

Aprendizaje a través de rutinas

ANA CLARA ALONSO FRANCO

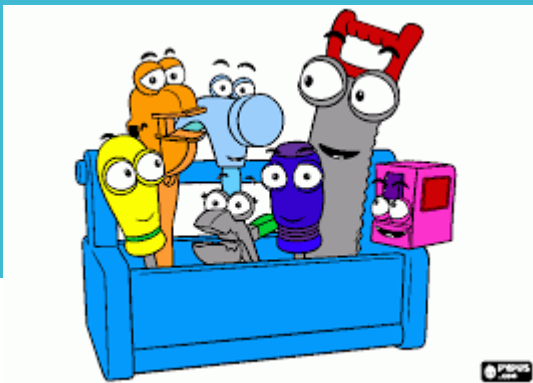


CONTENIDOS



Aspectos metodológicos

1. REGULACION EMOCIONAL
2. APOYOS VISUALES –
INSTRUCCIONES
COMPRESIÓN DE TAREAS
3. AGENDAS
4. APRENDIZAJE SIN ERROR
5. APRENDIZAJE EN TRES PASOS
6. EVITAR...
7. PARTIR DE SUS INTERESES
8. POR DONDE EMPEZAR...



1. REGULACIÓN EMOCIONAL

- Actitud para el aprendizaje
- Estrategias
 - Regular la emoción – conocer su perfil sensorial y saber cómo se tranquiliza – materiales o actividades
 - Distraer – iniciar la rutina, plantear situaciones de petición...



2. APOYOS VISUALES

- NO FUNCIONAN DE "SERIE"
- DIFERENTES FINALIDADES
 - APOYAR EL LENGUAJE –
 - Expresivo - SAC
 - Comprensivo
 - ESTRUCTURAR EL ENTORNO:
 - AGENDAS - ANTICIPARY COMPRENDER
 - TAREAS

Más explicado después...
 - REGULAR LA CONDUCTA



3. AGENDAS



- Genera una rutina que está anticipada visualmente
- Formatos múltiples... lo de menos... lo relevante - se entienda
- Se presenta y enseñamos a manipularla
 - Poner sobre la mesa
 - Guardar al terminar
- Objetivos
 - Comprender mejor el entorno
 - Aumentar la motivación e implicación en las actividades
 - Aprender lenguaje (comprensivo y expresivo)



4. APRENDIZAJE SIN ERROR

Le vamos a dar tanta ayuda al niño como sea necesaria para que realice la tarea con éxito

Diferencias con el aprendizaje por ensayo y error

- No hay respuesta emocional negativa
 - No hay fijaciones incorrectas



5. APRENDIZAJE ENTRES PASOS



- Cómo es
 - Clasificación – discriminación perceptiva
 - Designar – identificar los estímulos
 - Denominar – etiquetarlos
 - Actividades de generalización
- Para qué se usa

Introducir vocabulario básico, otras etiquetas verbales (como las emociones y los conceptos)

6. EVITAR...



- “Excesos de lenguaje” –
 - hacer preguntas o muchos comentarios...
 - Hablar con frases sencillas (regla del +1)
- Usar el modelado –
 - en la mayoría de los chicos con TEA la imitación no suele estar preservada
- No ponerse a su altura

7. PARTIR DE SUS INTERESES

- Conocer qué le gusta (familia) y hacer uso de aquello que le gusta
- Ante los intereses, también tener en cuenta
 - Ampliarlos... ofrecer nuevas experiencias cercanas a lo que le gusta
 - Si hay una fijación excesiva...
 - Dejarlos para el final
 - Aprender a aplazarlos



8. POR DONDE EMPEZAR...

| COMUNICACIÓN | SOCIAL | INTERESES | CONDUCTA |
|----------------------------|--|------------------|-----------------------------|
| ¿Qué estrategias usa? | Motivos para iniciar interacción con el adulto | Gustos | Control de Esfínteres |
| ¿Para qué usa el lenguaje? | ¿Cómo responde a las interacciones del adulto? | ¿Qué le estresa? | Alimentación |
| ¿Qué entiende? | Relación con los iguales | ¿Qué le relaja? | Conductas a tener en cuenta |

AREAS PRIORITARIAS DE INTERVENCIÓN

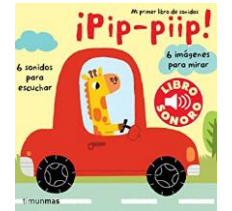
SOCIAL

JUEGO

COMUNICACIÓN Y LENGUAJE

AMBITO SOCIAL

- Rutinas sociales
- Ayuda
- Atención conjunta
 - Responder al señalamiento digital
 - Dirigir la atención del adulto hacia lo que le interesa
- Imitación- gestos – acciones con objetos resultados
- Emociones
- Teoría de la mente



