

Mando

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



Tabla de Contenido

- Mando 1M: Pedir señalando ítems de interés
- Mando 2M: Pedir ítems o actividades sin ayudas
- Mando 3M: Generalizar mandos a personas, contextos y reforzadores
- Mando 4M: Iniciar mandos espontáneos sin apoyo verbal
- Mando 5M: Expandir la variedad de mandos en diferentes contextos
- Mando 6M: Pedir ítems ausentes durante actividades funcionales
- Mando 7M: Pedir acciones a otros para completar tareas
- Mando 8M: Pedir usando dos o más palabras diferentes
- Mando 9M: Aumentar la frecuencia y variedad de mandos espontáneos
- Mando 10M: Iniciar mandos espontáneos para ítems no enseñados
- Mando 11M: Hacer preguntas para obtener información (Qué, Quién, Dónde, Cuál)
- Mando 12M: Pedir detener actividades o remover estímulos aversivos
- Mando 13M: Pedir usando adjetivos, preposiciones y adverbios
- Mando 14M: Dar instrucciones y direcciones verbales en actividades sociales
- Mando 15M: Pedir atención antes de iniciar la comunicación

Mando 1M: Pedir Señalando Artículos de Interés

Criterio de Dominio	El aprendiz debe adquirir la habilidad de usar el señalamiento como una forma inicial de solicitar artículos o actividades deseadas. Si el señalamiento aún no es funcional, la enseñanza de este gesto se convierte en un prerequisite esencial para la comunicación.
Meta del Programa	Establecer el señalamiento como una estrategia de comunicación básica, sirviendo como un puente para futuras solicitudes verbales y promoviendo una mayor independencia en las interacciones sociales.
Estímulo Discriminativo (ED)	Un artículo o actividad de interés está visible, pero fuera del alcance directo del aprendiz.
Comportamiento Objetivo	Señalar claramente el artículo o producir una aproximación (sonido/palabra) que indique la intención de obtenerlo.

Materiales y Procedimiento de Enseñanza

Materiales Necesarios <ul style="list-style-type: none">• Carrito de juguete con luces• Vaso transparente con jugo• Rompecabezas simple con piezas de colores• Libro infantil ilustrado• Muñeco de acción	Procedimiento de Enseñanza <ul style="list-style-type: none">• Presentar el artículo a la vista sin dar acceso inmediato• Esperar señales de interés del aprendiz• Modelar el gesto de señalamiento si es necesario y reforzar las respuestas correctas• Variar las situaciones (ej: artículo cerca/lejos, en una mesa, dentro de una caja transparente)
--	--

Etapas de Implementación

Moldeamiento Inicial <p>Guiar físicamente la extensión del dedo del niño</p>
Eliminación Gradual de Ayudas Físicas <p>Reducir gradualmente la guía mano-sobre-mano hacia la independencia</p>
Señalamiento para Artículos Elevados <p>Sostener el objeto y esperar una respuesta</p>
Elección Entre Artículos <p>Presentar artículos preferidos y neutros, luego dos artículos preferidos</p>
Señalamiento para Objetos Distantes <p>Artículos colocados en estantes, mesas o en diferentes lugares</p>

Mando 2M: Solicitar Ítems o Actividades Sin Ayudas

Criterio de Maestría	El aprendiz debe solicitar ítems o actividades deseadas de forma independiente, sin preguntas de adultos o ayuda directa.
Objetivo del Programa	Promover la autonomía comunicativa, asegurando que el niño pueda expresar sus necesidades espontáneamente en diversas situaciones.
Estímulo Discriminativo (ED)	El terapeuta presenta un objeto o actividad de interés, visible, pero no inmediatamente disponible.
Comportamiento Objetivo	Producir independientemente la palabra, señal o comunicación alternativa correspondiente para el ítem deseado.

Materiales Necesarios

- Coche de control remoto
- Vaso con jugo de color
- Libro de cuentos ilustrado
- Caja de plastilina
- Rompecabezas nuevo

Procedimiento de Enseñanza

- Organice los materiales de forma que sean visibles, pero inaccesibles.
- Espere unos segundos para que el aprendiz inicie una solicitud.
- Si no hay respuesta, proporcione una ayuda mínima, como "¿Dime qué quieres?".
- Si aún no hay respuesta, modele la palabra y refuerce los intentos.
- Siempre refuerce las solicitudes espontáneas con más intensidad que las que requirieron ayuda.



Etapas de Enseñanza



Mando 3M: Generalizando Peticiones en Diferentes Contextos

Criterio de Maestría	El aprendiz debe solicitar ítems o acciones de forma independiente en diferentes lugares, con varias personas y para variaciones del mismo reforzador.
Objetivo del Programa	Asegurar que la comunicación sea funcional en cualquier entorno y con cualquier interlocutor, evitando que las habilidades se restrinjan a un único contexto o persona.
Estímulo Discriminativo (ED)	Ítems de interés son presentados en diferentes configuraciones, de formas variadas o por personas diferentes.
Comportamiento Objetivo	Solicitar espontáneamente ítems o acciones deseadas, independientemente del entorno o del interlocutor.

Materiales e Implementación

Materiales Necesarios <ul style="list-style-type: none">• Coches de control remoto de diferentes tamaños/modelos• Vasos de varios colores• Libros de cuentos con diferentes temas• Diferentes tipos de juguetes de construcción• Juegos simples con reglas adaptadas	Procedimiento de Enseñanza <ul style="list-style-type: none">• Alternar entornos de entrenamiento (sala de terapia, patio de juegos, cocina, parque)• Rotar interlocutores (terapeuta, compañero, cuidador)• Presentar variaciones del mismo ítem o actividad• Reforzar peticiones apropiadas en cada nuevo contexto	Etapas de Enseñanza <ul style="list-style-type: none">• Solicitar variaciones de una única categoría de ítem• Solicitar en diferentes entornos• Solicitar a diferentes personas para asegurar la independencia
---	--	---

El reforzamiento debe ser inmediato, con un reforzamiento más potente (acceso más prolongado, elogios entusiastas) cuando las peticiones son espontáneas en un nuevo entorno o con un nuevo interlocutor.

Mando 4M: Iniciando Solicitudes Espontáneas Sin Apoyo Verbal

Criterio de Maestría	El aprendiz debe iniciar solicitudes de forma independiente, sin depender de apoyos adultos o de claves verbales.
Objetivo del Programa	Promover la independencia comunicativa, permitiendo que el niño exprese sus necesidades naturalmente en situaciones diarias.
Estímulo Discriminativo (ED)	Los ítems de interés se colocan a la vista, pero fuera del alcance.
Comportamiento Objetivo	Solicitar verbalmente, por medio de señales o comunicación alternativa, sin apoyos.

Materiales y Estrategias de Enseñanza

Materiales Necesarios

- Libro ilustrado con solapas
- Vaso transparente con jugo de color
- Cohechito con luces parpadeantes
- Caja de bloques de construcción
- Muñeca con ropa intercambiable

Procedimiento de Enseñanza

- Exhibir ítems visiblemente sin acceso inmediato
- Esperar hasta 5 segundos por una solicitud espontánea
- Si ninguna ocurre, proporcionar un apoyo mínimo, como un apoyo de palabra parcial
- Retirar gradualmente todos los apoyos hasta la independencia

