



# Social

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

# Resumen del Programa

Este programa de desarrollo consta de 15 módulos diseñados para construir progresivamente habilidades sociales, desde el contacto visual básico hasta conversaciones sostenidas. Cada módulo incluye criterios específicos de dominio, objetivos del programa y procedimientos de enseñanza para guiar la implementación.

## Habilidades Fundamentales

Los módulos 1-3 se enfocan en establecer comunicación básica a través del contacto visual y la interacción física.

1

## Interacción Física

Los módulos 6-8 fomentan los acercamientos físicos y el juego sostenido.

2

## Proximidad e Imitación

Los módulos 4-5 desarrollan la tolerancia a la proximidad de pares y las habilidades de imitación.

3

## Interacción Avanzada

Los módulos 14-15 desarrollan el juego de simulación y las conversaciones sostenidas.

4

## Comunicación Verbal

Los módulos 9-13 desarrollan intercambios verbales y habilidades de pregunta-respuesta.

5

# Social 1M: El Contacto Visual como Puerta a la Comunicación

<b>Criterio de Dominio</b>	El aprendiz establece contacto visual en al menos seis situaciones diferentes como una forma inicial de comunicación para acceder a elementos o actividades deseadas.
<b>Meta del Programa</b>	Promover el uso del contacto visual como herramienta comunicativa, fortaleciendo su función como una forma de manding en contextos naturales.
<b>Estímulo Discriminativo (ED)</b>	Un objeto o actividad visible pero inaccesible que crea la necesidad de comunicarse.
<b>Conducta Objetivo</b>	El aprendiz mira directamente al adulto/cuidador con intencionalidad, señalando el deseo de acceder al objeto o actividad.

## Procedimiento de Enseñanza

- Coloque materiales altamente motivadores a la vista, pero fuera del alcance.
- Antes de ofrecer ayuda, haga una breve pausa para permitir que el aprendiz inicie el contacto visual de forma independiente.
- Entregue el objeto inmediatamente después de que el aprendiz haga contacto visual, acompañándolo con una etiqueta verbal del objeto.

## Estrategias para Evocar Respuestas

- Active un juguete con luces y apáguelo de repente, esperando el contacto visual.
- Encienda una linterna brevemente y cúbrala parcialmente.
- Beba de una botella colorida sin ofrecerla, manteniéndola visible.

# **Social 1M: El Contacto Visual como Puerta de Entrada a la Comunicación (Continuación)**

## **Estrategias de Indicación**



- Sostener el objeto cerca de la cara del adulto.
- Mover el objeto gradualmente hacia la línea de visión del aprendiz.
- Reforzar cualquier intento de contacto visual, desvaneciendo las indicaciones con el tiempo.

## **Plan de Reforzamiento**

- Acceso inmediato al objeto deseado.
- Reforzamiento social como sonrisas y elogios verbales breves.

## **Notas Generales**

Si el aprendiz muestra signos de frustración, proporcionar una versión menos preferida del objeto para mantener el compromiso sin perder la motivación.

# Social 2M: Búsqueda de Contacto Físico para Iniciar la Interacción

<b>Criterio de Dominio</b>	El aprendiz busca o inicia espontáneamente el juego físico en al menos tres ocasiones distintas.
<b>Objetivo del Programa</b>	Aumentar los intentos activos de participar en el contacto físico y social, fomentando los vínculos a través de experiencias sensoriomotoras compartidas.
<b>Estímulo Discriminativo (ED)</b>	Oportunidades de juego estructuradas que inviten al aprendiz a solicitar o iniciar ser levantado, sostenido o movido.
<b>Comportamiento Objetivo</b>	El aprendiz levanta los brazos, tira del adulto, se sube a su regazo o usa gestos/vocalizaciones para indicar el deseo de contacto físico.

## Procedimiento de Enseñanza

- Comenzar con actividades físicas altamente motivadoras (ej. columpiarse, girar, "paseo en avión").
- Proporcionar apoyo físico inicialmente, disminuyendo gradualmente hasta que el aprendiz lo inicie.
- Registrar las respuestas, observando cuáles fueron espontáneas versus las que fueron solicitadas.