JUEGO

- Juego interactivo – implicarse – anticipar – demandar
- Juego recíproco – intercambiar un objeto / toma de turnos
- Juego funcional –
 - Juguetes de causa-efecto
 - Juguetes de construcción
 - Usar miniaturas
- Juego simbólico – “como si”
- Juegos de reglas o competitivos
- Juegos cooperativos



COMUNICACIÓN Y LENGUAJE



- LOS RETOS

- generar actividades RELEVANTES,
SIGNIFICATIVAS – NO REPETICIÓN



- Usar las estrategias que les enseñamos
 - De manera espontánea – **NO PREGUNTAS**
 - De forma generalizada en los distintos contextos
 - Familiar
 - Escolar

COMUNICACIÓN Y LENGUAJE

Estrategias

FASE I – HAB. BÁSICAS

- Entrega caja transparente
- Señalamiento digital tocando
- Suspensión de palabras
- Signos generales



FASE II- SAC

- Posibles utilidades
 - Apoyo
 - Alternativa
- Tipos
 - Tarjetas – intercambio
 - Carpetas
 - Comunicador
 - Signos
 - Señalamiento digital de lejos



FASE III– LENGUAJE ORAL

- Palabras
- Frases

**COMUNICACIÓN
Y LENGUAJE**

FUNCIONES

| FASE 1 | FASE 2 | FASE 3 | FASE 4 |
|-----------------|---|--|---|
| | COMPARTIR - Intereses - Experiencias | | PETICIÓN DE INFORMACIÓN |
| PEDIR | LLAMAR LA ATENCIÓN | DESCRIPITVA Frases Objetos – personas Definiciones | CONVERSACIONAL |
| RECHAZAR | RESPONDER PREGUNTAS | NARRATIVA | IMAGINATIVA Frases Historias |

Otros aspectos de intervención en CyL

- Aumentar los contenidos sobre los que se comunica
 - Ampliar vocabulario
 - Realizar actividades de metalenguaje
- Aumentar el número de emisiones de sus producciones verbales
 - Frases más largas
 - Elementos de función
 - Concordancias
- Mejorar su capacidad para producir todos los fonemas del código y respetar la estructura fonética de las palabras
- Seguir instrucciones cada vez más complejas y estructuras discursivas



AREA COGNITIVA

- Destreza manual (encajar, insertar, enhebrar, pegar y despegar, tijera, hacer puzles, cerrar cremalleras, abotonar...)
- Habilidades grafomotoras (garabateo / rellenar / trazos - picar)
- Expresión gráfica (construcciones – dibujar)
- Conceptos
- Series
- Habilidades instrumentales
 - Leer
 - Escribir
 - Números – conteo - cantidad



RUTA LECTURA GLOBAL



LECTURA GLOBAL
>20

LECTURA GLOBAL

LECTURA SILÁBICA

AMPLIACIÓN VOCABULARIO

FRASES

CONSTRUCCIÓN PALABRAS

AISLADAS

CONSTRUCCIÓN SÍLABAS

Cómo organizamos una sesión

Plan de trabajo (BASE)
objetivos y actividades

```
graph TD; A[Plan de trabajo (BASE) objetivos y actividades] --> B[Registro de actividades]; B --> C[Sesión- actividades programadas];
```

