



# EL ABC DEL CAMBIO CONDUCTUAL EN LA ESCUELA

Addalid Sánchez Hernández y  
Jorge Everardo Aguilar Morales



# INTRODUCCIÓN

La comprensión del comportamiento de los estudiantes es esencial para realizar un proceso de enseñanza efectiva.

En esta lección abordaremos el ABC del comportamiento humano.

Realizaremos una breve introducción sobre como explicamos actualmente nuestra conducta y que estrategias podemos utilizar para influir en ella.





Que al término de la sesión  
puedan explicar las causas del  
comportamiento del  
estudiante y las principales  
estrategias de intervención

**–Nuestro objetivo es**

# REVISAREMOS LOS SIGUIENTES CONTENIDOS

01

PRINCIPIOS ABA

02

LAS FUNCIONES DE LA  
CONDUCTA

03

ESTRATEGIAS  
PROACTIVAS

04

ESTRATEGIAS REACTIVAS

**05**

**ENSEÑAR NUEVAS  
HABILIDADES**

**06**

**INTEGRACIÓN DE  
ESTRATEGIAS**

**07**

**HERRAMIENTAS**

**08**

**RECURSOS**

# 01

## PRINCIPIOS ABA

Observar la conducta  
Ser objetivo  
Intervención individualizada  
El ABC de la conducta



A solid light orange circle containing the letters 'ABA' in a bold, pink, sans-serif font.

**ABA**

En el estudio científico del comportamiento se ha desarrollado una metodología poderosa del cambio conductual llamada

A pink dashed-line rounded rectangle containing the full name of ABA in pink, bold, uppercase letters.

**ANÁLISIS CONDUCTUAL APLICADO  
APPLIED BEHAVIOR ANALYSIS**



**ABA**

Tiene unos principios fundamentales que nos indican qué estrategias podemos utilizar para promover el cambio conductual , cómo utilizarlas y cómo evaluar su eficacia

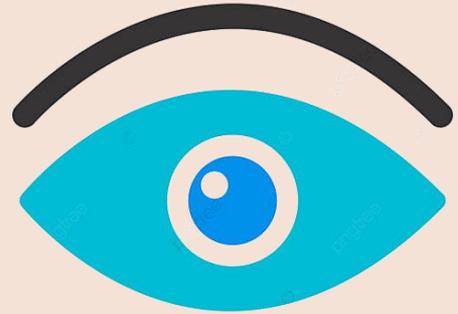
**Estos principios son los siguientes:**

# 1. HACEMOS ÉNFASIS EN LA CONDUCTA OBSERVABLE

Para poder influir en el comportamiento de las personas, lo primero que hacemos en

CENTRARNOS EN LOS ASPECTOS  
OBSERVABLES DE LA CONDUCTA,

es decir aquello que podemos ver que está sucediendo.



# HORA DEL RETO



¿cuál de los ejemplos describe una conducta observable?

## EJEMPLO 1

Llorar

## EJEMPLO 2

Estar triste

# HORA DEL RETO



¿cuál de los ejemplos describe una conducta observable?

## EJEMPLO 1

Estar molesto

## EJEMPLO 2

Gritar

## ESCRIBE UN EJEMPLO



Escribe un ejemplo de  
conducta observable

# PARA ENTENDER LAS CAUSAS DE LA CONDUCTA

Prestamos atención a los  
EVENTOS QUE OCURREN  
ANTES  
Y DESPÚES  
de la conducta



# HORA DEL RETO



## CASO 1

- A. Una madre le dice a su niño que recoja sus zapatos.
- B. El niño grita.
- c. La madre recoge los zapatos.

## PREGUNTA

¿Cuál es la conducta del niño?

¿Qué ocurrió antes y que ocurrió después?

# AL EVALUAR EL AMBIENTE Y LOS EVENTOS PRÓXIMOS A LA CONDUCTA

Podemos llegar a entender

¿por qué ocurre?

y

¿Qué podemos hacer para  
cambiarla?



# HORA DEL RETO



## CASO 1

- A. Una madre le dice a su niño que recoja sus zapatos.
- B. El niño grita.
- c. La madre recoge los zapatos.

## PREGUNTA

¿Qué ocurrió después de que el niño grita?

¿Qué puede estar manteniendo la conducta de gritar?

# HORA DEL RETO



## CASO 1

- A. Una madre le dice a un adolescente que haga su tarea
- B. El joven le dice que siempre lo está molestando
- c. La madre le responde que haga lo que quiera, que si no hace la tarea es su problema.

## PREGUNTA

¿Qué ocurrió cuando el joven respondió a su madre diciéndole que siempre molesta??

¿Qué puede estar manteniendo la conducta de gritar?

# BUSCAMOS LAS CAUSAS EN EL AMBIENTE

No recurrimos a

ESTADOS INTERNOS

(sentimientos, estados de ánimo)

O A ETIQUETAS

(TDAH o Autista)

Son palabras  
que describen  
pobremente la  
conducta y que  
además no  
explican nada



# HORA DEL RETO



**¿QUÉ HACE UN NIÑA DEPRIMIDA?**

**¿QUÉ HACE UN JOVEN CON ASPERGER?**

¿Notas como al referirse a un estado de ánimo o a una etiqueta estás utilizando descripciones pobres, generales, ambiguas.?

## 2. REALIZAMOS DESCRIPCIONES OBJETIVAS

Aprender a describir la conducta es esencial para poder realizar un seguimiento de los progresos en la conducta a lo largo del tiempo.

Realizar descripciones claras nos permite tomar datos que nos indican que las estrategias que estamos utilizando nos están ayudando.



# TOMAMOS Y UTILIZAMOS DATOS

Es la clave de que ABA sea tan eficaz.

Si los datos muestran que no hay progreso hasta nuestro objetivo , podemos darnos cuenta y cambiar nuestra intervención



# HORA DEL RETO



¿cuál de estas dos descripciones nos permite recolectar datos sobre el comportamiento de un menor?

## EJEMPLO 1

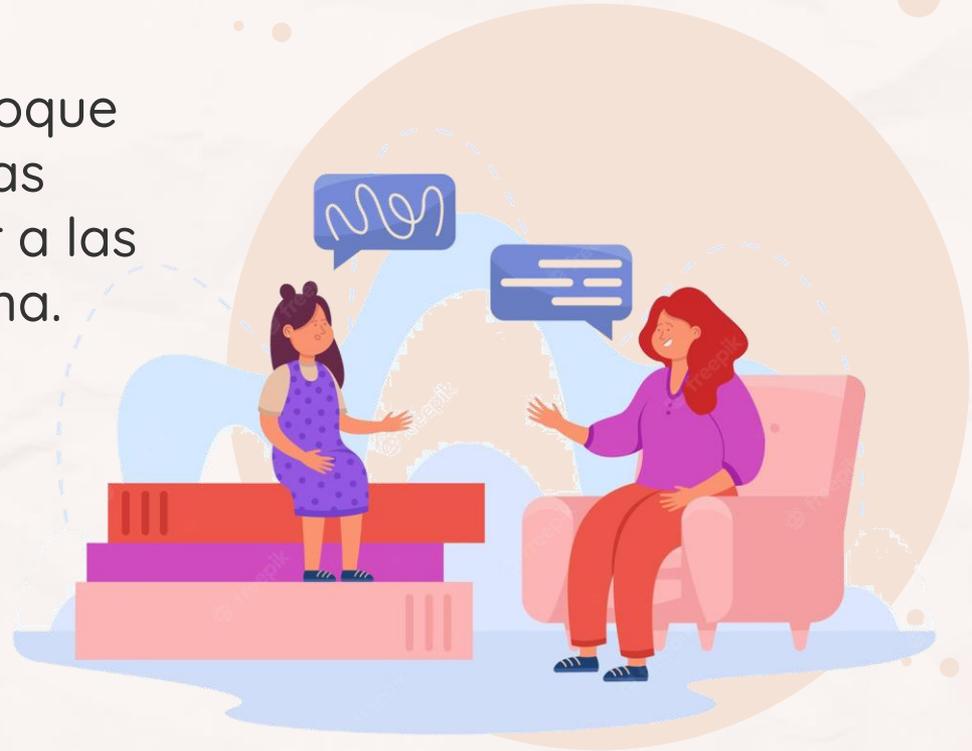
Tiene una crisis emocional

## EJEMPLO 2

Se está jalando el cabello

### 3. REALIZAMOS INTERVENCIONES INDIVIDUALIZADAS

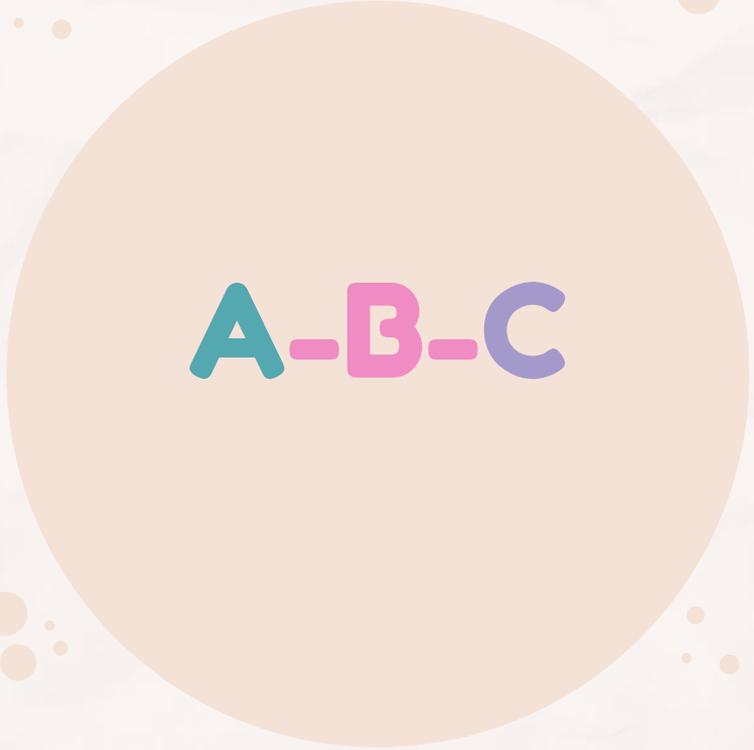
Esto es lo que hace que el enfoque de ABA sea único porque las estrategias se pueden adaptar a las necesidades de cada persona.