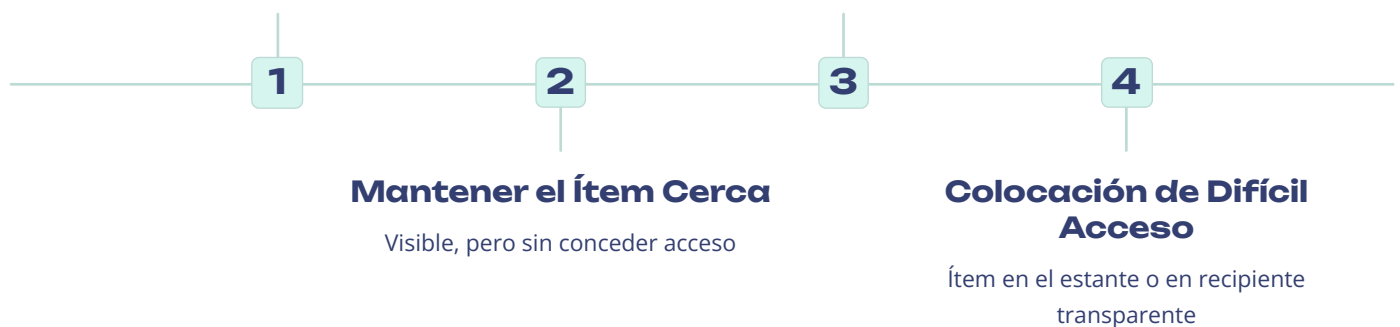
Etapas de Implementación

Presentar el Ítem de Forma Atractiva

Moverlo, mostrar su función para crear interés

Colocar el Ítem Más Lejos

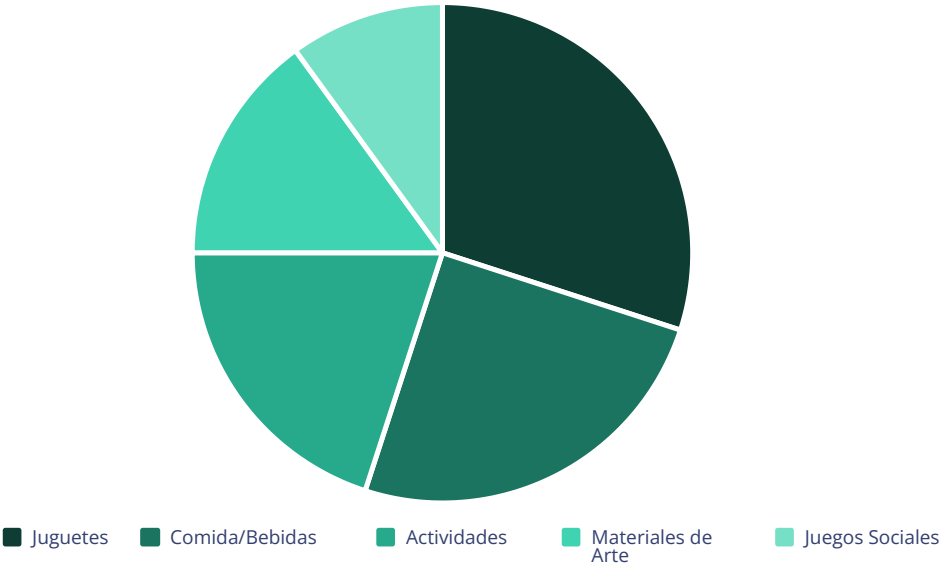
Aún visible, pero exigiendo más esfuerzo
para solicitar



- Las solicitudes espontáneas deben recibir un refuerzo más fuerte (mayor tiempo de acceso, elogio entusiasta) que las solicitudes con apoyos para fomentar la independencia.

Mando 5M: Ampliando la Variedad de Mandos en Diferentes Contextos

Criterio de Maestría	El aprendiz debe solicitar de forma independiente una variedad más amplia de ítems y actividades sin depender de apoyos verbales.
Objetivo del Programa	Expandir el repertorio comunicativo, asegurando que el niño tenga más herramientas para expresar necesidades e intereses.
Estímulo Discriminativo (SD)	El adulto presenta diferentes ítems o situaciones motivadoras sin acceso inmediato.
Conducta Objetivo	Producir mandos variados (palabras, signos, imágenes) de forma espontánea en diversas categorías de ítems y acciones.



El gráfico muestra una distribución recomendada de categorías de mandos para garantizar la variedad en el entrenamiento de los mandos. Los juguetes y la comida/bebidas suelen ser la base, mientras que la expansión gradual incluye actividades, materiales e interacciones sociales.

Materiales y Enfoque de Enseñanza

1

Materiales Necesarios

- Rompecabezas colorido
- Botella de agua con popote/sorbete
- Libro interactivo con texturas
- Trompo con cuerda
- Juguete que hace ruido

2

Procedimiento de Enseñanza

- Presentar una variedad de ítems visiblemente, sin acceso inmediato
- Esperar hasta 5 segundos para un mando espontáneo
- Si no se produce ningún mando, proporcionar un modelo o apoyo mínimo y, luego, retirar el apoyo gradualmente
- Introducir gradualmente nuevos ítems para fomentar la diversidad en los mandos

3



Fases de Enseñanza

- Solicitar objetos de interés inmediato
- Solicitar acciones relacionadas con actividades (ej: "abrir botella")
- Expandir el repertorio para incluir juguetes, alimentos, materiales de arte, actividades sociales
- Generalizar en diferentes entornos y con diferentes compañeros


Mando 6M: Solicitando Artículos Ausentes Durante Actividades Funcionales

Criterio de Maestría	El aprendiz debe identificar cuando un objeto necesario no está disponible y solicitarlo para completar la actividad.
Objetivo del Programa	Promover la independencia en la comunicación funcional, enseñando al aprendiz a notar la ausencia de materiales y a solicitar lo necesario para finalizar las tareas.
Estímulo Discriminativo (ED)	El adulto prepara intencionalmente el ambiente, retirando un elemento esencial de una actividad.
Comportamiento Objetivo	Solicitar el elemento ausente verbalmente, mediante signos o con otro sistema de comunicación.

Materiales e Implementación

<div></div> <div>Materiales Necesarios<ul style="list-style-type: none">• Papel sin un lápiz para dibujar• Vaso sin popote ni tapa• Carro de juguete al que le falta una rueda• Estuche sin un borrador• Juguete electrónico sin pilas insertadas</div>	<div></div> <div>Procedimiento de Enseñanza<ul style="list-style-type: none">• Iniciar una actividad donde falta un elemento clave• Esperar unos segundos para que el aprendiz lo solicite• Si no ocurre ninguna solicitud, proporcionar un estímulo mínimo, como "¿Qué falta?"• Si aún no hay respuesta, dar el modelo verbal completo y fomentar la repetición• Desvanecer los estímulos gradualmente hasta que ocurran las solicitudes independientes</div>
--	---

Etapas de Enseñanza y Estrategias de Estímulo

Etapas de Enseñanza <ul style="list-style-type: none">• Crear escenarios de ausencia claros (ej: dar un libro sin un marcapáginas)• Fomentar solicitudes espontáneas• Usar estímulos visuales o verbales solo si es necesario• Desvanecer los apoyos sistemáticamente• Variar los contextos (casa, escuela, clínica) para promover la generalización	Estrategias de Estímulo <ul style="list-style-type: none">• Pista verbal mínima: "¿Falta algo?"• Visual: señalar el espacio vacío (ej: vaso sin popote)• Ecoica: modelar el nombre del elemento ausente para repetición <div><div></div><div>Evite crear ausencias que generen frustración intensa. Comience con elementos menos esenciales y luego progrese a los más importantes a medida que el aprendiz comprende el proceso.</div></div>
---	---

Mando 7M: Solicitar Acciones de Otros para Completar Actividades

Criterio de Maestría	El aprendiz debe aprender a solicitar la acción de otra persona necesaria para completar una actividad deseada.
Objetivo del Programa	Enseñar al niño a buscar ayuda de otras personas, promoviendo la comunicación funcional y la participación social.
Estímulo Discriminativo (ED)	El ambiente se estructura de manera que el aprendiz dependa de la acción de un adulto o compañero para alcanzar el objetivo.
Comportamiento Objetivo	Producir solicitudes como "abrir", "jalar", "encender", "sostener", etc., mediante el habla o comunicación alternativa.

Materiales Necesarios

- Estuche cerrado con cremallera ajustada
- Ventana atascada que necesita ser abierta
- Mochila pesada que necesita ser levantada
- Caja grande que necesita ser empujada
- Botella de agua con tapa de rosca apretada

Procedimiento de Enseñanza

- Proveer situaciones donde la ayuda externa es necesaria
- Esperar unos segundos para que el aprendiz solicite la acción
- Si no hay solicitud, usar un prompt mínimo: "¿Qué necesitas que haga?"
- Si aún no hay respuesta, modelar la palabra o el gesto
- Desvanecer los prompts gradualmente hasta que ocurran las solicitudes independientes



Etapas de Enseñanza



Solicitudes de Acción Simples

Comenzar con "abrir mochila" o solicitudes básicas similares



Acciones Variadas

Expandir a jalar, levantar, sostener, empujar, etc.



Contextos Diferentes

Practicar en el aula, clínica, parque infantil



Personas Diferentes

Generalizar con maestro, compañero, cuidador

❗ Esta habilidad fortalece la comprensión de que la comunicación no es solo para solicitar objetos, sino también para involucrar a otras personas en acciones cooperativas.

Mando 8M: Solicitando con Dos o Más Palabras

Criterio de Maestría	El aprendiz debe solicitar elementos o acciones utilizando frases de dos o más palabras, trascendiendo las expresiones de una sola palabra.
Objetivo del Programa	Aumentar la complejidad del lenguaje, apoyando el desarrollo de frases más funcionales y elaboradas.
Estímulo Discriminativo (ED)	El adulto presenta un elemento o situación motivadora, esperando que el aprendiz produzca una solicitud más completa.
Comportamiento Objetivo	Producir solicitudes con combinaciones de palabras, como "vaso azul," "abrir ventana," "quiero libro grande."