Registro de
actividades

Sesión- actividades
programadas

Plan de trabajo

| | | | | |
|--------------|-------------------|--|---|--------------|
| SOCIAL | ATENCIÓN CONJUNTA | Linea base: Comparte cosas de su interés en situación estructurada | | |
| SOCIAL | | Compartir intereses | Apoyo visual, Elicitación | Generalizada |
| SOCIAL | RUTINAS SOCIALES | Linea base: Responde al saludo y la despedida en situación estructurada | | |
| SOCIAL | | Responder al saludo y la despedida | Apoyo visual, Aprendizaje en tres pasos | Generalizada |
| SOCIAL | | Iniciar saludos y despedidas | Apoyo gestual, Espera Estructurada | Estructurada |
| SOCIAL | NORMAS SOCIALES | Linea base: Precisa apoyo para llamar a la puerta al entrar a otras clases | | |
| SOCIAL | | Llamar a la puerta al entrar a otras clases | Apoyo gestual | Estructurada |
| SOCIAL | EMOCIONES | Linea base: Reconoce las emociones básicas en diferentes estímulos | | |
| SOCIAL | | Relacionar las emociones con las situaciones que las generan | Apoyo visual, Apoyo verbal | Estructurada |
| SOCIAL | JUEGO RECÍPROCO | Linea base: Precisa apoyo para pasar su turno en actividades de acción conjunta | | |
| SOCIAL | | Pasar su turno en actividades de acción conjunta | Apoyo físico, Apoyo visual | Estructurada |
| SOCIAL | JUEGO SIMBÓLICO | Linea base: Simula un repertorio limitado de acciones usando al muñeco como agente activo. Precisa apoyo para simular haciendo uso de objetos indefinidos y definidos. | | |
| SOCIAL | | Aumentar las acciones que realiza al simular con el muñeco como agente activo | Apoyo físico, Apoyo visual, Modelado | Estructurada |
| SOCIAL | | Simular haciendo uso de objetos indefinidos | Apoyo físico, Apoyo visual, Modelado | Estructurada |
| SOCIAL | | Simular pequeñas historias | Apoyo visual, Modelado | Estructurada |
| COMUNICACIÓN | FUNCIONES | Linea base: Comparte intereses con el lenguaje en situación estructurada. Precisa apoyo para responder a preguntas simples y para llamar la atención del otro en situación estructurada. | | |
| COMUNICACIÓN | | Compartir intereses | Espera Estructurada, Elicitación | Generalizada |
| COMUNICACIÓN | | Responder a preguntas simples (qué es, qué hace, quién es, dónde está) | Apoyo visual, Modelado, Aprendizaje sin error | Estructurada |
| COMUNICACIÓN | | Llamar la atención del otro | Apoyo verbal, Apoyo visual | Estructurada |
| COMUNICACIÓN | MODALIDADES | Linea base: Integra el contacto ocular en situaciones de comunicación e interacción social inconsistentemente. Realiza señalamiento digital de lejos de manera ocasional | | |
| COMUNICACIÓN | | Utilizar el señalamiento digital de lejos con mayor frecuencia | Apoyo físico, Modelado | Estructurada |
| COMUNICACIÓN | | Incorporar el contacto ocular de forma consistente | Espera Estructurada | Estructurada |

REGISTRO DE ACTIVIDADES

| FECHA | [Redacted] | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----------------------------|------------|------|--------|------|------|-----|-----|-----|------|------|------|-------|------|-------|-------|------|-------|-------|-------|------|---|
| | 11-1 | 16-1 | 23-1 | 25/1 | 30/1 | 1/2 | 6/2 | 8/2 | 22/2 | 1/03 | 8/03 | 22/03 | 5/04 | 19/04 | 24/04 | 3/05 | 10/05 | 15/05 | 31/05 | 5/06 | |
| ATENCIÓN CONJUNTA | X | X | Cuento | X | X | o | o | o | o | o | o | o | o | o | o | o | o | o | o | o | o |
| IMITACIÓN | | X | | X | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| CARAS | X | | | | X | | | | | | | | | | | | | | | | |
| PETICIONES/ RECHAZO | X | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| LEXICO- ACCIONES | X | o | Ac | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| ESTRUCTURAS | | | | | | | X | | | | | | | | X | | | | | X | |
| COMPRESIÓN | | o | | X | X | | | | | | | | | | | | | | | | |
| PREGUNTAS | | | | X | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| MOTRICIDAD FINA | | | Arde | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| GRAFO | | o | | X | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| NÚMEROS | X | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| CONCEPTOS | | X | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| SERIES | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| J.SIMBOLICO | | X | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| TDT-J.RECI | X | | Prato | X | X | | | | | | | | | | | | | | | | |
| CONSTRUCCIONES J.FUNCIONAL | | | X | | | | X | X | X | X | X | | X | | X | | X | X | | | |

SESIÓN PROGRAMADA

5/06/2023

- 1. At. conjunto (cuanto n°)
- 2. Imitación (cosa) → modelo global
- 3. Emociones (cont/ent/sard) → denominar.
- 4. Estructuras (forma + color)
- 5. Preguntas de sí/no es?
- 6. Series (2 elem) → tren
- 7. Juego (torres) → puzos
- 8. J. recíproco (torre de bloques)

- 1. At. conjunto (Pezzo Pig)
- 2. Imitación (gestos) → muelle.
- 3. Colores (rojo y azul) → clasificar.
- 4. Plastilina.
- 5. Lenoos (juguetes)
- 6. Jugar (torre espiral)