## 4. PONEMOS ATENCIÓN EN EL ABC DEL COMPORTAMIENTO

El primer paso en la reducción de una conducta es entender porque ocurre.

Para hacerlo debemos observar lo que sucede Antes (**A**ntecedente), la conducta (**B**ehavior o conducta) y lo que sucede después (**C**onsecuencia)



A-B-C

Los Antecedentes  
y las Consecuencias  
son las dos pistas que nos  
ayudan a determinar  
el motivo o la **FUNCIÓN**  
de la conducta

**A-B-C**

# EL ABC DE LA CONDUCTA

**A**

**ANTECEDENTES**

Eventos que ocurren en el ambiente antes de una conducta

**B**

**CONDUCTA**

Una acción observable

**C**

**CONSECUENCIA**

Eventos que se producen inmediatamente después de una conducta

# EJEMPLO

**A**

**ANTECEDENTES**

El docente le formula a los estudiantes una pregunta

**B**

**CONDUCTA**

El estudiante levanta la mano

**C**

**CONSECUENCIA**

El docente le da la palabra

# EJEMPLO

**A**

**ANTECEDENTES**

La mamá le dice al niño que apague el teléfono

**B**

**CONDUCTA**

La niña grita “no, no, no” y llora durante dos minutos

**C**

**CONSECUENCIA**

La mamá le quita el ipad

# EJEMPLO

**A**

## **ANTECEDENTES**

El hijo le pregunta a la mamá “puedo ver la computadora” y la mamá dijo que no

**B**

## **CONDUCTA**

El niño se tiró al suelo y gritó “¡Quiero ver videos en la computadora” y lloró durante 3 minutos.

**C**

## **CONSECUENCIA**

La mamá le dijo que dejara de gritar y le explicó porque no podía ver videos

# EJEMPLO

**A**

**ANTECEDENTES**

El hijo estaba viendo un programa en la TV con su familia

**B**

**CONDUCTA**

El niño gritó quiero ver Youtube y se tiró al suelo

**C**

**CONSECUENCIA**

El papá le puso videos de Youtube

# EJEMPLO

**A**

## **ANTECEDENTES**

El niño pidió en el supermercado a su mamá que le comprará un cereal y la mamá dijo que no

**B**

## **CONDUCTA**

El niño se tiró al suelo y lloró un minuto

**C**

## **CONSECUENCIA**

La mamá tomó al niño en brazos y lo puso en el carrito de las compras

# AHORA CADA UNO DE NOSTROS PONGA UN EJEMPLO

**A**

**ANTECEDENTES**

¿Qué pasa antes de  
la conducta?

**B**

**CONDUCTA**

Describe la  
conducta en  
términos  
observables, de tal  
manera que  
podamos obtener  
un dato

**C**

**CONSECUENCIA**

¿Qué pasó después  
de la conducta?

# OBSERVA

Que a veces la consecuencia de una conducta es el antecedente de otro



# 02

## LAS FUNCIONES DE LA CONDUCTA

Obtener atención

Obtener tangibles

Escapar

Obtener estimulación sensorial



**LA FUNCIÓN DE UNA  
CONDUCTA  
HACE REFERENCIA A LA  
RAZÓN POR LA QUE  
ALGUIEN REALIZA UNA  
CONDUCTA EN  
PARTICULAR**



# ENTENDER EL “POR QUÉ” ES ESENCIAL PARA CAMBIAR UNA CONDUCTA.

Si un estudiante interrumpe en clase levantándose frecuentemente de su asiento, antes de decidir cómo manejar esa conducta, necesitamos saber por qué esta está ocurriendo.



**UNA COMPRENSIÓN  
INICIAL DE LA CONDUCTA  
NOS PERMITIRÁ  
MANEJAR DICHA  
CONDUCTA CON  
MAYORES  
PROBABILIDADES DE  
ÉXITO**



**HAY CUATRO  
FUNCIONES O RAZONES  
PRINCIPALES  
QUE EXPLICAN UN  
PROBLEMA DE  
CONDUCTA**



# ESTAS FUNCIONES SON

## OBTENER ATENCIÓN

Obtener atención de otras personas

1

2

## OBTENER TANGIBLES

Obtener acceso a un elemento o actividad preferidos

## ESCAPAR

Escapar de tareas no preferidas

3

4

## OBTENER ESTIMULACIÓN SENSORIAL

Producir sensaciones corporales agradables

# ESTO SIGNIFICA QUE ALGUIEN SE COMPORTA COMO LO HACE PORQUE...

## OBTENER ATENCIÓN

Está recibiendo  
atención

1

2

## OBTENER TANGIBLES

Está accediendo a un  
artículo o actividad

## ESCAPAR

Está escapando a  
demandas relativas a  
determinadas  
actividades

3

4

## OBTENER ESTIMULACIÓN SENSORIAL

O está sintiéndose  
bien físicamente

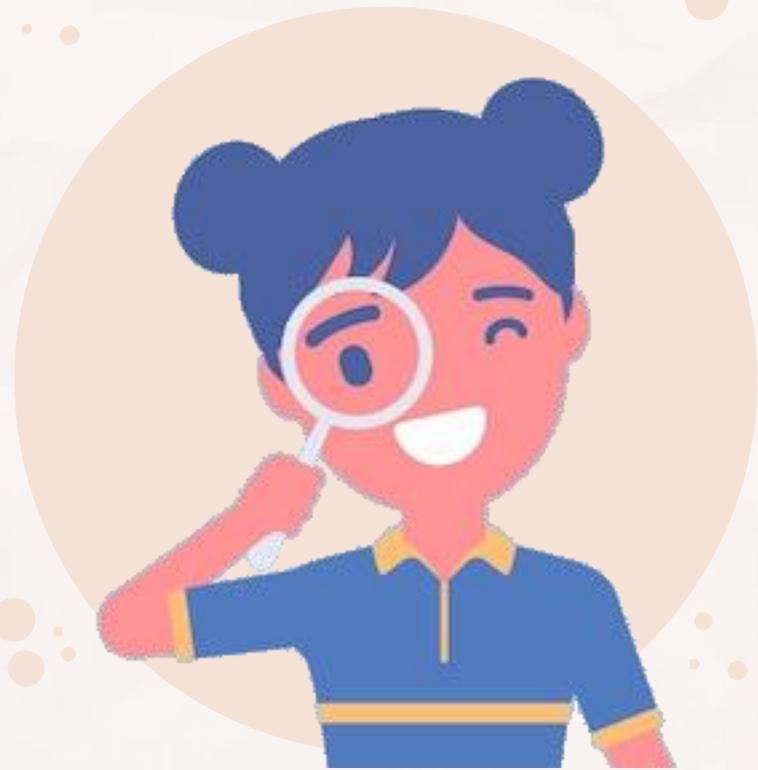
**ESTAS CONSECUENCIAS  
HACEN QUE SE  
MANTENGA LA  
CONDUCTA**



# VEAMOS TRES VIDEOS







# ASÍ, POR EJEMPLO, CUANDO UN ESTUDIANTE SE LEVANTA DURANTE LA CLASE

Podemos preguntarnos

- ¿está obteniendo atención del maestro o de sus compañeros?
- ¿Al levantarse consigue acceder a artículos preferidos?
- ¿Al levantarse logra zafarse o demorar ciertas tareas? o
- ¿está satisfaciendo una necesidad física de moverse?



# PODEMOS INTUIR LA POSIBLE FUNCIÓN DE UNA CONDUCTA UTILIZANDO UN REGISTRO ABC

**A**

**ANTECEDENTES**

¿Qué pasa antes de la conducta?

**B**

**CONDUCTA**

Describe la conducta en términos observables, de tal manera que podamos obtener un dato

**C**

**CONSECUENCIA**

¿Qué pasó después de la conducta?

# REGISTRANDO

Al menos cinco ocurrencias del problema de conducta quizás podamos hallar cuál función es la razón o función de la conducta.



# VEAMOS UN EJEMPLO



# HORA DEL RETO



Un niño estaba en clase con sus compañeros cuando se jaló los cabellos (autoestimulación), inmediatamente después la maestra se acercó y dijo: “no”, “no hagas eso”

## ¿CUÁL SERÁ LA FUNCIÓN?

Obtener atención

Obtener algo tangible

Escapar

Obtener sensaciones agradables

# HORA DEL RETO



Un niño había pedido a su papá el teléfono, este respondió que no y la conducta autolesiva ocurrió inmediatamente después

## ¿CUÁL SERÁ LA FUNCIÓN?

Obtener atención

Obtener algo tangible

Escapar

Obtener sensaciones agradables

# HORA DEL RETO



Se instruyó al niño para que realizará una tarea justo antes de que ocurriera el problema, entonces el niño empezó a autolesionarse, inmediatamente se eliminó la instrucción y se dejó al estudiante que fuera a una zona tranquila para “calmarse”

## ¿CUÁL SERÁ LA FUNCIÓN?

Obtener atención

Obtener algo tangible

Escapar

Obtener sensaciones agradables

# HORA DEL RETO



El niño estaba solo y no había tareas. Entonces comenzó a autolesionarse.

## ¿CUÁL SERÁ LA FUNCIÓN?

Obtener atención

Obtener algo tangible

Escapar

Obtener sensaciones agradables

# PODEMOS USAR UN REGISTRO PARA ENTENDER LA FUNCIÓN DE NUMEROSAS CONDUCTAS

**A**

**B**

**C**

**ANTECEDENTES**

**CONDUCTA**

**CONSECUENCIA**

**FUNCIÓN**

¿Qué pasa antes de la conducta?

Describe la conducta en términos observables, de tal manera que podamos obtener un dato

¿Qué pasó después de la conducta?

¿Qué obtiene o de que escapa con su conducta?

