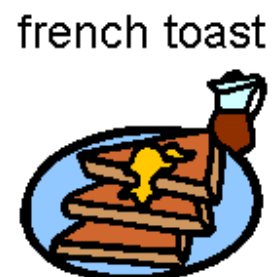
Buena pregunta, si señor. Se debe estar muy atento a la evolución de cualquier programa de enseñanza que use recompensas. La mejor forma es llevar, como ya hemos visto, un registro gráfico de esa evolución. Pues bien, cuando nuestra gráfica muestre que la conducta que se está enseñando está adquiriendo un nivel adquisición homogénea, es decir, se está nivelando, entonces ha llegado el momento de pasar de un programa continuo de reforzamiento (reforzar cada vez que ocurra la conducta) a un programa de reforzamiento intermitente (reforzar de vez en cuando, según lo que hemos visto anteriormente). Pasar de un programa a otro debe hacerse lentamente y de forma gradual. No se pueden dar saltos bruscos o correríamos el peligro de que el niño deje de responder a la conducta que ya se estaba estabilizando.

ENCADENAMIENTO

La mayoría de las conductas que realiza el niño y por supuesto el adulto, están engarzadas unas en otras formando una cadena natural de actividades. La actividad de comer viene precedida de poner la mesa, poner al fuego la olla, preparar los ingredientes de la comida, etc. La actividad de salir a dar un paseo viene precedida de peinarse, lavarse y secarse la cara, afeitarse, etc. La recompensa o premio que se encuentra al final de la cadena (correr, salir a dar un paseo, etc.) hace que efectuemos día a día la totalidad de la cadena. Y cuando hacemos determinada cadena, cada conducta dentro de la cadena nos aproxima más al premio o recompensa que se encuentra al final de la misma.

Podemos por lo tanto, servirnos de la formación de cadenas en las que consigamos que el niño realice una determinada conducta antes que pueda pasar a otra. Y antes de ser premiada, deberá realizar las dos. Y así sucesivamente.

Por ejemplo, podemos hacer que el desayuno se convierta en el último eslabón de la conducta (por lo tanto en recompensa o premio) si primero se lava y después se viste.



44.-

En resumen, no sólo podemos utilizar este procedimiento para ensamblar las conductas del niño de modo que constituyan cadenas y conseguir así que esas conductas se mantengan de forma natural, sino que además es un procedimiento valioso para la enseñanza de habilidades entendiendo estas como eslabones ordenados de pasos distintos. Cada uno de esos pasos se enseñan mucho mejor si empezamos por el último de la cadena. Contemplamos, entonces, la realización de una determinada habilidad tan cerca como sea posible de la terminación de una tarea.

B Procedimientos para reducir o eliminar conducta

PROCEDIMIENTOS	¿ COMO SE HACE?
1. Extinción	Suspender definitivamente una recompensa tan pronto como se presenta en la conducta indeseable.-
2. Reforzamiento de conductas incompatibles.	Recompensar otras conductas incompatibles con la que se va a suprimir.
3. Aislamiento	Sacar al niño de la situación en que se encuentra cuando haga la conducta que deseamos suprimir.
4. Cambio de estímulos.	Cambiar los antecedentes que controlan las condiciones que hacen aparecer la conducta indeseable.
5. Costo de respuesta.	El niño pierde una recompensa que deja de obtener cuando emite la conducta no deseada.
6. Práctica positiva	Hacer que el niño practique conductas que son físicamente incompatibles con la conducta inapropiada.
7.- Saciadad	Aumentar de forma considerable la administración de una recompensa hasta que el niño se canse de ella.

8. Castigo

El niño obtiene una consecuencia punitiva, dolorosa por la realización de la conducta problemática.

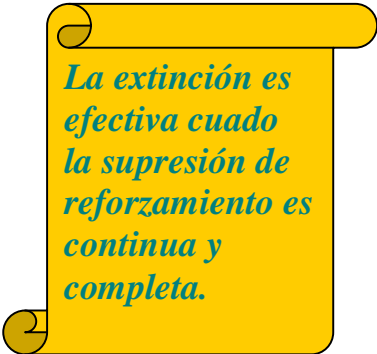
B.1 Extinción

Este procedimiento puede y debe ser aplicado a cualquier conducta mal aprendida. Consiste en suspender la entrega de recompensa, es decir, suprimir las consecuencias que siguen a determinada conducta que se quiera reducir o eliminar. Sin embargo, antes de aplicarse debe realizarse un cuidadoso examen, minucioso y detallado para identificar los posibles reforzadores o consecuencias positivas que pudieran estar manteniendo una conducta problemática. Identificado el reforzador, bastará con suprimirlo para que tal conducta desaparezca gradualmente. Pero ¡CUIDADO! Deben tenerse en cuenta los siguientes aspectos:

- a) La suspensión de reforzamiento debe ser completa; no se debe administrar nunca para esa conducta; de no hacerlo así podríamos estar recompensando de “forma intermitente” que como hemos visto antes es un procedimiento valioso para mantener la estabilidad de una conducta.**
- b) La suspensión del reforzamiento que mantiene una conducta problemática, será más efectiva cuando se preste atención positiva (se administren consecuencias positivas) a otras conductas alternativas a las que se quiere eliminar.**
- c) Puede ocurrir, con bastante frecuencia, cuando se utiliza este método que al principio se produzca un aumento momentáneo de la conducta que precisamente se quiere eliminar. Esto es absolutamente normal y no hay que caer en el error de desanimarse. El niño que está acostumbrado a realizar una conducta porque obtiene una**

consecuencia positiva para él. Se queda sorprendido cuando de repente no obtiene más esa consecuencia y realiza más frecuentemente la conducta. Hay que esperar a que pase el aumento inicial en frecuencia para observar la disminución gradual típica de la extinción.

Muy frecuentemente, como ya hemos visto, las conductas problemáticas están premiadas por recompensas sociales, entre ellas la atención como premio poderoso. ¿Quién no conoce el caso de los llantos de cualquier niño cuando se le deja sólo en el momento de acostarse? Si el padre o la madre, para que se duerma y evitar el llanto, se quedan con el pequeño en la habitación premian socialmente con su presencia, con su atención la conducta de lloriqueo del niño.



La extinción es efectiva cuando la supresión de reforzamiento es continua y completa.

Cuando ocurre que la conducta del niño se dirige de forma inadecuada a llamar la atención es válido aplicar el procedimiento de **IGNORAR** (que es una forma de extinción) la conducta que realiza el niño. Ignorar la conducta, significa disponer las cosas de tal manera que el niño no se vea recompensado por una determinada conducta problemática. Hay que actuar como si la conducta que se quiere suprimir no hubiera ocurrido. El niño que a la hora de la comida hace “tonterías” y sus padres le dicen cosas como “Éstate quieto”, “Es que no paras ni un momento”, “Deja de hacer tonterías”, etc... le están proporcionando recompensas de atención que hacen que la conducta de “hacer tonterías” sea más fuerte. Bastará con suprimir la atención que los padres prestan a esa conducta (y por el contrario prestarle atención a conductas contrarias positivas) para que pongamos en práctica un procedimiento de Extinción que reducirá de forma gradual la conducta indeseable.

B.2 Reforzamiento de conductas incompatibles

Este es un procedimiento que debe estar muy claro ya, puesto que aparece de forma continua a lo largo de todos los capítulos, sobre todo como método complementario de cualquier intento de eliminar una conducta problemática que se dé con cierta frecuencia. Se basa en la administración de recompensas a aquellas conductas que son incompatibles con la que se quiere suprimir. La

efectividad de este procedimiento está en el respeto simultáneo de estas dos condiciones:

- a) Elegida la conducta/s incompatible/s se refuerza activamente de conforma continua.
- b) No se aplica ningún tipo de consecuencia a la conducta que se quiere eliminar (se ignora)

El aumento de la conducta alternativa incompatible conlleva al mismo tiempo una disminución de la conducta indeseable.

B.3 Aislamiento

Es un procedimiento que puede ser de gran utilidad cuando, aún conociendo el reforzador que mantiene la conducta, no podemos suspender su administración.

Lo que se hace es sacar al niño de la situación en la que se encuentre cuando realiza la conducta problemática que queremos suprimir. Pero atención ¡SOLO DEBEMOS RECURRIR AL AISLAMIENTO CUANDO SEA ESTRICAMENTE NECESARIO! Previamente debemos probar con otros procedimientos que se vayan mostrando ineficaces.

A la hora de aplicarlo podemos establecer una secuencia cualitativa o grados de aislamiento que conviene tener en cuenta pues ni todas las conductas son iguales de graves ni todos los niños responden de la misma manera. Podríamos hablar de tres formas de aplicar el tratamiento:

1. El terapeuta, profesor, educador o persona encargada de la educación del niño, sale de la habitación llevándose con él el material, juguetes, etc. Y no vuelve a entrar en ella hasta que ha cesado la conducta problemática. Cuando tratamos de enseñar, por ejemplo, a realizar un puzzle a un niño y éste se distrae continuamente, llamando la atención, juguetes con el material, etc. Si vemos que no han funcionado otros procedimientos como la extinción podemos salirnos de la habitación (o bien dar la espalda al niño) y no regresar hasta que éste da muestras de querer trabajar o regresar al cabo de un determinado periodo de tiempo.
2. Colocando al niño de cara a la pared, siempre que emita la conducta problemática que se requiere reducir. El niño debe permanecer de cara a la pared, hasta que haya cesado la conducta indeseable. En ocasiones

En el aislamiento sacamos al niño de la situación en la que se encuentra para situarlo en otro sitio.

puede ser necesario recurrir a impedir físicamente que el niño se vaya de la pared.

3. Aislamiento de un cuarto especial. El niño es sacado de la habitación o lugar donde se encuentre en el momento de realizar la conducta indeseable y es llevado a un cuarto especial.

Para cualquiera de las modalidades anteriores, es absolutamente importante tener en cuenta.:

- a) No se debe prestar atención al niño cuando se le aplique el aislamiento, no se puede caer en el error de intentar explicar al niño porqué se aplica aislamiento.
- b) No se debe interrumpir el aislamiento, a menos que haya cesado la conducta indeseable que se quiere suprimir.-
- c) Antes de aplicar el aislamiento debemos asegurarnos que el niño no obtiene recompensa cuando es sometido a este procedimiento. Puede que intencionadamente el niño emita conductas problemáticas para conseguir escapar de una situación de trabajo. Cuando esto ocurra no debe aplicarse aislamiento, y si por el contrario asegurarse que las sesiones de enseñanza que se tienen con el niño sean muy gratificantes. Ante conductas de negativismo es mejor olvidarse del aislamiento y pensar en como hacer más gratificantes las sesiones de enseñanza.

Debemos recurrir al aislamiento sólo cuando sea estrictamente necesario.

- ¿Cuánto tiempo debo tener aislado a mi hijo? La respuesta se la dará su propio hijo. Cuando haya cesado la conducta problemática por la cual se ha aplicado aislamiento. Es conveniente que la primera vez que se aplique quede claro al niño que hasta que no cese su conducta no se dejará de “aislarle”. Sin embargo no es muy prudente someter al niño a períodos largos de aislamiento. Normalmente bastan con 6 o 7 minutos. De cualquier forma, si a lo largo de una semana el procedimiento de aislamiento no da resultado será mejor cambiar de procedimiento. Lo que si puede ser muy aconsejable es asociar el aislamiento con otros estímulos (como pueden ser aclaraciones verbales del tipo “NO”, “Esto no se hace”, “Basta”, etc.) que presentados

simultáneamente, es decir, aclaración verbal + aislamiento en algunas ocasiones conseguimos que solo la aclaración verbal tenga poder de controlar la conducta problemática que deseamos eliminar.

B.4 Cambio de estímulos

Algunas respuestas parecen ocurrir solo en presencia de condiciones específicas. Entonces alterando los antecedentes que controlan las condiciones, podemos eliminar la conducta. El cambio de estímulos es un proceso de estímulos que se han hecho significativos (y que han estado siempre presentes) cuando el problema de conducta que se quiere eliminar ha sido recompensado en el pasado.

La conducta problema puede ser cambiada asociando estímulos (antecedentes) con recompensas no deseadas. Esta es una técnica practicada usualmente por muchos maestros. Si un niño charla continuamente con el compañero que tiene a su lado, el profesor generalmente cambia de sitio al niño. Cambiando el sitio, el profesor cambia el contexto ambiental estimular (en este caso la proximidad) en el que la charla (que se quiere evitar) tiene lugar.

El procedimiento de cambio de estímulos tiene, sin embargo, un corto efecto a la hora de reducir conductas no deseadas.

En el procedimiento de cambio de estímulos se alteran las condiciones antecedentes.

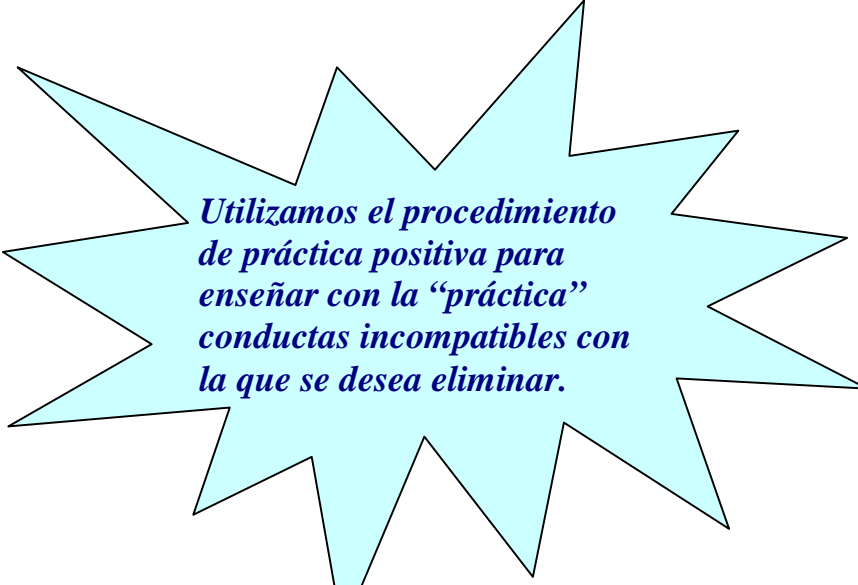
B.5 Costo de respuesta

Este procedimiento es como una especie de castigo. “Se retira algo que gusta”. Podemos dejar sin ver la televisión a un niño porque ha pegado a su hermana o porque no ha hecho los deberes. El retiro del reforzador debe ser inmediato. Por lo tanto es un método a emplear cuando se tiene la posibilidad de una recompensa o reforzador que el niño tiene o puede obtener y que le es grato.

Cuando a consecuencia de realizar una conducta desadaptada el niño pierde un reforzador, hablamos de costo de respuesta.

B.6 Práctica positiva

Este método consiste en hacer que el niño practique durante períodos de tiempo determinados, conductas que son físicamente incompatibles con la conducta inapropiada. Normalmente bastará con sesiones de 4 o 5 minutos de duración cada vez que se produzca una conducta problemática. Veamos un ejemplo. Al niño que realiza conductas de desordenar las cosas, como cajones de ropa, debe estar entrenado (cada vez que realice la conducta de desordenar cajones en la conducta contraria durante un período de tiempo de cinco minutos, es decir, se debe practicar con él la conducta de ordenar los cajones. Es importante, que utilicemos siempre una clave verbal previa (una advertencia del tipo “no” en todo claro y firme) que pueda servirnos posteriormente para ser usada como forma de control sin necesidad de recurrir continuamente a la práctica positiva. Es decir, si nosotros asociamos una determinada advertencia verbal con un período de práctica positiva a causa de la realización por parte del niño de una conducta indeseable, estamos sentando las bases de control de la conducta indeseable única y exclusivamente con la advertencia verbal.

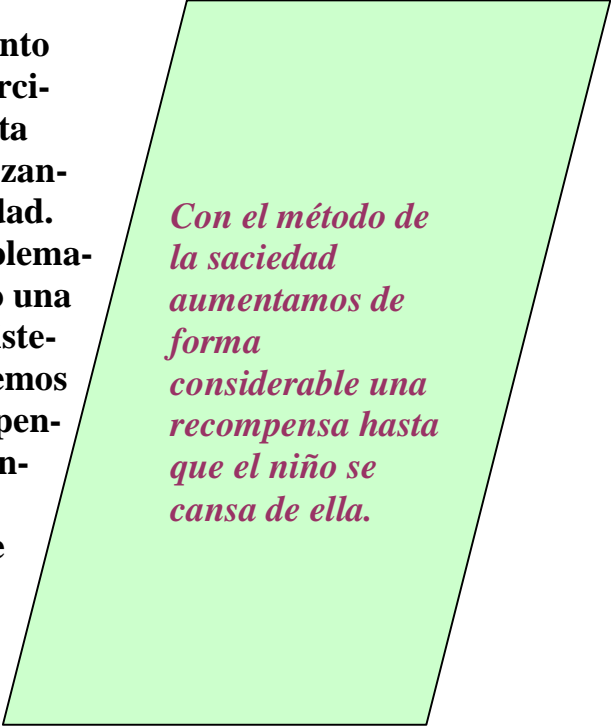


Utilizamos el procedimiento de práctica positiva para enseñar con la “práctica” conductas incompatibles con la que se desea eliminar.

El procedimiento de práctica positiva tiene efectos rápidos y de paso enseña conductas aceptables a los niños. Es un procedimiento útil en todas aquellas conductas, que tienen un carácter estereotipado, fundamentalmente motor, y que descentren de manera grave la atención del niño.

B.7 Saciedad

Cuando utilizamos el procedimiento de hacer que el niño continúe ejercitando la conducta indeseable hasta que se canse de ella, estamos utilizando un método denominado saciedad. Considerando a la conducta problemática que queremos eliminar como una posible recompensa y usándola sistemáticamente como tal conseguiremos que el niño se canse de tal recompensa, es decir, deje de realizar la conducta problemática. ¿Qué pasa cuando abusamos excesivamente de un premio o recompensa? Que este deja de tener efecto por cansancio, por saciedad. Exactamente igual ocurre



Con el método de la saciedad aumentamos de forma considerable una recompensa hasta que el niño se cansa de ella.

cuando usemos como recompensa una conducta problemática. Si abusamos de ella ocurrirá con probabilidad que el niño se canse de ella.

Con este procedimiento conseguimos suprimir una conducta basándonos en la utilización del propio reforzador que la mantiene porque aumentando de forma considerable la administración de reforzamiento hacemos que el reforzador pierda su valor como tal.

Supongamos el ejemplo de un niño que le gusta revolver y jugar con el agua en el cuarto de baño. Hagamos que realice alguna actividad provechosa y después le premiamos con que juegue en el cuarto de baño. Si usamos continuamente como recompensa el cuarto de baño, el niño se cansará de realizar esta actividad y dejará de revolver y jugar con el agua.

Cuando se decida a utilizar este procedimiento ha de tenerse en claro que la conducta problemática que se quiere eliminar la usamos como recompensa y sólo como tal de otras actividades. De esta forma provocaremos el efecto de “saciar” al niño con la administración de esa recompensa.

B.8 Castigo

En el primer capítulo cuando distinguíamos entre dos tipos de consecuencias ya vimos con cierto detalle el procedimiento de castigo como una consecuencia negativa. Vimos su grado de efectividad y los efectos colaterales o secundarios que su uso implica. La efectividad del castigo hace que sea un procedimiento usado habitualmente pero en ocasiones sin las debidas garantías. Por ello no nos cansaremos de insistir en que el castigo **DEBE SER USADO SOLO Y EXCLUSIVAMENTE CUANDO OTROS PROCEDIMIENTOS NO HAYAN FUNCIONADO O CUANDO LA PROPIA VIDA DEL NIÑO ESTE EN PELIGRO** y ello pueda evitarse recurriendo al castigo. Tal es el caso de conductas de autoagresión como golpearse la cabeza contra las paredes, darse puñetazos, etc.

El castigo es efectivo porque reduce o elimina rápidamente la conducta indeseable. Sin embargo, han de cumplirse al menos los siguientes requisitos:

- a) Ha de aplicarse inmediatamente después de la conducta problemática.
- b) Ha de aplicarse de forma continua para la conducta que se pretende eliminar.
- c) Parece que el castigo da mejores resultados con conductas que ocurren muy a menudo..
- d) Debe reducir efectivamente la conducta indeseable. Si utilizamos un azote, estamos utilizando un azote, no unas caricias.
- e) El castigo, como cualquier otro procedimiento, consigue mejores resultados cuando se premia al niño conductas alternativas capaces de sustituir a la conducta problemática que estamos castigando.
- f) Cuando se decida a aplicar castigo como procedimiento de reducción o eliminación de conductas, ha de emplearse con absoluta calma y reiterando otros posibles reforzadores que existiesen en el momento de aplicar el castigo.
- g) Al igual que hemos comentado con otros procedimientos, el castigo debe ir siempre precedido de una señal (un tono verbal, un gesto, etc.) que asociada con él pueda más adelante impedir por si sola la aparición de la conducta indeseable.

*El castigo debe usarse con aquellas conductas con las
Que no han funcionado otros procedimientos y sólo
cuando sea estrictamente necesario*

Pasemos ahora a repasar, por escrito, el contenido de este tercer capítulo. Lo haremos a través de la realización de la tarea número 4. Respete, por favor, las instrucciones que para la solución de las anteriores tareas se han dado y por lo tanto no consulte las respuestas hasta después de haber intentado solucionar el mayor número posible de cuestiones.

TAREA NRO. 4

- 1.- De los procedimientos siguientes cuáles de ellos se utilizan para aumentar una conducta.
 - a. *Costo de respuesta*
 - b. *Aproximaciones sucesivas.*
 - c. *Extinción*
 - d. *Refuerzo positivo*
- 2.- Cuando utilizamos el procedimiento de refuerzo negativo, hacemos:
 - a. *Premiar al niño por las conductas buenas que realiza.*
 - b. *Castigar al niño*
 - c. *Retirar un hecho, objetivo u estímulo que antecede a la respuesta.*
- 3.- ¿A qué procedimiento nos estamos refiriendo cuando establecemos un programa en el que reforzamos los pasos cada vez más cercanos a la conducta objetivo que deseamos conseguir?
 - a. *Aislamiento*
 - b. *Modelado*
 - c. *Aproximación sucesiva.*
4. Al respetar las señales de tráfico estamos actuando según procedimiento de:
 - a. *Refuerzo negativo*
 - b. *Refuerzo positivo*
 - c. *Castigo*

5.- No basta con aumentar una conducta para considerar que ya está plenamente establecida. Para conseguir esto último hacemos uso de:

- a. Modelado*
- b. Reforzamiento intermitente*
- c. Práctica positiva*

6. Cuando situamos una conducta dentro de una sucesión natural de actividades estamos haciendo uso del procedimiento:

- a. Extinción*
- b. Cambio de estímulos*
- c. Encadenamiento*

7. El procedimiento llamado “costo de respuesta” consiste en:

- a. Perder el premio que deja de obtener cuando se realiza una conducta desadaptada.*
- b. Cambiar los antecedentes que controlan las condiciones que hacen aparecer una conducta indeseable.*
- c. Hacer que el niño practique conductas que son físicamente incompatibles con la conducta inapropiada.*

8. El procedimiento que suspende definitivamente una recompensa tan pronto como se presenta una conducta indeseable se llama:

- a. Asilamiento*
- b. Extinción*
- c. Saciedad*

9.- Cuando usamos el procedimiento de cambio de estímulos estamos poniendo el acento en:

- a. Alterar los antecedentes que controlan las condiciones que hacen aparecer la conducta no deseada.*
- b. Reforzar de manera continua todas y cada una de las conductas físicamente incompatibles con la conducta indeseable.*
- c. Sacar al niño de la situación en que se encuentra tan pronto realice la conducta que deseamos suprimir.*

10.- Hacer que un niño practique una conducta indeseable hasta que se canse de ella es un procedimiento llamado:

- a. Castigo*
- b. Práctica positiva*
- c. Saciedad*

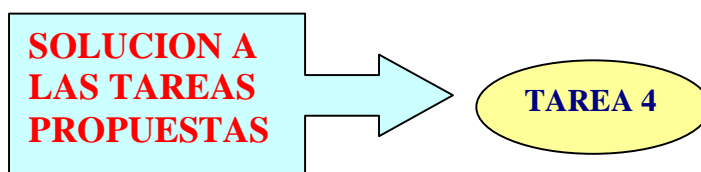
RESUMEN CAPITULO 3

- 1. Existen básicamente dos tipos de procedimientos comúnmente usados en la terapia con niños: a) procedimiento que van a incidir en la adquisición, incremento y mantenimiento de la conducta deseada y b) procedimientos que van a incidir en la reducción o eliminación de respuestas inadecuadas.**
- 2. Entre los procedimientos destinados a aumentar hemos visto cuatro: refuerzo positivo, refuerzo negativo, aproximaciones sucesivas y modelado.**
- 3. Con el refuerzo positivo damos un premio tan pronto como se presenta una conducta deseable. El premio debe ser atractivo e inmediato.**
- 4. Con el refuerzo negativo el niño aprende a evitar una situación desagradable realizando la conducta adecuada.**
- 5. Cuando usamos el procedimiento de aproximaciones sucesivas reforzamos diferencialmente las respuestas cada vez más parecidas a la deseada. Ello nos exige una definición precisa de los pasos a dar para conseguir la meta deseada.**
- 6. Con el procedimiento de modelado damos la oportunidad al niño de observar en una persona significativa para él la conducta nueva que le niño desea conseguir.**
- 7. Para hacer que las recompensas y premios sean lo más naturales posible hacemos uso de dos procedimientos: reforzamiento intermitente y encadenamiento. Con el primero premiamos de manera “discontinua” teniendo en cuenta, o bien el número de respuestas que da el niño o bien según el tiempo transcurrido.**

56.-

Con el segundo colocamos la conducta en una cadena natural de actividades.

