



# Oyente

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

# Tabla de Contenido – Programa de Desarrollo del Repertorio de Oyente

- Oyente 1M: Respondiendo a la Voz y Estableciendo Contacto Visual
- Oyente 2M: Reconociendo el Propio Nombre en Diversos Contextos
- Oyente 3M: Diferenciando Personas, Animales y Objetos Preferidos
- Oyente 4M: Siguiendo Comandos Motores Simples
- Oyente 5M: Localizando y Seleccionando Ítems en Pequeñas Matrices
- Oyente 6M: Eligiendo Ítems en Matrices Más Grandes y No Alineadas
- Oyente 7M: Generalizando y Distinguiendo Ítems en Múltiples Versiones
- Oyente 8M: Ejecutando Acciones Motores Variadas por Instrucción
- Oyente 9M: Siguiendo Instrucciones de Dos Componentes
- Oyente 10M: Identificando Objetos en Libros, Imágenes y Entornos Reales
- Oyente 11M: Reconociendo y Seleccionando Ítems por Color y Forma
- Oyente 12M: Comprendiendo Preposiciones y Pronombres en Comandos
- Oyente 13M: Diferenciando Atributos Relativos (Adjetivos y Adverbios)
- Oyente 14M: Ejecutando Secuencias de Tres Acciones Consecutivas
- Oyente 15M: Construyendo un Vocabulario Receptivo Expandido

# Oyente 1M: Responder a la Voz y Establecer Contacto Visual

Criterio de Dominio	El aprendiz se orienta consistentemente a la voz de un adulto y establece contacto visual en al menos seis ensayos consecutivos.
Meta del Programa	Desarrollar la habilidad fundamental de responder a las señales auditivas sociales (nombre, sonidos lúdicos, llamadas) orientando la mirada hacia el hablante, fortaleciendo la atención conjunta.
Estímulo Discriminativo (ED)	Pistas verbales como "Mira aquí", llamar el nombre del aprendiz con entonación animada, o sonidos inesperados (silbido, aplauso ligero).
Conducta Objetivo	El aprendiz hace contacto visual con el adulto dentro de los 4 segundos posteriores a la señal auditiva.

## Procedimiento de Enseñanza

- Exploración**  
Producir diferentes sonidos ambientales (aplausos, chasquidos de dedos, vocalizaciones lúdicas). Registrar reacciones espontáneas.
- Ensayos Estructurados**  
Colocarse frente al aprendiz, llamar su nombre o hacer un sonido lúdico; esperar una respuesta. Reforzar inmediatamente con una sonrisa, acceso a un juguete o continuación del juego.
- Variar Posiciones**  
Emitir las señales desde diferentes posiciones (detrás, al lado).
- Enseñanza Incidental**  
Insertar sonidos en actividades agradables (por ejemplo, mientras se juega con autos, decir "vroom" y observar si el aprendiz mira).

# Oyente 1M: Estrategias de Implementación

## Pasos de Enseñanza


- Comenzar con sonidos cerca del rostro del terapeuta.
- Aumentar gradualmente la distancia de la fuente sonora.
- Introducir sonidos de forma natural durante el juego.
- Aumentar el número de respuestas correctas consecutivas.

## Estrategias de Ayuda (Prompting)

- **Física:** Acercar un juguete al rostro del terapeuta para guiar la mirada.
- **Gestual:** Señalar el propio rostro.
- **Desvanecimiento:** Reducir gradualmente las ayudas hasta que ocurran respuestas espontáneas.