Materiales y Enfoque de Enseñanza

Materiales Necesarios <ul style="list-style-type: none">Vasos de diferentes coloresLibro grande y libro pequeñoCoche de juguete que necesita ser encendidoCaja con tapa para abrirJuguete que enciende luces	Procedimiento de Enseñanza <ul style="list-style-type: none">Si el aprendiz usa una sola palabra (ej: "vaso"), modele la forma expandida ("vaso azul")Refuerce las solicitudes con dos o más palabras de forma más intensaCree situaciones donde las solicitudes con múltiples palabras sean necesarias para diferenciar elementosDisminuya gradualmente las ayudas hasta que las solicitudes ocurran de forma independiente
---	--

Tipos de Combinación de Palabras



Etapas de Enseñanza

Combinaciones Simples de Dos Palabras	Combinaciones Variadas
Enseñe frases básicas de atributo + sustantivo (ej: "vaso rojo")	Motive frases diversas con objetos, colores y acciones
1	2
3	4
Solicitudes Funcionales de Atributo Introduzca frases de acción + objeto (ej: "abrir caja")	Generalización Practique en diferentes entornos y con diversos compañeros de comunicación

Mando 9M: Aumento de la Frecuencia y Variedad de Mandos Espontáneos

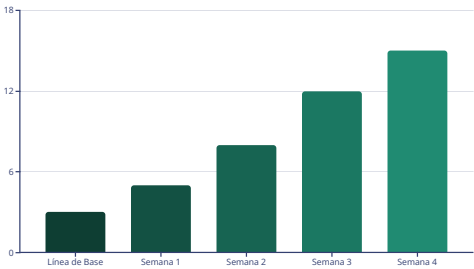
Criterio de Maestría	El aprendiz debe producir una variedad de mandos espontáneos durante las interacciones, sin depender de ayudas o instrucciones directas.
Objetivo del Programa	Estimular la frecuencia y la diversidad de las solicitudes (mandos), promoviendo la independencia comunicativa y un repertorio funcional más amplio.
Estímulo Discriminativo (ED)	El entorno se organiza con múltiples ítems y actividades motivadoras, visibles, pero no inmediatamente accesibles.
Comportamiento Objetivo	Producir mandos variados y espontáneos, abarcando categorías de objetos, acciones y actividades.

Materiales Necesarios

- Plastilina de colores
- Libro ilustrado con efectos de sonido
- Juguete luminoso
- Alfombra de juegos interactiva
- Pequeño trampolín

Procedimiento de Enseñanza

- Organice el entorno con múltiples oportunidades para mandos
- Mantenga los ítems visibles, pero fuera del alcance
- Registre el número y la variedad de los mandos espontáneos
- Si los mandos son infrecuentes, aumente la motivación o añada reforzadores



Progreso esperado en la variedad de mandos espontáneos a lo largo de un período de entrenamiento de 4 semanas

Etapas y Estrategias de Enseñanza

Etapas de Enseñanza <ul style="list-style-type: none">• Ofrezca ítems variados para incentivar mandos diversos• Cree situaciones donde los mandos sean necesarios para completar actividades• Monitoree la repetición excesiva e introduzca nuevos materiales• Generalice en contextos naturales (hogar, escuela, clínica)	Estrategias de Ayudas <ul style="list-style-type: none">• Ambiental: mantenga los ítems visibles, pero no accesibles• Visual: exhiba los ítems de forma atractiva• Retraso planificado: espere antes de proporcionar apoyo
--	---

Mando 10M: Solicitudes Espontáneas de Ítems No Enseñados

Criterio de Maestría	El aprendiz debe producir solicitudes espontáneas de objetos, acciones o situaciones que no han sido directamente enseñadas.
Objetivo del Programa	Fomentar la expansión del lenguaje natural, demostrando que el niño puede usar la comunicación de manera independiente con estímulos nuevos.
Estímulo Discriminativo (ED)	El adulto introduce nuevos ítems o situaciones durante las rutinas sin instrucción previa.
Comportamiento Objetivo	Solicitar espontáneamente acceso a ítems o experiencias no familiares.

Materiales y Enfoque de Enseñanza

Materiales Necesarios

- Caja sorpresa con objetos diferentes
- Juego de cartas recién introducido
- Botella de LED de colores
- Libro de figuras nuevo con imágenes vívidas
- Juguete con música única

Procedimiento de Enseñanza


- Presentar regularmente materiales nuevos
- Esperar unos segundos por solicitudes espontáneas
- Reforzar cualquier intento nuevo, incluso si la vocalización es poco clara
- Registrar nuevas solicitudes para seguimiento del progreso

Pasos de Enseñanza

- Introducir objetos nuevos de forma natural dentro de las rutinas
- Reforzar inmediatamente cualquier solicitud nueva
- Añadir gradualmente nuevos contextos (diferentes entornos, nuevas personas)
- Asegurarse de que las solicitudes nuevas ocurran consistentemente en las sesiones

Registro de Solicitudes Nuevas

Fecha	Ítem Nuevo	Forma de la Solicitud	Contexto
Semana 1	Trompo de LED	"Trompo" (aproximación)	Juego libre
Semana 1	Máquina de burbujas	"Burbujas"	Tiempo al aire libre
Semana 2	Libro nuevo	"Leer libro"	Rincón de lectura
Semana 2	Bloques magnéticos	"Bloques"	Período de actividades
Semana 3	Instrumento musical	"Música" + señalar	Actividad musical

 Esta habilidad refleja el avance en la comunicación autónoma. Continúe estimulando la curiosidad añadiendo materiales nuevos que promuevan solicitudes espontáneas sin enseñanza estructurada.

Mando 11M: Solicitud de Información

Criterio de Maestría	El aprendiz debe ser capaz de hacer preguntas espontáneamente para obtener información relevante en diferentes contextos.
Objetivo del Programa	Enseñar al niño a usar el lenguaje para buscar conocimiento, comprender situaciones y participar en interacciones sociales más ricas.
Estímulo Discriminativo (ED)	El adulto crea situaciones donde la información falta o ha sido alterada, generando la necesidad de preguntar.
Comportamiento Objetivo	Producir preguntas funcionales como "¿Qué es esto?", "¿Quién lo tiene?", "¿A dónde fue?", "¿Cuál quieres?".

Tipos de Preguntas y Escenarios de Enseñanza

<div>1</div> <div>¿Qué es esto?</div> <div>Mostrar un artículo inusual (ej: lupa)</div> <div>Presentar un objeto nuevo sin explicación</div> <div>Introducir una herramienta con un propósito incierto</div>	<div>2</div> <div>¿A dónde fue?</div> <div>Esconder un juguete en un cajón o caja</div> <div>Mover un artículo familiar a un lugar inesperado</div> <div>Quitar un objeto cuando el aprendiz no está mirando</div>
<div>3</div> <div>¿Quién lo tiene?</div> <div>Entregar un artículo a otra persona sin informar al aprendiz</div> <div>Hacer que un compañero sostenga un material necesario</div> <div>Referenciar a alguien que posee la información que el aprendiz necesita</div>	<div>4</div> <div>¿Cuál de ellos?</div> <div>Presentar dos artículos similares (ej: libros con cubiertas parecidas)</div> <div>Ofrecer una opción sin indicar preferencia</div> <div>Crear una situación que exija una aclaración entre opciones</div>

Materiales y Procedimiento de Enseñanza

Materiales Necesarios

- Fotos de personas desconocidas
- Objetos escondidos en cajas o bolsas
- Artículos colocados en lugares inusuales
- Dos opciones similares que exigen una elección
- Cambios inesperados en el ambiente

Procedimiento de Enseñanza

- Crear escenarios que despierten la curiosidad del aprendiz
- Esperar hasta 5 segundos por una pregunta espontánea
- Si no ocurre ninguna, modelar la pregunta apropiada y fomentar la repetición
- Remover gradualmente los apoyos hasta el uso independiente

i Este entrenamiento amplía la función comunicativa, mostrando que el lenguaje también sirve para comprender el ambiente, no solo para solicitar objetos.

Mando 12M: Solicitando Detener Actividades o Eliminar Estímulos Aversivos

Criterio de Maestría	El aprendiz debe ser capaz de solicitar adecuadamente que una actividad indeseada o un estímulo incómodo sea interrumpido en varios contextos.
Objetivo del Programa	Proporcionar una alternativa de comunicación funcional para evitar conductas problemáticas en situaciones aversivas, apoyando la autorregulación y la interacción social adecuada.
Estímulo Discriminativo (ED)	El adulto presenta una actividad o estímulo ligeramente aversivo, pero seguro.
Conducta Objetivo	Producir frases de rechazo funcionales como "No", "No, gracias" o "Por favor, detente".

Materiales Necesarios

- Juguete ligeramente desagradable
- Alimento no preferido
- Sonido a volumen ligeramente alto
- Luz dirigida al rostro
- Actividad motora no preferida en el momento

Procedimiento de Enseñanza

- Cree escenarios de incomodidad leve y planificada
- Espere unos segundos para que el aprendiz solicite la interrupción
- Si no ocurre, modele la frase ("Por favor, detente")
- Disminuya las ayudas sistemáticamente hasta la producción espontánea



Etapas de Enseñanza

Rechazos Cortos

Comience con frases básicas como "No" y "Para"




Frases de Rechazo Cortes

Expanda a "No, gracias" y "Por favor, detente"

Generalización de Contexto

Practique durante comidas, tareas e interacciones sociales

Opciones de Comunicación de Rechazo

 Rechazo Verbal Enseñar frases como "No", "Para", "Se acabó", "No quiero más" y "No quiero"	 Apoyo Visual Utilizar tarjetas o símbolos que indiquen "detener", "pausa" o "terminado" para aprendices con habilidades verbales limitadas	 Comunicación Gestual Enseñar gestos apropiados como mover la cabeza negativamente, señal de alto con la mano o empujar suavemente
--	--	---

⊗ Comience con escenarios de baja intensidad para evitar la escalada. El objetivo es construir una manera aceptable de decir "no" sin recurrir a conductas problemáticas.