# Social 2M: Buscando Contacto Físico para Iniciar Interacción (Continuación)



## Viaje en Cohete

Levantar al niño después de una cuenta regresiva, animándolo a iniciar levantando los brazos o haciendo una petición.



## Jalar la Manta

Jalar suavemente al niño sobre una manta resistente, enseñándole a pedir la continuación a través de gestos o vocalizaciones.



## Monstruo de las Cosquillas

Acercarse de forma lúdica y hacer cosquillas breves, animando al niño a iniciar el contacto físico.

## Estrategias de Indicación

- Primero, modelado físico; luego, solo gestos.
- Utilizar expresiones faciales exageradas para señalar oportunidades de interacción.

## Plan de Reforzamiento

- Elogio verbal y risas compartidas.
- Contacto físico placentero (abrazos, rebotes, giros).

## Notas Generales

Si aparecen signos de incomodidad, detenerse inmediatamente y cambiar a una forma de interacción física más aceptable para el aprendiz.

# Social 3M: Intercambio de Miradas Espontáneo con Compañeros

<b>Criterio de Dominio</b>	El aprendiz participa en intercambios espontáneos de miradas con compañeros en al menos cinco contextos sociales diferentes.
<b>Meta del Programa</b>	Fomentar el reconocimiento de los compañeros como socios sociales utilizando el contacto visual como medio de conexión.
<b>Estímulo Discriminativo (ED)</b>	Situaciones grupales (por ejemplo, hora del círculo, llegada a la escuela, actividades compartidas).
<b>Conducta Objetivo</b>	El aprendiz mira directamente a un compañero, iniciando o respondiendo al contacto visual sin mediación adulta.

## Procedimiento de Enseñanza

- Organizar entornos donde los compañeros sostengan objetos atractivos.
- Colocar a los compañeros cara a cara con mínimas distracciones.
- Indicar a los compañeros que llamen la atención sutilmente (gesto, risa, levantar un objeto).

## Pasos de Enseñanza – Variaciones Funcionales

- Jugar juegos tipo 'cucú' (cubriendo y revelando la cara con una sonrisa).
- Fomentar saludos con gestos que comiencen con contacto visual.

# **Social 3M: Intercambio Espontáneo de Contacto Visual con Compañeros (Continuación)**

## **Procedimientos de Corrección de Errores**

Si el aprendiz mira el objeto en lugar del compañero, reubique el objeto cerca de la cara del compañero y refuerce cuando el contacto visual se desvíe hacia el compañero.

## **Plan de Refuerzo**

- Elogio inmediato del compañero.
- Acceso al objeto deseado.

## **Notas Generales**

Los compañeros deben ser preparados con instrucciones sencillas para reforzar de forma natural, evitando respuestas mecánicas o artificiales.

### **Contacto Visual Inicial**

El niño mira brevemente al compañero cuando es indicado por un adulto.

### **Contacto Visual Sostenido**

El niño mantiene el contacto visual durante varios segundos sin indicación.

### **Intercambio Espontáneo**

El niño inicia y responde al contacto visual en diversos contextos sociales.

# Social 4M: Permanecer en Actividades Cerca de Otros Niños

<b>Criterio de Maestría</b>	El aprendiz permanece cerca de sus pares, participando en juego paralelo, durante al menos cuatro minutos consecutivos.
<b>Meta del Programa</b>	Fomentar la tolerancia y la participación grupal incluso sin interacción directa.
<b>Estímulo Discriminativo (SD)</b>	Entornos estructurados o naturales con pares participando en actividades de juego.
<b>Conducta Objetivo</b>	El aprendiz juega individualmente pero dentro de una proximidad física cercana a sus pares, sin evitar o abandonar el lugar.

## Procedimiento de Enseñanza

- Comenzar con entornos que involucren un pequeño número de pares, aumentando gradualmente la complejidad.
- Proporcionar juguetes similares para reducir la competencia.
- Usar refuerzo diferencial por cada minuto adicional que permanezca cerca de los pares.