# AQUÍ ESTÁ UN EJEMPLO DE REGISTRO

## Registro ABC

Conducta de interés: berrinche (gritar, llorar y tirarse al suelo)

<b>Antecedente</b> ¿Qué pasó antes de la conducta?	<b>Conducta</b> Describe la conducta	<b>Consecuencia</b> ¿Qué pasó después de la conducta?	<b>Función</b>
La mamá le dijo a su hijo que "apague el iPad"	Gritó "¡no, no, no!", y lloró durante 2 minutos	La mamá le quitó el iPad	Acceso (iPad)
El hijo le preguntó a la mamá, "¿Puedo ver dibujos animados en la tele?" La mamá dijo "ahora no"	Se tiró al suelo y gritó "¡Quiero ver dibujos animados en la tele!" y lloró durante 3 minutos	La mamá le dijo que dejara de gritar	Acceso (ver dibujos animados en la tele)
El hijo estaba viendo "Super Wings" con su familia	¡Quiero el ratón Mickey!" y se tira al suelo	La mamá puso el canal de Disney	Acceso (ver el canal de Disney)
El hijo le pidió a la mamá que comprara cereales de chocolate, la mamá le dijo que no	El hijo se tiró al suelo y lloró un minuto	La mamá toma al niño en brazos y le pone en el carrito de la compra	Acceso (cereal de chocolate)

Función: Acceso



# EL REGISTRO TAMBIÉN PUEDE SER UN POCO MÁS SISTEMATIZADO

## Registro ABC

Conducta de interés: \_\_\_\_\_

<b>Antecedente</b> <i>¿Qué pasó antes de la conducta?</i>	<b>Conducta</b> <i>Describe la conducta</i>	<b>Consecuencia</b> <i>¿Qué pasó después de la conducta?</i>	<b>Función</b>
<input type="checkbox"/> Le dijeron que "no" <input type="checkbox"/> Se le pidió que hiciera algo <input type="checkbox"/> Atención dada a otros <input type="checkbox"/> Transición <input type="checkbox"/> Nada, aparentemente	<input type="checkbox"/> Llorar <input type="checkbox"/> Pegar <input type="checkbox"/> Gritar <input type="checkbox"/> Lanzar objetos <input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> Redirigir a conducta alternativa <input type="checkbox"/> Le dijeron que no <input type="checkbox"/> Recibe lo que quiere <input type="checkbox"/> Le ignoran <input type="checkbox"/> Reprimenda verbal	<input type="checkbox"/> Atención <input type="checkbox"/> Tangible <input type="checkbox"/> Escape <input type="checkbox"/> Sensorial
<input type="checkbox"/> Le dijeron que "no" <input type="checkbox"/> Se le pidió que hiciera algo <input type="checkbox"/> Atención dada a otros <input type="checkbox"/> Transición <input type="checkbox"/> Nada, aparentemente	<input type="checkbox"/> Llorar <input type="checkbox"/> Pegar <input type="checkbox"/> Gritar <input type="checkbox"/> Lanzar objetos <input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> Redirigir a conducta alternativa <input type="checkbox"/> Le dijeron que no <input type="checkbox"/> Recibe lo que quiere <input type="checkbox"/> Le ignoran <input type="checkbox"/> Reprimenda verbal	<input type="checkbox"/> Atención <input type="checkbox"/> Tangible <input type="checkbox"/> Escape <input type="checkbox"/> Sensorial
<input type="checkbox"/> Le dijeron que "no" <input type="checkbox"/> Se le pidió que hiciera algo <input type="checkbox"/> Atención dada a otros <input type="checkbox"/> Transición <input type="checkbox"/> Nada, aparentemente	<input type="checkbox"/> Llorar <input type="checkbox"/> Pegar <input type="checkbox"/> Gritar <input type="checkbox"/> Lanzar objetos <input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> Redirigir a conducta alternativa <input type="checkbox"/> Le dijeron que no <input type="checkbox"/> Recibe lo que quiere <input type="checkbox"/> Le ignoran <input type="checkbox"/> Reprimenda verbal	<input type="checkbox"/> Atención <input type="checkbox"/> Tangible <input type="checkbox"/> Escape <input type="checkbox"/> Sensorial

Función: \_\_\_\_\_



## VEAMOS OTRO VIDEO



# HORA DEL RETO



Ahora cada uno de nosotros realizará un ejemplo en el que intente identificar una función de una conducta.

**EN TODOS ESTOS EJEMPLOS  
SE OBSERVA EL FACTOR  
CLAVE QUE INFLUYE EN EL  
INCREMENTO O REDUCCIÓN  
DEL COMPORTAMIENTO**

**LAS CONSECUENCIAS QUE  
SIGUEN AL COMPORTAMIENTO**



**HAY CONSECUENCIAS QUE  
INCREMENTAN O  
FORTALECEN CIERTOS  
COMPORTAMIENTOS**

**Y OTRAS CONSECUENCIAS  
QUE LOS DISMINUYEN O  
DEBILITAN**



**POR ESA RAZÓN ES  
IMPORTANTE NOTAR**

**SI LO QUE HACEMOS ESTÁ  
REFORZANDO  
(AUMENTANDO  
UNA CONDUCTA)**

**O DEBILITANDO-CASTIGANDO  
(DISMINUYENDO LA  
CONDUCTA)**



# HORA DEL RETO



Una estudiante está hablando durante la clase de matemáticas y el profesor le envía al pasillo. A la estudiante le gusta estar en el pasillo, ya que no tiene por qué esforzarse resolviendo problemas de matemáticas.

## PREGUNTA

¿Cómo se comportará la estudiante cuando vuelva a estudiar en una situación similar?

¿Qué conducta se ha reforzado?

¿De qué manera se ha reforzado?

# HORA DEL RETO



Un estudiante está hablando durante la clase de matemáticas y el profesor le envía al pasillo. El estudiante se siente avergonzado de tener que dejar la clase delante de sus amigos.

## PREGUNTA

¿Cómo se comportará el estudiante cuando vuelva a estudiar en una situación similar?

¿Qué efecto ha tenido esta consecuencia en la conducta?

Al entender  
qué consecuencias  
aumentarán o disminuirán  
una conducta determinada  
podremos preparar nuestras  
respuestas ante ellas,  
y así podemos influir mejor  
en el comportamiento que  
deseamos modificar.



Si aprendemos que recibir elogios es reforzante para la conducta de una persona, podemos dar elogios después de que realice una tarea. Aumentando la probabilidad de que esto ocurra.



Si sabemos que retirar un dispositivo electrónico disminuye una conducta, podremos retirar dicho dispositivo electrónico después de que se presente una conducta problemática. Disminuyendo la probabilidad de que esto ocurra.



## HORA DEL RETO



Hagamos un listado de las actividades que usualmente le resultan reforzantes a los estudiantes.

Aunque tanto el reforzamiento como el castigo tienen una gran influencia sobre el cambio de conducta, nos centramos en gran medida en el reforzamiento, mientras que el castigo se considera un último recurso después de que el reforzamiento no haya sido exitoso.



El castigo tiene efectos secundarios negativos. Además, el castigo sólo tiene como objetivo disminuir la conducta, no enseñando al individuo qué conductas debe cambiar.

**Priorizamos el reforzamiento de conductas cuya frecuencia deseamos aumentar y la extinción de aquellas cuya frecuencia deseamos disminuir.**



# EXISTEN DOS TIPOS DE REFORZAMIENTO BÁSICO

REFORZAMIENTO  
POSITIVO

Y

REFORZAMIENTO  
NEGATIVO



# EL REFORZAMIENTO POSITIVO

Significa sencillamente que al dar o presentar un estímulo, la probabilidad de ocurrencia futura de la conducta aumenta.



# A MENUDO FUNCIONAN COMO REFORZAMIENTO POSITIVO

- Recibir felicitaciones, elogios o cumplidos
- Saltar, que te hagan cosquillas, que te sonrían
- Recibir dinero
- Acceder a juguetes/dispositivos electrónicos
- Recibir alimentos preferidos



# HORA DEL RETO



Una estudiante comparte una galleta con un estudiante y su compañero le agradece efusivamente

## PREGUNTA

¿Cuál fue la consecuencia que hace más probable que se presente esta conducta en el futuro?

# EL REFORZAMIENTO NEGATIVO

se da cuando retiramos un estímulo y, a consecuencia de ello, se hace más probable que la conducta vuelve a ocurrir en el futuro.



# A MENUDO FUNCIONA COMO REFORZAMIENTO NEGATIVO

- La eliminación de ruidos aversivos
- La atenuación o eliminación del dolor
- La eliminación de situaciones molestas
- La eliminación de tareas aversivas



# HORA DEL RETO



Una persona tiene dolor de cabeza y toma una pastilla. Poco después, el dolor de cabeza ha desaparecido.

## PREGUNTA

¿Qué hace que tomar una pastilla se convierta en una conducta que sea más probable que se presente en el futuro?

# HORA DEL RETO



Puedes poner otro ejemplo en donde la eliminación de algún estímulo aumente la probabilidad de que una conducta se presente en el futuro

# ¿CUÁL ES LA DIFERENCIA ENTRE REFORZAMIENTO Y CASTIGO?

Para ser "reforzamiento", la probabilidad de ocurrencia futura de la conducta debe mantenerse o incrementarse.



Recuerde que "negativo" en este contexto indica que algo fue retirado y no la acepción común de "negativo" como "malo".



Por lo tanto, el **reforzamiento negativo** significa que después de una conducta, algo fue retirado haciendo más probable la ocurrencia futura de la conducta.

Por el contrario, en **el castigo** se reduce la probabilidad de ocurrencia futura de la conducta.



# HORA DEL RETO



¿Puedes poner UN EJEMPLO DE  
CONSECUENCIAS QUE DEBILITEN LA  
CONDUCTA?

# PARA QUE EL REFORZAMIENTO FUNCIONE MEJOR

Los reforzadores deben ser personalizados y preferidos

Observa que tipo de actividades o estímulos selecciona la persona cuando tiene la oportunidad. Es muy probable que tenga un alto valor reforzante.



# HORA DEL RETO



¿Qué es lo que tus estudiantes hacen con más frecuencia cuando no están con actividad programada?