## Plan de Refuerzo

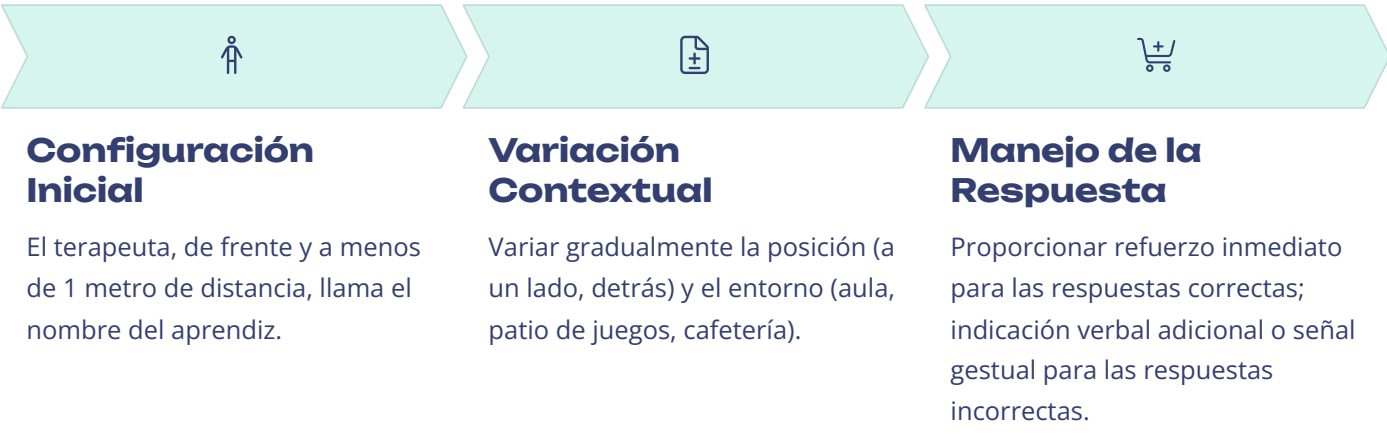
Las respuestas espontáneas reciben refuerzo más intenso (elogio exagerado, objeto preferido). Las respuestas con ayuda reciben refuerzo de menor intensidad.

-  **Nota Clínica:** Si surge frustración por la falta de refuerzo tangible, combinar el refuerzo social (chocar los cinco, celebración) con el acceso a objetos preferidos para mantener la motivación.

# Oyente 2M: Reconociendo el Propio Nombre en Diferentes Contextos

Criterio de Maestría	El aprendiz responde a su nombre en al menos seis oportunidades consecutivas, independientemente de la posición de la persona que llama.
Meta del Programa	Enseñar al aprendiz a reconocer su propio nombre como una señal de atención social y a responder orientando la mirada hacia el hablante.
Estímulo Discriminativo (ED)	Llamada clara y audible del nombre del aprendiz.
Conducta Objetivo	El aprendiz mira hacia el hablante dentro de los 3 segundos de escuchar su nombre.

## Procedimiento de Enseñanza



# Listener 2M: Estrategias de Implementación

## Pasos de Enseñanza


- Responde al nombre sin mantener la mirada.
- Incrementar la duración de la mirada a 2-3 segundos.
- Responde incluso con distracciones ambientales.
- Generalizar a múltiples personas que llaman el nombre.

## Estrategias de Ayuda

- **Física:** Sostener un objeto preferido cerca de la cara al llamar.
- **Verbal:** Añadir la indicación "mírame".
- **Gestual:** Señalar los propios ojos.
- Disminuir gradualmente las ayudas hacia la independencia.

## Plan de Refuerzo

Utilizar refuerzo diferencial: mayor intensidad cuando la respuesta ocurre de forma independiente, menor cuando se da una ayuda.

-  **Nota Clínica:** Incluir hermanos, compañeros o miembros de la familia en el entrenamiento para ampliar la generalización en contextos sociales.

# Oyente 3M: Diferenciando Personas, Animales y Objetos Preferidos

Criterio de Maestría	El aprendiz discrimina entre dos estímulos, identificando figuras u objetos relevantes (p. ej., padre, perro de peluche, taza favorita) a través de al menos seis ítems distintos.
Meta del Programa	Promover la discriminación de elementos familiares y funcionales en las rutinas diarias.
Estímulo Discriminativo (ED)	"Muéstrame [objetivo]" o "¿Quién es [persona]?"
Conducta Objetivo	El aprendiz señala, toca o mira el estímulo solicitado.