Mando 13M: Solicitando con Adjetivos, Preposiciones y Adverbios

Criterio de Maestría	El aprendiz debe ser capaz de expandir las solicitudes añadiendo descripciones más específicas, como atributos, ubicación o manera.
Objetivo del Programa	Aumentar la precisión en el lenguaje, permitiendo una comunicación más clara y funcional.
Estímulo Discriminativo (ED)	El adulto presenta dos o más ítems similares que difieren en color, tamaño, textura, ubicación o condición.
Comportamiento Objetivo	Producir solicitudes con detalles adicionales, como "vaso pesado," "libro encima," "caminar más lento."

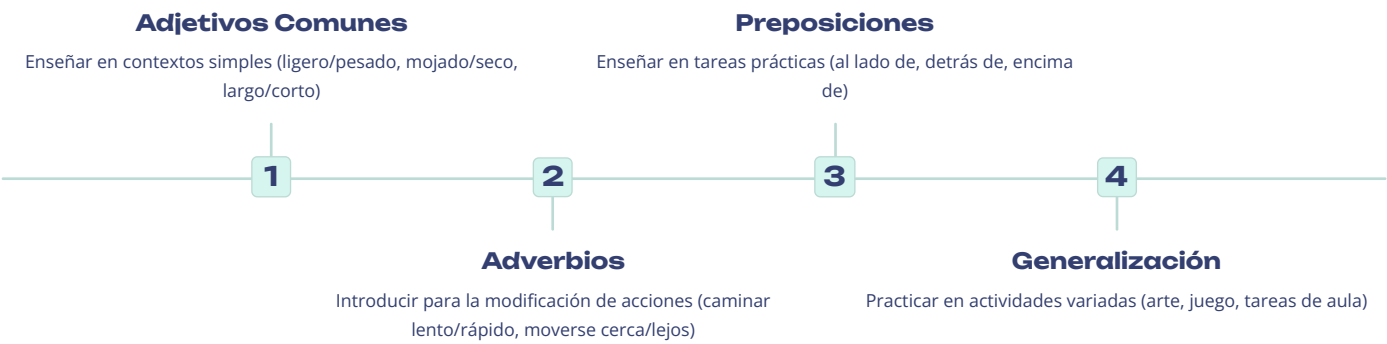
Modificadores del Lenguaje en el Entrenamiento de Mando



Materiales y Enfoque de Enseñanza

Materiales Necesarios <ul style="list-style-type: none">Vasos de diferentes tamañosPedazos de tela áspera y lisaJuguetes mojados y secosObjetos cercanos y distantesBloques colocados al lado o detrás de otro objeto	Procedimiento de Enseñanza <ul style="list-style-type: none">Cree escenarios donde las descripciones adicionales sean necesariasSi el aprendiz dice solo "vaso", modele una forma expandida ("vaso pequeño")Refuerce las solicitudes detalladas con más intensidadVaríe gradualmente atributos y contextos para expandir el repertorio
--	--

Etapas de Enseñanza



Mando 14M: Dando Direcciones e Instrucciones Verbales en Actividades Sociales

Criterio de Maestría	El aprendiz debe ser capaz de proporcionar instrucciones verbales claras para guiar a otra persona en una tarea o actividad.
Objetivo del Programa	Enseñar al niño a asumir un papel activo en interacciones cooperativas, desarrollando claridad y confianza en la comunicación.
Estímulo Discriminativo (ED)	El adulto crea una situación donde el aprendiz debe explicar cómo realizar un paso o tarea.
Comportamiento Objetivo	Producir solicitudes con detalles adicionales, como "vaso pesado," "libro encima," "caminar más lento."

Materiales y Enfoque de Enseñanza

Materiales Necesarios

- Papiroflexia guiada por voz (ej: hacer un avión de papel)
- Juguete de construcción con piezas variadas
- Sándwich de juguete para armar en secuencia
- Juego de mesa que requiere instrucciones de movimiento
- Actividad de pintura con pasos específicos

Procedimiento de Enseñanza

- Alternar roles para que el adulto siga las instrucciones del aprendiz
- Comenzar con instrucciones cortas modeladas
- Disminuir gradualmente los apoyos hasta que la dirección sea independiente
- Reforzar cada instrucción clara y funcional

Tipos y Ejemplos de Instrucciones

Direcciones Simples <ul style="list-style-type: none">• "Pon el bloque aquí"• "Dibuja un círculo"• "Abre la caja"	Instrucciones Secuenciales <ul style="list-style-type: none">• "Primero dobla el papel, luego voltéalo"• "Pon el bloque rojo, luego el bloque azul"• "Abre la tapa, luego vierte el agua"
Direcciones de Juego <ul style="list-style-type: none">• "Tira los dados, mueve tres casillas"• "Toma una carta, sigue las instrucciones"• "Tu turno, gira la ruleta"	Instrucciones para Actividades Sociales <ul style="list-style-type: none">• "Vamos a jugar a las escondidas, tú corres"• "Tómense de las manos, hagan un círculo"• "Pásame la pelota"


Etapas de Enseñanza

Instrucciones Simples con Apoyo <p>Enseñar frases básicas emparejadas con gestos o tarjetas visuales</p>	Actividades de Múltiples Pasos <p>Expandir para dar instrucciones para armar secuencias</p>
Tipos Variados de Instrucción <p>Incentivar diferentes tipos de direcciones en varias tareas</p>	Aplicaciones en la Vida Real <p>Generalizar para juegos en grupo, tareas escolares y contextos sociales</p>

Mando 15M: Solicitando Atención Antes de Comunicarse


Criterio de Maestría	El aprendiz debe aprender a captar la atención del oyente antes de iniciar una petición, una historia o un comentario.
Objetivo del Programa	Asegurar que la comunicación sea efectiva enseñando al niño a garantizar la atención del oyente primero.
Estímulo Discriminativo (ED)	El adulto simula estar distraído mientras el aprendiz desea comunicarse.
Comportamiento Objetivo	Producir frases para captar la atención como "¿Puedes escuchar un momento?", "Mírame, por favor," o "Tengo algo que contarte."

Materiales y Enfoque de Enseñanza



Materiales Necesarios


- Historias cortas para recontar
- Videos cortos con escenas envolventes
- Tarjetas de frases para captar la atención
- Situaciones sociales simuladas (ej: mostrando un dibujo)



Procedimiento de Enseñanza


- Explicar al aprendiz por qué la atención es importante antes de hablar
- Ofrecer actividades en las que el aprendiz debe relatar algo, mientras el adulto simula estar distraído
- Si no surge ninguna frase para captar la atención, modelar una ("Di: Mírame")
- Reducir las indicaciones gradualmente hasta que surja el comportamiento espontáneo

Frases para Captar la Atención




Frases Básicas

"Con permiso," "Mira, por favor," "Hola"



Solicitudes de Escucha

"¿Puedes escucharme?" "Necesito decirte algo," "Escucha un momento"



Uso del Nombre

"¿Señora Smith?" "Mamá, mira," "Juan, ¿puedo mostrarte?"

Etapas de Enseñanza



Esta habilidad ayuda al aprendiz a involucrarse más eficazmente en interacciones sociales, asegurando que la comunicación sea notada y valorada.

Implementando el Entrenamiento de Mandos: Consideraciones Clave

Área	Consideraciones
Motivación	Asegure que los elementos utilizados sean verdaderamente motivadores, realizando evaluaciones regulares de preferencia. La motivación es la base para un entrenamiento de mandos exitoso.
Desvanecimiento de Claves	Reduzca sistemáticamente las claves para evitar la dependencia. Pase de claves físicas a gestuales, luego a verbales y, finalmente, a señales naturales.
Reforzamiento	Proporcione reforzamiento inmediato y natural. El propio elemento solicitado debe ser el reforzador primario.
Recopilación de Datos	Monitoree la frecuencia, independencia y variedad de los mandos para seguir el progreso y ajustar las estrategias de enseñanza.

Creando Oportunidades para el Entrenamiento de Mandos

Oportunidades Artificiales

Organice deliberadamente el entorno para crear oportunidades de comunicación:

- Coloque los elementos preferidos a la vista, pero fuera del alcance
- Dé materiales incompletos para actividades
- Cree situaciones que requieran asistencia

Oportunidades Naturales

Aproveche las situaciones que surgen naturalmente:

- Peticiones de comida o utensilios a la hora de las comidas
- Peticiones de turno o equipo en el parque
- Peticiones de materiales o ayuda en el aula

Cadenas Interrumpidas

Haga pausas durante rutinas familiares para crear oportunidades de solicitud:

- Deténgase durante una canción o juego familiar
- Haga una pausa antes de completar una actividad preferida
- Guarde la pieza final de un rompecabezas

☐ El entrenamiento de mandos más eficaz ocurre a lo largo del día en contextos naturales, no solo durante sesiones de enseñanza estructuradas.