## El reforzamiento debe ser inmediato

Entre más tarde en proporcionar el estímulo reforzante es menos probable que tenga efecto sobre la conducta de la persona.



# HORA DEL RETO



En qué situaciones brindamos reforzamiento inmediato y en qué situaciones nos tardamos demasiado para ofrecer una consecuencia positiva

**Debemos equiparar la cantidad de reforzador con la cantidad de conducta**

Cuanto más esfuerzo haga el estudiante, más reforzamiento debería obtener



# HORA DEL RETO



¿De qué manera podemos graduar el acceso al reforzamiento?

## Permitir al estudiante elegir el reforzador

Antes de dar una instrucción difícil, pregunte al estudiante qué quiere ganar. Para muchos estudiantes es beneficioso mostrar físicamente dos o tres opciones de actividades o artículos que se pueden ganar al realizar la tarea



# HORA DEL RETO



Pon un ejemplo en el que brindes opciones al estudiante

## Limitar el acceso a los reforzadores

Guarda los artículos preferidos para que mantengan su eficacia como reforzadores. Si los estudiantes tienen acceso todo el tiempo a sus juguetes, actividades y alimentos favoritos, estarán menos motivados para trabajar por obtener dichos artículos.



Podemos guardar físicamente los artículos preferidos o limitar el tiempo de acceso a estos en el caso de dispositivos electrónicos.

Vaya alternando los reforzadores para que el estudiante mantenga interés en diversas actividades y permanezca motivado para obtenerlos.



# HORA DEL RETO



¿Cómo podemos variar el tipo de reforzadores a los que tienen acceso los estudiantes?

## Desvanecer el reforzador cuando se aprende la habilidad

Cuando el estudiante está aprendiendo una nueva habilidad, deberemos dar reforzamiento cada vez que realice un intento. Una vez mejore y realice la habilidad con mayor independencia, seguiremos reforzando su progreso.



Cuando haya aprendido la habilidad por completo y pueda realizarla sin ayudas, iremos reduciendo la cantidad de reforzamiento

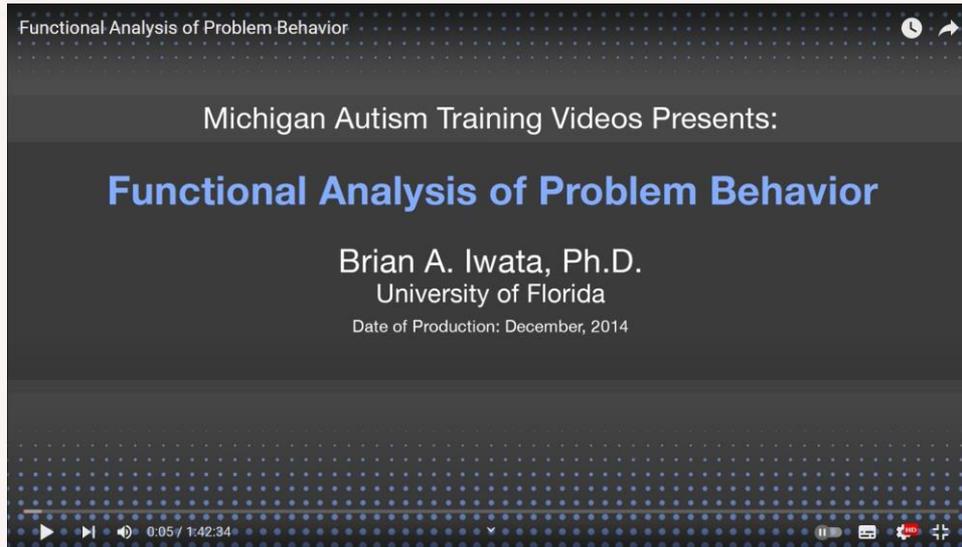


# HORA DEL RETO



¿De qué manera han disminuido gradualmente el uso de reforzadores una vez que se ha aprendido una habilidad?

# SI QUIERES ESTUDIAR UN POCO MÁS REVISAR ESTA CONFERENCIA EN LÍNEA



# 03

## ESTRATEGIAS PROACTIVAS

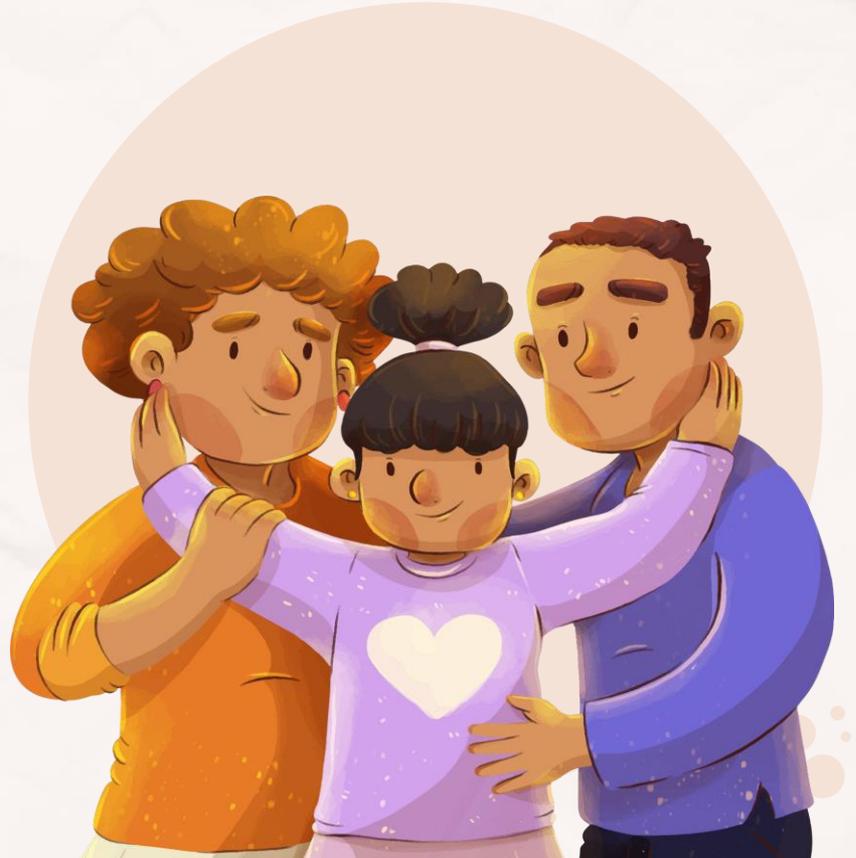
Modificar el entorno

Primign Conductual

Principio de Premack

Momento conductual

Dar opciones



Las estrategias proactivas son aquellas que se utilizan para evitar que se produzca un problema de conducta.

**Se utilizan antes de que se presente el problema de conducta a fin de reducir las posibilidades de que ocurra.**



# Modificar el entorno

Podemos cambiar el entorno para facilitar el desempeño del estudiante

Revisamos el contexto habitual en dónde se presenta un problema de conducta, luego altere ese ambiente para facilitar el adecuado desempeño del estudiante.



# Con frecuencia todos usamos estrategias proactivas

Hacemos listas de tareas, utilizamos agendas, ponemos alarmas, programamos descansos, etc.

Enseguida presentamos algunas de las estrategias reactivas más importantes



# Por ejemplo

Cambia el lugar donde el estudiante está sentado reduciendo así sus distracciones.

Despeja la mesa antes de comenzar la tarea para evitar la conducta de lanzar el material escolar.

Siéntate cerca del estudiante y el compañero para evitar o bloquear conductas agresivas.

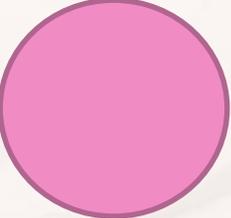




El maestro Jorge ha notado que Pepe, es el estudiante que lleva peores calificaciones en su grupo. Al observarlo nota que:

Se sienta cerca del bote de basura, que su lugar también es el más próximo a la puerta

Esto significa que Pepe platica cuando sus compañeros se levantan a sacar punta o a tirar basura, y que además se distrae cuando la puerta está abierta, o cada vez que alguien entra y sale.



¿Qué podría hacer, para que Pepe ya no se distraiga tanto?

**A**

Quitar el bote de basura y desinstalar la puerta

**B**

Regañar a los compañeros cada vez que se acerquen a Pepe

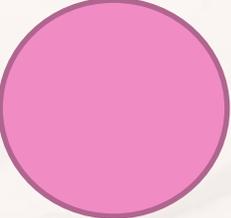
**C**

Cambiar a Pepe de lugar a un espacio con menos distractores

# HORA DEL RETO



Al maestro Juan le ha tocado aplicar examen al grupo más indisciplinado de la escuela. ¿Qué podría hacer para evitar interacción entre ellos al momento de hacer el examen?



**A**

Ampliar el espacio entre butacas y pasearse entre los pasillos

**B**

Sacar al patio a los estudiantes que sean sorprendidos copiando

**C**

Colocar a los estudiantes tranquilos hasta adelante y a los más inquietos hasta atrás del salón



La maestra Susy, se queja de que su clase de inglés con chicos de prepa es muy desordenada. En esa clase ellos escogen donde sentarse, y siempre prefieren sentarse cerca de sus amigos.

¿Qué podría hacer, en términos de ambiente, para evitar que platicuen entre si?

# HORA DEL RETO



‘ Pon ejemplos de cómo modificando el entorno se previene la aparición de problemas de conducta

# PRIMING CONDUCTUAL

**Avisa con anticipación para  
aumentar las posibilidades de éxito**

Antes de presentar una situación que pueda ser difícil para el estudiante, el maestro informará al estudiante sobre lo que va a ocurrir.



# Por ejemplo

Antes de presentar una situación que pueda ser difícil para el estudiante, informa al estudiante sobre lo que va a ocurrir.



Puedes hacer usando una **cuenta atrás** ("cinco minutos para la hora de acostarse"),

**Recordando al estudiante lo que se espera de él o ella**

("Mañana vamos a una fiesta de cumpleaños, recuerda que nos sentaremos y veremos cómo Carolina abre sus regalos").