8. entre los procedimientos destinados a reducir conductas hemos visto ocho: extinción, reforzamiento de conductas incompatibles, aislamiento, cambio de estímulos, costo de respuesta, práctica positiva, saciedad y castigo.
9. Con la extinción suspendemos la entrega de premio o recompensa de manera continua hasta que cese la conducta. Es importantísimo, pues identificar correctamente el reforzador que pudiese estar manteniendo la conducta independiente que queremos suprimir.
10. El procedimiento de reforzar conductas incompatibles debe ser siempre un procedimiento a usar como complementario de cualquier otro.
11. En el aislamiento sacamos al niño de la situación en la que se encuentra para situarlo en otro sitio. Recurrimos a este procedimiento sólo cuando sea estrictamente necesario.
12. En el procedimiento de cambio de estímulos se alteran las condiciones antecedentes.
13. Cuando a consecuencia de realizar una conducta desadaptada el niño pierde un premio hablamos de *costo de respuesta*.
14. La práctica positiva consiste en que el niño “practique” durante períodos de tiempo determinadas conductas que son físicamente incompatibles con la conducta inapropiada.
15. Con el método de saciedad aumentamos de forma considerable una recompensa (practicar por ejemplo la conducta inadecuada) hasta que el niño se canse de ella.
16. El castigo como procedimiento debe ser usado sólo y exclusivamente cuando otros procedimientos no hayan funcionado.



1. b,d; 2. c; 3. c; 4. a; 5. b; 6. c; 7. a; 8. b; 9. a; 10. c.

4

PROGRAMAS DE ENSEÑANZA

Entramos ahora en la parte más importante de este material. Ha llegado el momento de que pongamos en práctica todas y cada una de las ideas anteriormente expuestas. La enseñanza programada de tareas académicas o de otro tipo debe tener en cuenta, para ser realmente efectiva, los contenidos que se han venido detallando en los capítulos anteriores. Pero no sólo esto. Cuando queramos elaborar un programa de enseñanza debemos programar con precisa exactitud todos y cada uno de los pasos a dar. Alguien asimilaba la realización de un programa de enseñanza con la idea de hacer un buen negocio. Cuantos menos errores cometemos más rentable será nuestra inversión.

En este capítulo veremos, por un lado, un proceso detallado de los pasos a seguir en la elaboración de un programa de enseñanza y por otro como se puede trabajar, enseñar concretamente en las siguientes áreas educativas: *conductas básicas, conductas de autoayuda, conducta motora, conducta verbal, conducta social, conducta cognitiva y habilidades de cooperación en tareas caseras*. En cada una de estas áreas, habremos de realizar, antes de intervenir, un diseño de programa de enseñanza cuyos pasos vemos a continuación.

**A: COMO ELABORAR UN
PROGRAMA DE ENSEÑANZA**

1. Antes que nada **CONSULTE** las conductas que se detallan en cada una de las áreas antes mencionadas y que se describen más adelante.

2. Seleccione el área en la cual se va a trabajar. Lea, despacio y con atención las observaciones que se hacen al respecto de la forma de aplicar esa área concreta.
3. Elija una habilidad o conducta concreta que a partir de ahora llamaremos conducta-objetivo. El criterio básico para la elección del niño. Sería un error pretender enseñar algo para lo que no está preparado. Por ello nos preguntaremos sobre lo que sabe hacer el niño y sobre como está preparado para hacerlo. Veámoslo en un ejemplo:

CONDUCTA	¿QUÉ HACE EL NIÑO?
<p>Lavarse las manos</p> <p>Atarse los zapatos</p>	<p>Me mira</p> <p>Pone las manos bajo el agua</p> <p>Nada. No presta la más mínima Atención.</p>

Parece evidente, en nuestro ejemplo, que el niño está preparado para aprender a lavarse las manos, ya que presta atención y manifiesta algunas de las conductas previas para ello (poner las manos bajo el agua). No parece conveniente empezar, en nuestro ejemplo, con la conducta-objeto de atarse los zapatos puesto que no manifiesta en su repertorio conductas necesarias para ello.

4. Estableceremos un registro de Línea Base. Recuerda lo que a este respecto decíamos en el capítulo 2? Se trata de anotar la frecuencia y duración de la conducta antes del proceso de intervención propiamente dicho. El registro debe hacerse durante algunos días. Supongamos que hemos elegido como conducta-objeto la enseñanza del contacto ocular espontáneo. Cuando hacemos una línea base de este objetivo podemos observar con gran precisión si es necesario o no enseñarlo. La gráfica de las anotaciones hechas en línea base nos dicen la frecuencia y

duración del contacto ocular espontáneo. Caso de observar una frecuencia alta de contactos en un tiempo determinado es mejor que pensemos en la enseñanza de otra conducta-objetivo.

La realización de una línea base nos va a proporcionar el apoyo gráfico necesario para decidir sobre si proceder o no a la intervención o enseñanza prevista.

La elaboración de un programa de enseñanza debe hacerse con cierto rigor metodológico.

5. Elegiremos las recompensas, premios o consecuencias positivas que vamos a usar. Este paso es de primordial importancia, tal y como venimos demostrando a lo largo del manual. Debemos determinar las recompensas comestibles, sociales y de actividad que usaremos y para ello es conveniente realizar un menú variado de recompensas que sean valiosas para el niño y valiosas para la consecución del objetivo de enseñanza programado.
6. Elaboración del programa de enseñanza propiamente dicho. Para ello tendremos en cuenta:
 - a) Elegida la conducta-objetivo, hay que descomponerla en pasos cortos, y secuenciados. Los pasos serán pequeños, escalonados de lo más fácil a lo más difícil. Haremos con ellos una lista de pasos, en la que el último paso sea siempre la conducta objetivo propuesta.
 - b) Determinaremos el nivel de ayuda que se dará al niño en cada paso y los procedimientos para reducir y eliminar la ayuda. Esta, como veremos en las áreas de conducta, puede ser física o gestual en forma parcial o total.
 - c) Elaboraremos el tipo de instrucciones, órdenes o formas de presentar la tarea que daremos al niño. Con respecto a las instrucciones, éstas serán claras, firmes, sencillas y directas.

60.-

d) Determinaremos con la mayor exactitud posible el lugar y momento de enseñanza de la conducta objetivo elegida. De la misma manera precisaremos la forma de evitar las posibles distracciones que pudieran ocurrir así como el tipo de material que será necesario usar.

7. Mientras dure el proceso de enseñanza, registraremos mediante anotaciones en gráficas la evolución del niño. Por ello hemos de prever la frecuencia con que registraremos la evolución y el tipo de registro en el que podemos hacer constar todas y cada una de las opciones de respuesta que puede darnos el niño (el niño puede ignorar nuestra orden, puede responder incorrectamente, puede responder correctamente con y sin ayuda física, etc.) o las respuestas que nosotros demos al niño (recompensas de uno u otro tipo, procedimientos de control de distracciones, ayudas, etc.) Veremos los posibles tipos de registros y modelos de hojas de progresos cuando entremos directamente en las áreas de conducta.

Resumiendo, éstos son, en forma esquemática los pasos a seguir en la elaboración de un programa de enseñanza:

1. Consultar las áreas educativas.
2. Seleccionar el área en la que se va a trabajar.
3. Elegir una conducta-objetivo.
4. Realizar una línea-base.
5. Elegir las recompensas.
- 6.a Descomponer la conducta en pasos más pequeños.
- 6.b Determinar el nivel de ayuda.
- 6.c Elaborar las instrucciones que se darán.
- 6.d Determinar el lugar y el momento de enseñanza, así como la forma de evitar las distracciones y el material que se usará.
7. Realizar un seguimiento gráfico de la evolución del niño.

Veamos con un ejemplo concreto, la forma adecuada de elaborar y llevar a la práctica un programa de enseñanza:

1. Area seleccionada: conductas de autoayuda.
2. Conducta-objetivo: lavarse las manos.
3. Recompensas elegidas:
 - CONSUMIBLES: “palomitas, sugus y gominolas”
 - SOCIALES: “muy bien”, “así me gusta”, “que contenta estoy”

- **DE ACTIVIDAD: “ver la televisión, bajar a la calle, jugar con la pelota, montar en el balancín”.-**

4. La conducta-objetivo elegida se descompone en los pasos siguientes:

- a) Remangarse las mangas.**
- b) Abrir el grifo.**
- c) Coger el jabón y enjabonarse.**
- d) Dejar el jabón.**
- e) Aclararse.**
- f) Cerrar el grifo.**

5. Para garantizar un correcto aprendizaje disponemos que:

- a) Enseñaremos la conducta en momentos adecuados: antes de cada comida, después de levantarse, etc. Conviene no obstante, practicarla en algún otro momento del día.**
- b) Cuando ocurra que el niño no llega al grifo, tendremos preparado un taburete para facilitar la realización de la tarea.**
- c) Utilizaremos un jabón pequeño o un trozo de pastilla cortado a fin de que se ajuste perfectamente a la palma de la mano del niño. De la misma manera utilizaremos una jabonera para evitar que el jabón resbale.**
- d) Procederemos a *enseñar la conducta objetivo por el último paso.* (En nuestro caso por “cerrar”el grifo)
Realizaremos todos los pasos, de a pie y detrás del niño y con nuestras manos guiando las suyas y en el último paso iremos retirando paulatinamente la ayuda o guía física que le prestemos. Cuando el último paso sea realizado de forma correcta por el niño sin necesidad de ayuda y durante algunos días, entonces pasaremos a retirar la ayuda del paso inmediatamente anterior. Así procederemos con todos los pasos hasta conseguir una realización correcta de la conducta-objetivo elegida sin ayuda física por nuestra parte.**

6. Con el objeto de llevar un registro gráfico de los progresos del niño se ha diseñado el siguiente modelo de anotación:

Paso	Fecha	Nro. De Intentos	Con ayuda	Sin ayuda	Observaciones
F	27/1	3	3	0	
F	28/1	4	2	2	
F	29/1	3	0	3	Utilizando zumo como refuerzo
F	30/1	2	0	2	
E	31/1	3	2	1	

No se retira la ayuda de los pasos anteriores hasta que el paso inmediatamente posterior no se realiza con completa autonomía.

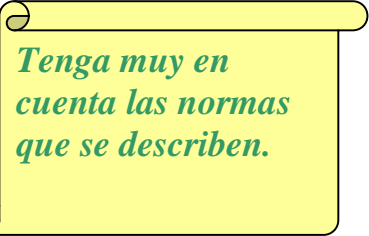


OBSERVACIONES GENERALES SOBRE LA ENSEÑANZA DE CONDUCTAS.-

Muchas o todas de las observaciones que aquí se describen ya han sido mencionadas de una u otra manera en el contenido precedente; sin embargo no está de más recalcar algunos aspectos de suma importancia:

1. La eficacia de los procedimientos de enseñanza que se describen se basan en la necesidad de mantener una regularidad y una constancia que son fundamentales. De nada sirve establecer un detallado programa de enseñanza se va a realizar sólo cuando se tiene tiempo, una veces si, otras no, unas veces bien, otras mal, unas veces de prisa, etc. Estos son algunos de los inconvenientes que hay que evitar si queremos obtener aún por mínimos que sean.

2. Un aspecto clave en la enseñanza de conductas, es lo que llamamos descomposición de la conducta en pasos más pequeños o de forma técnica “moldear” una conducta. De ello depende que los progresos sean reales y efectivos o no. Pudiera ocurrir, que ante la enseñanza



Tenga muy en cuenta las normas que se describen.

de una determinada conducta, sugieran dificultades de adquisición, frustración en el niño, progresos muy lentos o ausencia de ellos, etc. La razón de estas dificultades estará con una alta probabilidad en los pasos establecidos, bien porque entre uno y otro se hayan dado saltos muy grandes, bien porque no estén lo suficientemente definidos. Por ello es importante el saber volver atrás en un momento dado, replantear la situación y si es necesario descomponer a su vez un paso en subpasos más pequeños que faciliten el aprendizaje y adquisición de la conducta que pretendemos enseñar. Pudiera ocurrir, también que existieran dificultades para establecer los pasos de la conducta que pretendemos enseñar. Para solucionarlo podemos recurrir a realizar nosotros la conducta en cuestión de una forma lentificada y anotar con precisión todos y cada uno de los movimientos implicados que son, al fin y al cabo, el contenido de cada uno de los posibles pasos.

3. El uso adecuado de las recompensas es importante pudiendo determinar en un momento dado el progreso de la conducta-objetivo elegida. Deben ser preparadas de antemano para usarlas inmediatamente que observemos la conducta que queremos premiar y no dejar transcurrir un tiempo largo en el cual el niño puede hacer otras conductas, algunas inadecuadas, y premiarle por ellas. Debemos asegurarnos que las recompensas elegidas son potentes y muy agradables para el niño. Debemos evitar el error

de saciar al niño con la administración monótona y repetitiva de la misma recompensa.

4. Un aspecto de importancia singular en el proceso de adquisición de una conducta-objetivo es la previa definición del tipo y cantidad de ayuda que se va a dar al niño así como los procedimientos que se pondrán en juego para retirar la ayuda cuando sea necesario. En este punto es necesario dejar claro que una actitud extrema respecto del uso de las ayudas, abusando excesivamente de ellas o usándolas mínimamente y retirándolas prontamente, puede provocar errores y dificultades en el proceso de aprendizaje del niño. La sobreprotección no facilita una adquisición adecuada de las tareas que se pretenden enseñar, de la misma manera que el niño se sentirá frustrado si en los primeros momentos de enseñanza de un paso no tiene la ayuda física, verbal o gestual necesaria. Lo mejor es estar atento a la evolución del niño y manejar las ayudas de forma flexible, retirándolas cuando un paso sea practicado autónomamente y recurriendo a ellas en el entrenamiento de un nuevo paso o cuando se produzcan vueltas atrás.

5. No olvide estas recomendaciones:

- a) Una sesión de enseñanza no debe acabar nunca en fracaso. Administre más ayuda si es necesario, haga que el niño realice una tarea fácil para él, etc., lo que sea con tal de que pueda obtener un premio o recompensa.
- b) No recompense nunca que se produzca una conducta desadaptada; espere a que se calme el niño, haga que realice una tarea fácil y recompénselo por ello.
- c) Cuanto más nervioso e inquieto o con conductas problemáticas se manifieste el niño tanto más tranquilo que tiene que estar Usted.
- d) No proceda con prisas en la enseñanza de una determinada habilidad, tómesele con calma y esté muy atento a la evolución del niño.
- e) Lleve un registro gráfico de los progresos del niño. El hecho de hacerlo servirá para recordarnos que debemos cumplir el programa con seguridad y nos mostrará “como está funcionando la cosa”.

AREAS EDUCATIVAS

Como decíamos al principio de este capítulo, se desarrollan a continuación los objetivos los objetivos de conducta más importantes (listarlos absolutamente todos excedería de la utilidad de este manual) en las áreas educativas siguientes: conductas básicas, conductas de autoayuda, conducta motora, conducta verbal, conducta social, conducta cognitiva y conductas de cooperación en tareas caseras.

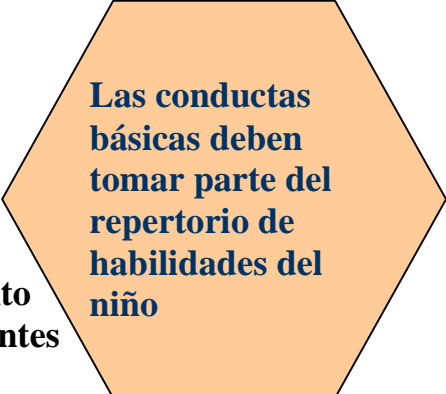
Conductas Básicas

Entendemos por tales, aquellas que debe formar parte del repertorio de habilidades mínimas del niño; sin ellas adquiridas es muy difícil que se pueda acceder a otras conductas más complejas y que por ello mismo presuponen la asistencia previa de conductas básicas. En esta área educativa se pretende que el niño establezca claramente contacto ocular con el adulto, que obedezca órdenes sencillas y que imite modelos motores u otros modelos que presente el adulto.

1. Contacto ocular.

- a. Definición: El niño debe mirar al adulto siempre que este lo requiera para ello.
- b. ¿Cómo enseñarlo?: Para el establecimiento del contacto ocular seguiremos los siguientes pasos:

- Reforzar todas las respuestas de contacto ocular espontáneas que existan entre niño y adulto. Para ello se utilizarán si es necesario recompensas comestibles y se aprovechará cuando así se considere las horas de la comida, usándola para tal fin. Cuando las respuestas de contacto ocular sean frecuentes podemos pasar al siguiente paso.
- Aumentar la duración en el tiempo del contacto ocular, consiguiendo respuestas del niño de más larga duración. Esto no significa que todas y cada una de las veces que el niño mira a los ojos del adulto, tenga que hacerlo de una forma prolongada sino que debe insistir en reforzar,



Las conductas básicas deben tomar parte del repertorio de habilidades del niño

premiar de una más potente y satisfactoria las conductas oculares de más larga duración. Convendría pues que los refuerzos o premios consumibles se destinarán ahora a las miradas de duración más larga, mientras que los demás se premiarán con refuerzo social.

- En este paso enseñamos al niño a que mire cuando oye su nombre, o ante la orden “mírame”, reforzando todas y cada una de las respuestas que en este sentido dé el niño e ignorando por completo otras respuestas que fuesen la definida en el paso.
- Enseñar al niño a usar el contacto ocular en situaciones naturales, haciéndolo proceder de cualquier acción que quiera realizar. Si el niño nos pide algo, se lo daremos después de que nos haya mirado; si el niño quiere hacer algo, se lo dejaríamos hacer después de que nos haya mirado, etc.

c. Ayudas que se pueden emplear: Al principio de la enseñanza, puede ser necesario utilizar ayudas que permitan al niño establecer contacto ocular con el adulto. Podemos recurrir a sostener un trocito de algo que le guste al niño (consumible) ante nuestros ojos, hacer un ruido, utilizar nuestras gafas y si es necesario guiar físicamente con suavidad su cabeza. Las ayudas deben retirarse paulatinamente en la medida en que el niño vaya afianzando las respuestas de contacto ocular, hasta suprimirse por completo.

d. Registro: Consulte al final de esta área. Le recuerdo, no obstante, que antes, que antes de empezar a enseñar una conducta debe tomar Línea Base, es decir, medir el número de contactos oculares que tiene el niño en períodos de tiempo iguales cada día.

2. Ordenes sencillas

- a. Definición: Que el niño obedezca la instrucción verbal que le da el adulto.
- b. ¿Cómo enseñarlas?
 - Confeccionaremos una lista de órdenes que queramos que el niño obedezca. A título orientativo se sugieren las siguientes:
 1. Ven
 2. Levántate
 3. Siéntate
 4. Tira la pelota
 5. Abre la puerta

6. Cierra la puerta
7. Dame la mano
8. Apaga la luz
9. Enciende la luz
10. Coge el abrigo
11. Mira aquí
12. Come
13. Bebe
14. Abre la boca
15. Limpia la mesa

Con el procedimiento de aproximaciones sucesivas reforzamos diferencialmente las respuestas cada vez más parecidas a la deseada.

- Realizaremos una línea base, al menos durante dos días. Presentaremos dos veces al niño cada orden y anotamos si la ejecuta o no sin dar ningún tipo de premio o recompensa.
- Comenzaremos a enseñar según los siguientes pasos:
 - 1) Entrenaremos primero las órdenes que hayamos visto que ha resuelto correctamente en la línea base y administrando ya recompensas y consecuencias positivas. Si no ha resuelto ninguna en línea base, elegiremos dos- tres y procederemos a entrenarlas.
 - 2) Entrenaremos bloques de 1-3 órdenes. Una vez adquirido el primer bloque, (las 2-3 primeras órdenes de la lista) entrenaremos el segundo bloque (las 2-3 órdenes de la lista). Adquirido el segundo bloque lo rotaremos con el primero, es decir, entrenaremos conjuntamente todas las órdenes que hasta el momento haya aprendido el niño.
 - 3) Procederemos de igual manera con las restantes órdenes: introduciendo un tercer bloque y rotándolo con los anteriores y así sucesivamente.
 - 4) Hasta que el niño no responda al 90% de las órdenes de la lista se premiarán de forma continua, es decir, le recompensaremos por cada orden que obedezca, una vez alcanzado el 90% le reforzaremos de forma intermitente.
- c. Ayudas que se pueden emplear: Si dada la instrucción dos veces el niño no responde, utilice de forma secuenciada las siguientes ayudas:
 - 1) Realice usted conjuntamente con el niño la acción ordenada.
 - 2) Realice Usted sólo la acción ordenada y que después la haga el niño.
 - d) Registro: Consulte al final de esta área.

- 3) Utilice una señal, como su dedo índice, un gesto claro, o inicie la acción.

Progresivamente debe retirar las ayudas hasta que el niño realice por sí solo la acción ordenada.

- d. Registro: Consulte al final de esta área.

Imitación Generalizada

- a. Definición: Que el niño imite el modelo que representa el adulto.
b. ¿Cómo enseñarlos?

- Confeccionaremos una lista de modelos a imitar entre los que deben figurar modelos motores gruesos, motores finos, modelos de colocación de objetos y modelos de posiciones de la boca. A título orientativo se sugieren los siguientes:

Motores gruesos

Levantar un brazo
Levantar ambos brazos
Poner los dos brazos en cruz
Sentarse
Levantarse
Agacharse
Saltar
Correr

Conseguir que el niño imite significa sentar las bases de una mayor y progresiva capacidad de aprendizaje.

Motores finos

Aplaudir
Decir adiós con la mano
Dar una palmada sobre la mesa
Tocarse la cabeza
Tocarse la nariz
Poner el dedo índice frente a los labios

Colocación de objetos

**Dar golpes a una pandereta
Doblar papel**

69.-

**Meter una cuchara en un vaso
Lanzar una pelota
Encestar una pelota
Construir una torres con 3 cubos
Trazar una línea horizontal
Trazar un círculo
Tirar un papel en la papelera**

Posiciones de la boca

**Abrir la boca
Sacar la lengua
Mover la lengua por el labio superior
Colocar el labio superior sobre el inferior.
Soplar**

- **Realizaremos una línea base, al menos durante dos días. Presentaremos cada modelo dos veces al niño y anotaremos si lo imita o no sin dar ningún tipo de premio o recompensa.**
 - **Comenzaremos a enseñar según los siguientes pasos:**
 - 1) **Presentaremos primero los modelos que hayamos visto que ha imitado correctamente en la línea base y administrando ya recompensas o consecuencias positivas. Si no ha imitado ninguno en línea base, elegiremos dos o tres y procederemos a enseñarlos.**
 - 2) **Enseñaremos bloques de 2-3 modelos, una vez adquirido el primer bloque, enseñaremos el segundo. Adquirido éste, lo rotaremos con el primero, es decir, enseñaremos conjuntamente todos los modelos que hasta el momento haya aprendido el niño.**
 - 3) **Procederemos de igual manera con los restantes modelos: introduciendo un tercer bloque y rotándolo con los anteriores y así sucesivamente.**
 - 4) **Hasta que el niño no imite el 90% de los modelos de la lista que hayamos confeccionado le premiaremos de forma continua, es decir, le recompensaremos por cada modelo que imite. Una vez alcanzado el criterio del 90 % le reforzaremos de forma intermitente.**
- c. **Ayudas que se pueden emplear: Si presentado el modelo dos veces el niño responde, utilice de forma secuenciada las siguientes ayudas:**

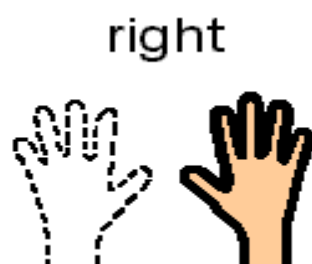
- 1) Realice usted físicamente con el niño el modelo presentado.
- 2) Realice físicamente parte del modelo y deje que el niño termine de hacerlo.
- 3) Utilice una señal, como su dedo índice, un gesto claro o inicie la realización del modelo.