## Materiales Necesarios

- Fotos de miembros de la familia, mascotas.
- Objetos cotidianos (cepillo de dientes, almohada, botella de agua, teléfono de juguete).
- Evitar estímulos visuales demasiado similares en las etapas iniciales.



# Oyente 3M: Estrategias de Implementación

## Procedimiento de Enseñanza

- Presentar el objetivo solo para la enseñanza inicial.
- Introducir el objetivo + distractor y solicitar identificación.
- Reforzar inmediatamente las respuestas correctas.
- En caso de errores, modelar la respuesta correcta.

## Pasos de Enseñanza


- Introducir un objetivo a la vez.
- Añadir distractores gradualmente hasta conjuntos de 4-5.
- Aleatorizar las solicitudes para evitar respuestas memorísticas.

## Estrategias de Ayuda

- **De menor a mayor ayuda:** empezar con la ayuda mínima, añadir según sea necesario.
- **De mayor a menor ayuda:** empezar con apoyo físico/gestual completo, desvanecer.

## Plan de Reforzamiento

Alabanza específica ("¡Encontraste a Papá!") + reforzamiento tangible.

 **Nota Clínica:** Incorporar fotos reales y objetos 3D para maximizar la relevancia y el aprendizaje funcional.



# Escucha 4M: Seguir Comandos Motores Simples

Criterio de Dominio	El aprendiz realiza de forma independiente al menos cinco acciones motoras distintas sin demostración visual.
Objetivo del Programa	Enseñar al aprendiz a seguir comandos verbales simples que involucren movimientos corporales.
Estímulo Discriminativo (ED)	Ejemplos: "Inclínate hacia adelante", "Toca el suelo", "Levanta una pierna".
Conducta Objetivo	El aprendiz realiza la acción dentro de los 3 segundos posteriores al comando.

## Procedimiento de Enseñanza

- Comenzar con dos instrucciones diferentes.
- Variar el orden a lo largo de los ensayos.
- Proporcionar refuerzo inmediato para las respuestas correctas.
- En caso de errores, utilizar modelado físico o demostración.

# Oyente 4M: Estrategias de Implementación

## Pasos de Enseñanza


- Enseñar dos comandos a la vez.
- Introducir nuevas acciones progresivamente.
- Aleatorizar los comandos previamente aprendidos.
- Generalizar a distancias mayores (hasta 3 metros).

## Estrategias de Ayuda

- Guía física total o parcial.
- Modelar demostrando la acción.
- Disminuir gradualmente el apoyo.

## Plan de Reforzamiento

Las respuestas independientes obtienen un reforzamiento más fuerte (elogio entusiasta + acceso a juguete). Las respuestas con ayuda reciben un reforzamiento mínimo.

 **Nota Clínica:** Variar la entonación vocal para asegurar que el aprendiz responda a la instrucción verbal en sí misma, no solo a los patrones de tono.



### Tocar el Piso

Inclinarse hacia adelante para tocar el piso con las manos



### Brazos Arriba

Levantar ambos brazos por encima de la cabeza



### Sentarse

Moverse de una posición de pie a una posición sentada

# Oyente 5M: Localizar y Seleccionar Ítems en Arreglos Pequeños

Criterio de Dominio	El aprendiz selecciona correctamente los ítems solicitados de arreglos de hasta cuatro estímulos, a través de al menos 18 objetos o imágenes diferentes.
Objetivo del Programa	Fortalecer la discriminación receptiva y la comprensión del vocabulario funcional.
Estímulo Discriminativo (SD)	"Señala el [objetivo]," "Elige el [objeto] en la mesa," "Toca el [ítem solicitado]."
Conducta Objetivo	El aprendiz señala o toca el estímulo correcto dentro de un arreglo de 4 ítems.

