



Imitación

Kit práctico para enseñar
habilidades del **VB-MAPP** a
niños autistas.

AbaTools

Tabla de Contenidos – Programa de Imitación

- **Imitación 1M: Movimientos Motores Gruesos Iniciales**
- **Imitación 2M: Expansión de Acciones Motoras Gruesas**
- **Imitación 3M: Uso de Objetos en Actos Imitativos**
- **Imitación 4M: Surgimiento de Imitación Espontánea en Interacciones**
- **Imitación 5M: Expansión a Movimientos Variados y Combinados**
- **Imitación 6M: Selección y Uso Apropiado de Objetos en la Modelación**
- **Imitación 7M: Coordinación de Movimientos Finos y Precisos**
- **Imitación 8M: Reproducción de Secuencias Encadenadas de Acciones**
- **Imitación 9M: Imitación Natural de Actividades Diarias Funcionales**
- **Imitación 10M: Construcción de un Repertorio de Imitación Generalizado**

Imitación 1M: Movimientos Motores Gruesos Iniciales

Criterio de Dominio	El aprendiz reproduce al menos 3 movimientos motores gruesos después de la instrucción del terapeuta.
Meta del Programa	Fortalecer la capacidad inicial del aprendiz para imitar acciones motoras visibles, mejorando la atención conjunta y preparándose para actividades sociales.
Estímulo Discriminativo (ED)	"¡Mira, haz esto conmigo!" seguido de una clara demostración del movimiento.
Conducta Objetivo	El aprendiz copia el movimiento demostrado (por ejemplo, inclinando el torso de lado a lado, marchando en el lugar).

Habilidades Requeridas

- Contacto visual breve.
- Equilibrio suficiente para realizar movimientos corporales grandes.

Procedimiento de Enseñanza

- Posiciónese frente al aprendiz.
- Presente el ED y realice el movimiento.
- Refuerce inmediatamente cualquier respuesta aproximada.
- Si es incorrecto, proporcione guía física parcial (por ejemplo, guiando suavemente una parte del cuerpo).
- Disminuya gradualmente las ayudas hasta que se logre la independencia.

Imitación 1M: Pasos de Enseñanza y Actividades

Pasos de Enseñanza


- Entrenar al menos 3 movimientos diferentes en orden variado.
- Cambiar la posición del cuerpo (de pie, de rodillas, sentado en una silla).
- Insertar pausas cortas para evitar la repetición automática.

Actividades Sugeridas

- Cruzar los brazos sobre el pecho y luego abrirlos.
- Inclinar el torso hacia adelante y volver a la posición erguida.
- Marchar en el mismo lugar levantando las rodillas alternadamente.

Plan de Reforzamiento

- Reforzamiento social inmediato (elogios, sonrisa, atención positiva).
- Reforzadores adicionales: permitir al aprendiz elegir una canción corta o jugar brevemente con un juguete preferido.

 **Notas Generales:** Si aparecen señales de desinterés, usar pausas cortas o introducir variaciones lúdicas para mantener la motivación.

Imitación 2M: Expansión de Acciones Motrices Gruesas

Criterio de Dominio	El aprendiz reproduce al menos 6 movimientos motrices gruesos diferentes presentados en orden variado.
Meta del Programa	Expandir el repertorio de imitación motriz y promover la flexibilidad conductual al responder a nuevas instrucciones.
Estímulo Discriminativo (ED)	"¡Ahora intenta esto conmigo!" seguido de una demostración.
Conducta Objetivo	Ejecución precisa de una variedad de movimientos motrices gruesos.

Entrenar pares de movimientos	Combinar pares previamente aprendidos
Mezclar los 6 movimientos en orden aleatorio	Aumentar la distancia física (hasta ~1.8 metros)

Procedimiento de Enseñanza

- Comenzar con dos movimientos dominados.
- Agregar gradualmente nuevos movimientos alternando con los conocidos.
- Proporcionar apoyos físicos o gestuales solo cuando sea necesario.
- Disminuir los apoyos rápidamente para promover la independencia.

Imitación 2M: Actividades y Reforzamiento

Actividades Sugeridas



Movimiento 1

Ponerse en cuclillas y levantarse.



Movimiento 3

Rotar las muñecas en círculos.