Progresivamente debe retirar las ayudas hasta que el niño realice por sí solo el modelo presentado.

d. Registro: Consulte al final de esta área.

e. Observaciones:

- Cuando se trate de imitación de modelos de colocación de objetos debe tener preparado un material doble: uno para usted y otro para el niño.
- Cualquier modelo presentado por usted acompañelo de la instrucción “Haz como yo”. No dé ordenes verbales que impliquen la realización de una determinada acción. Recuerde que lo que pretendemos es que el niño imite el modelo presentado y no que obedezca una instrucción verbal para lo que existe otro programa diferente.



ALGUNAS NOTAS SOBRE LOS REGISTROS

Sobre la conducta de contacto ocular, veamos un ejemplo de cómo llevar un registro:

INTENTOS	RESPUES. C/AYUDA	RESPUESTA S/AYUDA	NO RESPONDE
1. "MIRAME"	X		
2. "MIRAME"		X	
3. "MIRAME"		X	
4. "MIRAME"			X
5. "MIRAME"		X	

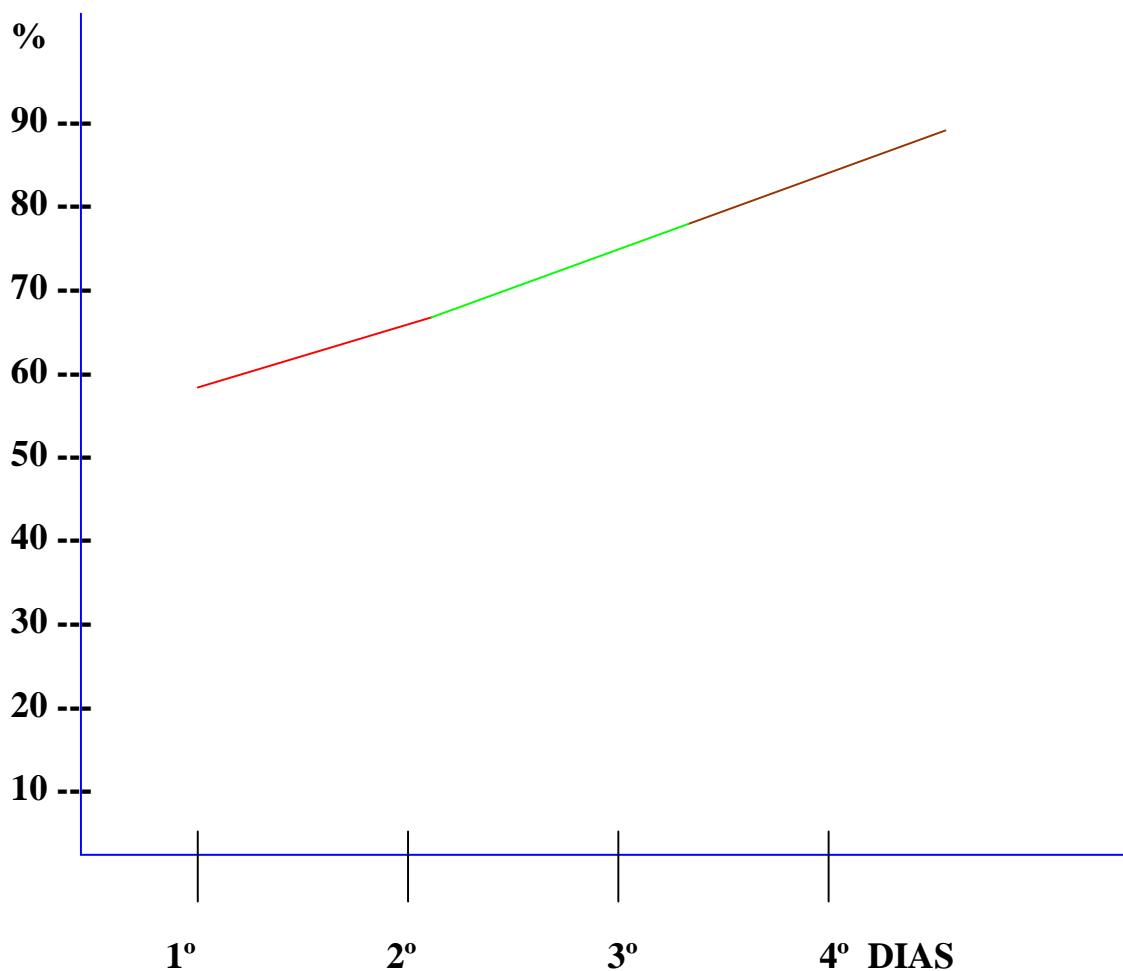
Supongamos que tenemos no sólo los datos de un día sino varios:

	Día 1° (nuestro ejemplo)	Día 2°	Día 3°	Día 4°
Nro. Intentos	5	10	15	10
Respuestas con ayuda	1	2	3	0
Respuestas sin ayuda	3	7	12	9
No responde	1	1	0	1

Cuando se trate de representar gráficamente los progresos del niño, debemos transformar los datos en tantos por ciento (dividiendo siempre las tres categorías de respuesta: con ayuda, sin ella o no responde por el número de intentos y el resultado multiplicado por cien)

En gráfica podemos optar por representar un solo tipo de respuesta (por ejemplo sin ayuda), bien por representar las tres categorías y para ello utilizaremos colores diferentes o trazados de líneas diferentes. Veamos los dos casos.

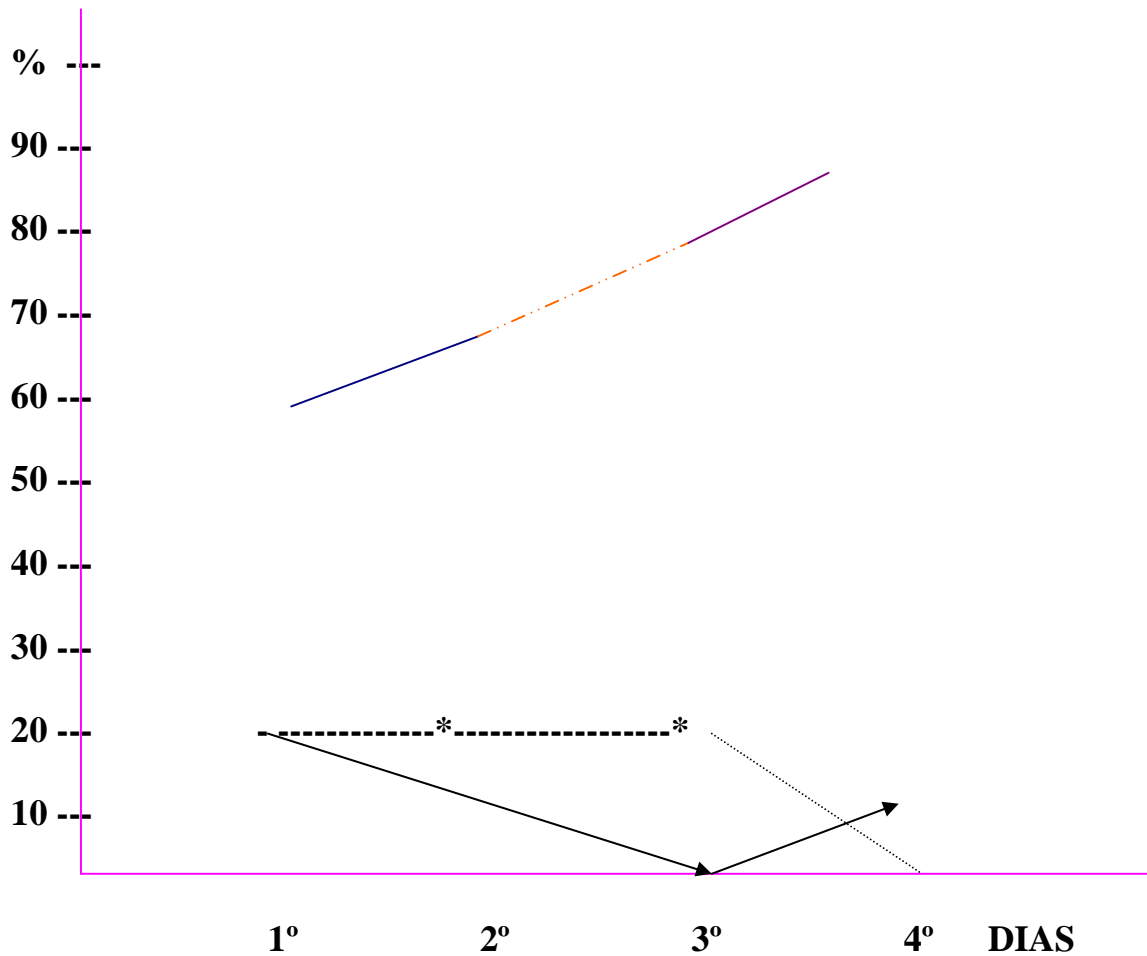
CASO 1 : Representación gráfica de respuestas sin ayuda.



CASO 2 : _____ *Respuestas sin ayuda*

----- *Respuestas con ayuda*

—————▶ *No responde*



Cuando se trate de registrar y representar gráficamente las conductas de seguimiento de órdenes sencillas o de imitación generalizada podemos seguir un procedimiento similar al descrito con objeto de la conducta de contacto ocular, es decir, registrar una sola conducta y para ello contaremos el número de veces que esa conducta se ha presentado al niño y las respuestas que éste nos da. Otra opción es representar en gráficas, el tanto por ciento global de respuestas del niño sin especificar para cada una de las conductas

que figuran en los programas de seguimiento de órdenes y de imitación generalizada. En cualquier caso el modelo de hoja de registro, que se adjunta a continuación es válido para cualquiera de las tres conductas básicas.

NIÑO: _____ FECHA: _____

EDUCADOR: _____ OBJETIVO: _____

Nº DE INTENTOS	RESPUESTA CON AYUDA	REPUESTA SIN AYUDA	NO RESPONDE	OBSERVAC.
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				
26				
27				
28				
29				
30				

2. Conducta de autoayuda

Antes de entrar en el tema propiamente dicho, es conveniente que se realice una lectura muy atenta sobre lo que nos dice el punto dos de “Las observaciones generales sobre la enseñanza de conductas”

En esta área educativa pretendemos fomentar respuestas relacionadas con el arreglo y cuidado personal del niño o sujeto que lo necesite. Se trata de enseñar conductas que hagan más autónomo e independiente al niño en aquellos aspectos que están directamente relacionados con las actividades de la vida diaria. Hemos dividido esta área en las siguientes habilidades:

2.1. Control de esfínteres

2.2. Vestido

2.3. Aseo

2.4. Comida

Tenga siempre muy presentes las observaciones generales que sobre la enseñanza de conductas se han hecho anteriormente.

La enseñanza de conductas en esta área exige de nosotros una definición precisa del objetivo a conseguir y lo que es más importante una definición de los pasos establecidos para su consecución. Un procedimiento efectivo es el llamado encadenamiento hacia atrás, que presupone la enseñanza de una conducta empezando a adiestrarla tan cerca como sea posible de la terminación de la tarea. Como muy bien sabemos cada una de las habilidades o conductas es una cadena ordenada de pasos distintos y de hecho todos esos pasos se enseñan mejor si empezamos por el último de la cadena, por el que está más cerca del objetivo final. Prácticamente todas las conductas que implican respuestas de autonomía pueden enseñarse siguiendo la estrategia del encadenamiento hacia atrás. Por ello en esta área vamos a descomponer las conductas en pasos más pequeños que Ud. debe seguir enseñando a partir del último y respetando, como es obvio: a) tener preparadas recompensas, b) preparar la escena de enseñanza, eliminando distracciones, usando materiales adecuados, garantizando una regularidad, etc. c) manteniendo la atención del niño, d) utilizando instrucciones sencillas, e) practicando Ud. mismo la conducta para que sirva de ejemplo y f) utilizando las ayudas físicas o verbales que sean necesarias.

2.1. Control de Esfínteres

14								
15								

Para conseguir el control de la micción diurna procederemos tal y como se explica a continuación:

1º) Habremos de establecer en primer lugar lo que llamaremos *Pauta de micción* que no es ni más ni menos que averiguar las horas de cada día en las que es más probable que el niño ha pis, moje o manche. Para ello utilizaremos un modelo similar al descrito anteriormente y en el que durante dos semanas anotaremos el número de veces que el niño hace pis. Para realizar estas anotaciones, en nuestro modelo deben figurar períodos de una hora (no tienen porque coincidir con las horas en punto) en las que miraremos si el niño está mojado o seco desde que se levanta por la mañana hasta que se acueste. Bastará con anotar “M” si está mojado y “S” si está seco.

Siga atentamente las instrucciones y no se desespere si el progreso no es rápido. Mantenga una actitud constante, y los resultados no tardarán en llegar.

PAUTA DE MICCION

1. Registro durante dos semanas donde se refleja el número de veces que hace pis.
2. Periodos de una hora desde que se levanta hasta que se acuesta.
3. Anotar “S” (seco) o “M” (mojado)

2º) Estableceremos un horario para ir a la w.c .Para realizar esto, teniendo en cuenta el registro de las dos semanas que hemos realizado, sumaremos para cada hora en la comuna de total los “M” (mojados) y tendremos así la pauta de micción, es decir, las horas en las que es más probable que el niño haga

pis. En el establecimiento de nuestro horario, tendremos en cuenta esas horas y llevaremos al niño al w.c. 10 minutos antes. Posteriormente bastará con llevar a la práctica esta programación; anotando lo que ocurre y evaluando los registros con cierta periodicidad.

constipation



HORARIO PARA IR AL W.C

1. Para Cada hora sumar los “M” y así obtendremos la pauta de micción.
2. Llevar al niño al w.c diez minutos antes de cada una de las horas en que hace pis.
3. Llevar a la práctica esta programación de horario y evaluar el registro.

3º) Entrenamiento en el control de la micción, que realizaremos de la siguiente manera:

- a) Durante el día suprimiremos gasas, pañales o braguitas de plástico
- b) Habremos de estar atentos a cualquier señal que el niño dé como por ejemplo ponerse colorado, llevar las manos a la bragueta, etc. (aunque estas señales no se den en las horas establecidas en la pauta de micción).
- c) Prepararemos el terreno de tal manera que se pueda garantizar una continuidad y constancia en la rutina de ir al w.c. Evitaremos que en el cuarto de baño existan situaciones o personas que pudieran distraer al niño e incluso evitaremos distraer nosotros mismos al niño.

79.-

- d) Llevaremos al niño al baño a la hora prevista o cuando dé señales, le sentaremos de 5 a 10 minutos en w.c. y si hace pis le premiaremos con las recompensas que previamente estarán elegidas. Si no hace pis le sacamos del cuarto de baño y no le volveremos a llevar hasta su próxima hora o cuando emita una señal.
- e) Gradualmente debemos ir eliminando nuestra presencia en el cuarto de baño retirándose poco a poco, prestando atención a otras cosas en el w.c., quedándonos en la puerta y finalmente saliendo del cuarto de baño.
- f) Llevaremos puntualmente los registros anotando incluso otras horas no previstas en las que se vaya al w.c. Respecto al registro, haremos las anotaciones en un modelo similar al que sigue:

HORAS	LUNES		MARTES		MIÉRC		JUEVES		VIER		SABADO		DOMIN		TOTAL M	
	B	R	B	R	B	R	B	R	B	R	B	R	B	R	B	R
9'15	S	M	S	M	S	M	S	M	S	M	S	M	S	M	0	7
10'45	S	M	S	S	S	M	S	M	S	M	S	M	S	M	0	7
12'00	M	M	S	M	S	S	M	M	S	M	S	M	S	M	2	6
14'30	S	M	S	M	S	M	S	S	S	M	S	M	S	M	0	6
17'-5	M	S	S	S	S	M	M	M	S	M	S	M	S	M	2	5
															4	30

En este modelo “B” y “R” significan braguitas y retrete respectivamente. De la misma forma “M” y “S” significan mojado y seco respectivamente. Con esas anotaciones podemos ver como a las 9’15 del Lunes hizo pis en el w.c. y no se mojó en las braguitas, como a las 12 del mismo día hizo pis en el retrete pero también hizo pis en las braguitas e incluso como en el mismo día cinco minutos antes de las cinco de la tarde se hizo pis en las braguitas.

Cada semana anotaremos los “M” en la columna De total para las dos situaciones de “B”

(braguitas) y de “R” (retrete), sumaremos y estos datos semana a semana pueden aportarnos información gráfica de los progresos (podemos llevar a gráfica el tanto por ciento de “M” en “R”; si este tanto por ciento aumenta eso significa que progresivamente el niño hace cada

vez más frecuentemente el pis en el w.c. y que está dejando de hacérselo en las braguitas. El tanto por ciento se obtiene dividiendo el Nro. de “M” que figura en “R” de la columna total por el número de veces que se ha llevado al niño al cuarto de baño y multiplicado el resultado por cien. En nuestro caso:

$$\frac{30}{35} \times 100 = 85\% .$$

4º) Una vez estabilizada nuestra gráfica en el sentido de que el niño haga pis siempre o casi siempre que vaya al cuarto de baño, es decir, que los progresos se sitúen entre el 90% y 100% durante varias semanas, podremos plantearnos las siguientes tareas:

- a. Ampliación del tiempo de retención del niño que debe hacerse lenta y pausadamente y en un primer momento sólo para una o dos de las horas habituales en que hace pis. Por ejemplo, si el niño viene aguantando períodos de 1’30 horas o de 2 horas, podemos intentar conseguir diez minutos más de retención en un par de momentos para después generalizar el mayor tiempo de aguante a todos los momentos en que niño va al cuarto de baño. Progresivamente podemos ir ampliando el tiempo de retención.
- b. Entrenar al niño a que dé una señal que sea usada posteriormente por él mismo como medio de comunicación para poder ir al cuarto de baño. Esto puede hacerse ahora o bien realizarse desde el primer día que se

No se olvide de hacer las anotaciones en las hojas que a tal efecto se proporcionan.

81.-

- c. ponga en práctica el procedimiento que estamos explicando acerca de cómo lograr el control de esfínteres. La señal puede ser una palabra, un gesto, etc. Cada vez que el niño tenga que ir al cuarto de baño a hacer pis, haremos nosotros en primer lugar la señal convenida posteriormente y en sucesivas ocasiones el niño imitará la señal y finalmente se la exigiremos cuando vaya a hacer pis. De esta forma conseguiremos que la señal entrenada sea usada funcionalmente por el niño en las situaciones que así lo requieren.

NOMBRE :

FECHA :

		DIA							
		Lunes	Martes	Miérc	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo	TOTAL
HORA		B R	B R	B R	B R	B R	B R	B R	B R

2.2. Conductas relacionadas con el vestido

En todas ellas el listado de pasos que se detallan no tienen por qué ser definitivo. Según para que caso o para que niño se podrán establecer pasos más o menos largos. Los aquí expuestos deben tomarse como marco de referencia y siempre según las instrucciones que sobre la utilización del procedimiento de encadenamiento hacia atrás se hace más arriba.

Para familiarizarse con la enseñanza de estos objetivos, practique Ud. mismo, realizando cada conducta según los pasos establecidos

2.2.1. Ponerse los calcetines.

- a. Coger el calcetín entre índices y pulgares de ambas manos e introduciendo hasta los dedos del pie.
- b. Introducir el calcetín hasta el talón
- c. Introducir el calcetín hasta el tobillo, haciendo subir el calcetín desde el tobillo.

OBSERVACIONES: En cada uno de los pasos se debe mantener cogido el calcetín con ambas manos entre los índices y pulgares correspondientes. Al principio es conveniente practicar con un calcetín ancho, elástico y fácilmente manejable. Recuerde que con el procedimiento de encadenamiento hacia atrás, lo que en primer lugar enseñamos al niño es el último paso (d). En cada paso, al principio, daremos la ayuda física necesaria para retirarla cuando el niño realice el paso por sí solo.

2.2.2. Ponerse los pantalones.

- a. Sentado y cogiendo los pantalones con ambas manos en posición correcta mete las dos piernas en las perneras.
- b. Sentado y cogiendo los pantalones con ambas manos en posición correcta mete una pierna en una pernera y Ud. le ayuda a meter la otra pierna.
- c. De pie y con los pantalones introducidos se los sube desde el suelo.
- d. De pie se sube los pantalones desde las rodillas.
- e. De pie se sube los pantalones desde las caderas.

OBSERVACIONES :En cada caso los pantalones han de ser cogidos con ambas manos y en posición correcta. Puede ser bueno utilizar al principio el chándal como prenda más adecuada.

2.2.3. Ponerse en jersey.

- a. Se ponle jersey solo y en la posición correcta.
- b. Mete la cabeza y coloca correctamente los brazos.
- c. Mete la cabeza y un solo brazo y Ud. le mete el otro.
- d. Mete la cabeza y Ud. le mete los brazos.
- e. Tira del jersey hacia abajo.

OBSERVACIONES : Un jersey ancho y con mangas anchas también, puede facilitar la tarea en el comienzo de la enseñanza.

2.2.4. Subir una cremallera.

- a. Se sube la cremallera por completo una vez que Ud. la ha abrochado y utiliza una mano para subirla y la otra para sujetar el extremo inferior.

- b. Se sube la cremallera por completo una vez que Ud. la ha abrochado y le sujeta el extremo inferior.
- c. Se sube la cremallera desde la mitad del recorrido hasta el final una vez que Ud. la ha abrochado y la ha subido hasta la mitad.

OBSERVACIONES : La anilla de la cremallera conviene que sea grande en los primeros ensayos con el objeto de que pueda ser cogida sin dificultad. Cuando el niño suba por si solo la cremallera, conviene generalizar esta habilidad a otras cremalleras que estén en posiciones laterales o traseras.

2.2.5. **Ponerse una chaqueta o abrigo.**

- a. Coge la chaqueta de la percha y se la pone solo sin ayuda.
- b. Coge la chaqueta, la sujeta con una mano e introduce el brazo en la manga y después introduce el brazo que sujetaba la chaqueta.
- c. Coge la chaqueta y mientras Ud. la sujeta introduce ambos brazos.
- d. Coge la chaqueta y mientras Ud. la sujeta introduce un brazo, el otro lo introduce con su ayuda.
- e. Junta ambos lados de la chaqueta una vez que Ud. se la ha puesto.

Aproveche las situaciones naturales para poner en práctica todos y cada uno de los objetivos de autoayuda

2.2.6. **Abotonarse**

- a. Se abotona cualquier botón.
- b. Se abotona botones pequeños.
- c. Se abotona botones grandes.
- d. Se abotona un botón grande.
- e. Mete el botón en el ojal hasta la mitad y tira de él.
- f. Mete el botón en el ojal mientras Ud. le ayuda.
- g. Tira del botón cuando está práctica y totalmente introducido por Ud.

OBSERVACIONES : Debe recurrirse en en primer momento a botones y ojales grandes que faciliten la tarea. Es conveniente también que practique con prendas colocadas sobre muñecos y otras personas.

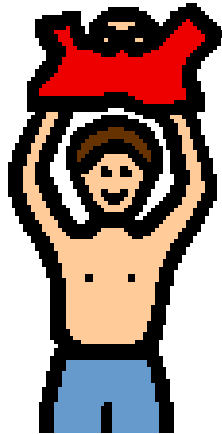
2.2.7. **Ponerse una camisa con botones.**

Es una actividad que reúne los pasos de las dos actividades anteriores.

2.2.8. **Ponerse los zapatos**

- a. Se pone cualquier tipo de zapato en su pie correspondiente.
- b. Coge un zapato con la mano izquierda y se lo introduce en el pie derecho y coge el otro zapato con la mano derecha y se lo introduce en el pie izquierdo.

put on



button



sneakers



- c. Introduce los pies en los zapatos cuando Ud. se los da.
- d. Tira del zapato hasta el talón una vez que Ud. se los ha introducido en los dedos del pie.

OBSERVACIONES : Utilice un material cómodo y flexible como playeras, zapatillas, etc. Cuando el niño se los ponga sin dificultad pruebe entonces con otro tipo de zapatos más ajustados.