## Materiales Necesarios

- Juguetes sencillos (coche, muñeca, pelota).
- Artículos del hogar (cuchara, llave, taza).
- Ropa o accesorios (sombrero, zapato).

# Listener 5M: Estrategias de Implementación

## Procedimiento de Enseñanza

- Comenzar con el objetivo + 1 distractor.
- Aumentar gradualmente a matrices de 4 elementos.
- Dar instrucciones claramente.
- Reforzar las respuestas correctas con entusiasmo, con acceso al objeto.
- Para errores, usar ensayos de transferencia (nuevo intento con indicaciones reducidas).

## Pasos de la Enseñanza

- Progresar de matrices más pequeñas a más grandes.
- Rotar elementos nuevos mientras se mantienen los ya dominados.
- Aleatorizar el orden de presentación.

## Estrategias de Indicación

- **Gestual:** señalar sutilmente hacia el objetivo.
- **Física:** guiar la mano del alumno.
- Desvanecer las indicaciones con retraso de tiempo.

## Plan de Refuerzo

Combinar el refuerzo social ("¡Buen trabajo, encontraste el zapato!") con elementos preferidos.

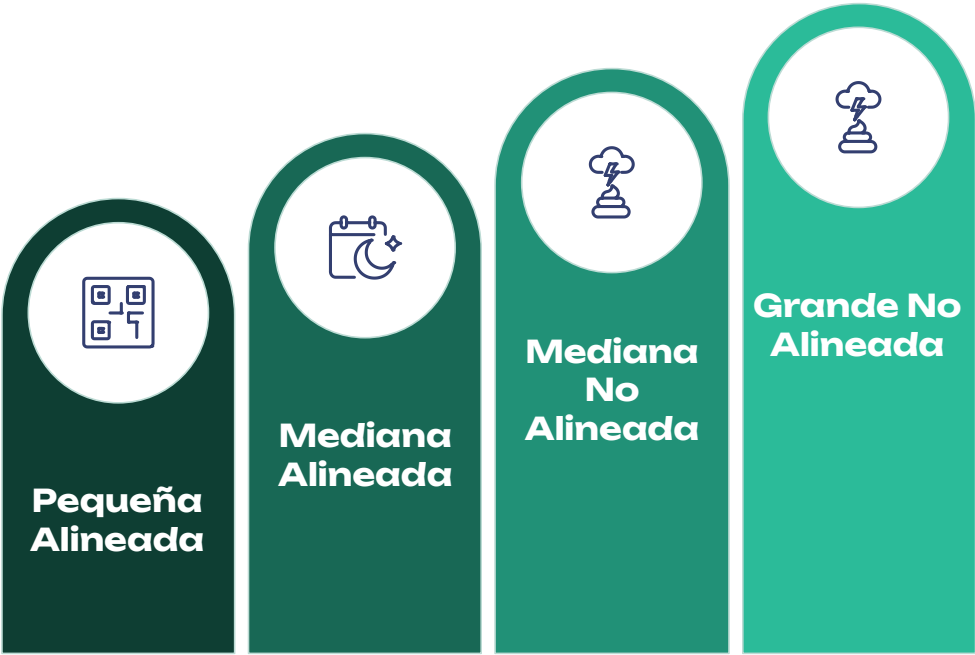
- 📄 **Nota Clínica:** Permitir una breve exploración de los materiales antes de los ensayos; esto reduce los errores debidos a la falta de familiaridad y aumenta el compromiso.

# Oyente 6M: Selección de Elementos en Matrices Más Grandes y No Alineadas

Criterio de Dominio	El aprendiz selecciona correctamente los elementos solicitados de matrices irregulares de hasta seis estímulos, a través de al menos 36 objetos distintos.
Objetivo del Programa	Expandir las habilidades de discriminación receptiva en conjuntos más complejos y menos estructurados.
Estímulo Discriminativo (ED)	"Muéstrame el [elemento]," "Encuentra el [objeto]."
Comportamiento Objetivo	El aprendiz señala o recoge el elemento solicitado en una matriz no alineada.