Entrenamiento de Mandos a Través de Modalidades de Comunicación

Sistema de Comunicación	Consideraciones de Implementación
Habla Vocal	Moldear aproximaciones hacia una articulación clara. Aceptar y reforzar intentos mientras se aumentan gradualmente las expectativas de claridad.
Lenguaje de Señas	Emparejar señas con palabras habladas. Usar guía mano sobre mano inicialmente, luego reducir gradualmente los apoyos físicos. Garantizar consistencia entre los compañeros de comunicación.
Intercambio de Imágenes	Comenzar con el intercambio físico de imágenes por ítems deseados. Aumentar gradualmente la distancia, introducir la discriminación entre imágenes y expandir a tiras de frases.
Dispositivos Generadores de Voz	Comenzar con ítems de alto interés en el dispositivo. Enseñar la navegación entre páginas y categorías. Garantizar que el dispositivo esté siempre disponible y que el vocabulario sea relevante.

Selección del Sistema de Comunicación Apropriado



Consistencia entre Compañeros de Comunicación



Entrenamiento del Equipo

Garantizar que todos los compañeros de comunicación (maestros, terapeutas, familiares) comprendan y utilicen las mismas estrategias de apoyo y refuerzo.



Perfiles de Comunicación

Crear un documento que detalle el repertorio actual de mandos del aprendiz, las necesidades de apoyo y las estrategias de refuerzo para compartir con todos los compañeros.



Modelado por Video

Grabar sesiones exitosas de entrenamiento de mandos para usar como herramientas de capacitación para nuevos compañeros de comunicación y para mantener la consistencia.

Solución de Problemas Comunes en el Entrenamiento de Mandos

Desafío	Posibles Soluciones
Motivación Limitada	Realice evaluaciones de preferencia profundas. Rotee ítems para evitar la saciedad. Empareje ítems nuevos con reforzadores establecidos. Cree operaciones motivadoras limitando el acceso fuera de la enseñanza.
Dependencia de Pistas	Utilice un esquema sistemático de desvanecimiento de pistas (fading). Implemente un retraso de tiempo antes de dar la pista. Refuerce las peticiones independientes con más fuerza que las solicitadas.
Falta de Generalización	Entrene en múltiples entornos, con varias personas, y con diferentes ejemplos del mismo ítem. Utilice oportunidades que ocurran naturalmente a lo largo del día.
Comportamientos Desafiantes	Enseñe mandos apropiados como sustitutos de comportamientos problemáticos. Refuerce los intentos de comunicación inmediatamente. Asegúrese de que el entorno esté preparado para el éxito.

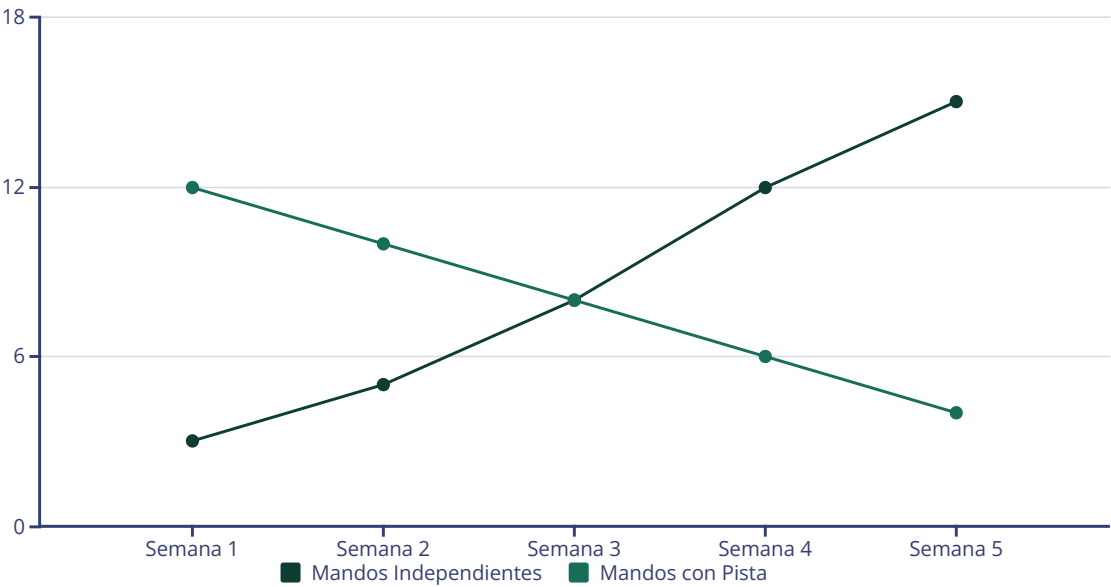
Abordando Desafíos Específicos en el Entrenamiento de Mandos

<p>Dependencia Ecoica</p> <p>Desafío: El aprendiz solo pide después de escuchar la palabra modelada.</p> <p>Solución: Implemente un retraso de tiempo antes de proporcionar el modelo. Aumente gradualmente el retraso. Use arreglos ambientales que sugieran fuertemente el ítem sin nombrarlo.</p>	<p>Espontaneidad Limitada</p> <p>Desafío: El aprendiz solo pide cuando se le pregunta directamente "¿Qué quieres?"</p> <p>Solución: Desvanezca el ED verbal usando preguntas menos directas y, luego, pistas no verbales. Cree situaciones altamente motivadoras donde la necesidad de pedir sea clara.</p>	<p>Intereses Restringidos</p> <p>Desafío: El aprendiz solo pide un conjunto muy limitado de ítems.</p> <p>Solución: Empareje ítems nuevos con reforzadores establecidos. Limite el acceso a ítems preferidos para crear motivación por alternativas. Introduzca variaciones de ítems preferidos.</p>
---	--	---

⚠ Cuando los desafíos persisten a pesar de la intervención, considere reevaluar las habilidades actuales y la motivación del aprendiz, y ajuste su enfoque de enseñanza de acuerdo.

Recopilación de Datos y Monitoreo del Progreso en el Entrenamiento de Mandos

Tipo de Dato	Método de Recopilación	Propósito
Frecuencia	Contar el número total de mandos por sesión o período de tiempo	Seguimiento de la tasa general de comunicación
Independencia	Registrar el nivel de pista necesario para cada mando	Monitorear el progreso hacia mandos independientes
Variedad	Listar los diferentes mandos utilizados en cada sesión	Asegurar un repertorio de comunicación diverso
Espontaneidad	Observar si el mando fue iniciado por el aprendiz o solicitado por pregunta del adulto	Seguimiento del desarrollo de la comunicación auto-iniciada



Este gráfico muestra la progresión esperada de mandos con pista a mandos independientes durante un período de entrenamiento de 5 semanas. A medida que el entrenamiento avanza, los mandos independientes deben aumentar mientras que los mandos con pista disminuyen.

Herramientas de Recopilación de Datos



Hojas de Datos Estructuradas

Formularios de registro formales con columnas para fecha, ambiente, tipo de mando, nivel de pista y efectividad del reforzador. Ideales para análisis detallado e informes de progreso.



Contadores Manuales

Contadores mecánicos o basados en aplicaciones simples para registrar la frecuencia de mandos a lo largo del día. Ideales para medir la tasa general de comunicación en entornos naturales.



Aplicaciones Digitales

Aplicaciones especializadas que permiten el registro rápido de intentos de comunicación y generan automáticamente gráficos de progreso. Útiles para compartir datos entre los miembros del equipo.

Entrenamiento de Mandos en Entornos Naturales

Entorno	Oportunidades de Mando	Estrategias de Implementación
Hogar	Horas de comida, hora del baño, juegos, rutinas de sueño	Organice artículos preferidos de forma visible pero inalcanzable. Cree situaciones donde la ayuda sea necesaria. Haga pausas durante las rutinas familiares.
Escuela	Círculo de conversación, centros de actividad, recreo, transiciones	Distribuya materiales incompletos. Cree tareas en el aula que requieran interacción. Estructure actividades con compañeros para fomentar la solicitud.
Comunidad	Tiendas, restaurantes, parques, bibliotecas	Pre-enseñe vocabulario relevante. Cree oportunidades estructuradas (ej: pedir comida). Use apoyos visuales según sea necesario.