Movimiento 5

Pisar fuerte el pie en el suelo.



Movimiento 2

Extender los brazos hacia adelante.



Movimiento 4

Saltar hacia adelante.



Movimiento 6

Tocar los hombros con las manos.

Plan de Reforzamiento

Reforzamiento diferencial: elogio entusiasta para respuestas más independientes; reforzamiento tangible cuando sea necesario para mantener la motivación.

- 📝 **Notas Generales:** Alternar con canciones cortas o juegos rápidos puede aumentar el compromiso y reducir la resistencia.

Imitación 3M: Uso de Objetos en Actos Imitativos

Criterio de Dominio	El aprendiz imita al menos 5 acciones diferentes utilizando objetos distintos.
Objetivo del Programa	Promover la comprensión de las funciones de los objetos a través de la imitación, apoyando el desarrollo de un repertorio funcional.
Estímulo Discriminativo (ED)	“¡Ahora hazlo como yo!” mientras se modela la acción con el objeto.
Conducta Objetivo	Seleccionar el objeto correcto y reproducir la acción demostrada.

Materiales Necesarios

Objetos de uso cotidiano: cuchara, cepillo de juguete, linterna, pelota, control remoto de juguete.

Procedimiento de Enseñanza

- Colocar 2-3 objetos al alcance.
- Demostrar una acción sencilla.
- Reforzar la imitación correcta.
- Si es incorrecto, guiar la mano del aprendiz hacia el objeto y modelar la acción.
- Introducir variaciones con el mismo objeto para fomentar la generalización.

Imitación 3M: Actividades y Refuerzo

1

Cepillar el cabello con un cepillo de juguete

Mostrar el movimiento y la dirección adecuados para cepillar.

2

Apuntar una linterna hacia la pared

Mostrar cómo presionar el botón y apuntar la luz.

3

Rebotar una pelota hacia arriba y hacia abajo

Mostrar la posición de la mano y la fuerza adecuadas.

4

"Presionar" un botón en un control remoto de juguete

Mostrar el movimiento deliberado del dedo para presionar botones específicos.

5

Remover una taza vacía con una cuchara

Mostrar el movimiento circular para remover a la velocidad adecuada.

Plan de Refuerzo

- Refuerzo social inmediato.
- Refuerzo basado en la actividad: por ejemplo, después de imitar revolver, el terapeuta "juega a servir café" juntos.

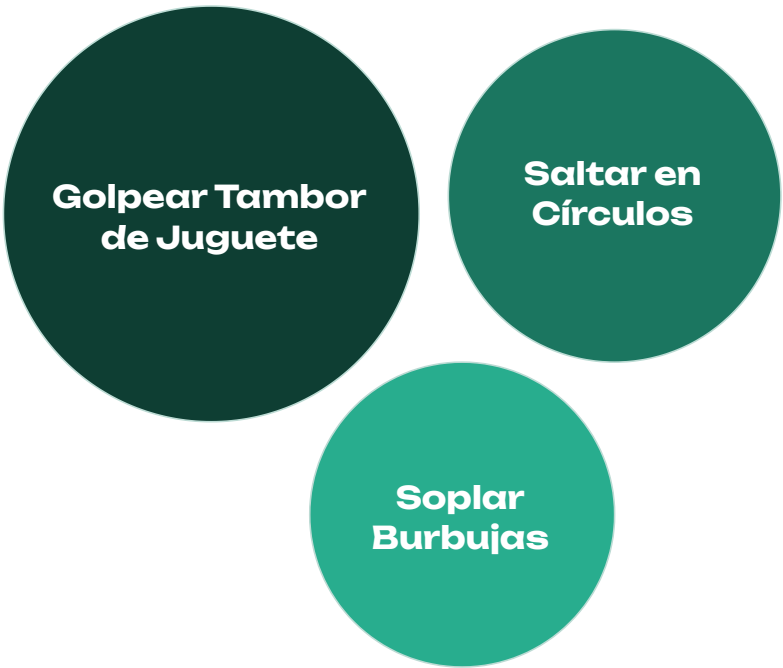
☐ **Notas Generales:** Siempre que sea posible, utilice objetos de interés personal para el alumno para aumentar la participación espontánea.