## Materiales Necesarios

- Artículos cotidianos (cepillo de dientes, taza, llaves).
- Variedad de juguetes.
- Utensilios de cocina y alimentos.



# Oyente 6M: Estrategias de Implementación

## Procedimiento de Enseñanza

- Comenzar con una matriz de 3 elementos.
- Aumentar gradualmente a una matriz de 6 elementos.
- Dar instrucciones claras.
- Proporcionar refuerzo inmediato para las respuestas correctas.
- Para errores, usar apoyos gestuales o físicos leves.

## Pasos de Enseñanza

- Comenzar con matrices pequeñas.
- Expandir gradualmente a 6 elementos.
- Aleatorizar constantemente las posiciones.
- Rotar nuevos elementos en los conjuntos después del dominio.

## Estrategias de Apoyo

- **Gestual:** señalamiento sutil.
- **Físico:** guía manual leve.
- Desvanecimiento sistemático de los apoyos.

## Plan de Refuerzo

Las respuestas independientes obtienen un refuerzo más fuerte (elogio + acceso inmediato).

- ❏ **Nota Clínica:** Si el aprendiz muestra sobrecarga visual, reducir temporalmente el número de elementos hasta que mejore la precisión.

# Oyente 7M: Generalizando e Identificando Ítems a Través de Múltiples Representaciones

Criterio de Maestría	El aprendiz identifica correctamente al menos 40 ítems previamente dominados presentados en diferentes representaciones (foto, dibujo, objeto).
Meta del Programa	Enseñar que un solo concepto puede aparecer en múltiples versiones, apoyando la generalización de estímulos.
Estímulo Discriminativo (ED)	"Muéstrame el/la [ítem]" aplicado a través de representaciones variadas (ej., foto de un gato, gato de peluche, imagen de caricatura de un gato).
Comportamiento Objetivo	Selecciona correctamente todas las versiones del ítem solicitado.

## Materiales Necesarios

- Fotos, juguetes, ilustraciones.
- Diferentes modelos del mismo objeto (ej., tres tipos de tazas).

# Listener 7M: Estrategias de Implementación

## Procedimiento de Enseñanza

- Comenzar con dos versiones del mismo ítem.
- Expandir a tres o cuatro versiones.
- Presentar en contextos variados (en la mesa, en la pared, en el entorno natural).
- Reforzar las respuestas correctas inmediatamente.
- Corregir errores con modelado rápido y repetir el ensayo.

## Pasos de Enseñanza


- Comenzar con diferentes representaciones del mismo objetivo (foto vs. objeto).
- Introducir gradualmente nuevos conjuntos.
- Aleatorizar y revisar periódicamente.

## Estrategias de Ayuda (Prompting)

- Ayudas gestuales parciales (movimiento sutil de la mano).
- Ayudas físicas parciales si ocurren errores repetidos.

## Plan de Refuerzo

Proveer elogio entusiasta y acceso al ítem por respuestas espontáneas correctas.

 **Nota Clínica:** Variar no solo la apariencia visual, sino también el contexto — pedir al aprendiz que identifique el ítem en un libro, luego en un paseo, o en un video.



# Oyente 8M: Ejecución de Acciones Motoras Variadas por Instrucción

Criterio de Dominio	El aprendiz realiza al menos 12 acciones motoras distintas correctamente cuando se le dan instrucciones verbales.
Meta del Programa	Expandir la comprensión de los comandos motores e incrementar el repertorio de respuestas motoras receptivas.
Estímulo Discriminativo (ED)	Ejemplos: "Toca tu hombro", "Gira", "Da un abrazo", "Retrocede dos pasos".
Comportamiento Objetivo	Realiza la acción solicitada dentro de 4 segundos.

## Procedimiento de Enseñanza

- Introducir dos acciones altamente distintas a la vez.
- Aumentar gradualmente el número de acciones.
- Mezclar comandos previamente dominados y nuevos.
- Incluir comandos entregados a distancia (hasta 3 metros).