Estrategias de Enseñanza en Entorno Natural

Organización del Entorno

Organice estratégicamente el entorno para crear oportunidades de comunicación:

- Coloque artículos preferidos en lugares visibles, pero inaccesibles
- Proporcione algunos, pero no todos los materiales necesarios para una actividad
- Cree situaciones en las que se necesite asistencia

Espera Expectante

Use claves no verbales para crear oportunidades para solicitudes espontáneas:

- Establezca contacto visual y espere de forma expectante
- Haga pausas durante rutinas o canciones familiares
- Sostenga un artículo sin entregarlo inmediatamente

Sabotaje

Cree pequeños problemas que requieran comunicación para resolver:

- Entregue un recipiente difícil de abrir
- Proporcione la herramienta incorrecta para una tarea
- Olvide intencionalmente un artículo necesario

✔ La enseñanza en el entorno natural conduce a una mejor generalización y mantenimiento de las habilidades de mando en comparación con la enseñanza únicamente en entornos estructurados.

Entrenamiento Parental para la Implementación de Mandos

Componente de Entrenamiento	Estrategias de Implementación
Comprendiendo la Función del Mando	Explique el propósito y la importancia del entrenamiento de mando. Aclare cómo los mandos difieren de otros tipos de comunicación. Demuestre cómo el manding eficaz reduce la frustración.
Creando Oportunidades	Enseñe a los padres a identificar y crear situaciones naturales de petición. Demuestre técnicas de arreglo ambiental. Practique la interrupción de cadenas y la espera expectante.
Promoviendo Eficazmente	Modele niveles de prompt apropiados. Enseñe el desvanecimiento sistemático de los prompts. Practique la espera antes de promover para permitir intentos espontáneos.
Reforzando Consistentemente	Explique la importancia del refuerzo inmediato. Demuestre cómo reforzar aproximaciones mientras modela hacia el objetivo. Practique el refuerzo diferencial.

Proceso de Entrenamiento Parental



Materiales de Apoyo para Padres



Guías Escritas

Materiales simples y sin jerga, explicando conceptos y estrategias clave. Incluya ejemplos visuales e instrucciones paso a paso para crear oportunidades.



Modelos en Video

Pequeñas demostraciones en video de técnicas eficaces de enseñanza de mando. Incluya ejemplos de creación de oportunidades, prompting y refuerzo en contextos naturales.



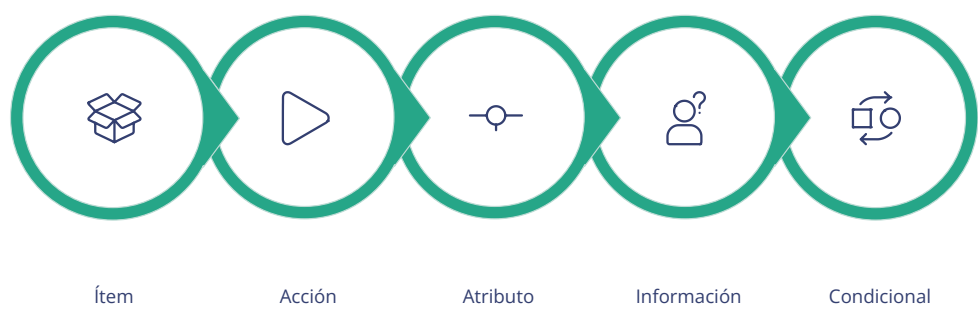
Herramientas de Recopilación de Datos

Hojas de registro simplificadas para que los padres monitoreen el progreso en casa. Concéntrase en métricas clave como la frecuencia de peticiones espontáneas y nuevas palabras/frases utilizadas.

Entrenamiento de Mandos para Aprendices de Lenguaje Avanzado

Tipo de Mando Avanzado	Estrategias de Enseñanza	Escenarios de Ejemplo
Mandos de Información	Cree brechas de conocimiento. Modele formas de preguntar. Refuerce con información relevante.	
Mandos de Acciones	Cree situaciones que requieran la ayuda de otros. Enseñe verbos de acción específicos. Expanda de palabras únicas a frases.	
Mandos Condicionales	Enseñe relaciones "sí/entonces". Modele lenguaje de negociación. Cree situaciones de elección.	

Funciones de Mandos Complejos



Enseñanza de Mandos de Información Avanzados

<p>1</p> <p>Preguntas "Qué"</p> <p>Escenario: Presentar objetos nuevos o inusuales</p> <p>Enseñanza: Modelar "¿Qué es esto?" cuando la curiosidad es evidente</p> <p>Refuerzo: Proporcionar el nombre y la información sobre el objeto</p>	<p>2</p> <p>Preguntas "Dónde"</p> <p>Escenario: Esconder objetos familiares o cambiar su ubicación típica</p> <p>Enseñanza: Modelar "¿Dónde está mi ___?" cuando el comportamiento de búsqueda ocurre</p> <p>Refuerzo: Proporcionar información de ubicación y ayudar a encontrar el artículo</p>
<p>3</p> <p>Preguntas "Quién"</p> <p>Escenario: Hacer que alguien inesperado posea un artículo deseado</p> <p>Enseñanza: Modelar "¿Quién tiene mi ___?" cuando el aprendiz se da cuenta de que falta</p> <p>Refuerzo: Identificar a la persona y facilitar la obtención del artículo</p>	<p>4</p> <p>Preguntas "Por qué"</p> <p>Escenario: Crear cambios inesperados o situaciones nuevas</p> <p>Enseñanza: Modelar "¿Por qué hiciste eso?" o "¿Por qué está pasando esto?"</p> <p>Refuerzo: Proporcionar explicaciones que satisfagan la curiosidad</p>

Integración del Entrenamiento de Mandos con Otros Operantes Verbales

Operante Verbal	Relación con Mandos	Estrategias de Integración
Tacto (Denominación)	Los mandos (peticiones) solicitan; los tactos nombran. La misma palabra puede funcionar como ambos dependiendo de la motivación.	Enseñar mandos primero, luego transferir a tactos. Practicar el cambio entre funciones basándose en el contexto.
Ecoico (Repetición)	Los ecoicos pueden usarse para iniciar mandos, pero deben eliminarse gradualmente para promover la espontaneidad.	Usar procedimientos de transferencia de ecoico a mando. Aumentar gradualmente el retraso entre el modelo y la respuesta esperada.
Intraverbal (Respuestas)	Los intraverbales responden al comportamiento verbal de otros, mientras que los mandos se inician en función de la motivación.	Enseñar la respuesta a preguntas después de establecer un repertorio de mando sólido. Crear situaciones donde ambas habilidades sean necesarias.

Procedimientos de Transferencia entre Operantes Verbales



Ejemplo de Secuencia de Enseñanza Integrada



Integración en Entorno Natural

Ejemplo de Comida
Mando: Niño pide "más jugo"
Tacto: Adulto pregunta "¿Qué estás bebiendo?"
Receptivo: Adulto dice "Muéstrame tu vaso"
Intraverbal: Adulto pregunta "¿Qué te gusta beber?"

Ejemplo de Juego
Mando: Niño pide "empujar columpio"
Tacto: Adulto pregunta "¿En qué estás jugando?"
Receptivo: Adulto dice "Señala el columpio"
Intraverbal: Adulto pregunta "¿A qué jugamos en el parque?"

Ejemplo de Arte
Mando: Niño pide "crayón azul"
Tacto: Adulto pregunta "¿Qué color es este?"
Receptivo: Adulto dice "Dame el azul"
Intraverbal: Adulto pregunta "¿De qué color es el cielo?"

ⓘ Aunque es importante trabajar múltiples operantes verbales, mantener un fuerte enfoque en el entrenamiento de mandos asegura que la comunicación siga siendo funcional y motivada.

Entrenamiento de Mandos para Estudiantes con Necesidades Complejas de Comunicación

Desafío	Adaptaciones	Consideraciones
Limitaciones Motoras	Use la mirada, movimientos de cabeza o interruptores. Adapte las señales para que coincidan con las habilidades físicas. Considere soluciones tecnológicas con interfaces accesibles.	Concéntrese en la consistencia de la respuesta en lugar de la forma. Asegure que las respuestas sean reconocibles por todos los compañeros de comunicación.
Discapacidades Visuales	Enfatice las señales táctiles y auditivas. Use objetos de referencia en lugar de imágenes. Considere el escaneo auditivo para usuarios de dispositivos.	Proporcione tiempo adicional para la exploración de materiales. Cree distinciones táctiles claras entre las opciones.
Discapacidades Auditivas	Enfatice los apoyos visuales y el lenguaje de señas. Asegure buena iluminación y posicionamiento para la atención visual. Use señales vibrotáctiles cuando sea apropiado.	Asegure que todos los compañeros de comunicación estén capacitados en el sistema de comunicación visual elegido. Mantenga señales/símbolos consistentes en todos los entornos.