Imitación 4M: Surgimiento de la Imitación Espontánea en Interacciones

Criterio de Dominio	El aprendiz imita espontáneamente al menos 5 comportamientos motores de otros sin instrucción directa.
Objetivo del Programa	Fomentar la imitación natural y espontánea en contextos sociales sin depender de comandos explícitos.
Contexto de Enseñanza	Situaciones de juego o actividades grupales en casa, escuela o clínica.

Procedimiento de Enseñanza

- Proporcionar juguetes o actividades compartidas.
- El terapeuta realiza una acción de manera animada, sin dar un comando directo.
- Reforzar cualquier ocurrencia de imitación espontánea (elogio, continuar el juego, acceso al objeto deseado).
- Si la imitación no ocurre, usar estrategias de elicitación gradual (ej., exagerar el movimiento o proporcionar una señal gestual sutil).



Imitación 4M: Actividades y Refuerzo

Actividades Sugeridas

Imitación de Tambor

El terapeuta golpea un tambor de juguete → el niño también empieza a tamborilear.

Copiar Movimientos

Un compañero salta en círculos → el aprendiz intenta repetir el movimiento.

Imitar Gestos

Un adulto sopla burbujas → el niño imita el gesto de soplar.

Plan de Refuerzo

Refuerzo social integrado en el contexto (aplausos, continuación del juego, atención del grupo).

 **Notas Generales:** Valore las respuestas espontáneas, incluso si son incompletas, reforzando la iniciativa del niño antes de esperar precisión.

Este módulo marca una transición importante de la imitación guiada a la natural, sentando las bases para el aprendizaje social en entornos cotidianos. Al reforzar los intentos espontáneos, construimos la motivación intrínseca para el comportamiento imitativo.

Imitación 5M: Expansión a Movimientos Variados y Combinados

Criterio de Dominio	El aprendiz reproduce al menos 15 tipos diferentes de movimientos (grandes, finos o relacionados con objetos).
Meta del Programa	Construir un repertorio de imitación variado y flexible, preparando al aprendiz para la adquisición de habilidades más complejas.
Estímulo Discriminativo (SD)	"¡Juguemos a copiar!" seguido del movimiento modelado.
Comportamiento Objetivo	Imitación precisa del movimiento motor modelado o de la acción con objetos.

Procedimiento de Enseñanza

- Introducir gradualmente diferentes categorías de movimientos.
- Mezclar movimientos dominados con nuevos.
- Utilizar contextos variados: de pie, sentado, en el suelo, al aire libre.
- Incorporar elementos lúdicos como "juego de las estatuas" o "¿quién copia primero?".


Imitación 5M: Actividades y Refuerzo

Actividades Sugeridas

1	2	3
Motricidad Gruesa <ul style="list-style-type: none">• Saltar en un pie• Girar los brazos como aspas de helicóptero• Saltos de tijera• Gatear como diferentes animales• Equilibrarse en una pierna	Motricidad Fina <ul style="list-style-type: none">• Chasquear los dedos• Tocar la nariz con un dedo• Hacer señas con las manos• Mover dedos específicos• Dibujar formas en el aire	Con Objetos <ul style="list-style-type: none">• Empujar un carrito de juguete• Enroscar la tapa de una botella vacía• Tocar un pequeño tambor• Apilar bloques• Rodar una pelota

Plan de Refuerzo

Refuerzo combinado: elogio social + acceso breve a actividades preferidas (ej., escuchar una canción favorita después de tres imitaciones exitosas).

-  **Notas Generales:** Esta es una etapa ideal para fomentar la generalización funcional—varíe quién modela la acción (padres, compañeros, diferentes terapeutas).

Imitación 6M: Selección y Uso Apropiado de Objetos en el Modelado

Criterio de Maestría	El aprendiz identifica y utiliza correctamente al menos 8 objetos diferentes a través de instrucciones imitativas.
Objetivo del Programa	Desarrollar la discriminación entre objetos similares y promover la imitación funcional basada en una selección precisa.
Estímulo Discriminativo (ED)	"¡Observa lo que hago!" mientras el terapeuta modela la acción con un objeto.
Comportamiento Objetivo	Seleccionar el objeto apropiado de las opciones disponibles y reproducir la acción demostrada.

Materiales Necesarios

3-4 objetos distintos (por ejemplo, cuchara, coche de juguete, taza, caja pequeña).