2.2.9. Atarse los cordones de los zapatos.

- a. Ata sin ayuda los cordones de los zapatos.
- b. Hace la segunda lazada del lazo.
- c. Hace la primera lazada del lazo.
- d. Tira de los cordones para apretarlos y cruza los cordones.
- e. Tira de los cordones para apretarlos.

OBSERVACIONES : Conviene practicar el hacer nudos sencillos sobre objetos o sobre los zapatos de otras personas.

untie



2.3. Conductas relacionadas con el aseo.

2.3.1 Secarse las manos:

- a. Se seca de forma autónoma las dos manos.
- b. Se seca las dos manos sujetándole Ud. la toalla
- c. Se seca el dorso de las manos sujetándole Ud. la toalla.
- d. Se seca la palma de las manos sujetándole Ud. la toalla.

OBSERVACIONES : Sitúese Ud. detrás del niño y dele ayuda física en cada uno de los pasos mientras sea necesaria. Se mejora la adquisición de la conducta de secarse las manos si la toalla está sujeta de tal forma que no pueda resbalar (quizá un imperdible que la sujete en el toallero por ambos lados).

2.3.2. Lavarse las manos.

- a. Remangarse las mangas.
- b. Abrir el grifo.



- c. Coger el jabón y enjabonarse.
- d. Dejar el jabón
- e. Aclararse
- f. Cerrar el grifo

2.3.3. Lavarse la cara

- a. Se lava la cara de forma autónoma.
- b. Se lava todas las partes de la cara incluidas las orejas.
- c. Se lava algunas partes de la cara sin ayuda.
- d. Se lava la cara cuando Ud. le guía con sus manos.

OBSERVACIONES :Esta conducta es conveniente enseñarla después de que el niño haya aprendido a realizar correctamente las secuencias de pasos implicados en las conductas anteriores.

Sea flexible en la
utilización de las
ayudas. Adaptarse en
cada momento a la
situación del niño.

2.3.4. Peinarse

- El niño se peina solo haciéndose si es necesario la raya.
- El niño puede peinarse hacia atrás, hacia delante y hacia los lados.
- El niño se peina hacia delante.
- El niño se peina hacia delante cuando Ud. le guía con sus manos.

2.3.5. Sonarse la nariz

- Se suena la nariz de forma autónoma usando kleenex o pañuelo.
- Se suena exhalando por la nariz dentro del pañuelo.
- El niño sopla por la nariz al tiempo que mueve el pañuelo.
- El niño se restrega la nariz con el pañuelo.
- El niño coge el pañuelo y lo pone en contacto con su nariz.

2.3.6. Cepillarse los dientes

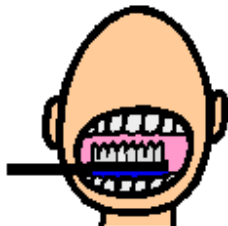
- El niño se cepilla todos los dientes y se pone la pasta solo.
- El niño se cepilla todos los dientes cuando Ud. le pone la pasta en el cepillo.
- El niño se cepilla los dientes posteriores.
- El niño se cepilla los dientes frontales.
- El niño se cepilla los dientes cuando Ud. le guía con sus manos.

OBSERVACIONES: En la enseñanza de los primeros pasos e-d-c (recuerde que usamos un procedimiento de encadenamiento hacia atrás) es preferible realizarlos sin pasta dentífrica. Cuando se automaticen los movimientos entonces se introduce el dentífrico.

wipe face



brush teeth



comb



2.3.7. Lavarse la cabeza

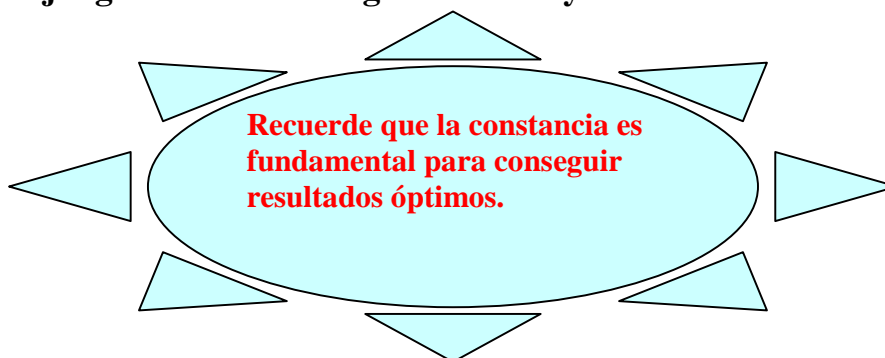
- Se lava la cabeza de forma autónoma.
- Se pone el champú con ayuda, se enjabona y se aclara solo.
- Se pone el champú y se enjabona con ayuda y se aclara solo..
- Se pone el champú, se enjabona y se aclara cuando Ud. le guía con su ayuda.
- Se humedece el pelo por si solo.
- Se humedece el pelo con su ayuda.

shampoo



2.3.8. Bañarse

- a. Se lava todo el cuerpo de forma autónoma.
- b. Se lava la parte superior del cuerpo de forma autónoma.
- c. Se lava la parte inferior del cuerpo de forma autónoma.
- d. Se lava la parte inferior del cuerpo con su ayuda.
- e. Se enjabona cuando Ud. le guía con su ayuda.
- f. Se enjuaga de forma autónoma.
- g. Se enjuaga cuando Ud. le guía con su ayuda.



2.4. Conductas relacionadas con la comida.

De entre las muchas que pueden observarse, vamos a seleccionar las siguientes:

2.4.1. Beber de un vaso

- a. El niño bebe del vaso sin ayuda.
- b. El niño bebe del vaso una vez que Ud. le ayuda a cogerlo y es capaz de devolverlos a la mesa por sí solo.
- c. El niño bebe del vaso cuando Ud. le ayuda a cogerlo y realiza con él la mitad de la trayectoria hasta la boca. Después él deja de forma autónoma el vaso en la mesa.

- d. El niño debe del vaso cuando Ud. le ayuda a cogerlo y realiza con él toda la trayectoria hasta la boca. Después para dejarlo en la mesa Ud. le ayuda desde la mitad del recorrido.
- e. El niño bebe del vaso y lo deja de nuevo en la mesa con total ayuda del adulto.

OBSERVACIONES: Utilice vasos adaptados a la medida de las manos del niño; si son de plástico evitaremos que en caso de errores se rompan; es aconsejable utilizar vasos o tazas involucables del tipo que venden en las farmacias y que van provistos de dos asas que facilitan la tarea del niño. En el proceso de entrenamiento es aconsejable no llenar totalmente de agua el vaso, de esta forma evitaremos que el niño se lo tire encima con relativa facilidad y por otro lado nos permite la posibilidad de ensayar más veces se bebe poquita cantidad de agua cada vez.

2.4.2. Comer con cuchara

- a. El niño utiliza la cuchara con todo tipo de alimentos y sin ayuda.
- b. El niño utiliza la cuchara sin ayuda con alimentos excepto con las sopas.
- c. El niño utiliza la cuchara sin ayuda después de que Ud. se la llena de comida.
- d. El niño utiliza la cuchara sin ayuda en la mitad de la trayectoria hacia la boca después de que Ud. se la ha llenado de comida y le ha ayudado en la otra mitad de trayectoria.

Utilice materiales fáciles de manejar para el niño.

- e. El niño utiliza la cuchara con total ayuda física por parte del adulto.
OBSERVACIONES : No trate de enseñar esta habilidad con alimentos líquidos. Pruebe primero con alimentos sólidos y semisólidos, después con los alimentos tales como purés, papillas, yoghourt, etc. y por último pruebe con sopas.

2.4.3. Usar el tenedor para comer.

- a. El niño usa el tenedor de forma autónoma e independiente.
- b. El niño se lleva el tenedor a la boca después que Ud. le ayuda a pinchar.
- c. El niño utiliza el tenedor sin ayuda en la mitad de la trayectoria hacia la boca después de que Ud. le ha ayudado a pinchar y realizar la otra mitad de la trayectoria.
- d. El niño utiliza el tenedor con total ayuda física por parte del adulto.

2.4.4. Cortar con cuchillo.

- a. El niño maneja de forma autónoma el cuchillo y corta de manera autónoma.
- b. El niño maneja de forma autónoma el cuchillo cuando Ud. le ayuda a sujetar la carne (u otra sustancia) con el tenedor.
- c. El niño termina de cortar con el cuchillo la carne u otra sustancia cuando le ayuda a sujetarla con el tenedor y Ud. ha cortado varios trozos.
- d. El niño corta la carne u otras sustancias con total ayuda física por parte del adulto.

OBSERVACIONES :Es conveniente que previamente se enseñe al niño a utilizar el cuchillo extendiendo mantequilla u otras sustancias sobre el pan y en general superficies que no se rompan con facilidad. No enseñe al niño a cortar con cuchillo con alimentos como la carne hasta que no observe que lo maneja con facilidad y corta otras sustancias más blandas (tortillas, jamón York, frutas, etc.

REGISTROS

Para realizar las anotaciones pertinentes con el fin de poder llevar un seguimiento gráfico de la evolución del niño en las conductas de autoayuda se puede utilizar, entre otros, el siguiente modelo de registro (ya descrito anteriormente)

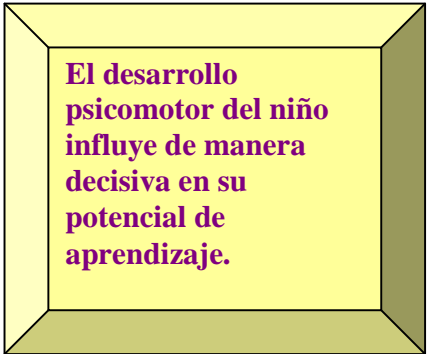
Paso	Fecha	Nro.de Intentos	Con ayuda	Sin ayuda	Observaciones

3. Conducta Motora

Hablamos aquí de aquellas habilidades en las que están implicadas la utilización de esquemas de funcionamiento motor, coordinación muscular, equilibrio, uso funcional de las manos, etc. Diferenciaremos dos subáreas: **motricidad gruesa**, en tanto que hablemos de actividades motoras en las que se involucran diversas partes del cuerpo y **motricidad fina** en tanto que hablemos de actividades motoras en las que intervienen fundamentalmente las manos en lo que a uso funcional se refiere. Para el desarrollo de las conductas motoras que se describen más abajo, pueden utilizarse varios procedimientos de enseñanza; en algunos casos será conveniente utilizar el ya descrito procedimiento de encadenamiento hacia atrás, en otros casos habrá que recurrir al modelo o aprendizaje por imitación, en el cual Ud. realiza la tarea y solicita de su hijo que le imite con los procesos de ayuda que sean necesarios. En cualquier caso, como norma general, debemos dejar bien claro al niño que esperamos de él, mostrándole claramente lo que debe hacer usando la ayuda física que sea necesaria y retirándola progresivamente hasta que la habilidad sea realizada de forma autónoma por el propio niño.

No debemos olvidarnos de premiar, según ya hemos visto en anteriores ocasiones, todos los esfuerzos realizados por el niño para ser competente en la habilidad que queremos enseñarle.

En esta área, para conducta, sugerimos unas actividades a realizar tendientes a conseguir dicha conducta. Por supuesto que omitimos conductas e incluso puede haber muchas más actividades de las que se sugieren.



El desarrollo
psicomotor del niño
influye de manera
decisiva en su
potencial de
aprendizaje.

Motricidad Gruesa

Hacer rodar una pelota

Ud. debe sentarse frente al niño que como Ud. tendrá las piernas abiertas y hará rodar la pelota hacia él. Si es necesario siéntese detrás de él, tome sus manos y ayúdelo a coger la pelota y después a rodarla. Disminuya la cantidad de ayuda y aumente progresivamente la distancia entre Ud. y él.

Saltar sobre el mismo sitio con los dos pies.

Ud. delante del niño y cogiéndole de las manos o axilas haga que salte ante la orden de “salta”. Utilice si es necesario una tabla para que el niño salte desde ella al suelo. Retire la ayuda progresivamente.

Caminar hacia atrás.

Enséñele como se camina hacia atrás y ayúdele guiándole con la mano. Póngase si es necesario delante del niño y hágale retroceder. Procure que no tenga obstáculos para tropezar.

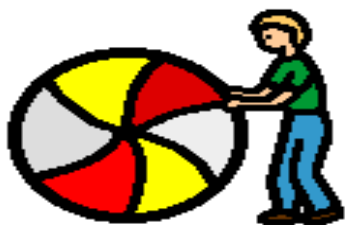
Tirar una pelota al adulto.

Pruebe primero en la posición de sentado y a una distancia corta. Después pase a la posición de pie. Al igual que con el objetivo primero póngase detrás de él y ponga sus manos en posición de recoger la pelota. Elógíele cuando lo haga. Ayúdele poco a poco la ayuda. Cuando domine estas actividades haga que enceste la pelota en un cesto o papelera.

Dar una patada a la pelota

Enséñele al niño cómo debe hacerlo. A cierta distancia del niño juegue con él a patearse la pelota. Si es necesario ayude físicamente al niño en la acción de dar una patada moviéndole Ud. la pierna y haciendo que se sostenga sobre una silla o a la pared para que no pierda el equilibrio. Pruebe con pelotas grandes al principio; poco a poco vaya retirando la ayuda e insista en que el niño le imite.

large ball



3.1.6. Caminar de puntillas

Haga que el niño le observe cuando Ud. camina de puntillas y anímelo a que le imite. Coloque cosas a su alcance de tal manera que tenga que elevarse sobre los pies (ponerse de puntillas) para alcanzarlas.

3.1.7. Pedalea en un triciclo una distancia corta.

Convierta la actividad de pedalear en un juego agradable para el niño y recurra a pegarle los pies a los pedales con cinta adhesiva o mediante otros procedimientos para que así no resbalen los pies. Si es necesario ayúdele físicamente a empujar hacia abajo los pies y pedalear. No se olvide de premiar los avances.

3.1.8. Usa el tobogán.

Pruebe a deslizarse con él. Haga que se deslice una cuarta parte del recorrido con su ayuda y cuando se sienta seguro retire la ayuda y haga que se deslice desde la mitad del Tobogán y finalmente que se deslice solo.

	Las conductas motoras gruesas pueden desarrollarse a través de juegos que motiven al niño.

3.1.9. Dar volteretas.

Coloque sus manos en el suelo y su cabeza debajo del pecho para que ruede sobre la nuca. Ayúdele levantándole las piernas. Suprima poco a poco la ayuda.

3.1.10. Coge una pelota con las dos manos.

Puede poderse detrás del niño y haga que extienda los brazos para recibir la pelota. Al principio es conveniente usar pelotas grandes y poco pesadas. También es válido usar un globo puesto que se desplaza en un movimiento más lento.

3.1.11. Mantenerse en equilibrio sobre un pie.

Al principio haga que se sostenga en una silla o pared y elógielo por aguantar durante algunos segundos. Suprima poco a poco los puntos de apoyo a través de que se apoye en su mano, su dedo, un lápiz que Ud. sujeta, etc.

3.1.12. Caminar sobre una tabla o sobre tacos manteniendo el equilibrio.


Enséñele cómo hacerlo demostrándoselo Ud. Al principio puede usar puntos de apoyo como la pared o Ud. mismo que le puede acompañar sujetándole de la mano mientras se realiza el recorrido. Poco a poco vaya suprimiendo la ayuda exigiendo que en los últimos pasos los realice solo. Aumente el número de pasos que debe hacer solo. Puede utilizar si es necesario maderas más anchas en un principio que den seguridad al niño para después reducir la amplitud de la madera. Cuando domine la actividad haga que se desplace llevando algún objeto en cada mano.

3.1.13. Bota una pelota.

Utilice al principio una pelota grande. Colóquese detrás del niño y guíe físicamente su mano (la mano de Ud. encima de la suya). Poco a poco vaya retirando la ayuda desde la mano a la muñeca y de aquí al codo. Practique con el niño el juego de tirarse la pelota mediante un bote; ésta y otras actividades similares ayudan a que el niño adquiera antes la conducta de botar una pelota.

3.1.14. Montar en bicicleta.

Al principio utilice una bicicleta de “cuatro” ruedas. Después sostenga Ud. al niño en el asiento y en el manillar y desplácese de forma simultánea a como se desplaza el niño. Disminuya un poco la ayuda. Trate de mantener la mirada del niño al frente para evitar que se fije exclusivamente en los pedales.



No necesita de materiales
específicos para enseñar
conductas motoras

3.2. Motricidad fina

3.2.1. Coger objetos.

Sostenta objetos atractivos delante del niño para que los coja. Si no los coge, ábrale la mano y coloque el objeto en ella. Ponga Ud. su mano sobre la de él aguantando el objeto varios segundos. Poco a poco vaya soltando su mano. No se olvide de premiar los esfuerzos que realice el niño.

3.2.2. Uso del pulgar e índice en forma de pinza.

Póngale trocitos de comida que le gusten o chucherías y enséñele a cogerlos usando la pinza. Guíelo físicamente si es necesario (una forma de hacerlo es sujetarle los otros tres dedos que no va a usar.)

3.2.3. Pasar páginas de un libro.

Haga que la actividad sea agradable para el niño, haciendo que se fije en las imágenes y contándose historias sobre ellas. Utilice, al principio, cuentos de pastas duras y pase Ud. parcialmente las páginas y que el niño termine de pasarlas. Cuando la conducta se estabilice y no necesite ayuda vaya exigiéndole que pase las páginas de una en una.

3.2.4. Meter objetos en recipientes.

Haga que el niño le imite en esta tarea. Si es necesario guíele físicamente ayudándole a coger objetos y a colocarlos dentro del recipiente. Repita esto varias veces y elógielo por ello. Utilice instrucciones verbales sencillas como “mételo”, “ponlo dentro”, etc. Complique la tarea poco a poco hasta que el niño sea capaz de meter bolitas o cualquier otro objeto pequeño en recipientes de boca estrecha como una botella.

3.2.5. Colocar anillas en un palo.

Primero introduzca Ud. una y haga que el niño le imite. Si no lo hace guíele la mano hacia el palo y ayúdele a que lo coloque. Poco a poco disminuya la ayuda que da al niño y prémiele por los esfuerzos realizados. Utilice instrucciones sencillas como “mételo” o “mete”.

3.2.6. Saca y pone una pieza encajable.

Al principio utilice tableros encajables de una sola pieza. Haga primero una demostración al niño, y después pídale que la coloque él. Si no lo hace guíele, ayudándole a colocar la pieza. Premiele por ello. Poco a poco vaya disminuyendo el tamaño de la pieza a encajar.

3.2.7. Construir torres con cubos y bloques.

Al principio utilice cubos o bloques grandes y cuando el niño mejore en su habilidad vaya disminuyendo el tamaño de los cubos. Si quiere hacer una torre de 3 cubos coloque Ud. los dos primeros y exija al niño que coloque los dos últimos y así sucesivamente. Repita este esquema para torres más grandes. Si es necesario ayúdele físicamente y gradualmente vaya disminuyendo la ayuda.

clean room



3.2.8. Usa el lápiz para garabatear y trazar rayas.

Al principio puede utilizar pintura de dedos para que el niño practique empleando sólo su dedo para hacer trazos. Procure que el niño imite sus trazados. Utilice posteriormente lapiceros gruesos a fin de que puedan ser cogidos perfectamente e insista en mantener una posición correcta del lápiz. Pegue, si es necesario, el papel en el cual se va a dibujar para que el niño no

tenga que sostenerlo. Premie cualquier trazado y poco a poco vaya exigiendo trazados de líneas verticales y horizontales. Ayúdele físicamente, para retirar secuencialmente la ayuda. Utilice otros materiales: tiza, pizarra, rotulador, lápiz de labios, etc. Motive al niño en la tarea y haga que ésta sea agradable.

3.2.9. Ensartar cuentas.

La tarea de meter bolas u otro tipo de cuentas ha de realizarse en primer lugar con cuentas que tengan un agujero grande y meterlas en un palito fijo.

Posteriormente, cuando se domine la actividad anterior conviene pasar a ensartar cuentas en cuerdas o material similar. En un extremo de la cuerda haga un nudo para que las cuentas no se salgan. Haga que el niño coja la cuerda con una mano y la cuenta con la otra. Guíele físicamente y retire la ayuda cuando ensarte de forma adecuada al menos una cuenta. A partir de ahí exíjale que meta dos, tres, cuatro, etc. Varíe la forma de las cuentas y no utilice siempre esféricas.

Con la realización de actividades que impliquen a la motricidad fina estamos fomentando aspectos tan importantes como la coordinación óculo-manual y el uso funcional de las manos.

3.2.10. Doblar papel.

Primero haga que el niño doble toallas o pañuelos en imitación. Practique después con cartulinas que previamente tengan ya un doblez hecho. Haga que el niño practique con papel en el que existe un doblez hecho por Ud. Trace líneas en el papel (horizontales, verticales, o diagonales) dóblelo Ud. y pídale al niño que haga lo mismo.

3.2.11. Hacer bolas de plastilina.

Enseñe al niño mediante un movimiento de atrás hacia delante o viceversa a hacer formas alargadas (tipo salchichas) de plastilina en la mesa. Si es necesario coloque su mano sobre la del niño y realice el movimiento de forma completamente asistida. Retire poco a poco la ayuda. Pruebe por último a realizar bolas de distinto tamaño realizando movimientos circulares de la mano sobre la mesa. Enséñele también cómo realizar bolas con las palmas de las manos.

3.2.12. Encaja tres piezas geométricas: (■ ● ▲) en un tablero excavado

Quite Ud. el círculo y déselo al niño para que lo coloque. Si es necesario indíquele dónde debe ponerlo señalándoselo. Repita esto varias veces hasta que el niño coloque por si solo el círculo sin equivocarse y sin ayuda. Repita después el proceso con el cuadrado y por último con el triángulo. Posteriormente puede colocar dos piezas que estén cerca del espacio

correspondiente. Practique estos varias veces antes de pasar a colocar las tres piezas. El niño realizará la tarea correctamente cuando sea capaz de colocar las piezas en su sitio correspondiente independientemente del orden en que se las demos. Puede ser de mucha ayuda hacer que el niño pase su dedo por el contorno de la figura y del espacio para ayudarlo a identificar las formas parecidas.

3.2.13. Cortar con tijeras.

Primero insista en que el niño coja las tijeras de forma adecuada y que perfeccione el movimiento de abrir y cerrarlas. Después haga que corte sustancias como plastilina y otras parecidas. No pase el papel hasta que el niño no maneje con soltura las tijeras y al menos realice cortes en cartulina. Cuando pase a papel, éste lo debe sujetar Ud. y hacer que el niño haga flequitos. Luego déjelo que él sostenga el papel y corte.

3.2.14. Traza figuras utilizando plantillas.

Fabrique plantillas de formas geométricas como círculo, cuadrado y triángulo. Demuestre al niño como se traza el contorno de una figura y después dele ayuda para que el mismo trace contorno, retire poco a poco la ayuda, al mismo tiempo que el niño va sujetando por sí sólo la plantilla. Anime al niño a que haga figuras trazando objetos con el dedo o con un palo en la arena. Elogie los esfuerzos que realice.

3.2.15. Cortar con tijeras líneas rectas.

Al principio trace líneas muy gruesas y cortas y haga que el niño recorte tiras de papel pasando por las líneas trazadas y sujetándole Ud. el papel. Retire poco a poco la ayuda y vaya disminuyendo el grosor de las líneas y aumentando la longitud a recortar.

3.2.16. Cortar con tijeras líneas curvas.

Al principio use líneas gruesas y guíe físicamente al niño. Haga que recorte círculos, sosteniéndole Ud. el papel y girándoselo a medida que el niño corta. Gradualmente vaya disminuyendo la ayuda y complicando la tarea. Disminuya el grosor de las líneas y haga que recorte otras formas circulares como espirales, etc.

Recurra a su imaginación para diseñar tareas que impliquen la competencia motora del niño.

3.2.17. Atornilla y desatornilla objetos con rosca.

Practique con frascos, tuercas, tornillos. Al principio utilice objetos grandes. Coloque sus manos sobre las del niño y ayúdele a realizar el movimiento. Gradualmente debe conseguir que el niño sostenga el objeto con una mano y que atornille o desatornille con la otra mano.

3.2.18. Dibujar círculos.

Enséñele a realizar el movimiento circular con demostraciones que Ud. haga. Guíele físicamente con su mano sobre la suya. Gradualmente retire la ayuda. Dibuje Ud. círculos incompletos (en los que falte un cuarto por ejemplo, luego medio y así sucesivamente) y que el niño los termine. Puntee un círculo y que el niño una los puntos, luego los puede separar cada vez más. Cuando el niño se maneje bien con los círculos pruebe con otras figuras de la misma forma..