O1	O2
<b>Introducir Acción</b>	<b>Comando Verbal</b>
Mostrar claramente la acción motora objetivo	Dar la instrucción verbal sin demostración
O3	O4
<b>Proporcionar Ayuda si es Necesario</b>	<b>Reforzar Respuesta</b>
Ofrecer el apoyo mínimo necesario	Proporcionar refuerzo inmediato para la acción correcta

# Listener 8M: Estrategias de Implementación

## Pasos de Enseñanza


- Enseñar dos comandos motores a la vez.
- Expandir el repertorio hasta 12 acciones.
- Aleatorizar el orden de las instrucciones.
- Integrar el entrenamiento en entornos naturales (parque, aula).

## Estrategias de Ayuda (Prompting)

- Guía física total/parcial según sea necesario.
- Modelado de la acción por parte de un adulto.

## Plan de Reforzamiento

Las respuestas independientes obtienen un reforzamiento de mayor intensidad; las respuestas con ayuda obtienen un reforzamiento de menor intensidad.

-  **Nota Clínica:** Incluir acciones socialmente significativas (ej., saludar con la mano, abrazar) para fortalecer las habilidades de interacción, no solo movimientos motores aislados.

# Receptor 9M: Siguiendo Instrucciones de Dos Componentes

Criterio de Dominio	El aprendiz responde correctamente a al menos 20 instrucciones compuestas por dos elementos (ej. verbo + sustantivo, sustantivo + verbo).
Objetivo del Programa	Desarrollar la habilidad de comprender y ejecutar instrucciones combinadas.
Estímulo Discriminativo (ED)	"Recoge el zapato y ponlo en la mesa"; "Empuja el coche."
Conducta Objetivo	Ejecuta la instrucción completa en 5 segundos.

## Procedimiento de Enseñanza

- Comenzar con instrucciones simples de dos componentes.
- Presentar secuencias cortas de dos pasos.
- Variar el tipo y el orden de las combinaciones.
- Corregir errores modelando la respuesta y reforzando.

# Oyente 9M: Estrategias de Implementación

## Pasos de Enseñanza


- Enseñar comandos básicos de dos componentes.
- Introducir progresivamente nuevas combinaciones.
- Mezclar instrucciones dominadas y novedosas.
- Generalizar en diferentes entornos.

## Estrategias de Asistencia

- Demostración clara por parte del adulto.
- Apoyo físico leve si es necesario.
- Desvanecimiento sistemático de las ayudas.

## Plan de Reforzamiento

Proporcionar un reforzamiento más fuerte para respuestas correctas espontáneas.

 **Nota Clínica:** Si ocurren errores repetidos, dividir la instrucción en dos pasos separados y luego recombinar una vez que la precisión mejore para evitar la sobrecarga.

**1**

### Verbo + Sustantivo

"Empujar coche"

"Lanzar pelota"

**2**

### Sustantivo + Verbo

"Vaso dar"

"Libro abrir"

**3**

### Secuencias de Acción

"Aplaudes, luego siéntate"

"Salta, luego saluda"

# Oyente 10M: Identificación de objetos en libros, imágenes y entornos reales

Criterio de Dominio	El aprendiz identifica correctamente al menos 200 elementos en libros, ilustraciones o entornos reales cuando se nombran.
Objetivo del Programa	Promover el reconocimiento receptivo de un vocabulario amplio en diversos contextos.
Estímulo Discriminativo (ED)	"Señala el [elemento] en la imagen", "Encuentra el [objeto] en esta página", "Muéstreme dónde está el [objetivo]".
Comportamiento Objetivo	El aprendiz señala o toca el elemento correcto en 5 segundos.

## Procedimiento de Enseñanza

- Comenzar con la exploración de libros o escenas ilustradas.
- Solicitar claramente la identificación de elementos.
- Proporcionar refuerzo inmediato para las respuestas correctas.
- Repetir ensayos en diversos entornos (aula, parque, hogar).



