



BEHAVIOR PROGRAM

Recomendaciones generales de estrategia de comportamiento del equipo de comportamiento de HBIC

Premack Principle: Un comportamiento de baja probabilidad es seguido por un comportamiento de alta probabilidad. Esto también se conoce como una instrucción First/Then. El estudiante primero debe completar la tarea o actividad no preferida, a continuación, tiene acceso a un elemento o actividad altamente preferido.

Ejemplos:

- PRIMERO termine de hacer su cama, ENTONCES usted puede tener un aperitivo
- PRIMERA lectura, ENTONCES iPad
- PRIMERO limpiar, ENTONCES usted puede tener una galleta

Elección forzada: Presentar al estudiante con varias opciones donde una de las opciones es muy preferida y las otras opciones no son preferidas, por lo que el estudiante elegirá (o se ve obligado a elegir) la opción preferida. Esto se hace para alentar al estudiante a seguir tomentendo, incluso en circunstancias frustrantes.

Ejemplo:

- Presentar al estudiante la opción de usar playdoh o un lápiz como estrategia de afrontamiento, con el conocimiento de que el estudiante elegirá playdoh porque un lápiz es ineficaz o nunca se utiliza como una estrategia de afrontamiento.

¿Cómo/cuándo ofrezco opciones?:

¿Cómo?: Ofrecer opciones presentando múltiples opciones tangibles o mediante PECs o una placa estática/dispositivo de comunicación. Para enfrentar estrategias o descansos, proporcione el elemento o la actividad elegidos inmediatamente después de que el alumno tome una decisión. Para los reforzadores, proporcione el artículo o la actividad elegidos solo después de que el estudiante gane suficientes "tokens" para "cash out" para el artículo o la actividad. El estudiante también puede cambiar su reforzador cada vez que lo decida. No puede quitar una ficha una vez que se ha ganado.

Para los reforzadores, proporcione el artículo o la actividad elegidos solo después de que el estudiante gane suficientes "tokens" para "cash out" para el artículo o la actividad. El estudiante también puede cambiar su reforzador cada vez que lo decida. No puede quitar una ficha una vez que se ha ganado

Cuando? un alumno está participando en comportamientos durante una tarea no preferida, pida al alumno que tome un descanso o proporcione múltiples opciones sensoriales tangibles.

Ejemplos:

- Si un estudiante está exhibiendo un comportamiento autolesivo durante una tarea no preferida, proporcione al estudiante la opción de opciones sensoriales.
- Antes de que el estudiante comience a trabajar, proporcione múltiples opciones de reforzadores para elegir con el fin de establecer la motivación

Priming:

Priming ayuda a preparar a un estudiante para una próxima actividad o evento. Es cuando presentas una actividad y los materiales antes de participar en la actividad. Priming está destinado a familiarizar a un estudiante con el material para que se sienta cómodo con él y más listo para aprender. Priming no está destinado a enseñar, sino que está destinado a hacer que el estudiante se familiarice más con el material.

Ejemplo:

- Si a un estudiante no le gusta leer y usted está a punto de hacer una actividad de lectura, puede preparar al estudiante mostrándole el libro y diciendo "esto es lo que leeremos hoy, echemos un vistazo a las imágenes primero". Luego revisarías el libro sin leer, mirando las fotos. Esto es para familiarizar al estudiante con la tarea de leer y el libro en sí

Establecer motivación usando el tablero de tokens: Un tablero de fichas muestra el progreso del estudiante hacia un reforzador con tokens obtenidos para tareas académicas o conductuales. Es importante establecer motivación antes de participar en una tarea y que el reforzador esté lo suficientemente motivador para mantener al estudiante comprometido sin refuerzo inmediato

Al dar a un alumno un token para completar una tarea de destino, proporcione elogios específicos del comportamiento (por ejemplo, me gusta cómo se sentó en su escritorio). El elogio específico del comportamiento es una declaración positiva destinada a reforzar el comportamiento deseado de un estudiante que describe específicamente el comportamiento del estudiante e incorpora un término de elogio.

Una vez que se llene el tablero de fichas, entregue al estudiante el reforz elegido y restablezca el tablero de fichas.

No hay criterios establecidos o velocidad que necesita "cash out" un estudiante y depende totalmente de los estudiantes nivel actual de desarrollo o comportamiento.

Temporizadores: Los temporizadores visuales se utilizan en una variedad de situaciones diferentes. Le dan al estudiante una imagen de cuánto tiempo le queda en una determinada actividad o con un determinado elemento, lo que puede ayudar al estudiante a mantenerse en la tarea. Pueden facilitar las transiciones al dar al alumno tiempo para que se prepare para un traslado a un entorno diferente. Se pueden usar para mostrar cuánto tiempo debe esperar un estudiante para la siguiente actividad, como el almuerzo. Hay muchas situaciones en las que el uso de un temporizador es beneficioso.

Si el temporizador se apaga y el estudiante no está listo para pasar a la siguiente tarea o actividad, el estudiante puede pedir "más tiempo", verbalmente o a través de aproximaciones verbales, gestos, uso de tablero estático o dispositivo de comunicación. Utilice una estrategia de 5 minutos – 3 minutos – 1 minuto, para que obtengan 5 minutos al principio, luego 3 minutos si piden más tiempo, y finalmente 1 minuto si piden más tiempo de nuevo.