# Social 4M: Permanecer en Actividades Cerca de Otros Niños (Continuación)

## Estrategias de Estímulo

- Comenzar con guía gestual o verbal para acercarse a los compañeros.
- Colocar juguetes motivadores cerca de los compañeros.
- Disminuir gradualmente el apoyo hasta que el alumno se acerque espontáneamente.

## Variación de Enseñanza Alternativa

Utilizar la enseñanza incidental en entornos naturales como parques infantiles o entornos comunitarios.

## Plan de Reforzamiento

- Elogio social por proximidad exitosa.
- Reforzadores tangibles al principio, reemplazados gradualmente por motivación social.

## Notas Generales

Si el alumno se va antes de cumplir el objetivo de tiempo, reiniciar con un intervalo más corto y aumentar gradualmente hasta alcanzar el criterio.

### 30 Segundos

Objetivo inicial para la tolerancia de proximidad

### 2 Minutos

Estímulo reducido, reforzamiento natural



# Social 5M: Imitando Movimientos y Acciones de Compañeros

<b>Criterio de Maestría</b>	El aprendiz imita las acciones motoras de sus compañeros en al menos tres situaciones diferentes, sin instrucción adulta.
<b>Objetivo del Programa</b>	Desarrollar habilidades de imitación social, fortaleciendo la observación y el compromiso grupal.
<b>Estímulo Discriminativo (ED)</b>	Un compañero realiza un movimiento visible o usa un objeto al alcance de la vista del aprendiz.
<b>Comportamiento Objetivo</b>	El aprendiz copia la acción del compañero o lo sigue espontáneamente.

## Procedimiento de Enseñanza

- Prepare a los compañeros para realizar acciones simples (aplaudir, girar un juguete).
- Organice las posiciones espaciales para permitir el contacto visual directo.
- Minimice las instrucciones del adulto, fomentando el aprendizaje a través de la observación.

# Social 5M: Imitación de Movimientos y Acciones de Pares (Continuación)

## Imitación de Salto

Un compañero salta en un pie, y el aprendiz repite la acción sin necesidad de indicaciones.

## Soplado de Silbato

Un compañero sopla un silbato, y el aprendiz intenta imitar la acción y el sonido.

## Baile Giratorio

Un compañero levanta los brazos y gira, y el aprendiz sigue el patrón de movimiento espontáneamente.

## Estrategias de Apoyo

- Demostración paralela del adulto, desvanecida gradualmente.
- Indicaciones gestuales sutiles según sea necesario.

## Plan de Reforzamiento

- Reforzamiento diferencial (elogio verbal, fichas, acceso a un juguete).
- Oportunidades de turno inverso: el aprendiz lidera y el compañero imita.

## Notas Generales

La imitación espontánea siempre debe valorarse más que la imitación con apoyo, ya que esto aumenta la probabilidad de generalización en contextos naturales.

# Social 6M: Inicio de Acercamientos Físicos durante el Juego

<b>Criterio de Dominio</b>	El alumno inicia interacción física con compañeros en al menos tres ocasiones diferentes, mostrando iniciativa espontánea.
<b>Objetivo del Programa</b>	Fomentar acercamientos sociales activos, fortaleciendo los lazos entre compañeros a través de interacciones físicas en el juego grupal.
<b>Estímulo Discriminativo (ED)</b>	Actividades grupales que involucren movimiento o contacto físico (ej. pistas de obstáculos, juegos en círculo, juguetes compartidos).
<b>Comportamiento Objetivo</b>	El alumno inicia una acción física dirigida hacia un compañero sin depender de instrucción o mediación adulta.

## Procedimiento de Enseñanza

- Introducir la actividad primero con un adulto, luego transferir a los compañeros.
- Enseñar a los compañeros a responder positivamente a los intentos de acercamiento.
- Desvanecer gradualmente la presencia y el refuerzo del adulto hasta que la interacción con el compañero se convierta en el motivador.