3.2.19. Copiar letras mayúsculas .

Utilice plantillas para que el niño trace los contornos. Recorra a dibujar las letras con puntos para que el niño las una. Haga modelos diferentes por el número de puntos de las letras; al principio muchos puntos y paulatinamente se van espaciando. Comience con las vocales e introduzca poco a poco algunas consonantes.

3.2.20. Colorear sin salirse de los límites.

Haga que el niño coloree primero con plantilla para respetar los límites. Muéstrole el resultado de su trabajo y prémiele por ello. Retire la plantilla y trace límites gruesos en los que se vayan a colorear; gradualmente disminuya el grosor de los límites. Haga que el niño coloree figuras geométricas primero y luego ilustraciones simples. Emplee cuadernos de colorear con ilustraciones grandes y sencillas.

4. Conducta Verbal.

En este apartado entrarían todas aquellas actividades destinadas a mejorar la capacidad lingüística del niño. El conocimiento de si mismo y del entorno con los objetos que le rodean se realiza con gran precisión a través del lenguaje. Conocimientos y lenguaje están tan interrelacionados que es difícil determinar cuál es antes y cuál después. Sin embargo, no es esta la cuestión, lo importante es valorar la incidencia fundamental que el lenguaje tiene sobre el desarrollo cognitivo del ser humano. Cuando nosotros hablamos de conducta verbal, nos estamos refiriendo a la comprensión y uso adecuado de la lengua como medio de comunicación entre los seres humanos. Desde este

punto de vista sugerimos aquí pautas generales para desarrollar actividades, tareas, enseñanzas, etc., que contribuyan al desarrollo del lenguaje en su aspecto receptivo y expresivo. En el primer aspecto citado, el niño comprende y entiende su entorno y a los objetos y personas que hay en él y por lo tanto puede actuar coherentemente y en consecuencia con aquello que le rodea. De este modo pasará de prestar atención al lenguaje hablado a identificar objetos, a discriminarlos y seguir instrucciones verbales. Con el segundo aspecto el niño utiliza un precioso vehículo para comunicarse y plantear a los demás sus deseos, dudas, dificultades, etc. Así de la imitación de sonidos básicos pasará a imitar sílabas y de aquí a usar palabras sencillas y posteriormente a comunicarse con fines coherentes.

Conviene recordar aquí, no obstante, que la enseñanza del lenguaje, al igual que ocurre con las demás áreas debe ser realizada bajo el prisma de una programación adecuada y que tenga en cuenta fundamentalmente el nivel de habilidad demostrado por el niño en cada uno de los aspectos mencionados anteriormente. Son válidas todas las recomendaciones hechas en capítulos precedentes y sin embargo debemos estar muy atentos a la utilización funcional del lenguaje. Esto quiere decir que tan pronto como el niño sepa decir cualquier sonido o palabra, deben ser utilizadas de forma funcional para conseguir aquellas cosas que quiere.

Hemos recogido, en el listado de objetivos que más adelante se verá, aquellos que pueden ser más significativos. No son los únicos, y por otro lado no debemos olvidar que la enseñanza de conducta verbal impregna todas y cada una de las tareas de cualquier área educativa.

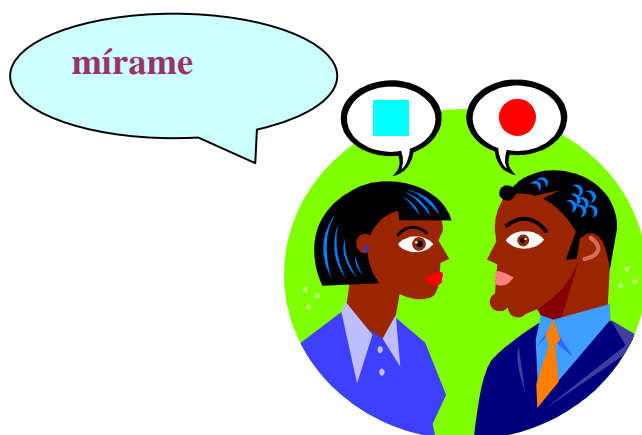
Usted debe fijarse en los procedimientos y pasos establecidos para conseguir el objetivo. Adáptelos a las necesidades de su propio hijo intentando establecer un equilibrio entre la flexibilidad que todo programa debe tener y el rigor metodológico para llevarlo a cabo. Recuerde, no obstante, que para asegurar progresos y resultados positivos en tareas de lenguaje el niño debe disponer de repertorios mínimos de conductas, al menos en lo que nosotros hemos llamado conductas básicas. Los progresos serán mayores se además el niño posee recursos para realizar imitación de movimientos, imitación con objetos e imitación verbal.

LENGUAJE RECEPTIVO

1. Que el niño preste atención al lenguaje hablado

Para conseguir estos basta con que respeten las instrucciones siguientes:

- a. Permanecer cerca de él para que pueda vernos y oírnos. Si es necesario pongámonos a su altura.
- b. Llamarle por su nombre.
- c. Obtener previamente el contacto ocular. Garantizar que el niño nos mira cuando le hablamos.
- d. Utilizar palabras sencillas y corrientes. Utilizar también frases cortas y sencillas sin caer en el error de utilizar lenguaje rebuscado. Persistir además en la utilización de las mismas palabras para las mismas personas, lugares y cosas.
- e. Utilizar frecuentemente el gesto como ayuda complementaria.



LENGUAJE EXPRESIVO

1. Imitación de un repertorio mínimo de vocales, sílabas y palabras.
Se trata de conseguir que el niño aprenda a imitar de 10 a 15 sonidos y palabras. Para conseguirlo realizaremos primero un registro durante varios días de los sonidos que hace. Segundo, escogeremos aquellos que dice con más frecuencia y los recompensaremos para aumentar su frecuencia.

Tercero, estableceremos una diferenciación progresiva entre los sonidos que el niño imita. Y cuarto, hagamos que algunas de las palabras que imita se conviertan en funcionales (palabras que se apliquen a personas, lugares y cosas que el niño necesite y pueda querer).

a) **Sonidos vocálicos y sílabas:** a, e, i, o, u, ba, pa, ma, etc. (al principio la combinación de sonidos vocales y labiales es lo más adecuado).

b) **Palabras:** pan, agua, mamá, papá, tata, nene, más, etc.

c) **¿Cómo enseñarlos?**

1°. Proceda a entrenar uno o dos sonidos vocales: Siéntese enfrente del niño y dígame “Dí” o “Dí como yo” y a continuación emita Ud. el sonido elegido. Recompense cualquier sonido que diga el niño. Poco a poco vaya recompensando sonidos cada vez más aproximados a los que Ud. dice.

2°. Cuando el niño imite una o dos vocales, combínelas con las consonantes “b”, “p” y “m”, para que se limiten sílabas sencillas. Pruebe primero con una consonante y cuando se adquiera introduzca otra y así sucesivamente.

3°. Con las palabras elegidas proceda de la misma forma que con los sonidos anteriores. Las instrucciones que debe dar al niño son: “Dí pan”, “Dí agua”, etc. Al principio escoja una o dos palabras y recompense la imitación que haga el niño

101.-

aunque sea incorrecta. Posteriormente premie de forma diferencial, es decir, imitaciones cada vez mejores.

c. Ayudas:

Trabaje con un espejo si es necesario. Con las primeras palabras junte poco a poco las sílabas. Utilice objetos reales como el apoyo de las palabras elegidas.

LENGUAJE RECEPTIVO

2. Identificación de objetos sencillos

a. **Definición:**

Que el niño aprenda a señalar o tocar objetos sencillos y comunes.

b. **¿Cómo enseñarlo?**

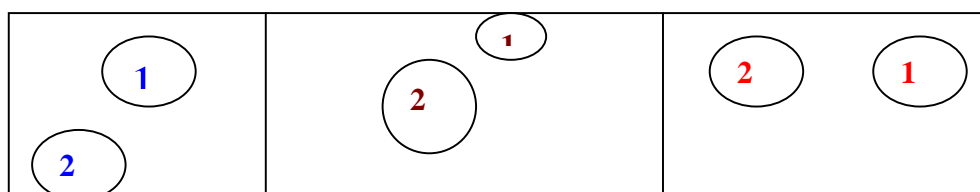
Elegiremos una serie de objetos sencillos, como por ejemplo: vaso, pelota, coche, cuchara, lápiz, peine.

Para la enseñanza procederemos así:

1°. Realizaremos una línea base al menos durante dos días consecutivos. Los objetos estarán dispuestos de tres en tres encima de la mesa y en cada petición (“Toca” o “Señala”...) anotaremos la respuesta que nos da el niño. Variaremos cada vez el tipo de objetos que hay encima de la mesa.

2°. Comenzaremos a entrenar un objeto, que presentado en la mesa diremos al niño que toque o señale. Mientras se entrena el primer objeto, un segundo debe ser introducido poco a poco hasta situarse a la misma altura del primero (véase el esquema)

NIÑO



ADULTO

3°. Con dos objetos a la misma altura pediremos al niño que señale uno u otro *aleatoriamente* y cambiando de posición cada vez los dos objetos.

4°. Con dos objetos a la misma altura, repetiremos el proceso de introducción de un tercer objeto tal y como se ha descrito en el punto dos.

5°. Así procederemos con todos los objetos elegidos, manteniendo constante el hecho de que en la mesa figuren como máximo 3 objetos..

c. **Ayudas.**

Presentados dos y tres objetos en la mesa pueden utilizarse ayudas gestuales de señalar el objeto pedido. Esta ayuda debe atenuarse poco a poco en la medida en que el niño vaya respondiendo consistentemente a las peticiones que le hacemos.

d. **Registro**

Consulte en éste y en los siguientes objetivos al final de esta área.

LENGUAJE EXPRESIVO

2. Nombrar objetos sencillos.

a. **Definición**

Que el niño aprenda a señalar o tocar objetos sencillos y comunes.

b. **¿Cómo enseñarlo?**

Elegiremos una serie de objetos que pueden ser los mismos que los elegidos en el objetivo 2 de lenguaje receptivo u otros distintos, por ejemplo objetos de comida: pan, yogourth, leche, agua, galleta, etc.

Utilice materiales caseros. No es imprescindible un material pedagógico.

1°. Realizaremos una línea de base al menos durante dos días. Presentaremos al niño dos veces cada objeto diciéndole “¿Qué es esto?” y anotaremos las respuestas.

2°. Enseñaremos primero los objetos que hayamos visto que ha resuelto correctamente en la línea base y premiaremos las respuestas correctas a la petición de “¿Qué es esto?” e ignoramos las respuestas incorrectas. Si no ha respondido correctamente en línea base, elegiremos dos objetos y procederemos a enseñarlos..

3°. Entrenaremos bloques de dos objetos. Una vez adquirido el primer bloque entrenaremos el segundo. Adquirido éste lo rotaremos con el primero, es decir, pediremos al niño que nombre todos los objetos que hasta el momento le vayan enseñando. Cuando máximo habrá cuatro objetos en la mesa.

4°. Procederemos de igual manera con los restantes objetos.

5°. Hasta que el niño no responda correctamente al 90% de los objetos presentados, sus respuestas se premiarán de forma continua. Una vez alcanzado el criterio le premiaremos de forma intermitente.

c. Ayudas

En los primeros intentos de Ud. la respuesta al niño y que él la repita. Vaya disminuyendo gradualmente la ayuda acortando la respuesta que Ud. dá para que el niño complete la palabra.

d. Registro.

Consulte en éste y en los siguientes objetivos al final de este área.

Quando trabaje en situación de mesa, la atención del niño debe estar centrada.

LENGUAJE RECEPTIVO

Identificación de partes del cuerpo.

a. Definición

Que el niño aprenda a señalar o tocar partes del cuerpo.

b. ¿Cómo enseñarle?

Elegiremos partes del cuerpo sencillas tales como: boca, ojos, nariz, cabeza, pies, etc.

Para la enseñanza procederemos así:

1°. Realizaremos una línea base de al menos dos días consecutivos. Pediremos al niño que “Toque” o “Señale” en su propio cuerpo dos veces cada parte.

2°. Comenzaremos a enseñar aquellas partes que haya señalado correctamente en línea base y premiaremos las respuestas correctas a la petición de “Toca o señala tu...”. Ignoraremos las respuestas incorrectas. Si no ha respondido correctamente en línea base, elegiremos una parte y procederemos a enseñarla.

3°. Aprendida la primera parte que tiene que señalar introducimos otra, rotándola con la anterior y así sucesivamente con todas las partes del cuerpo elegidas.

4°. Hasta que el niño no responda correctamente al 90% de las partes pedidas, sus respuestas se premiarán de forma continua. Una vez alcanzado el criterio de 90% le premiaremos de forma intermitente.

c. **Ayudas.**

Guíe físicamente con su mano el dedo del niño hasta tocar la parte solicitada.

d. **Observaciones.**

Practique esta actividad utilizando con cierta frecuencia el espejo. Haga que el niño practique en otra persona o en muñecos.

LENGUAJE EXPRESIVO

3. Nombrar partes del cuerpo.

a. **Definición.**

Que el niño aprenda a nombrar partes del cuerpo.

b. **¿Cómo enseñarlo?**

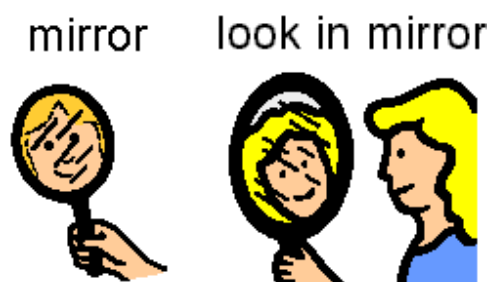
Elegiremos partes del cuerpo sencillas como: boca, ojos, nariz, pies, pelo, mano, etc.

Para la enseñanza procederemos así:

1°. Realizaremos una línea base al menos durante dos días consecutivos señalaremos en nuestro cuerpo dos veces cada parte diciendo “¿Qué es esto?” y anotaremos la respuestas.

2º. Enseñaremos primero aquellas partes que hayamos resuelto correctamente en la línea de base, premiando las respuestas correctas e ignorando las incorrectas. Si no ha resuelto ninguna en línea base, elegiremos una y procederemos a entrenarla.

3º. Aprendida la primera parte que tiene que nombrar, introducimos otra rotándola con la anterior y así sucesivamente con todas las partes del cuerpo elegidas.



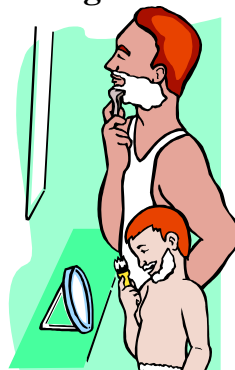
4º. Hasta que el niño no responda correctamente al 90% de las partes del cuerpo pedidas, sus respuestas se premiarán de forma continua. Una vez alcanzado el criterio, premiaremos de forma intermitente.

c. Ayudas

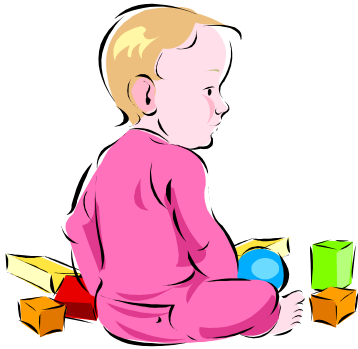
En los primeros intentos diga Ud. la respuesta y que el niño la repita. Vaya disminuyendo gradualmente la ayuda, acortando la respuesta que Ud. da al niño para que él termine de completar la palabra.

d. Observaciones.

No es necesario una articulación perfecta. Basta con que las respuestas puedan entenderse. Poco a poco vaya exigiendo una diferenciación



mayor y una pronunciación más clara.



LENGUAJE RECEPTIVO

4. Realización de acciones con objetos.

a. **Definición:**

Que el niño realice la acción ordenada en la que intervienen objetos que conoce.

b. **¿Cómo enseñarlo?**

Elegiremos una serie de objetos sencillos que ya conozca el niño o los que ha hemos trabajado previamente con él. Por ejemplo: vaso, pelota, coche, peine, lápiz, cuchara, paño, sombrero, etc.

Para la enseñanza procederemos así:

1°. Realizaremos una línea base el menos durante dos días consecutivos. Presentamos un objeto cada vez (excepto un vaso y cuchara que van junto) y pedimos al niño, en dos peticiones, que ejecute las siguientes acciones:

- Péinate
- Empuja el coche
- Tira la pelota
- Limpia la mesa
- Ponte el sombrero
- Dibuja
- Mete la cuchara en el vaso

Anotaremos las respuestas que nos da el niño.

2°. Entrenaremos un solo objeto que presentado en la mesa servirá para que el niño realice la acción ordenada.

3°. Entrenaremos otro objeto distinto del anterior de la misma forma.

4°. Rotaremos los dos objetos del primer y segundo paso.

5°. Introduciremos un tercer objeto y lo rotaremos con los anteriores. Así procederemos con todos y cada uno de los objetos elegidos. No obstante evitaremos tener al mismo tiempo más de tres objetos en la mesa.

c. Ayudas

Realizaremos nosotros primero la acción y después la hará el niño. Si es necesario guiaremos físicamente con nuestra mano la mano del niño. Progresivamente iremos disminuyendo la ayuda hasta que el niño realice la acción por sí solo.

LENGUAJE EXPRESIVO

5. Imitar sonidos que producen objetos e imágenes.

a. Definición

Que el niño imite con la imagen u objeto presente el sonido que produce.

b. ¿Cómo enseñarlo?

Elegiremos una serie de objetos e imágenes claras y sencillas. Por ejemplo: reloj, teléfono, coche, perro, gato, pato, etc.

Para la enseñanza procederemos:

1°. Realizaremos una línea base al menos durante dos días consecutivos. Presentaremos la imagen u objeto dos veces y ante la pregunta “¿Qué hace el...?”, anotaremos las respuestas del niño. Las respuestas que vamos a enseñar pueden ser:

¿Qué hace el reloj?	Tic-tac
¿Qué hace el teléfono?	Ring –ring
¿Qué hace el coche?	Brrum-brrum
¿Qué hace el perro?	Guau-guau
¿Qué hace el gato?	Miau-miau
¿Qué hace el pato?	Cua-cua

Siga los pasos establecidos para cada objetivo y sea paciente.

2°. Presentaremos un solo objeto y le entrenaremos hasta que el niño responda a él sin ayuda.

3°. Introduciremos un segundo objeto o imagen y procederemos de igual manera que en el primer paso.

4°. Rotaremos los objetos o imágenes del primer y segundo paso.

5°. Introduciremos un tercer objeto y lo rotaremos con los anteriores. Así procederemos con todos los objetos e imágenes elegidas, respetando el hecho de que en la mesa no figuren más de tres.

c. Ayudas.

Reproduciremos nosotros en primer lugar el sonido para ir atenuándolo poco a poco y en la medida en el que el niño lo va haciendo mejor.

d. Observaciones

Aprovechar al máximo las situaciones naturales para intentar reproducir con el niño los sonidos de los objetos y animales reales..

LENGUAJE RECEPTIVO

5.- Identificación de objetos ocultos en una bolsa opaca.

a. Definición.

El niño aprende a buscar el objeto perdido.

b. ¿Cómo enseñarlo?

Elegiremos una serie de objetos sencillos con los que previamente ya hemos trabajado. Tales como: vaso, peine, lápiz, cuchara, coche, pelota, etc. y nos proveeremos de una bolsa opaca no muy grande, a ser posible de tela.

Para la enseñanza procederemos:

1º. Realizaremos una línea base al menos durante dos días seguidos. colocaremos cada vez tres objetos distintos en la bolsa y pediremos al niño: “Busca...” anotando la respuesta que da el niño.

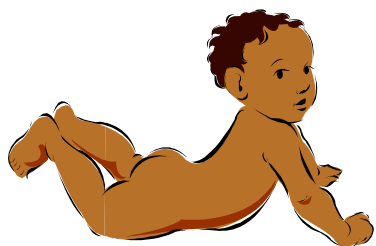
2º. Entrenaremos con un solo objeto, que introducido en la bolsa no dará lugar a error cuando digamos “Busca el...”

3º. Entrenaremos peticiones de un objeto con dos en la bolsa, alternando aleatoriamente el tipo de objetos que pedimos.

4º. Entrenamos peticiones de un objeto con tres en la bolsa alternando aleatoriamente el tipo de objetos que pedimos.

c. Ayudas.

En el tercer y cuarto paso podemos dejar que el niño vea previamente los objetos que metemos en la bolsa. También podemos hacer que el objeto pedido se asome parcialmente en los primeros ensayos.



LENGUAJE EXPRESIVO

5.- Nombrar objetos que se esconden o desaparecen.

a. **Definición.**

El niño nombra el objeto que nosotros hacemos desaparecer.

b. **¿Cómo enseñarlo?**

Elegiremos una serie de objetos sencillos con los que previamente ya hemos trabajado. Tales como: vaso, cuchara, peine, lápiz, pelota, coche, etc. También podemos utilizar alimentos como galleta, yogourth, leche, agua, pan, etc.

Para la enseñanza procederemos así:

- 1º. Realizaremos una línea base al menos durante dos días seguidos. Colocaremos en la mesa y ante el niño tres objetos, haremos que se fije en ellos. Escondemos uno de ellos y le diremos al niño: “¿Qué falta?” Anotaremos las respuestas que de el niño.
- 2º. Empezaremos la tarea enseñando al niño a responder con un solo objeto, que después de verlo haremos desaparecer.
- 3º. Continuaremos con una situación de dos objetos, uno de los cuales haremos desaparecer. Variaremos el tipo de objetos que figura en cada ensayo.
- 4º. Entrenaremos por último una situación en la que hay presentes tres objetos y no de ellos desaparece.

Tenga en cuenta que las tareas aquí propuestas deben ser generalizadas a otros ambientes, situaciones y a otras personas. Aproveche las situaciones naturales.

c. **Ayudas.**

Podemos iniciar la sílaba del objeto que falta. Podemos mostrarle antes de que responda el niño, el objeto que hemos hecho desaparecer. Podemos, al principio, hacer que el objeto desaparezca tan sólo parcialmente o también de forma lenta. No olvide ir eliminando gradualmente las ayudas.

LENGUAJE RECEPTIVO

6.- Discriminación de posiciones espaciales utilizando preposiciones/adverbios con objetos.

a. **Definición.**

El niño aprende a colocar objetos en distintos lugares según la preposición que estemos utilizando.

b. **¿Cómo enseñarlo?**

Podemos utilizar varios objetos, pero en principio bastará normalmente con dos, por ejemplo: un botón y una caja.

Para la enseñanza podemos seguir el siguiente planteamiento:

1°. Realizaremos una línea base al menos durante dos días seguidos con el botón y la caja encima de la mesa, pediremos que el niño haga:

- Pon el botón **dentro** de la caja
- Pon el botón **cerca** de la caja
- Pon el botón **lejos** de la caja
- Pon el botón **debajo** de la caja

Cada instrucción la presentaremos dos veces y anotaremos los resultados..

2°. Comenzaremos a enseñar una sola posición espacial, haciendo especial énfasis en la preposición cuando demos la orden al niño. Continuaremos con esta posición hasta que el niño de un 100% de respuestas correctas.

3°. Entrenaremos una segunda posición de la misma forma que lo hemos hecho en el anterior paso.

4°. Rotaremos las posiciones entrenadas en los dos pasos anteriores.

5°. Introduciremos las siguientes posiciones espaciales siguiendo el esquema de los pasos anteriores.

c. **Ayudas.**

En el primer momento realice Ud. con el niño, si es necesario la tarea. Coloque Ud. el botón en la posición adecuada y después que lo coloque el niño. No se olvide de premiar aunque al principio utilice ayuda. Poco a poco, vaya disminuyendo la cantidad de ayuda que da al niño.

LENGUAJE EXPRESIVO

6. Nombrar posiciones espaciales utilizando preposiciones/ adverbios con objetos:

a. **Definición.**

El niño aprende a nombrar la posición que ocupa un objeto con respecto a otro y para ello se vale de preposiciones.

b. **¿Cómo enseñarlo?**

Podemos cambiar la utilización de varios objetos o como se describe en el objetivo seis de la parte receptivo utilizar tan solo una caja y un botón.

La enseñanza la realizaremos así:

1°. Realizaremos una línea base al menos durante dos días seguidos. Ud. coloca el botón *dentro, cerca, lejos, y debajo* de la caja y pregunta al niño en cada ocasión:

“¿Dónde está el botón?”. Cada posición la realizaremos dos veces y anotaremos las respuestas que da el niño.

2°. Comenzaremos a enseñar una sola posición. Es decir, hemos colocado el botón dentro de la caja y le pedimos al niño que nos diga donde está el botón.

