



GUÍA EXTRA

# Guía para Ampliar los Reforzadores

---

AMPLÍA LO QUE MOTIVA AL ALUMNO



## A FAVOR DE LA VARIEDAD

# ¿Por qué ampliar los reforzadores?

Un alumno con solo uno o dos reforzadores es frágil de enseñar. Ampliar la variedad mantiene alta la motivación y hace avanzar la enseñanza.



## Los intereses limitados frenan la enseñanza

Pocos reforzadores implican pocas ocasiones para hacer ensayos y crear habilidades.



## La saciación debilita un solo premio

Un único reforzador pierde valor rápido al usarse una y otra vez.



## La variedad mantiene alta la motivación

Rotar reforzadores potentes sostiene la respuesta en sesiones largas.



## Nuevos reforzadores abren puertas

Cada nuevo interés desbloquea actividades, entornos y habilidades que enseñar.

MÁS REFORZADORES SIGNIFICAN MÁS FORMAS DE ENSEÑAR.

## EVALUACIONES DE PREFERENCIAS

# Descubre qué motiva ahora

Las preferencias cambian a menudo, así que mídelas de forma directa. Estos tres formatos van de la observación rápida al ranking preciso.



### Operante-libre

Observa al alumno jugar libremente; anota qué elige y con qué se queda.



### MSWO

Presenta un conjunto; retira cada objeto elegido para ordenar la preferencia.



### Estímulos-pareados

Ofrece dos objetos cada vez como elección forzada para comparar su fuerza.



### EMPIEZA AQUÍ

Comienza con observación operante-libre para reunir candidatos y luego aplica un MSWO para ordenarlos.

## PASO A PASO

# Cómo aplicar un MSWO

Una evaluación de Estímulos Múltiples Sin Reemplazo convierte unos pocos objetos en un ranking de preferencias claro en minutos.

1

**Dispón el conjunto**

Coloca de 5 a 8 objetos en fila, bien espaciados, a la altura de los ojos del alumno.

**MONTAJE**

Espaciado uniforme.

2

**Deja que el niño elija**

Di "elige uno" y permite un acceso breve al objeto elegido.

3

**Retira el objeto elegido**

Saca ese objeto del conjunto para que no pueda volver a elegirse.

4

**Vuelve a presentar el resto**

Rota los objetos restantes y provoca otra elección.

5

**Repite hasta vaciar**

Sigue eligiendo y retirando hasta que se elija cada objeto.

6

**Registra el orden**

La secuencia de elección es tu ranking de preferencia de mayor a menor.

**RESULTADO**

Lista ordenada.

## CREAR VALOR

# Emparejamiento estímulo-estímulo

Puedes crear reforzadores totalmente nuevos. Empareja un objeto neutro con uno ya potente hasta que el neutro se vuelva reforzante por sí solo.

1

**Elige la pareja**

Escoge un objeto neutro y un reforzador probado y potente.

2

**Preséntalos juntos**

Entrega el objeto neutro emparejado con el reforzador potente, de forma repetida.

3

**Mantenlo no contingente**

Empareja libremente al principio; no exijas ninguna respuesta para obtenerlo.

4

**Comprueba la transferencia**

Ofrece el objeto neutro solo y observa si hay acercamiento o interés.

**CONVIENE SABER**

Pueden hacer falta muchos emparejamientos. Desvanece el reforzador potente despacio cuando el nuevo objeto muestre valor.

CUBRE TODOS LOS ÁMBITOS

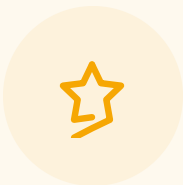
# Amplía en cada categoría

No dejes que el menú se incline hacia un solo tipo. Haz crecer los reforzadores en cada categoría para tener opciones en cualquier entorno o actividad.



**Comida**

Introduce pequeños sabores nuevos junto a los favoritos.



**Juguetes**

Enseña a jugar con un tangible nuevo cada semana.



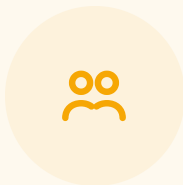
**Sensorial**

Prueba luces, texturas y estímulos de movimiento.



**Actividades**

Crea rutinas en torno a salidas y juegos.



**Social**

Empareja elogio y juego con premios potentes.



**META**

Mantén siempre activos al menos dos reforzadores ordenados en cada categoría.



## LA CATEGORÍA MÁS VALIOSA

# Crea reforzadores sociales

La atención social es el reforzador más portátil de todos. Dale valor emparejándola con objetos que el alumno ya adora.

1

**Empareja el elogio con premios potentes**

Ofrece elogio entusiasta mientras entregas un reforzador de primer nivel.