- 1. At. conjunto + entrego de fotos (cuanto animales)
- 2. Imitación (cosa) → por pzas 1 elem.
- 3. Lénico (animales) (3+3)
- 4. Números (1 y 3) → clasificar.
- 5. Colores (pelos) → clasificar.
- 6. J. recíproco (torre de bloques)
- 7. J. funcional (campo de coches)

- responder elogios / llamar a la puerta.
- 1. Preguntas scáñter (nombre de familiares / cumpleaños)
- 2. T^o de la mente (deseo-emoción)
- 3. Metalingüísticas (intuosos)
- 4. Comprensión (consejos de despte) → 4 muñecos
- 5. Atención selectiva (buscar) → pág 29
- 6. Memory (pbn/par jugos)
- 7. Jugar con Jesús.

- 1. At. conjunto (tablet animales)
- 2. Tablet (monitos) → SD.
- 3. Imitación (inst musicales)
- 4. Fotos familia.
- 5. Emociones
- 6. Garabatos (")
- 7. Cubo (formas) → □-Δ-O.
- 8. J. funcional (puerta/campo de coches)

- aprens general (emociones)
- 1. At. conjunto (Album Simon)
- 2. Fotos familia y Andrea
- 3. Colores (pelos) → clasificar.
- 4. Encargable (juguetes)
- 5. Color flexible
- 6. J. funcional (campo de coches)
- 7. J. recíproco (pala de lluvia/pelota)
- 8. Petriciones.

ESTRUCTURA DE UNA SESIÓN

- Momento inicial – rutina social + mochila + agenda general
- Momento de trabajo en mesa –
 - Agenda de trabajo en mesa
 - Actividades de comunicación (prioritarias, partiendo de su interés)
 - Actividades sociales
 - Actividades de destreza manual
- Momento de juego

A lo largo de la sesión

Generamos rutinas que posteriormente se interrumpen para generar oportunidades de comunicación e interacción social (por ejemplo, juego interactivo, juego recíproco, petición...)

Se aprovechan las diferentes situaciones para trabajar todas las habilidades comunicativas y sociales que sea posible, de forma "incidental"



INCORPORANDO A LA FAMILIA



- Presenciar sesiones
- Prácticas de estrategias en el contexto de la sesión + Feedback
- Tareas para casa -> vídeos
- Reuniones presenciales para abordar temas cotidianos –alimentación o control de esfínteres- y plantear plan de acción (entrega por escrito)

Control de esfínteres



Permanecer seco al menos durante 50 minutos.

Permanece sentado en el inodoro durante un par de minutos.

Muestra incomodidad al estar mojado.

Responde a órdenes sencillas.

No "castigar" cuando hay escapes.

Emplear ropa fácil de poner y quitar.

Ser sistemáticos

Tranquilidad

No forzar si existe miedo o ansiedad al W.C. **Aproximaciones sucesivas**

ESTRUCTURAR

ESPACIO

- Señalización de los baños

TIEMPO

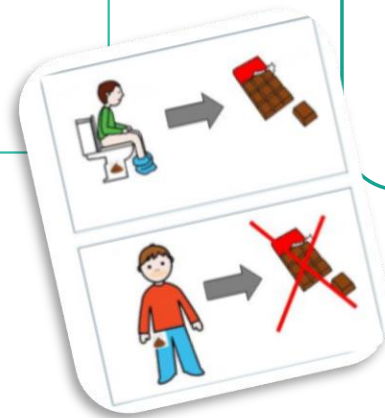
- Cambios de actividades
- Rutinas.
- Tener en cuenta los baños disponibles.
- Registrar.
- Evitar las prisas.

LENGUAJE

- Apoyos:
 - Visuales.
 - Canciones.

OBJETOS

- Tener todo preparado.
- Ropa cómoda
- Interés.
- Refuerzo



Alimentación



PAUTAS TRABAJAR LA ALIMENTACIÓN

INFLEXIBILIDAD – HIPERSENSIBILIDAD – ORGANIZAR CONDUCTAS

AYUDA

- Registro
- Establecer objetivo.
- Partir de sabores agradables.
- Anticipar.
- Crear rituales.
- Momento agradable.
- Tranquilidad.
- Entorno controlado.

NO AYUDA

- Engañar.
- Ser insistentes en exceso.
- Mostrar más cantidad de la que va a comer.
- Probar continuamente nuevos alimentos.



Proyecto bbMiradas en Extremadura



<http://bbmiradas.fundacionmiradas.org/donde-estamos>

DUDAS...



GRACIAS POR
VUESTRA
ATENCIÓN E
INTERÉS



psicología@apnaba.org