

Aprendizaje a través de rutinas

ANA CLARA ALONSO FRANCO

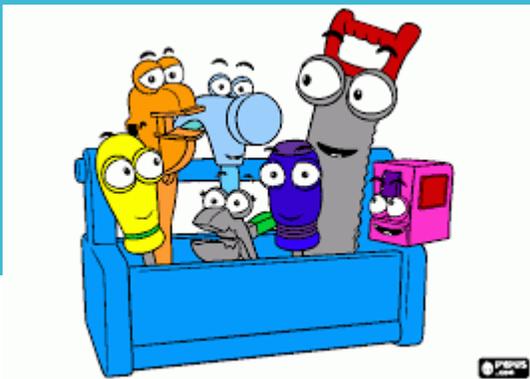


CONTENIDOS



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



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



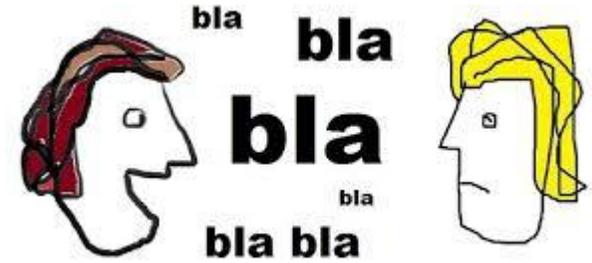
5. APRENDIZAJE ENTRES PASOS



- 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

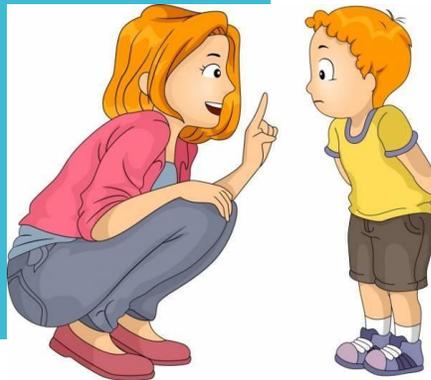


JUEGO

- 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	X	X	X	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o
IMITACIÓN		X	X	X	X	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o
CARAS	X				X			o			o				(/)		(/)				o
PETICIONES/ RECHAZO	X		o		o		o		o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o
LEXICO- ACCIONES	X	o	Ac			o		o			o			o		o	o				
ESTRUCTURAS			o				X			o	o		o	X				o	X	o	o
COMPRESIÓN	(o)		X	X		o				o	o			o			o				
PREGUNTAS			X	X											X		o		o	o	o
MOTRICIDAD FINA		o					o		X					X		X					
GRAFO	(o)		X	X			o			o			o			o					o
NÚMEROS	X		o							o			o			o		X		o	o
CONCEPTOS		X																			
SERIES	o					o			o		o		o		X		X		X	o	o
J.SIMBOLICO		X																			
TDT-J.RECI	X		X	X	o								o	o	o	o	o	X		o	o
CONSTRUCCIONES J.FUNCIONAL			X			X	X	X	X	X	X	o	X	o	X	o	X	X	X	o	o

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. Metalingüística (intuosos)
- 4. Comprensión (consejos de despte) → 4 muñecos
- 5. Atención selectiva (buscar) → pág 29
- 6. Memory (pbn/par jugab)
- 7. Jugar con Jesús.

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

- agenda 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. Petición.

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

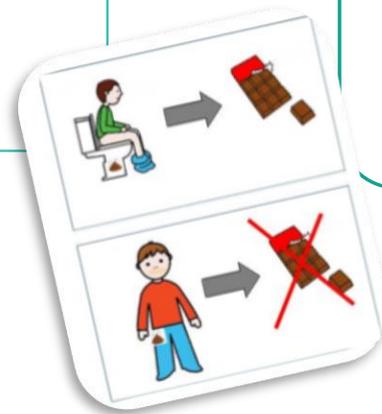
- Cambios de actividades
- Rutinas.
- Tener en cuenta los baños disponibles.
- Registrar.
- Evitar las prisas.

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