3°. Entrenaremos una segunda posición.

4°. Rotaremos las posiciones entrenadas en los dos pasos siguientes.

5°. Introduciremos las siguientes posiciones espaciales siguiendo el esquema de los pasos anteriores.

c. **Ayudas.**

112.-

Dé Ud. la respuesta al niño, utilizando escuetamente la preposición o adverbio que corresponde. Atenúe poco a poco la ayuda verbal que da al niño, de tal manera que pueda pasar de decirle la palabra completa, a iniciársela con una sílaba y a emplear sólo una vocalización. Haga desaparecer gradualmente la ayuda. No es necesario una articulación perfecta.

LENGUAJE RECEPTIVO

7. Discriminación de posiciones espaciales utilizando preposiciones o adverbios entre el niño y objetos.

a. **Definición.**

El niño aprende a ponerse en distintos lugares según la preposición que estemos utilizando.

b. **¿Cómo enseñarlo?**

Podemos utilizar objetos tales como una mesa y una silla.

Para la enseñanza procederemos así:

1°. Realizaremos una línea base al menos durante dos días consecutivos. Daremos al niño dos veces cada una las siguientes instrucciones:

- Ponte **encima** de la silla



- Ponte **debajo** de la mesa
- Ponte **delante** de la silla
- Ponte **detrás** de la silla
- Ponte **al lado** de la mesa
- Ponte **lejos** de la silla

2°. Comenzaremos a enseñar una sola posición espacial, continuando con ella hasta que el niño nos dé respuestas correctas en un 100%.

3°. Enseñaremos una segunda posición de la misma forma que lo hemos hecho en el paso anterior.

4°. Rotaremos las posiciones entrenadas en los dos pasos anteriores.

5°. Introduciremos las siguientes posiciones espaciales siguiendo el esquema de los pasos anteriores.

c. **Ayudas.**

Modele la conducta del niño realizando, si es necesario, Ud. mismo la instrucción que da al niño y colocándose, por tanto, en la posición indicada. Después se colocará el niño y Ud. le premiará. Coloque físicamente al niño en un primer momento y luego dele solo señales gestuales de lo que debe hacer. Atenúe, hasta desaparecer, las ayudas.

LENGUAJE EXPRESIVO

7.- Nombrar posiciones espaciales utilizando preposiciones o adverbios cuando Ud. o el niño se colocan en dichas posiciones.

a. **Definición.**

El niño aprende a nombrar las posiciones espaciales que ocupa Ud. o él mismo en relación con los objetos.

b. **¿Cómo enseñarle?**

Utilizaremos objetos como una mesa y una silla o cualesquiera otros.

Para la enseñanza procederemos de la siguiente forma:

1°. Realizaremos una línea base al menos durante dos días seguidos. Nos colocaremos o colocaremos al niño, encima, debajo, delante, detrás, al lado, o lejos de la silla

y la mesa y en cada ocasión preguntaremos “¿Dónde estoy?” o “¿dónde estás?”. Cada posición la realizaremos dos veces y anotaremos las respuestas que da el niño.

2°. Enseñaremos en primer lugar una sola posición espacial.

3°. Entrenaremos una segunda posición.

4°. Rotaremos las posiciones señaladas en los dos pasos anteriores.

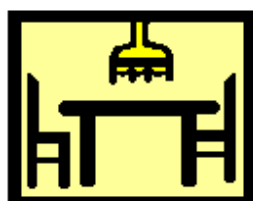
5°. Introduciremos las siguientes posiciones espaciales siguiendo el esquema de los pasos anteriores.

Aproveche todas las situaciones naturales que le permitan poner en práctica los objetivos del lenguaje.

c. Ayudas.

Daremos si es necesario la respuesta al niño e iremos atenuándola de tal forma que la ayuda verbal vaya transformándose en sílaba y que después desaparezca incluso esa ayuda. No se exige una articulación perfecta, aunque si palabras reconocibles.

dining room





LENGUAJE RECEPTIVO

8.- Discriminación de partes del cuerpo utilizando los posesivos “mi”, “tú”.

a. Definición.

El niño aprende a tocar o señalar partes del cuerpo en si mismo o en otra persona comprendiendo los adjetivos “mi” y “tu”.

b. ¿Cómo enseñarlo

Realizaremos una lista de las partes del cuerpo que van a ser señaladas, tales como: ojos, boca, nariz, pelo, mano, pie, oreja, etc.

Para la enseñanza procederemos así:

1°. Haremos una línea base durante dos días. Daremos las instrucciones “Toca tu...” y “Toca mi...” Para cada parte del cuerpo daremos dos veces las referidas instrucciones y tomaremos nota de los resultados.

2°. Enseñaremos en primer lugar al niño a que se toque una parte de su cuerpo haciendo especial hincapié en la instrucción “tu”.

3°. Enseñaremos en segundo lugar a que el niño toque la parte del cuerpo utilizada en el paso anterior en usted haciendo especial hincapié en la instrucción “mi”.

4°. Una vez aprendida y discriminada la misma parte del cuerpo en él mismo y en usted, se introducirán una a una las siguientes partes del cuerpo siguiendo el mismo proceso para todas.

c. Ayudas.

En los primeros intentos evite cualquier error, dirigiendo si es necesario la mano del niño hacia alguna parte del cuerpo suya o de usted mismo. Procure cuando da instrucciones: que el niño pueda diferenciar claramente entre “tu” y “mi”. Use estas palabras con un tono de voz más elevado. Gradualmente vaya eliminando la ayuda pero recurra a ella si se producen retrocesos.

L E N G U A I E E X P R E S I V O

8. Nombrar los adjetivos posesivos “mía”, “tuya”, utilizando partes del cuerpo.

a. **Definición.**

Que el niño aprenda a nombrar los adjetivos posesivos mía /tuya, cuando se le pregunta “¿de quién es?” determinada parte del cuerpo, en él mismo o en usted.

b. **¿Cómo enseñarlo?**

Utilizaremos las partes del cuerpo siguientes: ojos, boca, nariz, pie, mano, oreja, pelo, etc.

Procederemos así:

- 1°. Realizaremos una línea base durante dos días. Diremos al niño: “De quién es ésta/éste...? señalando nosotros dos veces cada parte del cuerpo en el niño y en usted mismo. Anotaremos los resultados.
- 2°. Enseñaremos en primer lugar al niño a que responda al adjetivo posesivo “mía”, utilizando una sola parte de su cuerpo.
- 3°. Posteriormente enseñaremos a que el niño responda al adjetivo posesivo “tuya” en la misma parte del cuerpo utilizada pero que usted mismo se señala.
- 4°. Rotaremos los pasos segundo y tercero.

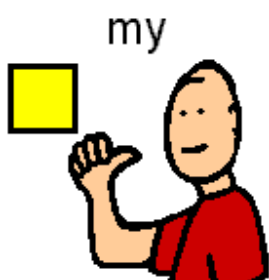
Para facilitar una mayor discriminación tanto receptiva como expresiva de los adjetivos posesivos puede utilizarse procedimientos alternativos, en los cuales se empleen nombres propios (la nariz de papá, la boca de Luis, etc.

5°. Una vez aprendidos los adjetivos posesivos mía/ tuya la relación con la misma parte del cuerpo que primero se señala en él y después en Ud. mismo, se introducirán las siguientes partes del cuerpo siguiendo el mismo proceso para todas.

c. **Ayudas.**

Al principio dé usted la respuesta al niño (mía/ tuya) y vaya alternando en la medida en que el niño adquiera seguridad y responda consistentemente.

LENGUAJE RECEPTIVO



9. Comprender oraciones sencillas unidas mediante la conjunción copulativa “y”.

a. **Definición.**

El niño aprende a responder a peticiones de dos objetos en oraciones simples unidas mediante la conjunción copulativa “y”.

b. **¿Cómo enseñarlos?**

Nos proveeremos de objetos sencillos como: coche, lápiz, cuchara, peine, vaso, plato, papel, tijeras, etc.

Para la enseñanza procederemos así:

1°. Realizaremos una línea base durante dos días consecutivos.

Colocaremos los objetos en la mesa y pediremos al niño: “**Dame el... y el...**”. En cada petición variaremos de objetos. Anotaremos las respuestas.

2°. Con un par de objetos colocados en la mesa, le pediremos al niño que nos lo dé, utilizando la oración descrita en el primer paso.

3°. Enseñaremos al niño a que nos dé dos objetos con tres colocados en la mesa.

4°. Enseñaremos al niño a que nos dé dos objetos con cuatro colocados en la mesa.

5°. Enseñaremos al niño a que nos dé dos objetos con todos colocados en la mesa.

c. **Ayudas.**

Al principio cuando dé la instrucción hágalo lentamente y permita como ayuda que el niño pueda coger uno en primer lugar y luego otro. Si es necesario realice usted la acción ordenada y que después la haga el niño. Use señales claras en caso de que el niño dude.

LENGUAJE EXPRESIVO

9. Uso de los pronombres personales “yo” y “tú”

a. **Definición.**

El niño usa correctamente, aplicándolos a situaciones concretas, los pronombres personales “yo”, “tú”.

b. **¿Cómo enseñarlo?**

Elegiremos una serie de actividades sencillas tales como saltar, pintar, beber, comer, limpiar, etc.

Para la enseñanza procederemos así:

1°. Realizaremos una línea base durante dos días consecutivos. El niño realizará las actividades elegidas dos veces cada una y le preguntaremos ¿Quién salta?, ¿Quién pinta?, etc. Después usted realizará las actividades elegidas dos veces cada una y haremos la misma pregunta al niño. Anotaremos las respuestas..

2°. Enseñaremos al niño a que responda a una sola actividad que él realiza utilizando el pronombre “yo”.

No se desanime si el niño comete errores. Es importante también que el niño pueda darnos respuestas tales como “yo salto”, tú bebes, yo estoy pintando, etc.

3.- Enseñaremos al niño a que responda a esa misma actividad que usted realiza utilizando el pronombre “tu”.

4º. Rotaremos las respuestas que hemos enseñado (yo, tú) para esa misma actividad.

5º. Introduciremos las siguientes actividades siguiendo el mismo proceso.

c. **Ayudas.**

En los primeros intentos dé usted la respuesta al niño, y cuando se trate de la respuesta “yo” señale al niño y si es la respuesta “tú” señálese a si mismo.



LENGUAJE RECEPTIVO

10.- Emparejamiento de colores.

a. **Definición.**

El niño aprende a clasificar objetos teniendo en cuenta la característica color.

b. **¿Cómo enseñarlo?**

Nos proveeremos de dados u otros objetos de los cuatro colores básicos: azul, verde, amarillo y rojo. También nos proveeremos de cuatro recipientes los cuatro colores anteriores.

Para la enseñanza procederemos así:

1º. Realizaremos una línea base durante dos días consecutivos. Colocaremos alineados los cuatro recipientes de cada color en la mesa y delante del niño, y le daremos uno a uno los dados con la instrucción “Ponlo con su color”. Utilizaremos un total de veinte dados a cubitos, cada uno de los colores básicos.

2º. Enseñaremos al niño este objetivo empezando con dos colores sólo (por ejemplo rojo y azul).

3º. Introduciremos un tercer color para que el niño tenga tres opciones.

4º. Introduciremos el cuarto color.

c. **Ayudas.**

Si es necesario guíe al niño: su mano, sobre la suya para que deposite el dado en el recipiente correcto. Señale, antes de que el niño coloque el dado, el recipiente en el cual lo debe colocar. Adelante el recipiente en el cual debe colocar el dado. No se olvide de ir atenuando las ayudas que utilice. Permita también que el niño pueda rectificar si así lo ve conveniente.

LENGUAJE EXPRESIVO

10. Uso de palabras que implican relaciones temporales.

a. Definición.

El niño aprende a usar funcionalmente palabras como “primero y último”.

b. ¿Cómo enseñarlo?

Para enseñar este objetivo nos valdremos de algunos sujetos sencillos como: vaso, peine, cuchara, coche, lápiz. Procederemos así:

- 1º. Realizaremos una línea base durante dos días consecutivos. Para ello dispondremos cinco objetos alineados delante del niño; le diremos que toque el primero, el segundo y un tercero y preguntaremos al niño *¿cuál tocaste el último?* Repetiremos la misma situación para la pregunta *¿cuál tocaste el primero?* En ambas preguntas el niño sólo tocará tres objetos y en cada pregunta

Para el uso funcional de conceptos temporales aproveche las situaciones naturales que le pueden ofrecer determinados juegos: con hermanos y otros niños, formar colas y ponerse en primer o último lugar, etc. Lo mismo podríamos decir de conceptos como “antes y después”

variaremos la posición de los objetos. Bastará con anotar las respuestas a cinco preguntas para el último y cinco para el primero.

2º. Enseñaremos al niño a que responda a la pregunta ¿cuál tocaste el último? Utilizando sólo tres objetos y tocando el niño dos. En cada intento variaremos la posición de los objetos.

3º. Enseñaremos al niño a que responda a la pregunta ¿cuál tocaste el último? Utilizando sólo cuatro objetos y tocando el niño tres. En cada intento variaremos la posición de los objetos.

4º. Enseñaremos al niño a que responda a la pregunta ¿cuál tocaste el último? utilizando cinco objetos y tocando el niño tres. En cada intento variaremos la posición de los objetos.

5º. Repetiremos los pasos 2º, 3º y 4º para la pregunta ¿cuál tocaste el primero?

6º. Rotaremos las preguntas ¿cuál tocaste el último? y ¿cuál tocaste el primero? y ¿cuál tocaste el primero? utilizando cinco objetos y tocando el niño tres.

c. Ayudas.

En los primeros intentos podemos dar la respuesta al niño que debemos atenuar sílaba a sílaba. Si es necesario también una ayuda gestual de señalar el último o primer objeto.

LENGUAJE RECEPTIVO

11. Discriminación de colores.

a. Definición.

El niño aprende a dar, y por tanto a discriminar, los cuatro colores básicos cuando Ud. se los pide.

b. ¿Cómo enseñarlo?

El procedimiento es muy semejante al descrito para el objetivo de emparejar colores. Las diferencias estriban en que este objetivo trabajamos sólo con fichas y no con los recipientes y en que la instrucción que damos al niño es: “*Dame la...(color)*”.

c. Ayudas.

Señalar aquella ficha que hemos pedido. Adelantar la ficha que vamos a pedir. También puede ser usado como ayuda el mostrarle antes una ficha del mismo color que la que le vamos a pedir. Retire poco a poco las ayudas que emplee.

blue



green



gold



red



LENGUAJE EXPRESIVO

11.- Nombrar colores.

a. **Definición.**

El niño aprende a nombrar los cuatro colores básicos: rojo, azul, verde y amarillo.

b. **¿Cómo enseñarlo?**

Nos proveeremos de materiales tales como fichas o dados o cubitos, etc. de los cuatro colores básicos.

Procederemos así:

- 1º. Realizaremos una línea básica durante dos días consecutivos. Dispondremos las cuatro fichas delante del niño y le pediremos que responda a la instrucción “*De qué color es?*”. En cada intento variaremos la posición de las fichas y para cada color realizaremos cinco peticiones anotando las respuestas que da el niño.
- 2º. Enseñaremos este objetivo al niño sólo con dos colores (por ejemplo, rojo y azul)
- 3º. Introduciremos un tercer color para que el niño tenga tres opciones de respuesta.

El procedimiento que se ha descrito para clasificar colores puede ser válido con alguna modificación para tareas de clasificar formas y tamaños.

c. **Ayudas.**

Daremos al niño la respuesta verbal que será atenuada paulatinamente.

LENGUAJE RECEPTIVO

12.- Discriminación de objetos e imágenes.

a. **Definición.**

El niño aprende a identificar las imágenes que reflejan objetos de la vida cotidiana. Señalándolas con el dedo.

b. **¿Cómo enseñarlo?**

Podremos utilizar fotos de los objetos mencionados hasta ahora (lápiz, coche, tijeras, vaso, cuchara, etc.) o dibujos claros de esos objetos.

Para la enseñanza procederemos así:

1°. Realizaremos una línea base al menos durante dos días consecutivos. Presentamos tres imágenes en la mesa y en frente del niño y le pediremos: “**Señalar el ...**”. En cada intento variaremos la posición y tipo de imágenes. Cada imagen se pedirá que se señale dos veces.

Anotaremos los resultados.

2°. Enseñaremos al niño a identificar una imagen de dos que le presentemos. Continuaremos con esta imagen hasta que el niño dé respuestas consistente a ella.

3° . Enseñaremos al niño a responder a la segunda imagen que presentábamos con la primera que ya sabe señalar.

4° . Rotaremos la petición de señalar a las dos imágenes anteriores.

5° . Introduciremos una tercera imagen, siguiendo los pasos antes establecidos.

6° . Procederemos a introducir más imágenes teniendo cuidado de que el niño no tenga más de tres en la mesa.

c. **Ayudas.**

Como ayudas podemos utilizar el señalar nosotros la imagen que hemos pedido al niño que señale. También podemos usar la ayuda de adelantar un poco la imagen que hemos pedido al niño que señale.

LENGUAJE EXPRESIVO

12. Nombrar objetos en imágenes.

a. **Definición.**

El niño aprende a nombrar imágenes que reflejan objetos de la vida cotidiana.

b. **¿Cómo enseñarlo?**

Utilizaremos fotos o dibujos claros de los objetos mencionados hasta ahora o de objetos de comida o de animales, etc.

Para la enseñanza seguiremos estos pasos:

1°. Realizaremos una línea base durante dos días. El niño tendrá tres imágenes en la mesa y daremos la instrucción:

Un programa similar al descrito para nombrar imágenes, puede ser el desarrollado para nombrar las acciones que realizan los niños en fotos o en dibujos. Bastará seleccionar esas imágenes (un niño jugando, un niño pintando, un niño corriendo, etc.) y cambiar la pregunta ¿qué es esto?

“¿Qué es esto?”, al tiempo que nosotros le señalamos la imagen. En cada intento variaremos la posición y tipo de imágenes. Cada imagen se intentará que se nombre al menos dos veces. Anotaremos los resultados.

2°. Enseñaremos al niño a que responda a una imagen de dos presentadas, hasta que de respuestas consistentes a ella.

3°. Enseñaremos al niño a responder a la segunda imagen en presencia de la primera

4°. Rotaremos la petición de nombrar la primera y la segunda imagen.

5°. Introduciremos una tercera imagen, siguiendo los pasos antes citados.

6°. Introduciremos las demás imágenes, teniendo cuidado de que el niño no tenga más de tres en la mesa.

c) Ayudas.

Nombrar la imagen nosotros y que el niño repita atenuando poco a poco la ayuda verbal que estamos dando.

A partir de aquí, y aunque todavía podrían desarrollarse casi infinitos programas tanto para el aspecto receptivo como expresión del lenguaje, creemos, no obstante que es necesario insistir en la utilización funcional del lenguaje. Por ello, sentadas las bases en los objetivos enumerados anteriormente, ahora debemos hacer que el niño se muestre activo, y utilice el lenguaje como forma más importante de comunicación. En este sentido las enseñanzas tienen que ir dirigidas a fomentar las conductas de: pedir cosas, contestar a preguntas sencillas de carácter social, utilizar de forma funcional las palabras hola y adiós, las si y no, usar el plural y singular adecuadamente y a usar frases y oraciones. Hablaremos por tanto de cómo enseñar estas conductas siguiendo una metodología de trabajo similar a la descrita en los objetivos anteriores.

15.- Pedir Cosas.

Con todas las cosas, juguetes, objetivos, comida, actividades que el niño quiere, es importante que use las palabras, frases y oraciones para obtener lo que desea.

Proceda de esta forma:

1°. Asegúrese que el niño mira lo que desea.

2°. Hágale la pregunta ¿qué quieres?

por la de ¿qué está haciendo? El niño podrá dar la respuesta en gerundio (comiendo) o podemos exigirle que la complete.
P.E.: “El niño está comiendo”

3°. Ayúdelo con la respuesta, diciéndole Ud. la palabra adecuada y poco a poco vaya atenuando la ayuda.

4°. Recompense en primer lugar las respuestas con ayuda y después recompense sólo las que el niño vaya dando con menor cantidad de ayuda para terminar recompensando sólo las respuestas correctas sin ayuda.

16.- Contestar preguntas sencillas de carácter social.

Con este objetivo se pretende que el niño responda a preguntas del tipo:

¿Cómo te llamas?

¿Cómo estás?

¿Cuántos años tienes?

¿Donde vives?

La forma de enseñar esta tarea es muy similar al procedimiento descrito para enseñar a pedir cosas. Haga como siempre una línea base anotando las respuestas que da el niño sin dar Ud. ningún tipo de ayuda. Posteriormente enséñele a responder a una de las preguntas hasta que responda correctamente sin ayuda. Después introduzca otra pregunta y proceda de la misma forma. En tercer lugar haga rotación entre las dos preguntas a las cuales ya sabe responder y por último introduzca nuevas preguntas. Cuando utilice ayudas empiece dándole Ud. la respuesta que el niño debe imitar y poco a poco atenúe hasta desaparecer la ayuda que Ud. ofrece. No se preocupe si no existe una articulación perfecta.

17.- Uso de las palabras “hola” y “adiós”

Aproveche todas las situaciones naturales que ocurren en la vida cotidiana. Bastará al principio con que el niño sepa imitar estas dos palabras para que después las use de la manera funcional en todas y cada una de las situaciones que lo requieran. En primer lugar proceda a enseñar la palabra “hola”, realizando una rutina diaria cada vez que Ud. vuelve a casa. Ayúdelo dándole Ud. la respuesta y premiándole por que la imite. Anímele a que salude a otras personas y en otras situaciones. Cuando el niño responda consistentemente a la palabra “hola” introduzca entonces la palabra “adiós” aprovechando también toda la situación natural. Con ambas palabras apóyese con gestos claros.

18.- Uso de las palabras “sí” y “no”.-

Una forma de enseñar el uso funcional de estas palabras puede realizarse del siguiente modo:

1º. Trabajaremos sólo con la palabra “sí”. Para ello nos proveeremos de cosas, juguetes, objetos o comida que le guste al niño. Haremos al niño la siguiente pregunta ¿Quieres el ...(caramelo por ejemplo)? Podemos dar la respuesta nosotros y hacer que el niño la imite en los primeros intentos. Posteriormente iremos atenuando la ayuda. Es importante que la respuesta exigida al niño se acompañe de un gesto (en este caso un ligero cabeceo hacia abajo).

2.- Cuando el niño responde consistentemente a la respuesta “sí”, introduciremos la palabra “no” y trabajamos sólo con ella. Una forma de enseñarla es hacer que el niño la pronuncie para evitar así una situación aversiva. Por ejemplo ante la pregunta ¿quieres que te de un pellizco? o ¿quieres que te de un azote?, etc. Modelaremos nosotros la respuesta del niño pero es importante que si el niño utiliza la palabra “sí” cuando tiene que responder “no” seamos consecuentes y pellizquemos al niño.

No se olvide de tomar al principio de la enseñanza una línea base de las respuestas que da el niño sin que nosotros hayamos intervenido todavía para nada.

19.- Uso de singular y plural.-

Trabaje esta actividad con los objetos que hemos ido viendo en objetivos anteriores: vaso, cuchara, pelota, coche, etc., siéntese enfrente del niño y coloque en una mesa en un lado un coche y en otro un conjunto de 2 o tres coches. Atraiga la atención del niño y dígame: “**Fíjate aquí hay un coche y aquí hay...**” El niño debe dar la respuesta de “coches”. En los primeros intentos de Ud. la respuesta y que el niño responda diferencialmente, es decir, usando el singular y el plural para el mismo objeto, introduzca entonces más objetos siguiendo el mismo esquema.