El priming conductual, o estrategia de anticipación, se puede utilizar en el aula:

**mostrando al estudiante los materiales**

**y modelando lo que debe hacer antes de pedirle que realice una nueva tarea.**



Utiliza la estrategia de anticipación  
previamente a situaciones que son  
difíciles para el estudiante:

**Durante transiciones de actividad,**

**Al hacer cambios en la programación,**

**En situaciones nuevas,**

**Al iniciar una tarea.**



Utiliza guías visuales para preparar al estudiante en las actividades diarias



# HORA DEL RETO



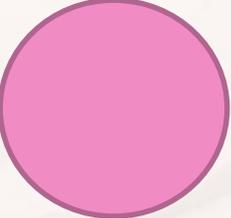
Identifica qué salió mal en los siguientes casos y ejemplifica cómo se podría modificar mediante el priming Conductual:



## El examen inminente

La maestra Mony decidió evaluar a sus alumnos de ingeniería con un examen final, que representaba el 30% de su calificación final y que abarcaba todos los temas revisados desde el inicio del semestre . Además decidió que el examen sería sorpresa y no hubo aviso: solo llegó un día y lo aplicó.

Pero resultó que la mayoría de sus estudiantes reprobaron, y solo 5 pasaron pero con calificaciones entre 6 y 7



## El próximo semestre ¿Qué podría hacer, para que sus estudiantes no reprobren el examen?

**A**

Aumentar el porcentaje en la calificación para que se esfuercen más (pero seguir aplicándolo sin avisarles)

**B**

Avisar con mucho tiempo de anticipación que habrá un examen sorpresa, y recordarles a lo largo del semestre

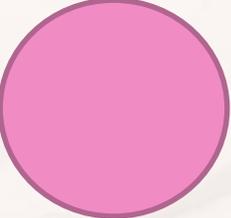
**C**

Cambiar el examen final por la entrega de un proyecto de ingeniería que implique todos los conocimientos revisados, pero en calidad de evaluación sorpresa.



## La hora de la salida

Jaime es docente de primaria, y siempre que es la hora de la salida su grupo es un caos total: los niños se apresuran tanto a guardar sus cosas que siempre dejan mucha basura en el salón. También es común ver cosas olvidadas como suéteres, “topers”, lápices, tijeras, y un largo etc.



¿Qué podría hacer, para que sus estudiantes sean más ordenados al momento de la salida?

**A**

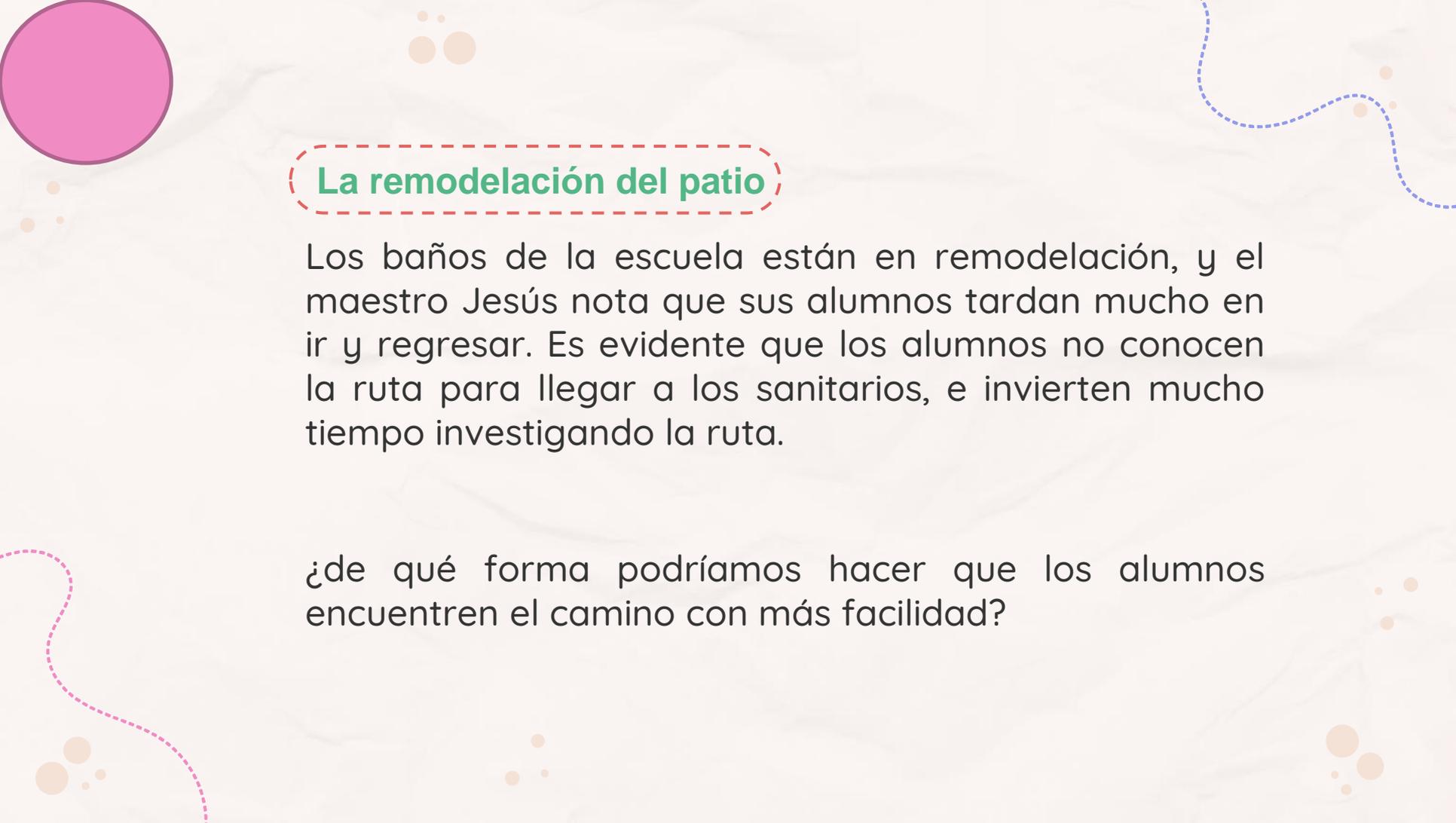
Sentarlos por número de lista y separar a los que hacen más relajo para salir

**B**

Dejar salir primero solo a los que tiene limpio su lugar al momento de la salida

**C**

Darles pequeños avisos de la hora de salida desde una hora antes, y luego a la media hora, y a los 15 minutos antes de salir



## La remodelación del patio

Los baños de la escuela están en remodelación, y el maestro Jesús nota que sus alumnos tardan mucho en ir y regresar. Es evidente que los alumnos no conocen la ruta para llegar a los sanitarios, e invierten mucho tiempo investigando la ruta.

¿de qué forma podríamos hacer que los alumnos encuentren el camino con más facilidad?

# HORA DEL RETO



‘Pon ejemplos del uso del priming conductual

# SI ... ENTONCES ... (PRINCIPIO DE PREMACK)

Identifica una recompensa que motive al estudiante p.ej., usar un iPad o smartphone, beber su refresco favorito, que le hagan cosquillas.

Utiliza una frase usando la estructura: **"Sí (tarea objetivo), entonces (recompensa)"** y entrega la recompensa una vez que el estudiante haya realizado la tarea objetivo.



Este tipo de frase puede utilizarse en muy diversas situaciones.

Antes de dar una instrucción, piensa si puedes reformularla usando la estructura "Sí ... , entonces ...".



Utiliza un lenguaje claro y sencillo.

Por ejemplo, en lugar de usar palabras como "trabajar duro", describa la expectativa específica (p.ej., "terminar cinco problemas", "estar sentado tranquilamente en el escritorio", "leer durante diez minutos").



Siga este consejo también al describir la recompensa (p.ej., "cinco minutos pintando en la pizarra", "sentarse en el puf durante la hora de lectura")....".



La frase también puede reformularse

Para poder ... antes debemos ...



# HORA DEL RETO



Completa las siguientes frases

Para poder comer una rebanada de pastel antes debemos ...

Para poder leerte un cuento antes de dormir debemos ...

Antes de irnos a la fiesta es necesario que ...

# HORA DEL RETO



Completa las siguientes frases

Entreguen todos sus ejercicios antes del viernes y ese día podremos...

Asegurémonos que todos resolvamos bien el ejercicio y entonces podremos

# HORA DEL RETO



Ejemplifica la frase

Si... entonces....

O

Para poder ... antes debemos ...

Piensen en lo que más desean los estudiantes para que puedan organizar más fácilmente la actividad

Un buen consejo: identifica lo que los estudiantes hacen con mayor frecuencia y luego ordena un poco las actividades de tal manera que primero aparezca la actividad deseada y luego la consecuencia positiva



# Fácil, Fácil, Difícil

## Momento Conductual

Aumenta la motivación del estudiante comenzando con dos tareas consecutivas que el estudiante es capaz de realizar fácilmente. A continuación, presenta la tarea difícil después de que el estudiante haya seguido las instrucciones previas.



Esta estrategia se puede utilizar en diferentes entornos y para una amplia variedad de tareas.

Utilízala antes de presentar una demanda difícil cómo comenzar o realizar una tarea, apagar un dispositivo electrónico, o durante transiciones.



# Es recomendable que las tareas fáciles estén relacionadas con las difíciles.

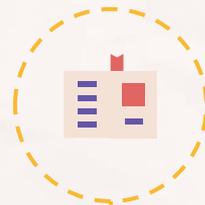
Por ejemplo, si la tarea objetivo para un estudiante es empezar a trabajar en una tarea escolar en su pupitre, primero podríamos decir "tráeme la mochila" (tarea fácil) y "siéntate en tu mesa" (tarea fácil). Ello facilitará el inicio de la tarea objetivo cuando esta se presente.