Adaptando el Entrenamiento de Mandos para Diferentes Necesidades

Adaptaciones Sensoriales

- Proporcione señales multisensoriales (visuales, táctiles, auditivas)
- Ajuste la estimulación ambiental a niveles óptimos
- Considere las preferencias sensoriales en la selección de reforzadores
- Use materiales de alto contraste para la atención visual

Adaptaciones Motoras

- Posicione los materiales para un acceso óptimo
- Use soportes estabilizadores (apoyos para brazos, materiales con peso)
- Adapte los requisitos de respuesta para que coincida con las habilidades
- Considere métodos de acceso alternativos (interruptores, mirada)

Adaptaciones Cognitivas

- Divida las habilidades en pasos más pequeños y alcanzables
- Use reforzadores concretos y significativos
- Proporcione tiempo de procesamiento adicional
- Use lenguaje consistente y simple

Soluciones Tecnológicas para Necesidades Complejas de Comunicación



Tecnología de Rastreo Ocular
Sistemas que rastrean el movimiento de los ojos para seleccionar elementos en una pantalla. Ideal para individuos con movimiento físico limitado, pero buenas habilidades de seguimiento visual.



Acceso por Interruptor
Dispositivos activados al presionar, tocar o mover un interruptor. Pueden adaptarse a varias habilidades motoras y posicionarse en cualquier parte del cuerpo donde sea posible el movimiento.

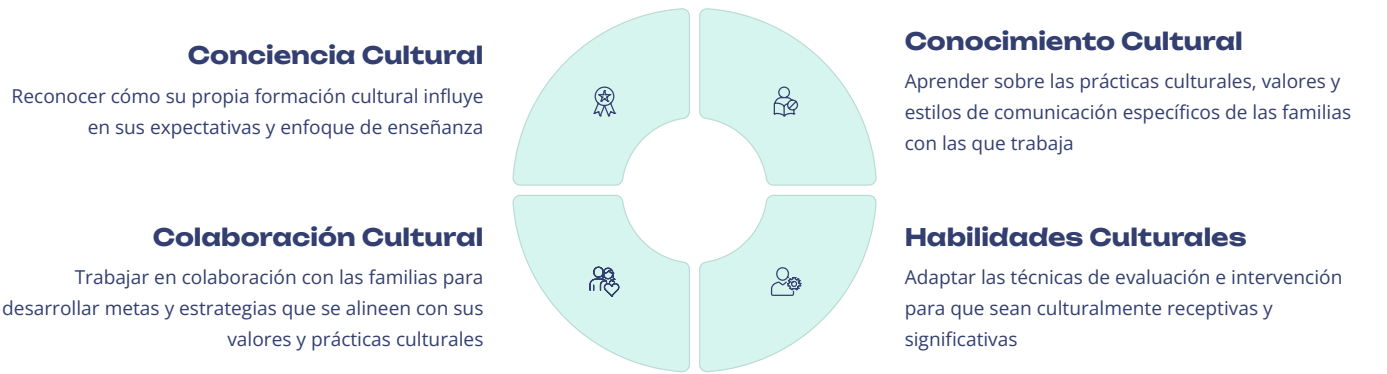


Aplicaciones de Comunicación
Software que transforma tabletas y teléfonos inteligentes en dispositivos de comunicación. Altamente personalizables para diferentes necesidades cognitivas y sensoriales, con opciones para texto, símbolos y fotografías.

Consideraciones Culturales en el Entrenamiento de Mandos

Factor Cultural	Implicaciones para el Entrenamiento de Mandos	Adaptaciones
Estilos de Comunicación Familiar	Algunas culturas pueden valorar la escucha sobre el habla, o las necesidades del grupo sobre la expresión individual.	Discutir las expectativas familiares. Equilibrar la enseñanza de la comunicación funcional con el respeto a las normas culturales. Identificar contextos de solicitud (mandos) culturalmente apropiados.
Diferencias de Idioma	Las familias pueden hablar un idioma diferente en casa al que se usa en la terapia o en la escuela.	Enseñar mandos en ambos idiomas cuando sea posible. Proporcionar apoyos visuales bilingües. Asegurar la consistencia en el vocabulario clave entre los idiomas.
Preferencias de Reforzadores	Las preferencias por alimentos, juguetes y actividades pueden variar significativamente entre las culturas.	Realizar evaluaciones de preferencia culturalmente sensibles. Incluir elementos familiares del hogar. Consultar a la familia sobre reforzadores apropiados.

Desarrollo de Competencia Cultural



Estrategias de Entrenamiento de Mandos Culturalmente Receptivas

Entrevistas Familiares

Conducir entrevistas detalladas sobre:

- Expectativas de comunicación en casa
- Contextos típicos de solicitud (mandos) en la familia
- Visiones culturales sobre la comunicación infantil
- Vocabulario importante en el idioma del hogar

Apoyo Bilingüe

Implementar estrategias como:

- Enseñar mandos clave en ambos idiomas
- Crear apoyos visuales con etiquetas en dos idiomas
- Grabar modelos en el idioma del hogar para consistencia
- Involucrar personal bilingüe o intérpretes cuando estén disponibles

Materiales Culturalmente Relevantes

Incorporar en la enseñanza:

- Alimentos y refrigerios familiares para la familia
- Juguetes y juegos del contexto cultural del niño
- Imágenes que representen familias y entornos diversos
- Historias y canciones de la cultura del hogar

La receptividad cultural no se trata de estereotipar, sino de individualizar su enfoque basándose en la identidad y las preferencias culturales únicas de cada familia.

Entrenamiento de Mandos para Adolescentes y Adultos

Consideración	Adaptaciones
Materiales Apropriados para la Edad	Utilice reforzadores y actividades que correspondan a la edad cronológica, en lugar del nivel de desarrollo. Considere intereses típicos de pares. Evite materiales y lenguaje infantiles.
Contextos Funcionales	Concéntrese en peticiones relevantes para la vida diaria, entornos vocacionales y participación comunitaria. Enseñe mandos necesarios para la independencia e inclusión social.
Privacidad y Dignidad	Conduzca las sesiones en entornos que respeten la privacidad del individuo. Esté atento a cómo la petición y el reforzamiento pueden parecer para los demás. Evite atención innecesaria.
Planificación Futura	Considere las necesidades de comunicación a largo plazo en varios contextos adultos. Enseñe mandos que serán relevantes en potenciales entornos de vida y trabajo.

Contextos de Mandos Apropriados para la Edad

Entornos Vocacionales

- Pedir materiales y herramientas de trabajo
- Solicitar ayuda con tareas
- Pedir pausas o información de horario
- Comunicar problemas o finalización

Entornos Comunitarios

- Hacer pedidos en restaurantes o tiendas
- Pedir direcciones o asistencia
- Preguntar sobre precios o disponibilidad
- Comunicarse en medios de transporte

Vida Independiente

- Pedir artículos domésticos o reparaciones
- Comunicar preferencias por actividades
- Pedir ayuda con tareas diarias
- Expresar necesidades o preocupaciones de salud

Estrategias de Enseñanza para Aprendices Mayores

Instrucción Basada en la Comunidad

Enseñe mandos en entornos comunitarios reales donde serán utilizados. Practique pedir en restaurantes de verdad, solicitar asistencia en tiendas y hacer preguntas en el transporte público.

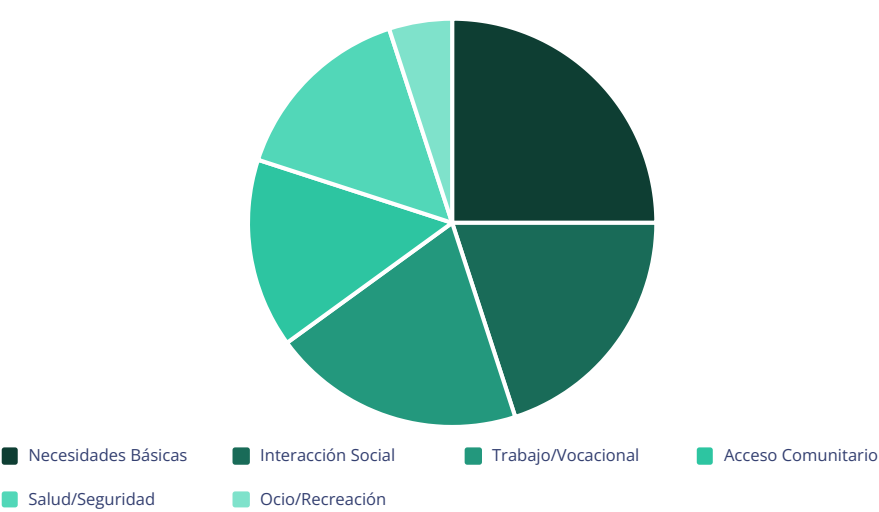
Modelado por Video

Utilice modelos de video de pares apropiados para la edad demostrando peticiones eficaces en varios entornos. Revise y discuta los modelos antes de practicar en situaciones reales.

Simulación (Juego de Roles)

Cree entornos simulados para practicar escenarios complejos de peticiones sociales. Aumente gradualmente el realismo y la complejidad de las situaciones de simulación.

