



CAPTAIN

California Autism Professional Training
and Information Network

Practicas Basadas en Evidencias

Prácticas Basadas en Evidencia

Han cumplido criterios científicos de:

- ❖ utilidad
- ❖ calidad
- ❖ eficacia.

Práctica es la aplicación de una ciencia o teoría

Práctica Basada en Evidencias y Definición Abreviada	Evidencia Clasificada por Área del Desarrollo y Edad (Años)																																			
	Social			Comunicación			Conducta			Atención Conjunta			Juego			Cognición			Listo para la Escuela			Académico			Motor			Adaptivo			Vocacional			Salud Mental		
	0-5	6-14	15-22	0-5	6-14	15-22	0-5	6-14	15-22	0-5	6-14	15-22	0-5	6-14	15-22	0-5	6-14	15-22	0-5	6-14	15-22	0-5	6-14	15-22	0-5	6-14	15-22	0-5	6-14	15-22	0-5	6-14	15-22			
Intervención Basada en Antecedente (ABI por sus siglas en inglés): organización de eventos que preceden a una conducta que interfiere para prevenir o reducir su reaparición.																																				
Intervención Cognitiva Conductual (CBI por sus siglas en inglés): instrucción en procesos cognitivos que conducen a un cambio de comportamiento.																																				
Recompensa Diferencial del Comportamiento Alternativo, Incompatible, u Otro Comportamiento (DRA/1/O por sus siglas en inglés): consecuencias que se proveen por hacer comportamientos deseables que reducen la ocurrencia de comportamientos interferentes.																																				
Enseñanza de Pruebas Discretas (DTT por sus siglas en inglés): proceso de instrucción de ensayos repetidos, que consiste en la instrucción, respuesta y consecuencia.																																				
Ejercicio (ECE por sus siglas en inglés): Antecedente basado en el esfuerzo físico para reducir comportamientos que interfieren o aumentar los comportamientos apropiados.																																				
Extinción (EXT): Remover las recompensas existentes con el fin de reducir un comportamiento que interfiere.																																				
Evaluación Conductual Funcional (FBA por sus siglas en inglés): Protocolo sistemático diseñado para identificar las contingencias que mantienen un comportamiento que interfiere.																																				
Entrenamiento en Comunicación Funcional (FCT por sus siglas en inglés): Reemplazo de una conducta que interfiere con comunicación que satisface la misma función.																																				
Modelado (MD por sus siglas en inglés): Demostración de un comportamiento deseado que resulta en la adquisición de habilidades a través de la imitación del estudiante.																																				
Intervención Naturalística (NI por sus siglas en inglés): Las estrategias de intervención que se producen con los ajustes y las rutinas típicas del alumno.																																				
Intervención Implementada por Padres (PII por sus siglas en inglés): Los padres administran intervención aprendida a través de un programa de																																				

Práctica Basada en Evidencias y Definición Abreviada	Evidencia Clasificada por Área del Desarrollo y Edad (Años)																																			
	Social			Comuni- cación			Conducta			Atención Conjunta			Juego			Cognición			Listo para la Escuela			Académico			Motor			Adaptivo			Vocacional			Salud Mental		
	0-5	6-14	15-22	0-5	6-14	15-22	0-5	6-14	15-22	0-5	6-14	15-22	0-5	6-14	15-22	0-5	6-14	15-22	0-5	6-14	15-22	0-5	6-14	15-22	0-5	6-14	15-22	0-5	6-14	15-22	0-5	6-14	15-22			
capacitación para Padres																																				
Instrucción e Intervención Mediada por Compañeros (PMI por sus siglas en inglés): - Compañeros con desarrollo típico son enseñados estrategias que aumentan las oportunidades de aprendizaje social en ambientes naturales																																				
Sistema de Comunicación a través del Intercambio de Símbolos (PECS por sus siglas en inglés) Un protocolo sistemático de 6 fases para enseñar el intercambio de símbolos entre dos socios comunicativos																																				
Entrenamiento en Respuestas Centrales (PRT por sus siglas en inglés): Las variables del aprendizaje central guían la intervención implementada en ambientes que se basan en el interés y la iniciativa del alumno																																				
Estímulo (PP por sus siglas en inglés): Un estímulo Verbal, gestual, o asistencia física que apoya la adquisición de habilidades																																				
Recompensas (R+ por sus siglas en inglés): Un evento que ocurre después de un comportamiento y que aumenta la probabilidad de que ese comportamiento ocurrirá de nuevo en el futuro																																				
Interrupción de la Respuesta/Redirección (RIR por sus siglas en inglés): El uso de estímulos o distracciones durante un comportamiento interferente que desvía la atención y reduce el comportamiento																																				
Script (SC por sus siglas en inglés): Un modelo verbal o escrito de una habilidad o situación que es practicado antes de que se use en un contexto real																																				
Automanejo (SM por sus siglas en inglés): Instrucción sobre la discriminación entre las conductas apropiadas e inapropiadas y auto-monitorización precisa y recompensa de los comportamientos																																				
Narrativas Sociales (SN por sus siglas en inglés): Descripciones de situaciones sociales con ejemplos de respuestas apropiadas																																				
Entrenamiento de Habilidades Sociales (SST por sus siglas en inglés): Instrucción directa en las habilidades sociales con ensayos y retroalimentación para aumentar interacciones positivas con compañeros																																				

*Adaptado de: Wong, C., Odom, S. L., Hume, K. Cox, A. W., Fettig, A., Kucharczyk, S., ... Schultz, T. R. (2013). Evidence-based practices for children, youth, and young adults with Autism Spectrum Disorder. Chapel Hill: The University of North Carolina, Frank Porter Graham Child Development Institute, Autism Evidence-Based Practice Review Group.