20.- Uso de frases y oraciones sencillas.-

Si el niño imita palabras y además las usa de forma funcional, es decir para pedir cosas y para nombrarlas, debe proceder de inmediato a la tarea de que junte cada vez más palabras en sus intentos de comunicación. Sus esfuerzos deben centrarse, por tanto, en estar atento y premiar a partir de ahora cualquier unión de dos o más palabras que realice el niño. Para la enseñanza de este objetivo debemos definir previamente aquellas frases que queremos que el niño use, conviene empezar por frases como:

- “Yo quiero un” (Objetos o comida)
- “Dame un” (objetos o comida)
- “Esto es un”(objetos o comida)
- “Dame más.....”(comida)

La situación de enseñanza puede estructurarse a partir de objetos o sustancias consumibles que el niño desee. Colocaremos ese objeto, o trozo comestible ante el niño y le diremos: “¿Qué quieres?”. Modelaremos la respuesta “Yo quiero una patata” (por ejemplo). Haremos que el niño repita la frase y le premiaremos inmediatamente con una patata u otra cosa. Procederemos de la misma forma para enseñar la estructura de las frases que habremos definido que el niño debe usar. Ni que decir que cuando el niño use adecuadamente una frase deben aprovecharse de todas y cada una de las situaciones naturales en las que la utilice convenientemente y *ser* premiado por ello. Cuando use algunas de estas frases se le puede enseñar a construir frases más largas o a unir frases sencillas mediante la conjunción copulativa “y”. Para ello dispondremos de objetos cotidianos y habituales que colocaremos en una mesa delante del niño (al principio es conveniente que solo figuren dos objetos) y haremos que el niño los nombre según la estructura de frase siguiente: “Esto es un...(objeto) “y” esto es un ...(objeto)” Damos al niño toda la ayuda necesaria, repitiendo nosotros la frase entera para que después él la repita o haciendo que repita él la primera oración y nosotros introducir la segunda con la ayuda verbal: “ y esto ...” Poco a poco iremos atenuando la ayuda y complicando progresivamente la tarea con objetos diferentes o con dibujos e imágenes.

**NOTAS SOBRE LOS REGISTROS Y
PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN.**

No se olvide, mientras enseña cualquiera de los objetivos enumerados, que previamente (si es a diario mejor) debe anotar las respuestas que el niño da a las situaciones de enseñanza que le planteamos. Son válidas las observaciones que a este respecto se han hecho en otras áreas. Puede utilizarse el modelo de registro ya descrito en páginas anteriores.

Trace las gráficas correspondientes para tener información puntual de la evaluación y progresos del niño.

Respecto de la evaluación, ésta debe realizarse según una línea base final en las mismas condiciones que la realizada al principio para cada objetivo, ¿recuerdan?. Comparen entonces las dos líneas bases y observen los resultados.

5. Conducta Social

Es esta el área más difícil a la hora de establecer programas pero es quizás una de las áreas más importantes y que hay que situar siempre en un primer plano.

Pretendemos que el niño se desarrolle en armonía con el medio social que le es característico y que su actuación, su relación, con los objetos, personas y en general con el mundo exterior se estructure en base a intercambios sociales beneficiosos para él. El niño debe aprender a interactuar de forma socialmente adecuada, pudiendo programarse esa interacción a través de procedimientos que fomenten conductas como cooperación, juego, contacto físico, etc. y que por otro lado eliminen y hagan desaparecer conductas sociales como las autoestimulaciones, aislamiento, hiperactividad, agresión, rabietas, etc..

Para llevar a cabo esta tarea es necesario contar con los apoyos imprescindibles en el propio ambiente en el cual deseamos que se inserte el niño. Es decir, debemos contar con el apoyo de vecinos, colegio, en el parque en el cual juega el niño, otros adultos, etc.

Al igual que en el área de lenguaje, el área social puede desarrollarse a través de objetivos de enseñanza que están presentes de forma continua en cualquier área educativa desde el momento en que se ha de interactuar con el niño. Sin embargo para una mejor enseñanza, vamos a agrupar los objetivos dentro de categorías de conducta. Estas serían:

1º. Interés social por las personas

2º. Interés por los objetos.

3º. Juego cooperativo y uso funcional de los objetos.

4º. Contacto físico.

5º. Comprensión de situaciones sociales y respuesta adecuada a ella

5.1. Interés social por las personas.

5.1.1. Establecer contacto visual.

Ya hemos hablado de cómo realizar la enseñanza de este objetivo cuando hablamos de habilidades básicas. No obstante, no olvide captar la atención del niño hablando o sonriendo mientras está cerca de él.

5.1.2. Seguir visualmente los desplazamientos de los adultos

Muévase lentamente dentro del campo visual del niño tratando de mantener el contacto visual. Elogie al niño a medida que le va siguiendo con la vista.

5.1.3. Prestar atención a la voz del adulto

Háblele y sonríale con frecuencia mientras realiza con él actividades cotidianas. Exagere algunos gestos al mismo tiempo que habla para mantener la atención más tiempo.

5.2. Interés por los objetos

Ya hemos hablado de cómo realizar algunas tareas en este sentido cuando veíamos los objetos del área motora. No está de más, sin embargo, volver a insistir en tareas como:

5.2.1. Extender la mano hacia objetos que se le ofrecen.

Emplee objetos llamativos y si es necesario recurra a trocitos de comida que le gusten mucho o caramelos, etc. Hable al niño cuando le ofrezca objetos. Sonríale si los coge.

5.2.2. Sostener y observar objetos durante algún tiempo.

Ofrezca al niño juguetes fáciles de estrujar con colores llamativos y que produzcan sonidos. Ayúdelo, si es necesario a sostener el objeto durante algunos segundos. Retire gradualmente la ayuda.

5.2.3. Imitar la acción de apretar un juguete para producir sonidos.

Muéstrese muy sorprendido y contento cuando el niño realice la tarea. Use botes o envases con arroz, lentejas, garbanzos, etc., dentro de ellos. Enseñe al niño cómo sacudir el bote y prémiele por hacerlo.

5.3. Juego cooperativo y uso funcional de los objetos.

Algunas actividades que tienden a fomentar este objetivo ya han sido descritas en otras áreas. Repáselas.

5.3.1. Imitar el juego del “cucu-tras”.

Cubra al niño la cara con un pañuelo mientras dice “cucú, cucú”, retíreselo al tiempo que dice “tras, tras”. Haga que el niño le tape a Ud. la cara y ayúdele a realizar el juego, guiando sus manos para retirar el pañuelo. Intente que el niño se cubra y descubra la cara al ritmo de las palabras “cucú, cucú” y “tras, tras”.

Trate de que el niño participe activamente en el juego y que lo realice con más personas en otras situaciones

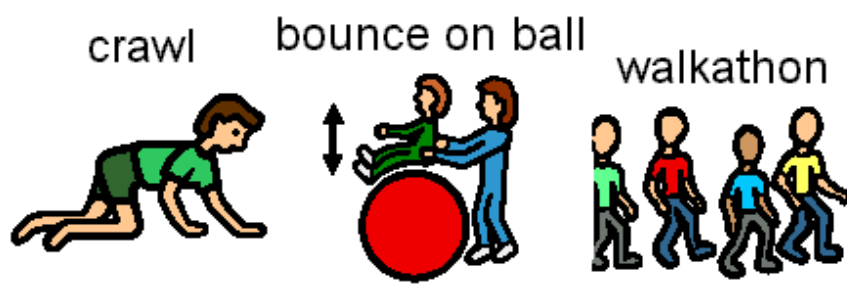
5.3.2. Manipular funcionalmente algunos objetos.

Elija objetos fáciles que el niño pueda manipular sin grandes dificultades. Por ejemplo coche, pelota, campanilla, etc. Muestre al niño cómo hacer con el objeto y ayúdelo a realizar físicamente la acción requerida. Mueva Ud. un coche hacia delante y hacia atrás y haga que el niño le imite y si es necesario con ayuda física. Acompañe la acción de mover el coche con gestos o sonidos apropiados, por ejemplo: “Brrr....., Brrr.....” Toque una campanilla, luego dásela a él y anímelo a que la toque. Prémiele por ello. Haga que tire de un juguete de arrastre y que lo desplace de sitio en sitio tirando de la cuerda. Mire en los objetivos del área motora las actividades que se dieron para la pelota.

5.3.3. Imitar en el juego los movimientos de otro niño.

Siente a su hijo con otro niño de la misma edad más o menos. Haga que el otro niño realice juegos sencillos como construir torres, empujar coches, etc. Anime a su hijo a que haga lo mismo. Haga que los dos realicen la misma actividad física: gatear, correr, saltar, etc.

Implique a todos los miembros familiares en la enseñanza de su hijo



Dé a cada niño una pandereta y ayude a su hijo a golpear en ella según un ritmo sencillo. Prémiele por los intentos que haga. En el parque o jardín, haga que ambos niños realicen la misma tarea como por ejemplo: llenar de arena un cubo.

Implique al niño en los juegos de manera participativa, disminuyendo gradualmente la ayuda que le da..

5.3.4. Juego de coger y tirar una pelota o globo.

Consulte cómo realizar estos objetivos en el área motora. Practique Ud. con el niño en las posiciones de sentado y de pie. Invite luego a otros niños y organice juegos en grupo, donde tengan que tirarse unos a otros la pelota, globo y otros materiales.

5.3.5. Juego de marionetas

Consiga dos marionetas. Colóquese Ud. una en su mano y dele la otra al niño. Manipule con sus dedos la marioneta y ayude a su hijo a manipular la suya. Procure que interactúen las dos marionetas, abrazándose, besándose, etc. Utilice voz de falsete u otra entonación distinta para mantener la atención del niño.

5.3.6. Juego simbólico con objetos.

Puede utilizar juguetes convencionales. Por ejemplo una muñeca. Haga que el niño la vista, la desvista, la ponga a hacer pis, que le dé de comer, de beber, que le limpie la boca, que la duerma, etc. Realice Ud. primero la acción y después que el niño le imite. Prémiele por sus esfuerzos.

Utilice camiones de juguete para que el niño los cargue de arena y la transporte a otro sitio.

Haga que realice una carretera por donde tenga que desplazarse el camión. Utilice también juguetes como caballos, vaqueros, etc. Simule acciones y que el niño las imite.

Esté atento a los posibles intentos de evasión de realizar la tarea o de autoaislamiento para no permitirlos. Darle si es necesario tareas mucho más simples en las cuales participe su hijo y prémielo por ello.

5.3.7. Juegos infantiles que impliquen

Canciones.

Como el “corro de la patata”, “la zapatilla por detrás”, etc. etc. Proporcione muchas oportunidades para que su hijo esté con otros niños. Organice actividades y proporcióneles material. Recompense de manera eficaz los intentos de colaboración que su hijo realice.

5.3.8. Juegos en los que tenga que esperar su turno.

Anime a sus hermanos o a otros niños para que jueguen a juegos de participación en los que haya que esperar turno. Aproveche la oportunidad que le brinda el tobogán en los parques para que aprenda a respetar su turno.

También puede enseñarle a través de la utilización de instrumentos musicales como el xilofón que con dos palitos, uno para Ud. y otro para el niño puede ser un material idóneo para aprender a respetar el turno.

5.4. Contacto físico.

Foméntelo, de Ud. con el niño y del niño con otras personas adultas y particularmente con niños. Sin embargo, no lo fuerce, estimúlelo progresivamente y en situaciones que sean claramente placenteras para el niño. Realice juegos de cosquillas en diversas partes de su cuerpo y no se olvide de invertir los papeles de vez en cuando, es decir, que el niño le haga a Ud. cosquillas o a otros niños. Muéstrese muy contento y alegre cuando el niño realice algún intento en este sentido. Aproveche algunas situaciones de baño, en piscina, por ejemplo para estimular el contacto físico. Utilice abundantemente las caricias y los abrazos pero sin ser forzados.

5.4. Comprensión de situaciones sociales y respuestas adecuadas a ellas.

Ya hemos visto cuando hablábamos de objetivos de lenguaje, algunas de las situaciones de interacción social en las que el niño tiene que responder al saludo o a preguntas sencillas. No obstante, vamos a recordar algunas tareas.

5.5.1. Decir “adiós” con la mano.

Haga que todos los miembros familiares agiten la mano al despedirse, al tiempo que dicen “adiós”. Haga Ud. que su hijo realice el movimiento con la mano moviéndose Ud. si es necesario. Vaya eliminando gradualmente la ayuda, levantándole gradualmente la

ayuda, levantándole sólo el brazo y dejándolo que él haga el movimiento con la mano.

5.5.2. Besar personas conocidas.

Practique esta tarea diariamente, en los momentos en que el niño vaya a salir de casa, cuando se vaya a dormir, etc.. Haga que el niño lo practique también con algún juguete favorito, como oso, o muñeca, etc. Bese Ud. frecuentemente y en presencia del niño a los miembros de su familia. Haga que el niño le imite.

5.5.3. Saludar a niños y adultos conocidos.

Aproveche todas y cada una de las situaciones en las que el niño pueda saludar: cuando llamen a la puerta, visitas, encontrándose con conocidos. Realice juegos de saludarse mutuamente Ud. y su hijo y recompense cuando responda al saludo.

5.5.4. Atención a cuentos y a música

Utilice cintas infantiles y libros con ilustraciones sencillas. Intente que el niño participe bien a través de tatarrear, bien a través de nombrar o describir lo que ve en las ilustraciones. Haga que estas tareas sean un momento agradable para Ud. y para el niño.

5.5.5. Utilizar las palabras “por favor” y “gracias”.

Emplee estas palabras cuando quiera que él haga algo. Por ejemplo déle instrucciones sencillas del tipo: “cierra la puerta, *por favor*”, y cuando lo haga dígame: “**gracias**”. Repita esto con muchas instrucciones y haga que los demás miembros familiares lo realicen de igual manera. Si es necesario déle Ud. las ayudas de decirle las palabras y que después el niño las repita.

Lleve todas las situaciones de enseñanza a lugares públicos, parques, etc. en las que haya otros niños y otras personas. Hay que generalizar todos los aprendizajes en situaciones naturales.

5.5.6. Hacer que comprenda sentimientos de enfado, tristeza, alegría, etc.

Haga que el niño imite gestual y facialmente las expresiones de reírse y llorar. Muéstrese Ud. enfadado y alegre y pregúntele al niño que le diga como está. Utilice láminas o dibujos donde haya personas que estén sonriendo o llorando. Descríble la situación y haga que el niño señale a la persona que está triste y a la que está alegre. Si es necesario siga un proceso de entrenamiento riguroso, intentando que el niño comprenda una situación y después la otra.

5.5.7. Baila cuando oye música.

Haga Ud. y los demás miembros familiares demostraciones, aplaudiendo y mostrándose muy contento. Anime al niño a que baile solo. Elógielo cuando haga intentos aunque sean mínimos. Poco a poco vaya perfeccionando algunos movimientos, como mover el cuerpo rítmicamente, ladear la cabeza, aplaudir al mismo tiempo etc.



5.5.8. Sigue instrucciones sencillas y colabora en tareas caseras.

Consulte lo que a este respecto se dice en el área de conductas básicas, en el área de lenguaje y en el área de habilidades de cooperación en tareas caseras.

6.- Habilidades cognitivas.-

Hablaremos aquí de tareas que tienden a fomentar el desarrollo cognitivo del niño, es decir, la capacidad de resolver problemas y situaciones planteadas, en este caso por el adulto. A lo largo de las anteriores áreas ya hemos mencionado algunos de los objetivos que a continuación relacionaremos. Esto es inevitable y ocurre siempre que queramos parcializar lo que constituye el conjunto de desarrollo global y armónico del niño. Cada una de las diferentes áreas que nosotros hemos parcializado de forma artificial, están interactuando dinámicamente en el niño día a día. Por ello, nos encontramos siempre con objetivos que se repiten en una u otra área.

En la enseñanza de estos objetivos, al igual que con las que hemos visto anteriormente, debemos proceder con un cierto rigor metodológico. No se olvide de las pautas generales que ya dimos a la hora de elaborar un programa de enseñanza y por supuesto tenga presente siempre la necesidad de llevar registros gráficos de la evolución del niño. Aunque para cada objetivo, nosotros lo omitamos (ya hemos visto como hacerlo en otras áreas)

debe realizar una línea base antes de comenzar con la enseñanza propiamente dicha y terminar siempre con una línea base final que sirva de contraste, y procedimiento de evaluación de la enseñanza realizada.

6.1. Quitarse un trapo que le cubre la cara.

En el área social hemos visto el juego del cucú-tras. Proceda de la forma allí indicada.

6.2. Seguimiento visual de objetos.

También este objetivo ha sido ya analizado en varias áreas. No se olvide de utilizar estímulos atractivos para el niño: luces, objetos de colores vivos, etc. Haga que el niño realice desplazamientos visuales que cubran una trayectoria progresiva en grados, es decir, que recorra primero 45°, luego 90°, después 180°, etc. El seguimiento visual debe realizarse también de arriba abajo y viceversa.

6.3. Sacar objetos de una caja.

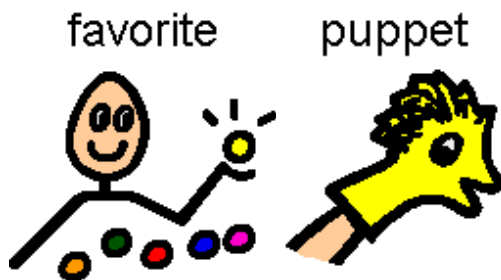
Haga que el niño le imite en este objetivo y prémiele por ello. Utilice una instrucción sencilla como: “saca” y guíe físicamente, si es necesario, la mano del niño. Disminuya la ayuda hasta el punto que sólo tenga que dar la orden de sacar. No se olvide de realizar línea base al principio (sin dar ayuda y sin dar premio), se trata de anotar las respuestas que da el niño a la orden de “saca” dado un determinado número de veces, tomar registro mientras dura el proceso de enseñanza y realizar una línea base final.

6.4. Meter objetos en una caja.

Utilice objetos sencillos y cotidianos. De la instrucción al niño de “mete” y ayúdelo físicamente, si es necesario. Elógielo por cada objeto que meta. Haga que el niño le imite a Ud. en un primer momento para que después responda solo ante la orden de “meter”

6.5. Pasar objetos de una mano a otra.

Primero muéstrelle como pasarse juguetes de una mano a otra, haciéndolo Ud. Después guíelo físicamente y alabe al niño por cada intento que haga. Déle al niño un objeto para que los sostenga en la mano que más usa, ofrézcale después otro objeto atractivo cerca de esa misma mano para animarlo a que el anterior se lo pase a la otra mano.



6.6. Encontrar un caramelo debajo de una taza.

Lo mismo que se emplea un caramelo y una taza, pueden emplearse un pañuelo y un juguete favorito y otros miles de objetos. Recorra a su imaginación para hacer atractiva la tarea al niño.

Deje que el niño vea como esconde el caramelo y ayúdelo incluso a levantar la taza, alabándole por ello y dejando que se coma el caramelo. En los primeros intentos coloque el caramelo u otra cosa de forma que se vea solo parcialmente tapado debajo de la taza. Cuando el niño domine la tarea, puede complicársela un poco más con dos tazas, escondiendo el

caramelo en una de ellas y cambiándola de posición con la otra. Utilice ayudas de señalarle el lugar donde está el caramelo en caso de que el niño se vea desconcentrado. Poco a poco vaya retirando las ayudas y deje que el niño solucione por si solo el problema de localizar el caramelo siempre y cuando vea la taza bajo la que se metido, aunque después de cambie de lugar.

6.7. Hacer que tres cubitos sean un tren

Ponga Ud. tres cubitos en fila y empújelos con el dedo al tiempo que dice “Chu-cu, chu-cu, chu-cu, etc.” Después haga que el niño lo empuje guiándole, si es necesario, la mano. Poco a poco vaya eliminando la ayuda. Después con seis cubos, tres para Ud. y tres para el niño, haga que el niño le imite en ponerlos en fila y empujarlos. Juegue a echar carreras con el niño y déjele ganar.

6.8. Encajar tres formas geométricas.

Ya hablamos de ello con ocasión de los objetivos del área motora. Proceda a enseñar al niño como encajar una sola pieza (redonda) señalándole el lugar donde debe ponerla. Retire paulatinamente la ayuda y cuando el niño encaje correctamente una sola pieza pruebe con dos (círculo y cuadrado), para terminar encajando las tres.

6.9. Imitación de movimientos y gestos sencillos.

Tanto en el área motora como en el área de lenguaje hemos visto ya programas de imitación. Con mucho más detalle se ha descrito un programa generalizado de imitación cuando veíamos las habilidades básicas. Basta recordar aquí la necesidad de realizar tareas de imitación, proporcionando Ud. siempre el modelo y prestando ayuda al niño, que será retirada paulatinamente en la medida en que el movimiento o gesto que realice el niño se parezca cada vez más al realizado por Ud.

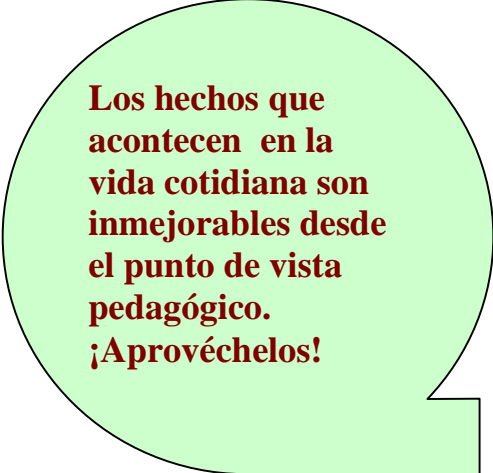
6.10. Construir torres con cubos

Siga las instrucciones que a este respecto se han dado en motricidad fina. No se olvide de utilizar al principio cubos grandes y dando ayuda al niño, guiando su mano, disminuyendo dicha ayuda a medida que adquiere más destreza.

6.11. Emparejamiento de objetos semejantes.

Consulte lo que a este respecto se dice en el área de lenguaje. Recuerde, no obstante, que debe empezar con objetivos que sean familiares al niño (2 pelotas y dos coches) Provéase de dos cajas. Meta Ud. un coche en una caja y pídale al niño que coloque el otro coche en esa

misma caja. Proceda igual con la pelota y con todos y cada uno de los objetos a emparejar. Puede variar la tarea empleando dos bolsas con objetos idénticos (2 ó 3 al principio). Saque Ud. un objeto y pídale al niño que busque el mismo. Aproveche las situaciones naturales que le brinda la vida cotidiana, para realizar emparejamientos: secar los cubiertos y depositarlos en su cajón correspondiente, ordenar la ropa colocando calcetines en un lugar, pañuelos en otro, etc.



**Los hechos que
acontecen en la
vida cotidiana son
inmejorables desde
el punto de vista
pedagógico.
¡Aprovéchélos!**

6.12. Emparejamiento de objetos con su imagen.

Provéase de objetos y sus dibujos correspondientes. Antes de comenzar la enseñanza, tome como siempre, una línea base anotando las respuestas que el niño da ante la instrucción “colócalo con su dibujo”. El niño debe tener 2 ó 3 dibujos en la mesa y Ud. le debe ir dando los objetos. Utilice objetos corrientes y en los primeros momentos colóqueselo

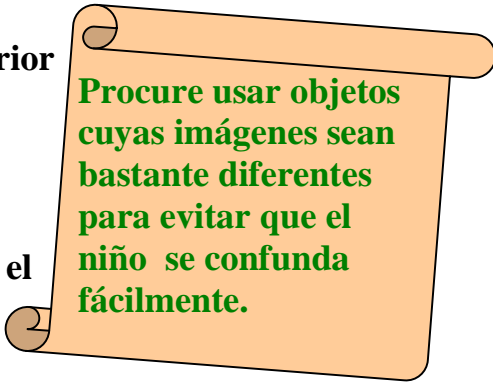
Ud. en lugar adecuado y después que el niño le imite. De esta ayuda debe pasar a señalarle sólo con el dedo y posteriormente a eliminarla paulatinamente.

Si es necesario, utilice fotografías de sus juguetes y pida al niño que empareje el objeto con la fotografía de éste. Más adelante, pídale que haga pares de objetos con dibujos como éstos.

6.13. Emparejamiento de imágenes.

Proceda de la misma forma que con el anterior objetivo, pero aquí trabaje sólo con imágenes que sean idénticas, al principio para después emparejar dibujos o imágenes con diferencias mínimas.

Recorte fotos de revistas y periódicos y haga que el Niño realice pares con esas imágenes.



Procure usar objetos cuyas imágenes sean bastante diferentes para evitar que el niño se confunda fácilmente.

6.14. Encontrar un objeto que se pide.

Coloque los juguetes del niño relativamente juntos en un sitio donde pueda verlos. Pídale que le traiga uno de ellos. Al principio comience con dos objetos y de ayuda al niño, señalándole si es necesario cuál es el objeto que le está pidiendo. Pídale uno solo hasta que responda consistentemente. Luego pídale otro de igual manera. Alterne posteriormente las peticiones de esos objetos. Por último introduzca más objetos. Cuando el niño de respuestas correctas a los objetos que le pedimos, realice la misma tarea pero teniendo el niño que desplazarse a otra habitación a buscar el objeto pedido.

6.15. Trazado de líneas verticales y horizontales.

Consulte lo que a este respecto se dice en los objetivos de motricidad fina. Si es necesario fabríquese una plantilla que valdrá perfectamente para el trazado de líneas verticales y horizontales, solo habrá que cambiar la posición de la planilla.