Procedimiento de Enseñanza

- Presentar los objetos sobre una mesa.
- Modelar la acción con uno de ellos.
- El aprendiz selecciona el objeto correcto e imita la acción.
- Si es incorrecto, proporcionar una indicación gestual (señalando el objeto) o una indicación física parcial.
- Aumentar gradualmente el número de objetos disponibles para hacer la selección más desafiante.

Imitación 6M: Actividades y Refuerzo

Actividades Sugeridas



Enroscar la tapa de una botella



Empujar un coche de juguete hacia adelante




Poner una tapa en una caja



Agitar una sonaja

Plan de Refuerzo

Elogio inmediato, acceso rápido al objeto preferido, o actividades cortas y agradables (ej., hacer rodar el coche de juguete con el terapeuta).

-  **Notas Generales:** Siempre que sea posible, varíe la ubicación de los objetos para asegurar una verdadera discriminación en lugar de una respuesta basada en la ubicación.

Este módulo desarrolla habilidades críticas de discriminación que apoyan el uso funcional de objetos. Al aprender a seleccionar el objeto correcto basándose en acciones observadas, los aprendices desarrollan la base para habilidades funcionales más complejas y comportamiento adaptativo en entornos diarios.

Imitación 7M: Coordinación de Movimientos Finos y Precisos

Criterio de Dominio	El aprendiz imita al menos 12 movimientos motores finos diferentes cuando se le indica.
Objetivo del Programa	Fortalecer la coordinación motora fina, esencial para escribir, manipular objetos pequeños y realizar tareas de la vida diaria.
Estímulo Discriminativo (ED)	“¡Ahora copia este!” mientras el terapeuta demuestra el movimiento.
Conducta Objetivo	Reproducir con precisión movimientos que implican la coordinación de manos y dedos.

Habilidades Requisito

Evaluación previa por un terapeuta ocupacional para identificar restricciones motoras y determinar movimientos iniciales apropiados.

Procedimiento de Enseñanza

- El terapeuta da la instrucción mientras modela el movimiento motor fino.
- Reforzar inmediatamente las respuestas correctas.
- Si es incorrecto, proporcionar una indicación gestual (señalando) o una guía física ligera (guiando la mano/dedo).
- Reducir gradualmente las indicaciones hasta lograr un desempeño independiente.

Imitación 7M: Actividades y Reforzamiento

Actividades Sugeridas



Habilidades Básicas

- Abrir y cerrar una pinza de ropa con los dedos
- Recoger una cuenta y colocarla en un recipiente pequeño
- Golpear la mesa con las yemas de los dedos en secuencia (como si se teclea)
- Rodar lentamente un bolígrafo entre los dedos

Habilidades Intermedias


- Apilar tapas de botellas una encima de la otra
- Arrugar un trozo de papel hasta convertirlo en una bola
- Usar pinzas de juguete para transferir objetos pequeños
- Dibujar un círculo pequeño en papel con tiza o lápiz

Habilidades Avanzadas

- Hacer "olas" abriendo y cerrando los dedos en secuencia
- Enroscar la tapa de un frasco pequeño hasta que se abra
- Colocar anillos de juguete en los dedos y luego quitarlos
- Encajar piezas pequeñas en un tablero con agujeros

Plan de Reforzamiento

Reforzamiento social inmediato (elogios, retroalimentación entusiasta) y reforzamiento tangible cuando sea necesario. Ejemplo: después de varias respuestas correctas, acceso breve a plastilina u otra actividad preferida.

 **Notas Generales:** Los intentos parciales deben ser reforzados, ya que representan un progreso en la coordinación. Las aproximaciones sucesivas construyen motivación y apoyan la progresión.

Imitación 8M: Reproducción de Secuencias de Acciones Encadenadas

Criterio de Dominio	El aprendiz imita correctamente al menos 6 secuencias diferentes, cada una compuesta por 3 pasos encadenados.
Objetivo del Programa	Entrenar la memoria a corto plazo, la planificación motora y la comprensión de rutinas con múltiples pasos.
Estímulo Discriminativo (ED)	«¡Mira con atención, ahora hazlo como yo!» mientras el terapeuta realiza la secuencia.
Comportamiento Objetivo	Reproducir las tres acciones demostradas en el mismo orden.