# Oyente 10M: Estrategias de Implementación

## Pasos de Enseñanza


- Comenzar con 12–15 elementos familiares.
- Expandir gradualmente el repertorio hasta aproximadamente 200 elementos.
- Presentar múltiples representaciones (dibujo, fotografía, objeto real).
- Aleatorizar entre elementos antiguos y nuevos.

## Estrategias de Indicación

- Gestual (señalar sutilmente).
- Guía física parcial (guiar ligeramente la mano del aprendiz).
- Volver a enunciar la instrucción cuando sea necesario.

## Plan de Reforzamiento

- Reforzamiento inmediato con elogios específicos.
- Reforzamiento natural (permitiendo una breve interacción con el elemento).

 **Nota Clínica:** Incorporar elementos alineados con los intereses personales del aprendiz (por ejemplo, personajes favoritos, animales, vehículos) para mantener una alta motivación durante la expansión del vocabulario.

# Oyente 11M: Reconociendo y Seleccionando Ítems por Color y Forma

Criterio de Dominio	El aprendiz discrimina y selecciona correctamente ítems en arreglos de hasta seis estímulos, cubriendo al menos cinco colores y cinco formas.
Meta del Programa	Enseñar la discriminación receptiva de atributos visuales relevantes para apoyar la comunicación funcional.
Estímulo Discriminativo (SD)	"Muéstrame el círculo verde", "Encuentra el carro cuadrado."
Comportamiento Objetivo	Selecciona el ítem correcto según el color o la forma solicitada.

</

# Oyente 12M-15M: Habilidades de Escucha Avanzadas

Módulo	Criterio de Maestría	Meta del Programa
Oyente 12M	Responde correctamente a instrucciones con 6 preposiciones y 4 pronombres	Enseñar la comprensión receptiva de relaciones espaciales y pronombres
Oyente 13M	Comprende 5 pares de adjetivos y 5 pares de adverbios	Ampliar el vocabulario receptivo relacionado con cualidades e intensidades
Oyente 14M	Sigue al menos 12 instrucciones de tres pasos	Desarrollar la habilidad para organizar y realizar acciones secuenciales
Oyente 15M	Demuestra comprensión de ~1,000 palabras receptivas	Consolidar un amplio repertorio de vocabulario receptivo

### Preposiciones y Pronombres

Comprender relaciones espaciales (en, sobre, debajo) y referencias personales (mío, tuyo)

### Atributos y Cualidades

Discriminar entre cualidades relativas (grande/pequeño, rápido/lento)

### Instrucciones de Múltiples Pasos

Seguir secuencias de tres acciones consecutivas

### Vocabulario Expandido

Construir un lenguaje receptivo integral en diversos contextos



# Directrices para la Implementación del Programa

## Consideraciones para la Evaluación

- Comenzar con una evaluación inicial exhaustiva
- Monitorear consistentemente los datos de dominio
- Reevaluar periódicamente para confirmar el mantenimiento
- Documentar la generalización en diferentes entornos

## Principios de Enseñanza

- Usar reforzamiento diferencial
- Implementar desvanecimiento sistemático de ayudas
- Asegurar la generalización entre personas y entornos
- Integrar habilidades en rutinas naturales

## Directrices de Progresión

Si bien los módulos se presentan secuencialmente, la evaluación puede indicar que algunos aprendices pueden comenzar en niveles más avanzados. Algunos módulos pueden enseñarse simultáneamente cuando sea apropiado. Siempre asegure el dominio antes de avanzar a habilidades más complejas.

- ✓ **Indicador de Éxito:** El objetivo final de este programa es desarrollar habilidades de escucha funcionales que apoyen la comunicación diaria, el aprendizaje y la interacción social. El éxito se mide no solo por el dominio de módulos individuales, sino por la capacidad del aprendiz para responder apropiadamente a la entrada verbal en diversos contextos naturales.