## Responde un examen

- a) Seleccionar la respuesta correcta
- b) Escribir una respuesta corta
- c) Poner un ejemplo



## Lavarse los dientes

- a) Sirve el agua
- b) Pon pasta
- c) Ahora a lavarse los dientes

# HORA DEL RETO



De las siguientes secuencias de actividades identifica cuál sigue el principio: fácil fácil, difícil



## Hacer un ensayo

- a) Hacer resúmenes del tema -  
Hacer una lista de Desarrollo de ideas - Redactar nuestra postura sobre lo que hemos leído
- b) Redactar nuestra postura sobre lo que hemos leído -  
Hacer resúmenes - Hacer una lista de Desarrollo de ideas



## Tengo 30 tareas por calificar

- a) Califica 20 tareas -  
Califica otras 5 tareas -  
Califica las últimas 5 tareas
- b) Califica 5 tareas -  
Califica otras 10 tareas -  
Califica las últimas 15 tareas

# HORA DEL RETO



Ejemplifica

Una secuencia de dos tareas fáciles y una difícil

## Dar opciones

Cuando sea posible, ofrece opciones relacionadas con la tarea, así como la oferta de recompensas que el estudiante puede ganar.

El permitir que el tenga control sobre el ambiente hará que esté más motivado para participar.



# Los tipos de opciones relativas a las tareas pueden incluir:

- Orden en el que realizar las tareas (p.ej., realizar la tarea de lectura o escritura primero)
- Materiales a utilizar (p.ej., lápices de colores o acuarelas)
- Escoger con qué persona quieren trabajar (p.ej., mamá o papá)
- Elegir dónde sentarse (p.ej., en su escritorio o en una mesa pequeña)



# HORA DEL RETO

Mira el siguiente ejemplo

¿Qué es lo que puede elegir el estudiante?

En una escuela normal la maestra le pregunta a sus estudiantes ¿Les gustaría trabajar el proyecto con niños de 6 o de 8 años?



**A**

La tarea

**B**

La consecuencia

# HORA DEL RETO

Mira el siguiente ejemplo

¿Qué es lo que puede elegir el estudiante?

¿En dónde les gustaría que presentáramos sus informes de fin de semestre en el auditorio de la escuela o en el salón de un hotel?

**A**

La tarea

**B**

La consecuencia



# HORA DEL RETO



Ejemplifica

Como puedes ofrecer opciones a los estudiantes respecto a la tarea o a la consecuencia

# 04

## ESTRATEGIAS REACTIVAS

Instrucción demostración-guía física

Economía de fichas

Enseñar conductas alternativas

Extinción funcional

Bloqueo del problema de conducta

Manejo de la conducta repetitiva



Mientras que las estrategias proactivas se utilizan de forma casi continua para evitar problemas de conducta, las estrategias reactivas se utilizan una vez que la conducta ya ha ocurrido. **Son, por tanto, consecuencias (o reacciones) a la conducta.**



Mucha gente asocia la palabra "**consecuencia**" con algo negativo, sin embargo en ABA, "consecuencia" significa simplemente **lo que pasa después de la conducta**



La **consecuencia** puede **reforzar**, es decir, incrementar la probabilidad de que el estudiante vuelva a realizar la conducta en futuras ocasiones; o **debilitar**, es decir, reducir la probabilidad de que el estudiante vuelva a realizar la conducta en futuras ocasiones.



Las estrategias reactivas tienen como objetivo **minimizar el reforzamiento de los problemas de conducta** y **maximizar el reforzamiento de conductas deseables**.

Estas son las más importantes



# Secuencia de ayuda en tres pasos

## Instrucción-demostración-guía física

Utiliza de forma sistemática tres pasos (**instrucción**, **demostración**, **guía física**) para mantener la demanda presente ..

Brindando la consecuencia positiva a la conducta del estudiante cuando realice la conducta esperada.



Esta estrategia es eficaz cuando solicitamos **tareas** que al estudiante **le cuesta realizar**.

Utiliza esta estrategia cuando el estudiante no siga una instrucción de realización de tarea.



Recuerda que debes de **mantener la secuencia de forma continua** hasta que el estudiante realice la tarea sin ayudas, de lo contrario aprenderá que puede ignorar las instrucciones. ¡Debes mantenerte firme presentando la secuencia de tres pasos!

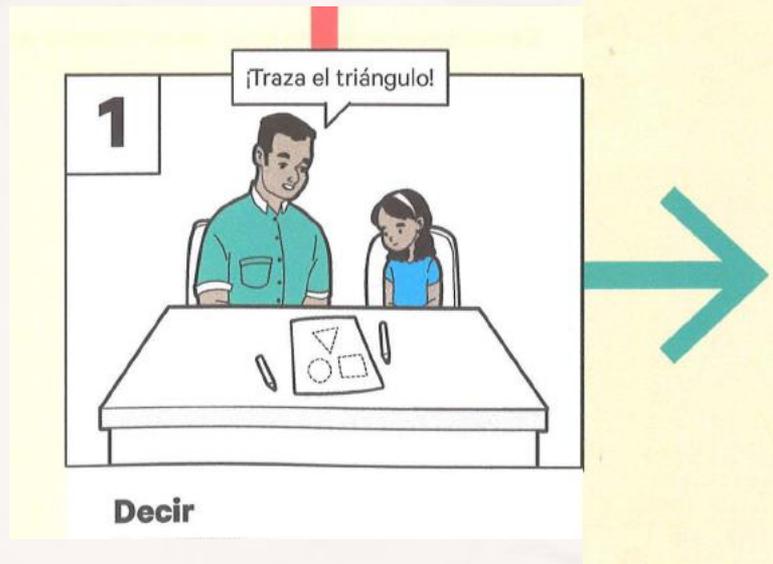


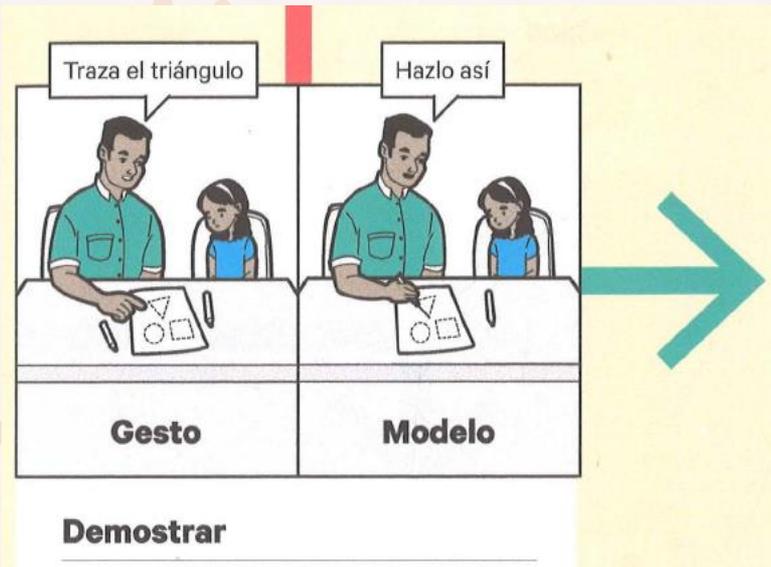
Al dar una instrucción, **utiliza una orden en lugar de una pregunta.**

Por ejemplo, no digas, "¿puedes quitarte los zapatos?", ya que el estudiante podría responder, "no".

Por el contrario diremos, "quítate los zapatos".

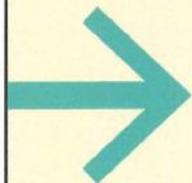








**Guía física**



**Reforzar**

VERBAL AND PHYSICAL  
PROMPT REDIRECTION



# HORA DEL RETO



En el siguiente ejemplo ordena la secuencia de tres pasos:

Instrucción -demostración-guía física

**1**

Vamos a colocarla así  
(modelando como)

**2**

pon la ropa en el cesto  
(tomando de la mano para  
que lo haga)

**3**

Pon tu ropa en el cesto

# HORA DEL RETO

## Ejemplo 2

Ordena la secuencia de tres pasos:

Instrucción -demostración-guía física

1

Escribe tu nombre (tomando la mano del estudiante para que lo escriba)

2

Escribe tu nombre

3

Mira, hazlo así (tomando el lápiz y mostrando como se escribe el nombre)



# HORA DEL RETO

## Caso 1:

Nuestra tesista tiene dificultad para redactar el objetivo de su trabajo. Después de 3 intentos lo ha redactado mal. La secuencia adecuada de la estrategia que estamos revisando es:

**A**

Redacta tu objetivo / Ten el lápiz, escríbelo ahora mismo por favor/ mira la forma correcta de redactarlo es con esta estructura

**B**

Mira la forma correcta de redactarlo es con esta estructura / redacta tu objetivo / Ten el lápiz, escríbelo ahora mismo por favor

**C**

Redacta tu objetivo / mira la forma correcta de redactarlo es con esta estructura / Ten el lápiz, escríbelo ahora mismo por favor



# HORA DEL RETO

## Caso 2:



Noé, se acaba de integrar al equipo de baloncesto de la secundaria y no sabe como anotar una canasta. La secuencia adecuada de la estrategia que estamos revisando

**A**

El profesor ayuda a Noé a adoptar la postura correcta / Ponte debajo de la canasta y encesta / mira la forma correcta de encestar es así (El profesor modela la conducta)

**B**

Ponte debajo de la canasta y encesta/ mira la forma correcta de encestar es así (El profesor modela la conducta) / El profesor ayuda a Noé a adoptar la postura correcta

**C**

Ponte debajo de la canasta y encesta/ El profesor ayuda a Noé a adoptar la postura correcta / mira la forma correcta de encestar es así (El profesor modela la conducta)

# HORA DEL RETO



Ejemplifica

La secuencia de los tres pasos

# Economía de fichas

Las economías de fichas ayudan a los estudiantes a visualizar el progreso hacia una meta y a aprender a trabajar para obtener una recompensa demorada.



# Para implementar una economía de fichas

Identifica las habilidades o conductas que deseas promover (máximo cinco).

A continuación, determina qué artículos o actividades se pueden ganar.

Crea reglas sobre cómo se pueden ganar las fichas y cuando se pueden intercambiar por premios.

Realiza ajustes según sea necesario (p. ej., aumentar las fichas necesarias para ganar un premio).



Las economías de fichas se utilizan habitualmente en el contexto escolar o doméstico.

Las reglas de la economía de fichas deben estar adaptadas a las necesidades del estudiante y a las características del contexto.