Procedimiento de Enseñanza

- 1

Muestra la secuencia lentamente
Enfatiza la claridad de los movimientos para ayudar al aprendiz a observar cada paso distinto.
- 2

Aborda los errores con apoyo
Proporciona asistencia física en el primer paso y luego permite intentos independientes para los demás.
- 3

Refuerza adecuadamente
Usa elogios expresivos y acceso inmediato a una actividad preferida.

Imitación 8M: Secuencias Sugeridas y Reforzamiento

Secuencias Sugeridas

Secuencia 1	Cerrar una cartuchera, empujarla al borde de la mesa, golpearla dos veces con la mano.
Secuencia 2	Levantar ambos brazos, tocar los hombros, agacharse.
Secuencia 3	Empujar una silla hacia atrás, sentarse, colocar las manos sobre la mesa.
Secuencia 4	Poner una tapa en una caja, golpearla ligeramente, deslizar la caja a un lado.
Secuencia 5	Señalar hacia arriba, estirar los brazos a los lados, cruzar los brazos sobre el pecho.
Secuencia 6	Tomar dos vasos apilados, separarlos, colocar uno dentro del otro.

Plan de Reforzamiento

Aplicar reforzamiento diferencial: elogio social más entusiasta y reforzadores de mayor valor para secuencias completadas sin apoyo.

☐ **Notas Generales:** Introducir primero secuencias sencillas y aumentar gradualmente la complejidad a medida que mejora la consistencia, evitando la sobrecarga de memoria.

Este módulo desarrolla habilidades cruciales de función ejecutiva que apoyan las actividades de la vida diaria. Al dominar las secuencias de acción, los aprendices construyen la base para rutinas más complejas como cepillarse los dientes, vestirse o preparar comidas sencillas.

Imitación 9M: Imitación Natural de Actividades Diarias Funcionales

Criterio de Dominio	El aprendiz imita espontáneamente al menos 6 actividades funcionales en situaciones naturales.
Meta del Programa	Promover la independencia y el compromiso en tareas diarias, apoyando la participación social.
Estímulo Discriminativo (ED)	Observación de una acción funcional realizada por un adulto o compañero, sin instrucción directa.
Conducta Objetivo	Realizar espontáneamente la misma actividad después de observar el modelo.

Actividades Sugeridas



Cerrar Botella

Cerrar la tapa de una botella después de ver a un adulto demostrarlo.



Colocar Almohada

Colocar una almohada en el sofá después de ver a un compañero hacer lo mismo.



Limpiar Mesa

Limpiar una mesa después de observar a un adulto.



Organizar Útiles

Guardar lápices dentro de un estuche después de ver a alguien modelarlo.

Imitación 10M: Construyendo un Repertorio de Imitación Generalizado

Criterio de Dominio	El alumno reproduce acciones novedosas (con o sin objetos) sin entrenamiento previo.
Meta del Programa	Consolidar un amplio repertorio de imitación, preparando al alumno para un aprendizaje continuo en nuevas situaciones.
Estímulo Discriminativo (ED)	Un adulto modela una acción nueva, con o sin un objeto.
Conducta Objetivo	Reproducir la acción con precisión o al menos producir una aproximación.

Procedimiento de Enseñanza

- Presentar una acción nueva y observar la respuesta inmediata.
- Si no hay respuesta, proporcionar apoyos menos intrusivos (gestuales, movimientos exagerados).
- Si es necesario, ofrecer asistencia física parcial.
- Reforzar cualquier aproximación de la acción.

Acciones Novedosas Sugeridas

Coordinación Facial
Colocar un dedo en la nariz mientras se parpadea.

Coordinación Bilateral
Rotar dos objetos pequeños simultáneamente, uno en cada mano.

Desafío de Equilibrio
Equilibrar un bloque en la cabeza.

Juego Simbólico
Simular tocar la guitarra con el mango de una escoba.

Plan de Reforzamiento

Reforzamiento inmediato con elogios, celebración social y acceso a un elemento motivador.

☐ **Notas Generales:** Esta habilidad es esencial: cuanto más variado sea el entrenamiento, mayor será la capacidad del alumno para adquirir de forma independiente acciones novedosas sin enseñanza formal.