6.16. Copiar círculos.

Guíe físicamente al niño. Previamente practique en la arena jugando en el parque. Haga que el niño dibuje alrededor de los círculos que Ud. dibuja y si encuentra muchas dificultades fabríquese una plantilla o consulte lo que ya hemos dicho de este objetivo en motricidad fina. En cualquier caso no se olvide de animar al niño aunque sus círculos sean imperfectos.

Sea muy paciente en la enseñanza, no de importancia a los retrocesos que pudiera haber. Analice porqué ocurre eso y proceda en consecuencia: aumentando el nivel de ayuda, buscando un refuerzo más potente, etc.

6.17. Comprender los conceptos “grandes” y “pequeño”.

Busque parejas de objetos iguales pero muy diferentes en cuanto al tamaño (zapatos, coches, platos, peines, cubos, etc.). En la enseñanza sistematizada no debe olvidarse tomar una línea base inicial en donde para el mismo par de objetos realice el mismo número de peticiones. “dame”) para el “grande” y para el “pequeño”. Enseñe al niño a responder a uno solo de los conceptos cambiando de posición los objetos de cada intento. Cuando el niño haya comprendido con un par de objetos uno de los conceptos, enséñele el otro con otro par de objetos diferentes. Cuando haya comprendido ambos conceptos practique con todos los objetos.

Aproveche las oportunidades de la vida cotidiana para nombrarle y señalarle objetos grandes y pequeños. Haga que él también los señale. Realice incluso actividades motoras que incluyan estos conceptos como dar pasos o saltos grandes y pequeños.

6.18. Emparejar colores.

Ya hemos hablado de ello en el área de lenguaje, consulte lo que allí se dice. Recuerde no obstante, que debe empezar por dos colores y posteriormente ir ampliando el número de colores. Fabríquese un tablero perforado con tarugos de dos colores; coja Ud. uno y pida al niño que le dé otro de igual color. Utilice fichas y recipientes de su color. Déle la ayuda necesaria pero vaya retirándola gradualmente.

family



142.-

6.19. Realizar rompecabezas sencillos.

Enséñelo primero con un dibujo conocido por el niño (un juguete, una persona, etc.) Divida en dos partes el dibujo, júntelas Ud. y haga que las junte después el niño. Prémíelo por ello. Invierta posteriormente la posición de una de las partes para complicar un poco más la tarea. Cuando el niño domine la solución del rompecabezas de dos piezas pruebe con otros dibujos diferentes e introduzca más tarde un rompecabezas de tres piezas (puede ser el mismo dibujo anterior). Si necesita ayuda proceda por “encadenamiento hacia atrás”: Ud. coloca dos piezas y el niño una; Ud. coloca una pieza y el niño dos y así sucesivamente. Más tarde haga que realice rompecabezas de cuatro y más piezas.

6.20. Hacer conjuntos de objetivos por sus funciones.

Utilice objetos cotidianos; haga que estén al alcance de la mano. Diga al niño: “¿Ves? este *plato* sirve para comer. Dame más cosas que sirvan para comer.” Puede utilizar objetos como el tenedor, cuchara, vaso, servilleta, etc. De la misma forma se puede proceder con objetos que sirvan para vestir, objetos que sirvan para dibujar, etc. Este objetivo puede ampliarse, una vez dominado con objetos, a imágenes de esos mismos objetos o de otros diferentes. Haga que el niño realice conjuntos de las imágenes. Pinte dos o tres círculos o prevéase de dos a tres cajas y en una de ellas que el niño coloque dibujos de animales, en otra utensilios de comida, etcétera.

6.21. Contar hasta tres imitando al adulto.

Se trata de que el niño le imite cuando Ud. cuenta. Ponga 3 objetos delante del niño y señale cada uno mientras Ud. Cuenta 3. Pida al niño que repita después de Ud. Señalando y contando. Haga actividades motoras, en las que pueda contar, dar tres pasos haciendo que el niño le imite contando, dar tres saldos, etc.

Cuando el niño imite bien los tres primeros números, haga que imite otros que debe introducir sin prisas.

6.22. Seguir una secuencia de color o tamaño con cuentas (para hacer collares) o cubitos.

Siga el mismo esquema de enseñanza para realizar secuencias con tamaños.

Al principio haga que el niño siga un modelo que tiene presente, por ejemplo una secuencia de color hecha con bolitas alternándose rojas y azules. Anímele a seguir esa secuencia y corrija los errores que pudiera tener. Complique las secuencias, siempre teniendo el modelo presente. Algunos ejemplos de secuencias pueden ser estos: R-A-A-R, (rojo-azul-azul-rojo)- R-R-A-A, R-R-R-A, etc. Cuando domine la tarea con dos colores, introduzca un tercer color y haga que el niño reproduzca los modelos que Ud. Hace. Con la práctica y poco a poco, debe ir retirando el modelo y el niño debe seguir una secuencia establecida. Proporcione ayudas y corrija errores y en la medida en que el niño se sienta seguro vaya complicando la realización de la tarea.

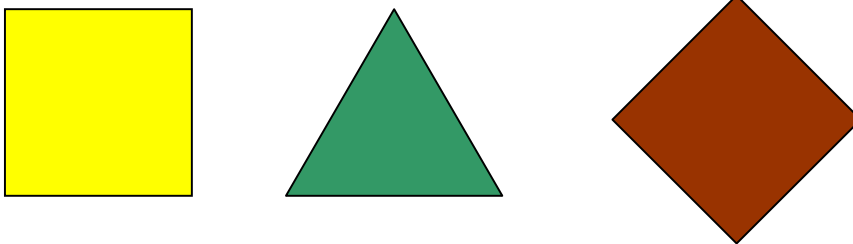
6.23. Completar el dibujo de una persona.

Haga dibujos muy sencillos de una persona, a la que le falte alguna parte del cuerpo, hágaselo ver al niño y ayúdele a completar el dibujo. Complique progresivamente la tarea dibujando varias figuras de personas, omitiendo una parte diferente del cuerpo en cada una para que el niño la identifique y complete el dibujo. Cuando el niño complete dibujos en los que faltan piernas, brazos, pies, manos, etc., céntrese en las caras de los dibujos donde debe faltar alguna parte (un ojo, la nariz, una ceja, una oreja, etc.) Pregunte al niño: “¿Qué falta?” y si es necesario ayúdele a dibujar la parte que falta. Practique este objetivo, fabricándose piezas de fieltro que juntas compongan una figura humana. Forme Ud. una figura incompleta y que el niño la complete. Proceda, si así lo cree conveniente. Mediante el procedimiento de “encadenamiento hacia atrás,

haciendo que el niño coloque una parte del cuerpo que falta, luego dos, tres y así sucesivamente.

6.24. Dibujar figuras geométricas.

Primero enséñele como dibujar el cuadrado. Dibújelo Ud. Y en primer lugar haga que el niño siga el dibujo con el dedo y después con el lápiz. Realice dibujos de cuadrados incompletos (en los que falte un lado y que el niño los complete. Poco a poco debe ir completando cuadrados a los que les falten dos y tres lados. Dibuje también el cuadrado mediante puntos que el niño tendrá que unir; al principio los puntos estarán muy juntos pero poco a poco debe ir espaciándolos. Proceda de la misma manera para realizar el dibujo de otras figuras geométricas como el triángulo, el rombo, etc. Haga que el niño generalice esta actividad a juegos en la arena por ejemplo, en la que tenga que dibujar las figuras geométricas.



6.25. Nombrar colores.

Consulte como se ha programado este objetivo en el área de lenguaje.

6.26. Dar el número de objetos que se pide.

Es conveniente enseñar al niño progresivamente los conceptos de número, sin prisas y garantizando que los entiende en cualquier situación. Para la consecución de este objetivo puede realizar tareas similares a las siguientes:

- Déle al niño una caja de material con juguetes y pídale que le dé uno;

En el área de lenguaje se ve un procedimiento detallado de cómo emparejar imágenes. Sígalo si así lo considera conveniente cuando quiera hacer tareas de emparejamiento de otros símbolos.

devuélvaselo; pídale dos. Continúe hasta cinco. Haga peticiones de objetos sin seguir el orden de los números, es decir, pídale 3, luego 1, después 5, etc.

- Haga que el niño cuente sus juguetes o caramelos o galletas. Pídale al niño algún número de ellos y hágale recordar el número que le pidió: “¿Cuántos te pedí?”
- Procure que cuente en voz alta mientras está escogiendo el número de objetos que Ud. Le pide.

6.27. Emparejar símbolos.

Este objetivo puede aplicarse al caso de juntar letras del alfabeto, números y otros símbolos cualesquiera. Veamos como puede enseñarse al niño a emparejar letras. Empezaremos por un número reducido de ellos, dos o tres, que iremos ampliando en la medida en la que el niño vaya afirmando sus respuestas. Coloque tres tarjetas con letras del alfabeto mayúsculas sobre una mesa delante del niño. Sostenga Ud. Tres tarjetas iguales en su mano y pida al niño que escoja de entre la mesa aquella que Ud. tiene en la mano. No se olvide de variar la posición de las tarjetas en cada intento que haga. Puede utilizar también rompecabezas de letras o números haciendo que el niño coloque los símbolos en algún lugar apropiado.

6.28. Nombrar la parte que falta de un dibujo.

Haga dibujos en los que faltan partes muy importantes, como un caballo sin cabeza, un niño sin piernas, una casa sin techo, etc. Ayude al niño formulándole preguntas del tipo: “¿Tiene cabeza el caballo?”. Poco a poco elimine la ayuda y vaya utilizando dibujos en los que falten detalles de menor importancia, como la cola en el caballo, una mano en el niño, la chimenea en la casa, etc. Si es necesario de Ud. la respuesta al niño para que él la imite y después repita la pregunta: “¿Qué falta aquí?” Procure que el niño pueda comparar entre la figura completa y la incompleta para ayudarlo a encontrar la parte que falta.

6.29. Distinguir su derecha y su izquierda.

Al principio enseñe una sola noción espacial y si es necesario, colóquele un distintivo (un brazalete rojo en el brazo derecho) para recordarle cual es su lado derecho. Haga que se señale el brazo, piernas, mano y pie derecho. Cuando el niño comprenda la tarea quite el lazo y si el niño es diestro pídale que le diga con qué mano escribe, con qué mano come, etc. Haga que el niño se coloque a la derecha de determinados objetos o personas. Ayúdele al principio, si es necesario, y después pregunte al niño: “¿Dónde estás?”. Ayúdele en la respuesta. Cuando

discrimine bien una noción espacial enséñele la otra de la misma forma, y posteriormente haga que practique la adquisición de las nociones haciendo que se señale las partes del cuerpo de la izquierda y de la derecha.

6.30. Conoce en orden las letras del alfabeto.

Puede realizar juegos similares a estos:

- Cantar con el niño una canción con las letras. Cante en conjunto con él. grabe las canciones y hágaselas escuchar al niño.
- Aléternese con el niño para decir las letras desde la A hasta la Z. Ayúdelo cuando lo necesite para determinar todas.

Apóyese siempre que pueda con una imagen gráfica de las letras y por supuesto enseñe al niño el alfabeto por partes. Haga que el niño diga que las cuatro o cinco primeras letras y Ud. dice el resto. Vaya dejando que el niño diga más hasta que recite todo el alfabeto sin ayuda.

**Quando el niño conozca bien las
letras mayúsculas, enseñe tareas
similares con las minúsculas.**

6.31. Escribir su nombre con letras mayúsculas.

Primero practique cada letra de su nombre de forma individual, utilice si es necesario plantillas, o escriba Ud. las letras de su nombre en tarjetas individuales y que el niño las nombre y las coloque en el orden adecuado. Haga que se fije en un modelo que Ud. tendrá preparado. Retire el modelo en la medida en que va conociendo el orden de todas las letras. Para la escritura, puede hacer que coloque su nombre o utilizar incluso las letras que pueden ser impresas en el papel repasándolas con lápiz. Pase del calco al modelo y si lo considera conveniente escriba Ud. las letras de su nombre mediante puntos que el tendrá que unir. También puede seguir un procedimiento de “encadenamiento hacia atrás”: escriba Ud. todo el nombre excepto la última letra que deberá realizar el niño. Luego deberá escribir las dos últimas, así progresivamente.

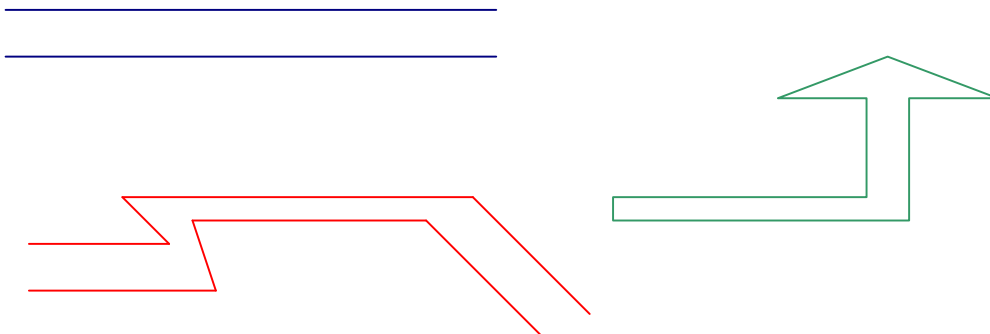
6.32. Coloca en orden los números del 1 al 10.

Fabrique o consiga material en tarjetas que reproduzcan los números del 1 al 10. Haga que el niño junte las tarjetas en el orden indicado siguiendo un modelo que tenga delante. Cuando esto se realice sin ayuda, retire un número del modelo y pida al niño que ordene los números otra vez. Vaya retirando números del modelo hasta que el niño ordene sin necesidad del modelo. Mientras se desarrolla esta actividad haga que el niño cuente a medida que los coloca.



6.33. Seguir laberintos simples.

Al principio trace simplemente unas líneas paralelas (incluso anchas) y que el niño trace una línea entre ellas. Si es necesario, recurra a jugar a pasar el coche por entre las líneas. Poco a poco vaya disminuyendo la distancia entre las dos líneas y complicando la tarea. Coloque al principio del laberinto un niño y al final una caramelo y diga al niño que siga el camino para conseguir el caramelo. He aquí algunos modelos de laberinto. Diseñe Ud. también otros modelos.



6.34. Conocer y nombrar en orden los días de la semana.

Realice juegos de decir al niño los días de la semana y que él los repita. Haga canciones con ellos y que el niño y Ud. las tateen. Familiarícele con el calendario, y recurra sobre todo al procedimiento de:

1º Decir Ud. los días de la semana y que el niño los repita y

2º A decir Ud. los seis primeros y que el niño diga el último y gradualmente diga Ud. menos y haga que el niño diga más.

Aproveche las situaciones naturales al acostarse o levantarse y asocie algunas de las actividades que el niño realice con días concretos.

7. Habilidades de cooperación en tareas caseras.

A medida que crece el niño debemos incorporarle progresivamente y activamente a la realización de tareas caseras en las que debe cooperar de igual forma que los demás miembros familiares. Es un marco de trabajo complementario natural y que por ello brinda unas excelentes oportunidades de satisfacción al niño.

No olvide las recomendaciones que venimos haciendo a lo largo del manual, consulte como se realiza un programa de enseñanza y reléase de nuevo las observaciones generales sobre la enseñanza de conducta. También es conveniente que repase el contenido del área educativa de habilidades de autonomía. Como resumen de lo anterior podremos incluir que para la enseñanza efectiva de tareas de este tipo o similares es necesario:

- a) Elegir bien el momento y lugar para que el niño realice las tareas. No sea desorganizado y suministre al niño tareas que pueda realizar casi siempre en el mismo lugar y aproximadamente a la misma hora. Al comienzo es preferible, incluso, que el niño se acostumbre a una rutina de realización de estas tareas.
- b) No se olvide de descomponer la tarea que va a enseñar en pasos más pequeños. Comience la enseñanza por el último paso, por el que está más cerca de finalizar la tarea y siga el procedimiento ya explicado de “Encadenamiento hacia atrás”.
- c) Ayude al niño en la realización de la tarea siendo flexible e imaginativo. Si el niño comete algún error, en algún paso de la

secuencia establecida, hágale retroceder y que practique con algo más de ayuda o incítelo a probar nuevo. Sin embargo, no se obceque con ello, para no cansar al niño.

- d) Usted debe ser el mejor modelo que le pueda imitar el niño. Por ello enseñe siempre la habilidad concreta siguiendo todos los pasos establecidos y haga que el niño con su ayuda y en los primeros intentos recorra todos los pasos.
- e) Por supuesto, no se olvide de tener preparadas recompensas y premios afectivos.

7.1. Utilizar el cubo de basura para echar desperdicios.

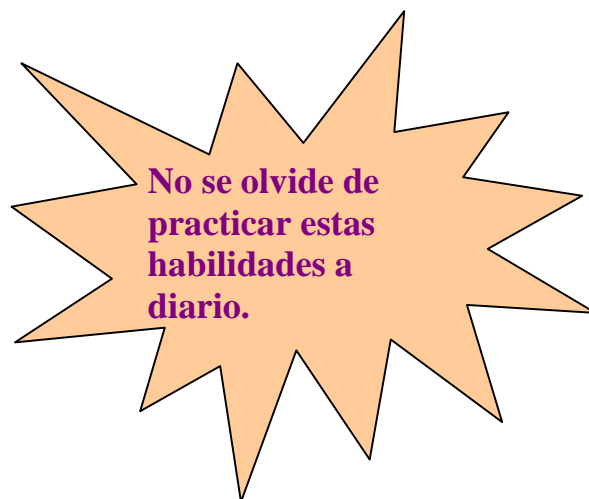
Haga que observe como Ud. lo hace. Aproveche las situaciones que se crean después de comer, en el momento de retirar los platos, para que practique la tarea de echar desperdicios en el cubo. Enséñele también a colocar la bolsa de la basura en el cubo. Colóquela Ud. y que la ajuste el niño, y progresivamente que el niño la coloque y la ajuste de forma autónoma.

7.2. Sacar la basura a la calle.

Cuando Ud. realice esta actividad hágase acompañar del niño para que observe. Después, vayan los dos, pero que el niño lleve la bolsa y la deposite en el suelo. Vaya reduciendo gradualmente la distancia en que acompaña al niño, hasta que éste por si solo realice la conducta indicada.

7.3. Lavar los platos o utensilios de cocina.

Haga que el niño esté presente mientras usted realiza dicha actividad e inicie la enseñanza haciendo que seque alguno de los platos o cubiertos que Ud. previamente ha lavado. Posteriormente deje que el niño aclare dos o tres platos de los que tienen jabón, dándole la ayuda física necesaria, y que seque todos los cubiertos. Finalmente haga que enjabone, aclare y seque uno o dos platos y poco a poco vaya ampliando la cantidad de cubiertos. Premie con recompensas poderosas esta actividad, combinando refuerzos consumibles y de actividad.



7.4. Ayudar a cocinar.

Trate de convertir a su hijo en un asiduo colaborador suyo en la cocina, y haga que realice algunas tareas relacionadas con ella. Estos son algunos ejemplos:

- a. Cortar el pan en rodajas y colocarlo en la panera. Al principio haga que realice la tarea con su ayuda física vigilando una utilización correcta del cuchillo. Poco a poco retire la ayuda y límitese a supervisar la correcta realización de la actividad. No se preocupe si los trozos de pan que se cortan son irregulares.**
- b. Preparar los ingredientes que forman la ensalada. Haga que corte el tomate, la lechuga, la cebolla, etc. en trozos. Al principio como es obvio guíele físicamente y si lo considera necesario recurra a un procedimiento estricto de encadenamiento hacia atrás. Una vez cortados los ingredientes ponga Ud. las especias, y más adelante exija al niño que también ponga especias.**
- c. Batir huevos. Enseñe al niño como hacerlo y ayúdele físicamente hasta que domine la tarea. Cuando lo haga solo, utilice un recipiente apropiado que facilite al niño la tarea y que impida que el huevo se salga. Si lo considera oportuno enseñe al niño, tomando las debidas precauciones, a usar la batidora.**
- d. Preparar macedonias siguiendo un procedimiento parecido al de preparar ensaladas.**

- e) Freír un huevo. Al principio haga que el niño preste atención a como Ud. realiza la tarea. Después guíele físicamente en todos y cada uno de los movimientos que debe realizar. Posteriormente exíjale que él solo recoja el huevo con la paleta una vez que está frito y lo deposite en un plato. Más tarde añada a esto el que pueda realizar sólo la conducta de romper el huevo y echarlo en la sartén (es mejor que rompa el huevo en un recipiente y que de aquí lo deposite en la sartén)
- f) Preparar zumos. Si Ud. posee una licuadora, haga que el niño pele la fruta, la corte en trozos y la deposite en la licuadora. Si no es así, enséñele el manejo de un exprimidor manual.

Anime y elogie todos y cada uno de los progresos que el niño realice.

Son muchas y muy útiles las actividades que el niño puede realizar en la cocina. Armese de ingenio, paciencia y valor y convierta a su hijo en un activo colaborador. Aproveche, por otro lado, las oportunidades que se le brindan para insistir y trabajar en aspectos de motricidad fina, etc., con los elementos de cocina.

7.5. Cargar y descargar la lavadora.

Esta es una actividad que gusta a todos los niños. Haga que el niño lleve el cesto con ropa a la lavadora y que la deposite en su interior. Coloque Ud. el programa elegido y que el niño dé al interruptor de puesta en marcha. Esa puede ser su recompensa. Cuando la lavarropa haya terminado, haga que el niño saque la ropa y la coloque en el cesto. Alabe y premie al niño por ello.

7.6. Tender la ropa.

Hágase acompañar por el niño en esta actividad. Al principio basta con que el niño le dé a Ud. la ropa y las pinzas y Ud. la tiende. Después ayúdele a tender una o dos prendas fáciles como paños, pañuelos, etc. y poco a poco exíjale que la tienda toda.

7.7. Regar las plantas.

Enseñe al niño a utilizar la regadera, que la llene de agua, para que después la utilice con las plantas. Guíe Ud. con su mano la suya para evitar que pueda excederse en la cantidad de agua que echa en

una planta si esto no es suficiente enseñe al niño a regar las plantas utilizando una medida (una vaso o cualquier otro recipiente).

7.8. Hacer la cama.

Primero haga que el niño le observe a Ud. como hace la cama y después haga que secuencialmente los siguientes pasos:

- a. Haga Ud. completamente la cama y que el niño coloque la colcha sobre la almohada.
- b. Haga Ud. la cama y que el niño coloque el sólo la colcha por completo.
- c. Coloque Ud. la sábana de abajo y ayúdele a hacer con la sábana de encima y la manta el dobléz de la cabecera. Una vez hecho, el niño debe colocar por si solo la almohada y la colcha.
- d. Coloque Ud. la sábana de abajo y el niño termina de hacer la cama cuando Ud. le va dando ordenadamente los elementos e instrucciones necesarias.
- e. Hace la cama por su cuenta.

No se preocupe por la realización “perfecta” de las actividades. La práctica mejorará los pequeños errores.

7.8. Poner la mesa.

Practique esta actividad en los momentos naturales, es decir, a la hora de comer y cenar. Haga que el niño avance progresivamente con la práctica diaria en los siguientes pasos:

- a. Usted coloca toda la mesa excepto los vasos que los colocará el niño, dándole para ello, si es necesario, ayuda física.
- b. El niño coloca los vasos y cucharas, una vez que usted ha colocado el resto de la mesa.
- c. El niño coloca vasos, cucharas, tenedores y cuchillos, una vez que usted ha colocado el resto de la mesa.
- d. El niño coloca vasos, cucharas, tenedores, cuchillos y servilletas, una vez que usted ha colocado el resto de la mesa.
- e. El niño coloca vasos, cucharas, tenedores, cuchillos, servilletas y platos una vez que usted ha puesto el mantel.

- f. El niño coloca el mantel y seguidamente todos los elementos que componen la mesa.

Haga que el niño utilice las sillas como punto de referencia a la hora de colocar los distintos elementos encima de la mesa. Alargue o corte los pasos antes descritos en función del propio niño. Si es necesario descomponga un paso en pasos más pequeños a su vez.

7.10. Barrer.

Haga que el niño observe mientras Ud. realiza la tarea y deje que juegue a imitar sus movimientos. Después sistematice la enseñanza de esta conducta según los siguientes pasos:

- a. Barre basura con trozos fáciles de ver.
- b. Barre el suelo, haciendo un montón con la suciedad (haga una señal en el suelo, o trace un círculo de tiza para que allí deposite la suciedad que barre).
- c. Barre el suelo llevando la basura hasta el recogedor que Ud. sujeta.
- d. Barre el suelo llevando la basura hasta el recogedor que él mismo sujeta.
- e. Barre el suelo en forma autónoma.