# Social 6M: Iniciación de Acercamientos Físicos durante el Juego (Continuación)

## Carrera de Toques de Hombro

El aprendiz toca los hombros con un compañero para iniciar una carrera corta.

## Círculo de Saludos de Puño

El aprendiz ofrece un saludo de puño y guía al compañero a un circuito en el suelo.

## Deslizamiento en Colchoneta

El aprendiz inicia el deslizamiento juntos en una colchoneta, alternando turnos.

## Tirar de la Cuerda

El aprendiz tira de una cuerda con un compañero para mover una caja ligera a un punto marcado.

## Saltos Sincronizados

El aprendiz sincroniza saltos junto a un compañero en una línea.

## Estrategias de Apoyo

- Participación activa del adulto al principio, luego solo observación a distancia.
- Gestos simples (señalar a un compañero) o señales verbales cortas.
- Retiro gradual de las ayudas a medida que el aprendiz muestra iniciativa.

## Plan de Reforzamiento

- Reforzamiento inmediato para los intentos iniciales exitosos.
- Transición gradual al reforzamiento natural: el disfrute del juego y la reciprocidad social.

## Notas Generales

Si la iniciativa es escasa, cree condiciones motivadoras (p. ej., un compañero sostiene un objeto de juego y lo suelta solo cuando el aprendiz inicia un acercamiento físico).

# Social 7M: Solicitudes Espontáneas entre Pares

<b>Criterio de Dominio</b>	El aprendiz hace solicitudes a sus pares en al menos ocho ocasiones distintas, demostrando iniciativa verbal sin apoyo de un adulto.
<b>Meta del Programa</b>	Promover la independencia en la comunicación social, alentando al aprendiz a buscar ayuda u objetos de sus pares en lugar de adultos.
<b>Estímulo Discriminativo (ED)</b>	Contextos donde los pares controlan el acceso a objetos, turnos o actividades.
<b>Conducta Objetivo</b>	El aprendiz dirige solicitudes a sus pares, tales como: "¿Puedo ir yo ahora?", "¿Me lo pasas?", "¿Me ayudas a seguir?"

## Procedimiento de Enseñanza

- Planificar actividades que requieran compartir recursos (juegos de mesa, materiales de arte, juego en grupo).
- Enseñar a los pares a responder de manera clara y positiva, utilizando un sistema de refuerzo paralelo para mantener su participación.
- Reducir gradualmente la presencia y el apoyo del adulto hasta que las solicitudes ocurran de forma espontánea.

# Social 7M: Solicitudes Espontáneas entre Pares (Continuación)



## Solicitud en Juego de Cartas

En un juego de cartas, solo un compañero tiene el mazo; el aprendiz debe solicitar unirse.

## Materiales de Dibujo

Mientras dibuja, los materiales para colorear están con otro compañero; el aprendiz debe pedirlos.

## Actividad de Construcción

En una actividad de construcción, un compañero tiene las piezas más grandes; el aprendiz debe solicitar continuar la construcción.

## Estrategias de Indicación

- Inicialmente, proporcione indicaciones textuales cortas (ej., "di: ¿Puedo usarlo también?").
- Disminuya a señales verbales parciales, luego a gestos simples.
- Elimine todos los apoyos hasta que las solicitudes ocurran de forma natural e independiente.

## Plan de Reforzamiento

- Asegure que la solicitud sea atendida de inmediato, reforzando la efectividad de la comunicación.
- Agregue elogios sociales cuando el aprendiz solicite sin indicaciones.

## Notas Generales

Las solicitudes espontáneas son fuertes indicadores de independencia social y siempre deben recibir un reforzamiento más intenso que las solicitudes indicadas.

# Social 8M: Mantenimiento del Juego Social con Continuidad

<b>Criterio de Dominio</b>	El aprendiz mantiene el juego cooperativo con un compañero durante al menos cinco minutos ininterrumpidos sin apoyo de un adulto.
<b>Meta del Programa</b>	Fortalecer la habilidad para mantener interacciones sociales, haciendo de la actividad misma el reforzador principal.
<b>Estímulo Discriminativo (ED)</b>	Un entorno con compañeros comprometidos y materiales que requieren participación conjunta.
<b>Comportamiento Objetivo</b>	El aprendiz permanece involucrado en el juego compartido, interactuando recíprocamente y activamente durante toda la actividad.