Categorías de Comunicación Funcional para Adultos

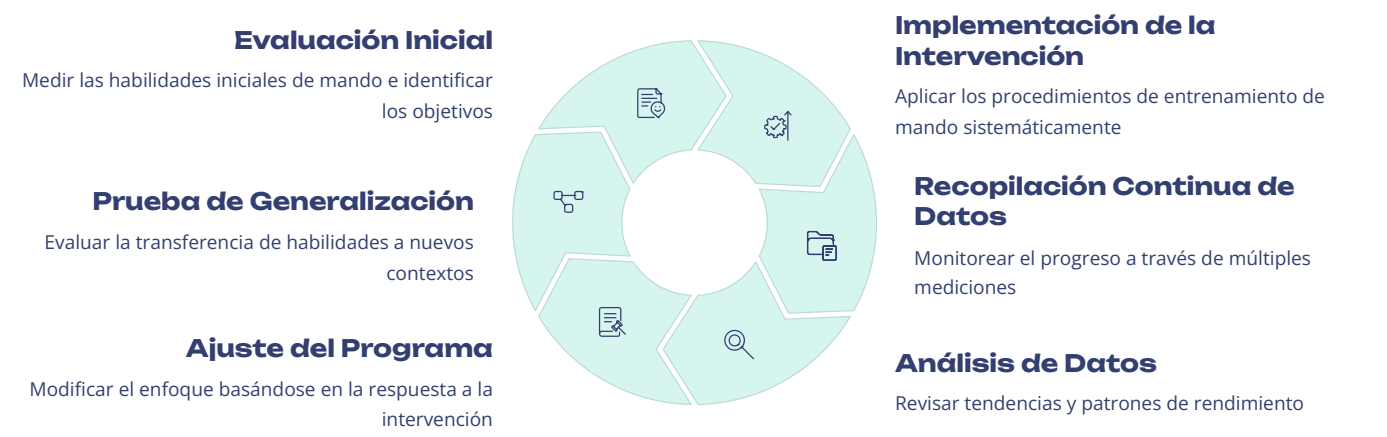


El gráfico muestra los niveles de prioridad recomendados para diferentes categorías de comunicación al desarrollar programas de entrenamiento de mandos para adolescentes y adultos.

Evaluación de la Eficacia del Entrenamiento de Mando

Área de Evaluación	Enfoque de Medición	Indicadores de Éxito
Adquisición de Habilidades	Datos de observación directa sobre frecuencia, independencia y variedad de mandos	Tendencia creciente en mandos espontáneos. Disminución de la necesidad de instigadores. Expansión del repertorio de diferentes mandos.
Resultados Funcionales	Entrevistas con cuidadores. Observaciones en entornos naturales. Medidas de calidad de vida.	Mejora en la capacidad de satisfacer las necesidades. Reducción de la frustración. Aumento de la participación en actividades. Independencia mejorada.
Generalización	Sondeos en diferentes entornos, personas y estímulos no directamente enseñados	Petición exitosa con nuevos compañeros de comunicación. Mandos efectivos en nuevos entornos. Solicitud de variaciones de elementos enseñados.
Conducta Problemática	Conteo de frecuencia de comportamientos desafiantes. Análisis ABC para identificar la función.	Tendencia decreciente en comportamientos que anteriormente servían como función de petición. Aumento del uso de mandos apropiados en sustitución.

Proceso de Evaluación Integral



Midiendo Resultados Funcionales



Una evaluación eficaz va más allá de la simple adquisición de habilidades para medir cambios significativos en la calidad de vida y la independencia funcional.

Consideraciones Éticas en el Entrenamiento de Mando

Área Ética	Consideraciones	Mejores Prácticas
Dignidad y Respeto	Asegurar que los procedimientos de enseñanza mantengan la dignidad del aprendiz. Considerar materiales e interacciones apropiados para la edad.	Usar lenguaje y tono respetuosos. Evitar infantilizar a aprendices mayores. Conducir sesiones en entornos apropiados. Considerar cómo los procedimientos aparecen a los observadores.
Autonomía	Equilibrar los objetivos de enseñanza con el respeto al derecho de elección del aprendiz. Considerar cuándo honrar los rechazos.	Enseñar mandos de rechazo explícitamente. Honrar intentos de comunicación incluso cuando sean inconvenientes. Integrar la toma de decisiones en los programas. Respetar el desinterés genuino.
Operaciones Motivadoras	Crear motivación sin privación indebida. Asegurar que los reforzadores sean gestionados éticamente.	Usar demoras breves y naturales, en lugar de privación prolongada. Crear motivación a través del compromiso, en lugar de restricción. Asegurar que el acceso a las necesidades básicas nunca sea contingente.

Marco Ético para el Entrenamiento de Mando



Equilibrando Enseñanza y Autonomía

Creando Motivación Éticamente <ul style="list-style-type: none">Usar demoras breves y naturales en lugar de privación prolongadaCrear interés a través de la novedad y el compromisoRotar reforzadores para mantener la motivación sin restricciónAsegurar que las necesidades básicas siempre sean atendidas, independientemente de la comunicación	Respetando Intentos de Comunicación <ul style="list-style-type: none">Honrar todas las formas de comunicación, incluso si no es la forma objetivoReconocer aproximaciones mientras se moldea hacia la claridadResponder a la comunicación alternativa cuando el objetivo es demasiado difícilReconocer cuando un aprendiz está comunicando incomodidad o desinterés	Equilibrando Estructura y Elección <ul style="list-style-type: none">Construir oportunidades de elección en la enseñanza estructuradaPermitir que el aprendiz seleccione entre reforzadores apropiadosOfrecer opciones para las actividades de la sesión cuando sea posibleRespetar rechazos genuinos, al mismo tiempo que se fomenta la participación
--	---	--

⚠ Siempre considere si sus procedimientos de enseñanza serían aceptables si se aplicaran a una persona sin discapacidad. Si no, reconsidere su enfoque.

Direcciones Futuras en la Investigación y Práctica del Entrenamiento de Mando

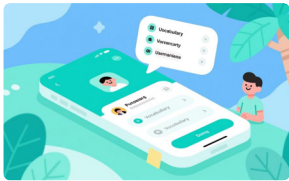
Área de Investigación	Cuestiones Actuales	Aplicaciones Potenciales
Integración de Tecnología	¿Cómo pueden las tecnologías emergentes mejorar el entrenamiento de mando? ¿Qué características hacen que los soportes digitales sean más efectivos?	Aplicaciones de comunicación basadas en IA que se adaptan a los patrones del usuario. Entornos de realidad virtual para practicar mandos sociales. Sistemas de coaching remoto para padres.
Perspectivas de la Neurodiversidad	¿Cómo puede el entrenamiento de mando honrar los estilos de comunicación neurodivergentes? ¿Qué adaptaciones apoyan mejor la comunicación auténtica?	Programas que equilibran la comunicación funcional con el respeto por los patrones de comunicación naturales. Enfoques que incorporan intereses especiales como contextos significativos.
Resultados a Largo Plazo	¿Cuáles son los efectos duraderos del entrenamiento temprano de mando? ¿Cómo diferentes enfoques impactan la calidad de vida a lo largo del tiempo?	Estudios longitudinales que acompañan el desarrollo de la comunicación desde la intervención temprana hasta la edad adulta. Medidas de calidad de vida como indicadores de resultados primarios.

Tecnologías Emergentes en el Entrenamiento de Mando



Realidad Aumentada

Sistemas de RA que superponen comandos de comunicación y refuerzo en entornos naturales. Potencial para proporcionar apoyo en el momento sin interrumpir las interacciones naturales.



Inteligencia Artificial

Sistemas de comunicación que aprenden de los patrones del usuario y adaptan el vocabulario y la interfaz. Potencial para predecir necesidades de comunicación y sugerir nuevos mandos basados en el contexto.



Plataformas de Telesalud

Plataformas especializadas para coaching remoto y monitoreo del entrenamiento de mando. Potencial para aumentar el acceso a soporte especializado y permitir el intercambio de datos en tiempo real en diferentes entornos.

Perspectivas en Evolución en la Intervención de Comunicación

Enfoques Afirmativos de la Neurodiversidad

Investigaciones emergentes están explorando cómo equilibrar la enseñanza efectiva de la comunicación con el respeto por los estilos de comunicación neurodivergentes. Esto incluye:

- Honrar formas alternativas de comunicación
- Incorporar intereses especiales de forma significativa
- Reconocer la intención comunicativa en comportamientos no tradicionales
- Medir el éxito más allá de los estándares de comunicación normativos

Modelos de Investigación Participativa

Incluir individuos autistas y aquellos con diferencias de comunicación en el diseño y evaluación de la investigación:

- Consultar a usuarios de ayudas de comunicación en el diseño de la intervención
- Incorporar comentarios de individuos que han experimentado el entrenamiento de mando
- Desarrollar medidas de resultado que reflejen las prioridades del usuario
- Equilibrar la experiencia clínica con las perspectivas de la experiencia vivida

✓ El futuro del entrenamiento de mando reside en enfoques que combinan prácticas basadas en evidencia con innovación tecnológica, al mismo tiempo que respetan las diferencias individuales e incorporan diversas perspectivas sobre la comunicación.