## Puede ser utilizada

- Para incrementar la realización de tareas domésticas.
- Para realizar tareas escolares.
- Para prevenir problemas de conducta durante un determinado periodo de tiempo.
- Para aumentar las interacciones sociales con iguales.



# Para maximizar el éxito de esta estrategia

- Pide la opinión del estudiante sobre los premios que se pueden ganar.
- Crea un tablero personalizado en el que situar las fichas.
- Puedes también personalizar las fichas siempre que estas no funcionen como premio final.





# ¡Si puedo!...



Mis Metas	Lunes	Martes	Miercol.	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo

LOGROS:

RECOMPENSA



# Cuaderno de Logros



Nombre: \_\_\_\_\_

## CONDUCTA A TRABAJAR \_\_\_\_\_

	LUNES	MARTES	MIERCOLES	JUEVES	VIERNES	SABADO	DOMINGO
SEMANA 1							
SEMANA 2							
SEMANA 3							
SEMANA 4							



[WWW.DOCENCIAPOSITIVA.COM](http://WWW.DOCENCIAPOSITIVA.COM)

LOGROS SEMANALES

CONDUCTA A TRABAJAR **Repaso ABC**  $2+2=4$   $3 \times 3 = 6$

	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SABADO	DOMINGO
SEMANA 1							
SEMANA 2							
SEMANA 3							
SEMANA 4							

**LOGROS SEMANALES**

CONDUCTA A TRABAJAR **Arreglar Cama**

	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SABADO	DOMINGO
SEMANA 1							
SEMANA 2							
SEMANA 3							
SEMANA 4							

**LOGROS SEMANALES**



# TOKEN ECONOMY



# HORA DEL RETO



## Caso 1:

La maestra Ana desea aumentar la conducta de lectura entre sus alumnos, y sabe que les gusta armar rompecabezas. Aprovechando estos datos ¿cómo podría planear una **economía de fichas**?

**A**

Por cada control de lectura de 20 minutos en voz alta, ganas una ficha del rompecabezas monumental que está en la pared del salón de clases. (el rompecabezas es de 100 piezas)

**B**

Por cada control de lectura de 20 minutos en voz alta, ganas un sello de abejita

**C**

Por cada control de lectura de 20 minutos en voz alta, puedes traer tu rompecabezas favorito al día siguiente.

# HORA DEL RETO

## Caso 2:



La mamá de Axel desea que sea mas ordenado y acomode su ropa del cuarto. Ella sabe que a su edad (17 años) le gusta salir con sus amigos ¿cómo podría planear una **economía de fichas**?

**A**

Te voy a dejar salir con tus amigos, pero cuando regreses ordenas tu ropa toda la semana.

**B**

Por cada día que ordenes la ropa, ganas una hora para salir con tus amigos el fin de semana. Un día igual a una hora, 5 días igual a 5 horas

**C**

Si ordenas la ropa de tu cuarto, te deajo de molestar con este tema toda la semana.

# HORA DEL RETO

## Caso 2:



La mamá de Axel desea que sea mas ordenado y acomode su ropa del cuarto. Ella sabe que a su edad (17 años) le gusta salir con sus amigos ¿cómo podría planear una **economía de fichas**?

A

Te voy a dejar salir con tus amigos, pero cuando regreses ordenas tu ropa toda la semana.

B

Por cada día que ordenes la ropa, ganas una hora para salir con tus amigos el fin de semana. Un día igual a una hora, 5 días igual a 5 horas

C

Si ordenas la ropa de tu cuarto, te deajo de molestar con este tema toda la semana.

# HORA DEL RETO

## Caso 2:



Un profesor universitario está elaborando un proyecto en el que sus estudiantes tienen que desarrollar un reporte de investigación ¿cómo podría planear una **economía de fichas**?

**A**

Aquí les entregó un ejemplo del reporte de investigación que deseo que elaboren

**B**

En esta hoja vienen las tareas que tienen que realizar para hacer este reporte de investigación, por cada apartado que logren tienen un sello, cuando completen sus sellos habrán aprobado su materia.

**C**

La tarea que tienen que realizar es replicar una investigación, cuando lo logren aprueban la materia

# HORA DEL RETO



Elabora un pequeño esquema de una economía de fichas.

Indica las conducta, señala las consecuencias

# Enseñar conductas alternativas

- Esta estrategia consiste en reemplazar el problema de conducta por una conducta alternativa más apropiada.
- Identifica la función del problema de conducta y enseña al estudiante una manera más apropiada de satisfacer sus necesidades. Refuerza solo la conducta apropiada e ignora o redirige el problema de conducta



# Recuerda:

## QUE LA FUNCIÓN DE LA CONDUCTA DE UN ESTUDIANTE PUEDE SER

### OBTENER ATENCIÓN

Obtener atención de otras personas

1

2

### OBTENER TANGIBLES

Obtener acceso a un elemento o actividad preferidos

### ESCAPAR

Escapar de tareas no preferidas

3

4

### OBTENER ESTIMULACIÓN SENSORIAL

Producir sensaciones corporales agradables

Una vez que hayas identificado la conducta alternativa, refuérzala (p.ej., ofreciendo elogios, atención, etc.) cada vez que el estudiante realice dicha conducta.

Con el tiempo, cuando la conducta alternativa se haya realizado con éxito muchas veces, reduce las ocasiones en las que entregas el reforzador por la conducta alternativa



# Ejemplos

Para problemas de conducta que ocurren porque el estudiante **desea un artículo específico**, como un juguete o un alimento preferido (**función de acceso a artículos favoritos**), **pedir adecuadamente** el artículo puede ser la conducta **alternativa** a implantar (enseñar a pedir)



# Ejemplos

Para problemas de conducta asociados a la negativa a realizar una tarea (**función de escape**), la conducta **alternativa** podría ser **pedir un retraso en el inicio de la tarea** o realizar parte de la tarea obteniendo un descanso por ello..



# HORA DEL RETO

## Caso 1:

En e seminario de ética, Luisa tiene la costumbre de interrumpir al profesor para expresar sus ideas. ¿Qué función tiene su conducta y qué conducta alternativa podría reforzar el profesor?

**A**

**Función:** llamar al atención / **Conducta alternativa a enseñar:** pedirle que se vaya a la esquina de castigo para que aprenda a no interrumpir.

**B**

**Función:** evitación-escape/ **Conducta alternativa a enseñar:** pedirle que levante la mano cada vez que requiera expresarse (ignorar sus participaciones y dirigir la atención a sus otros compañeros)

**C**

**Función:** llamar al atención / **Conducta alternativa a enseñar:** pedirle que levante la mano cada vez que requiera expresarse (ignorar cuando no levante la mano, poner atención cuando levante la mano)



# HORA DEL RETO

## Caso 2:

Lorena siempre tiene problemas en el recreo porque toma los juguetes de sus compañeros. Esto casi siempre termina en discusiones y peleas

A

**Función:** llamar al atención / **Conducta alternativa a enseñar:** enseñarle a pedir los juguetes a sus compañeros (ignorarla cuando pida los juguetes, poner atención cuando los pida)

B

**Función:** obtener tangibles/ **Conducta alternativa a enseñar:** enseñarle a pedir los juguetes a sus compañeros (corregir cuando no lo haga, y reforzar cada vez que se los pida )

C

**Función:** evitación / **Conducta alternativa a enseñar:** que aprenda a pedir disculpas a sus compañeros (corregir cuando no lo haga, y reforzar cada vez que pida disculpas)



# HORA DEL RETO



Menciona algunos ejemplos en tu día a día, de cómo podrías aplicar esta estrategia.

Indica la conducta a modificar, señala la función y la conducta a enseñar

# Extinción funcional

- Nos sirve para **reducir eficazmente el problema de conducta**
1. Identifica el reforzador **(lo que mantiene)** de la conducta para, a continuación, restringir el acceso a dicho reforzador.
  2. Busca patrones regulares a fin de identificar la **función (motivo por el que ocurre la conducta)**.



Una vez haya identificado la **función**, usa extinción en todos los contextos instando a todas las personas relevantes a aplicarla.

Cuanto más consistente sea la extinción, mayor será su efecto en la reducción del problema de conducta



# Ejemplo: Tirar los libros al piso

**Función:** Obtener un tangible

Javier ha aprendido que cuando tira sus libros al piso, la maestra lo manda a acomodarlos al librero del salón. Ahí también están algunos materiales que él disfruta y con los que se entretiene.

**Extinción:** cuando Javier tire sus libros evitar que se acerque al librero. Por ejemplo pidiendo a otro compañero que los acomode.



# Ejemplo: Tirar los libros al piso

**Función:** Obtener Atención

Javier ha aprendido que cuando tira sus libros al piso, la maestra siempre le explica porqué no debe tirarlos y que debe comportarse mejor. (recuerda que las reprimendas también son formas de atención)

**Extinción:** cuando Javier tire sus libros no prestes ninguna atención al estudiante. Evita el contacto visual y mantén un gesto neutro.



# Ejemplo: Tirar los libros al piso

**Función:** Escapar

Javier ha aprendido que cuando tira sus libros al piso, puede evitar hacer una tarea que no le gusta o que le desagrada. (ya sea que la maestra lo mande al rincón del castigo o que le pida que se salga para que se calme)

**Extinción:** cuando Javier tire sus libros no permitas que evada la tarea. Continúa presentando la tarea hasta que se cumpla adecuadamente.



# Ejemplo: Tirar los libros al piso

**Función:** sensorial

Javier ha aprendido que cuando tira sus libros al piso, experimenta una sensación agradable por el sonido que hacen al impactar en el suelo.