**TIPO**

Verbal.

2

**Añade contacto físico lúdico**

Suma choques de manos, cosquillas y juego físico suave que el alumno disfrute.

3

**Usa canciones y juegos**

El cucú, perseguir y las canciones favoritas te hacen la fuente de diversión.

4

**Desvanece el tangible**

Reduce gradualmente el objeto para que la atención social lleve el valor sola.

**POR QUÉ IMPORTA**

Los reforzadores sociales potentes viajan a todas partes y no requieren accesorios.

## EL JUEGO COMO MOTOR DE REFORZADORES

# Amplía el juego y el ocio

Enseñar nuevas habilidades de juego es una de las vías más ricas para sumar reforzadores. Cada juego nuevo que el alumno disfruta se vuelve un premio.

1

### Modela el nuevo juego

Muestra el juguete o juego con energía real para que parezca divertido.

2

### Provoca la participación

Guía al alumno a probar un paso y luego desvanece tu ayuda.

3

### Refuerza el intentarlo

Premia cualquier acercamiento al juego nuevo, no solo el uso correcto.



#### EMPIEZA PEQUEÑO

Un juguete nuevo cada vez, brevemente.



#### VARÍA

Rota causa-efecto, juego simbólico y construir.



#### PARTICIPA

Únete para que el juego siga siendo social.

## MANTÉN LOS PREMIOS POTENTES

# Rota y organiza tus reforzadores

Cuando tengas una amplia variedad, gestiónala con intención. La rotación y el ajuste mantienen cada reforzador eficaz sesión tras sesión.



### CREA UN MENÚ

Ten una lista ordenada y actual de los mejores reforzadores.



### ROTA A MENUDO

Intercambia objetos entre sesiones para evitar la saciación.



### AJUSTA AL ESFUERZO

Las tareas mayores ganan reforzadores mayores y más potentes.



### RESERVA LOS MEJORES

Guarda los reforzadores más potentes para objetivos difíciles, nuevos o costosos.



Deja que el alumno elija del menú cuando sea posible; la propia elección aumenta la motivación.



## HAZLO UN SISTEMA VIVO

# Lleva un inventario de reforzadores

Una lista de reforzadores solo sirve si se mantiene actual. Registra cada objeto y revísalo, porque las preferencias cambian sin cesar.

**Registra el objeto**

Nombra cada reforzador de forma clara y específica.

**Marca la categoría**

Anota si es comida, juguete, sensorial, actividad o social.

**Valora la fuerza**

Marca alta, media o baja según tu última evaluación.

**Fecha la última revisión**

Anota cuándo confirmaste por última vez la preferencia.

**Reevalúa con regularidad**

Repite las comprobaciones de preferencia cada pocas semanas.

**CONECTA TUS DATOS**

Guarda el inventario junto a tu sistema de Registro de Datos de AbaTools en un único registro compartido.

## RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

# "Solo quiere una cosa"

Un único interés fijo es habitual y manejable. Usa ese reforzador potente como puente para ampliar la variedad.

**HAZ**

- ✓ Empareja el favorito con objetos nuevos durante el acceso.
- ✓ Ofrece el objeto nuevo justo antes que el favorito.
- ✓ Reserva el favorito solo para los momentos de enseñanza.
- ✓ Amplía dentro del mismo tema o interés.

**EVITA**

- ✗ Retirar el favorito de golpe o como castigo.
- ✗ El acceso libre todo el día que borra su valor.
- ✗ Forzar objetos sin relación ni puente.
- ✗ Rendirte tras un solo emparejamiento fallido.



Ampliar dentro del mismo tema funciona rápido: si le encanta un tren, añade libros, canciones y juego de trenes.

## PONLO EN PRÁCTICA

# Lista de implementación

Trabaja estas acciones para pasar de un menú estrecho a un conjunto amplio y duradero de reforzadores.

- ☐ **Haz una evaluación de base**  
Aplica un MSWO para ordenar las preferencias actuales.
- ☐ **Revisa cada categoría**  
Confirma dos reforzadores activos en cada ámbito.
- ☐ **Empareja para crear valor nuevo**  
Aplica emparejamiento estímulo-estímulo en objetos neutros.
- ☐ **Refuerza los reforzadores sociales**  
Empareja elogio y juego con premios potentes a diario.
- ☐ **Mantén el inventario**  
Registra objetos y reevalúa cada pocas semanas.
- ☐ **Rota para evitar la saciación**  
Varía los reforzadores en cada sesión.

UN MENÚ MÁS AMPLIO SIGNIFICA UN APRENDIZAJE MÁS FUERTE Y RÁPIDO.