## Procedimiento de Enseñanza

- Introducir la actividad de juego con un adulto, luego reducir gradualmente la participación del adulto.
- Preparar al compañero para que mantenga la interacción de manera atractiva.
- Retirar gradualmente el apoyo del terapeuta hasta que la motivación provenga únicamente del juego compartido.

# Social 8M: Mantenimiento del Juego Social con Continuidad (Continuación)



## Construcción de Pistas de Coches

Construir una pista de coches juntos con piezas entrelazadas, turnándose para añadir secciones.



## Secuencia Musical

Turnarse con un juguete sonoro para crear una "secuencia musical", construyendo patrones juntos.



## Fuerte de Mantas

Construir un fuerte de mantas usando sillas y cojines, requiriendo cooperación para construirlo y mantenerlo.



## Empujar y Tirar

Jugar un juego de "empujar y tirar" con una botella atada a cuerdas, requiriendo coordinación entre los jugadores.



## Cuidado de Muñecas

Cuidar muñecas juntos, simulando rutinas como alimentarlas y acostarlas a través del juego de simulación compartido.

## Estrategias de Incitación

- Participación del adulto al inicio para modelar la interacción.
- Comentarios cortos como recordatorios para mantener el juego (¡"Mira qué divertido se está poniendo!").
- Distanciamiento gradual hasta que los compañeros sean completamente independientes.

## Plan de Refuerzo

- Proveer refuerzo tangible o social al principio para mantener el compromiso.
- Reducir gradualmente los reforzadores externos, enfatizando el disfrute natural del juego social.

## Notas Generales

Elegir actividades que realmente requieran cooperación (p. ej., tareas que no pueden realizarse solo) aumenta la probabilidad de interacción sostenida y reduce la desconexión.

# **Social 9M: Respondiendo espontáneamente a las solicitudes de sus compañeros**

<b>Criterio de Dominio</b>	El aprendiz responde a las solicitudes de sus compañeros en al menos siete ocasiones entregando un objeto o realizando una acción en un plazo de tres segundos.
<b>Objetivo del Programa</b>	Enseñar reciprocidad social, expandiendo la disposición del aprendiz a colaborar de forma natural en interacciones cotidianas.
<b>Estímulo Discriminativo (SD)</b>	Un compañero realiza una solicitud verbal o gestual para acceder a un objeto o para recibir ayuda.
<b>Conducta Objetivo</b>	El aprendiz entrega el objeto solicitado o realiza la acción solicitada sin indicaciones de un adulto.

## **Procedimiento de Enseñanza**

- Entrenar a los compañeros para que realicen solicitudes claras y directas.
- Organizar actividades en las que el aprendiz controle objetos de interés para los demás.
- Aplicar refuerzo diferencial inicialmente hasta que la conducta se vuelva espontánea.

# **Social 9M: Respondiendo espontáneamente a las solicitudes de los compañeros (Continuación)**

## **Solicitud de Tijeras**

Un compañero pregunta: "¿Me puedes pasar las tijeras?" y el aprendiz responde entregándolas rápidamente.

## **Contenedor de Plastilina**

Un compañero solicita: "¿Puedes abrir el contenedor de plastilina por mí?" y el aprendiz ayuda sin dudar.

## **Compartir Linterna**

Un compañero dice: "Déjame tu linterna un momento," y el aprendiz comparte el objeto voluntariamente.

## **Sujetar la Cuerda**

Un compañero pregunta: "¿Puedes sujetar esta cuerda mientras la ato?" y el aprendiz coopera con la tarea.

## **Compartir Auriculares**

Un compañero solicita: "¿Puedo tener uno de los auriculares para escuchar también?" y el aprendiz comparte sin necesidad de indicaciones.

## **Estrategias de Apoyo**

- Modelado verbal corto ("Dáselo a")