**Extinción:** Identifica maneras de alterar el entorno o los materiales para que no produzcan el feedback sensorial que hace que el estudiante experimente una sensación agradable cuando realiza la conducta



# HORA DEL RETO



En los siguientes casos identifica la función de la conducta y la opción para extinguir ese comportamiento

# HORA DEL RETO

## Caso 1:

Pedro ha aprendido que cuando le dice al maestro de educación física que le duele la cabeza, el maestro le permite quedarse sentado durante la clase sin hacer los ejercicios. (El maestro ha descubierto que Pedro miente cada vez)

### Función

- a) Obtener Tangibles
- b) Evitar
- c) Obtener Atención

### Extinción

1. En vez de mandarlo a la banca enviarlo a la dirección
2. Pedirle que realice los ejercicios poco a poco
3. Ignorar los comentarios de Pedro sobre su dolor de cabeza



# HORA DEL RETO

## Caso 2:

**Frida** tiene muchos problemas con sus compañeras de clase. Ella ha aprendido que al “delatar” a sus compañeras la orientadora la favorece en atención y largas pláticas. La orientadora no sabe qué hacer para mejorar la relación de Frida con sus compañeras.

### Función

- a) Obtener Tangibles
- b) Evitar
- c) Obtener Atención

### Extinción

1. La orientadora ignora temas que tienen que ver con “delatar” y refuerza otros temas
2. La orientadora le exige a Frida que conviva más con sus compañeras para evitar conflictos
3. La orientadora considera cambiar el escenario en que habla con Frida.



# HORA DEL RETO



Cuéntanos ese problema y te ayudamos a resolverlo

# Bloqueo del problema de conducta

- La intención es bloquear el problema de conducta y redirigir al estudiante a una conducta de sustitución apropiada.
- Es fundamental entender porqué ocurre el problema de conducta para que poder redirigir la conducta con eficacia (Función)



## Ejemplos:

- **Jaimito** tiende a pedir las cosas **exigiendo**. Hoy quiso pedir a la maestra su juguete favorito gritando y exigiendo: “yo **quiero ese juguete**”.

La maestra lo mira, moviendo la cabeza diciendo que no. Y dice: “¿**cómo se piden las cosas?**”

**Jaimito** modera el tono de voz usando uno más amable y tranquilo, y dice: “**quiero ese juguete, por favor**”



# Ejemplos:

- **Lucy** llega corriendo a interrumpir a su mamá cuando está platicando con su amiga, para contarle algo.

La mamá de Lucy le retira la atención y le hace un gesto para que se quede quieta.

Cuando Lucy se tranquiliza y se calla, su mamá le dice: “¿qué necesitas princesa?”



## Ejemplos:

Un estudiante hace conductas de pica (ingesta de objetos no comestibles). Por ejemplo, un estudiante comienza a comerse una bola de plastilina. La maestra bloquea la conducta quitando la plastilina de la boca del estudiante y situando sus dedos delante de la boca. La maestra redirige mostrando al estudiante cómo construir una figura con plastilina.



# HORA DEL RETO



En los siguientes casos identifica la función de la conducta y la opción para **bloquear** ese comportamiento

# HORA DEL RETO

## Caso 1:

Rocío se caracteriza porque es “mal educada” no dice por favor ni gracias cuando desea algo. Hoy ha pedido un poco de pastel en el convivio de la escuela y la maestra quiere modificar eso.

### Función

- a) Obtener Tangibles
- b) Evitar
- c) Obtener Atención

### Bloqueo

1. Mandarla al rincón del castigo sin pastel
2. Ignorar la petición exigente y solicitarle que lo vuelva hacer de manera adecuada
3. Retirarle la atención y esperar a que cambie



# HORA DEL RETO

## Caso 2:

Cuando **Luisito** quiere interactuar con sus compañeros les hace travesuras. La maestra notó que hoy tiene en la mira a una de sus compañeras.



## Función

- a) Obtener Tangibles
- b) Evitar
- c) Obtener Atención

## Bloqueo

1. La maestra se acerca al lugar de la compañera y con un gesto le indica que **no** a Luisito.
2. La maestra sienta más lejos a Luisito
3. La maestra castiga a Luisito antes de que ocurra algo

# HORA DEL RETO



Cuéntanos ese problema y te ayudamos a resolverlo

# Manejo de la conducta repetitiva

Esta estrategia sirve para  
Disminuir las conductas  
vocales o motoras repetitivas.

Cuando ocurra la conducta  
repetitiva, interrumpe  
inmediatamente la conducta y  
redirige al estudiante a otra  
conducta.



Esta estrategia se puede utilizar en cualquier momento en que ocurra una conducta repetitiva. Esta estrategia debe ayudar a reducir la ocurrencia de la conducta con el tiempo.

Varía los tipos de interrupción y redirección que utilizas para fomentar que el estudiante siga realizando conductas adecuadas.



# Por ejemplo

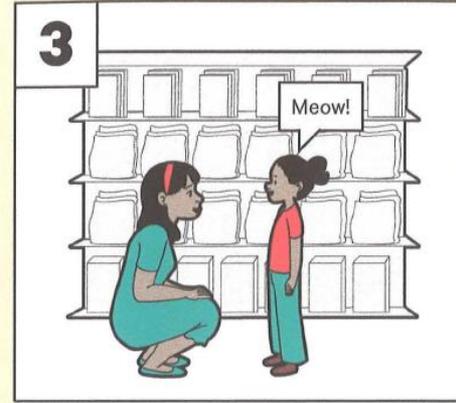
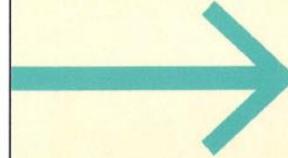
## Vocal



**Sonidos vocales repetitivos**



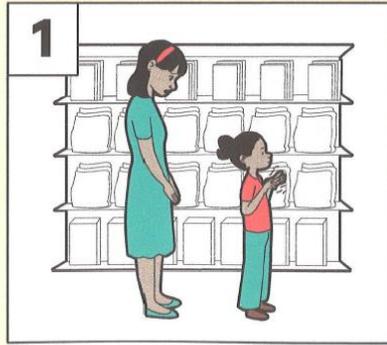
**Interrumpir**



**Redirigir**

# Por ejemplo

## Físico



Movimientos físicos repetitivos



Interrumpir



Redirigir

# HORA DEL RETO



## Caso 1:

Luis ha tomado un papel y le da vuelta con las manos de forma repetitiva. La función de esta conducta no es sensorial. ¿De qué manera podríamos intervenir para manejar de forma apropiada esta conducta repetitiva?

**A**

Llevamos al niño a otro espacio

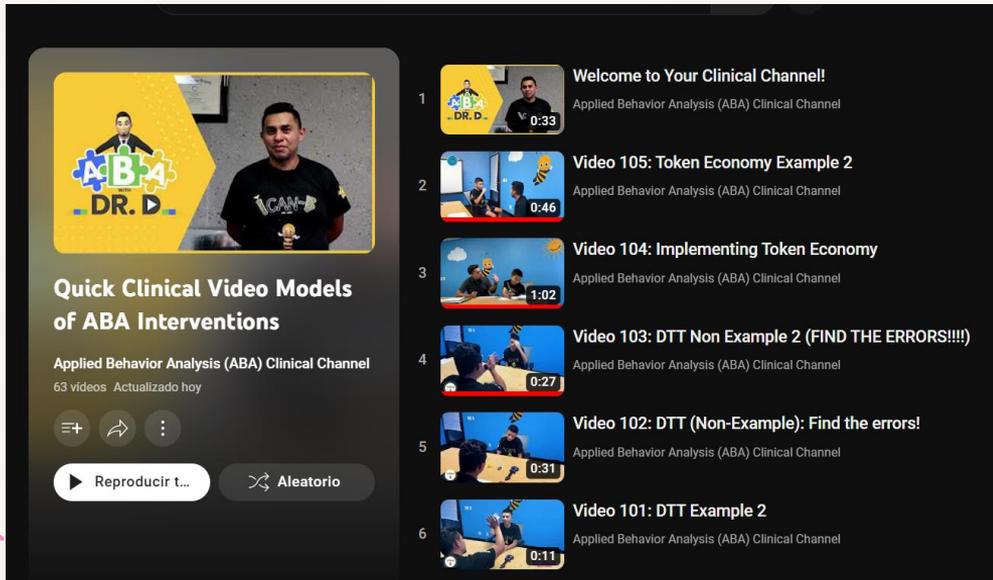
**B**

Detenemos la conducta y enseñamos como utilizar el papel en forma alternativa e incompatible con la conducta repetitiva.

**C**

Lo sentamos en nuestras pierna y le mostramos afecto de forma que se calmen

# Puedes saber un poco más viendo esta serie de videos



The screenshot shows a YouTube channel page for 'Applied Behavior Analysis (ABA) Clinical Channel'. The channel has 63 videos and was updated today. The main video is titled 'Quick Clinical Video Models of ABA Interventions'. Below the main video, there is a list of six recommended videos:

1. **Welcome to Your Clinical Channel!**  
Applied Behavior Analysis (ABA) Clinical Channel  
0:33
2. **Video 105: Token Economy Example 2**  
Applied Behavior Analysis (ABA) Clinical Channel  
0:46
3. **Video 104: Implementing Token Economy**  
Applied Behavior Analysis (ABA) Clinical Channel  
1:02
4. **Video 103: DTT Non Example 2 (FIND THE ERRORS!!!!)**  
Applied Behavior Analysis (ABA) Clinical Channel  
0:27
5. **Video 102: DTT (Non-Example): Find the errors!**  
Applied Behavior Analysis (ABA) Clinical Channel  
0:31
6. **Video 101: DTT Example 2**  
Applied Behavior Analysis (ABA) Clinical Channel  
0:11



# Referencia

Tomado de Van Diepen M & Van Diepen B (2021) ABA en imágenes. ABA España-

Presentación y estructuración de la sesión  
Jorge Aguilar y Addalid Sánchez



# Comunicate!



[www.docenciapositiva.com](http://www.docenciapositiva.com)



[docenciapositiva](https://www.facebook.com/docenciapositiva)



[www.soyanalistaconductual.org](http://www.soyanalistaconductual.org)



[soyanalistaconductual](https://www.facebook.com/soyanalistaconductual)



[www.profesoresuniversitarios.org.mx](http://www.profesoresuniversitarios.org.mx)



[profesoresuniversitariosmx](https://www.facebook.com/profesoresuniversitariosmx)



[contacto@profesoresuniversitarios.org.mx](mailto:contacto@profesoresuniversitarios.org.mx)