*Translated by Maria Byrne, MSW, BCBA - Alta California Regional Center - Sacramento, CA - for C.A.P.T.A.I.N.

Práctica Basada en Evidencias y Definición Abreviada	Evidencia Clasificada por Área del Desarrollo y Edad (Años)																																			
	Social			Comuni- cación			Conducta			Atención Conjunta			Juego			Cognición			Listo para la Escuela			Académico			Motor			Adaptivo			Vocacional			Salud Mental		
	0-5	6-14	15-22	0-5	6-14	15-22	0-5	6-14	15-22	0-5	6-14	15-22	0-5	6-14	15-22	0-5	6-14	15-22	0-5	6-14	15-22	0-5	6-14	15-22	0-5	6-14	15-22	0-5	6-14	15-22	0-5	6-14	15-22			
Grupos de Juego Estructurado (SPG por sus siglas en inglés): Actividades en grupos pequeños dirigidos por adultos en donde se incluyen compañeros de desarrollo típico y se utilizan estímulos para promover una buena actuación		Yellow			Yellow			Yellow						Yellow						Yellow																
Análisis de la Tarea (TA por sus siglas en inglés): El proceso de dividir una habilidad en pasos pequeños los cuales se encadenan juntos sistemáticamente				Green	Yellow						Yellow									Yellow						Yellow										
Instrucción Asistida por Tecnología (TAII por sus siglas en inglés): Intervención que utiliza la tecnología como una característica crítica	Green	Yellow	Blue	Green	Yellow	Blue		Yellow	Blue		Yellow	Blue		Green			Green	Blue	Green	Yellow	Blue		Blue			Yellow	Blue		Yellow	Blue						
Retraso de Tiempo (TD por sus siglas en inglés): Retrasar la entrega de un estímulo durante una oportunidad de práctica para derivar el uso de estímulos	Green	Yellow		Green	Yellow	Blue	Green	Yellow		Green	Yellow		Green	Yellow		Green	Yellow		Green	Yellow		Green			Green											
Modelando en Video (VM por sus siglas en inglés): La grabación de una habilidad elegida en video, el cual se revisa para ayudar en el aprendizaje	Green		Blue	Green	Yellow					Green	Yellow	Blue				Green	Yellow		Green			Green	Yellow	Blue		Yellow	Blue		Yellow	Blue						
Apoyo Visual (VS por sus siglas en inglés): Representación visual que apoya el uso independiente de habilidades	Green	Yellow	Blue	Green	Yellow		Green	Yellow					Green	Yellow		Green	Yellow			Yellow			Yellow			Yellow	Blue		Yellow	Blue						

*Adaptado de: Wong, C., Odom, S. L., Hume, K. Cox, A. W., Fettig, A., Kucharczyk, S., ... Schultz, T. R. (2013). Evidence-based practices for children, youth, and young adults with Autism Spectrum Disorder. Chapel Hill: The University of North Carolina, Frank Porter Graham Child Development Institute, Autism Evidence-Based Practice Review Group.

*Translated by Maria Byrne, MSW, BCBA - Alta California Regional Center - Sacramento, CA - for C.A.P.T.A.I.N.

ABA Análisis Aplicado de la Conducta

La Secretaria de Salud de los EEUU y la Asociación Americana del Psicología, considera el tratamiento de Análisis Aplicado de la Conducta entre las prácticas más recomendables, con base en la evidencia científica.

Proceso de 4 pasos para identificar la práctica apropiada

- ❖ Identificar la conducta
- ❖ Definir la extensión de la conducta
- ❖ Establecer una meta o resultado observable y medible
- ❖ Escoger la Practica Basada en la Evidencia

Quien y donde

- ❖ Una vez que se elija la PBE como posible intervención, el equipo necesita identificar:
 - 1ro **Quien** implementara la practica,
 - 2do **En donde** esta ocurriendo la conducta
- ❖ Intervención efectiva = consistencia en diferentes ambientes

Pasos básicos de implementación

1. Determine las preferencias-refuerzos
2. Desarrolle apoyos visuales
3. Identifique una conducta-tome datos iniciales
4. Determine su meta
5. Implemente su sistema de refuerzo y tome datos
6. Revise los datos para determinar la efectividad

Refuerzo

Se usa para aumentar la conducta deseada

- ❖ Positivo = dar algo después de la conducta deseada para aumentar la probabilidad de que ocurra nuevamente

Sentarse = ficha/token/

- ❖ Negativo = remover algo después de la conducta deseada para aumentar la posibilidad de que ocurra nuevamente

Sentarse = menos trabajo

Refuerzo SOS

- ❖ El refuerzo debe ser equitativo ($1=1$),
($2=2$)
- ❖ Valioso
- ❖ Pre-determinado ($1=1$) vs ($1=?$)
- ❖ Claro ($1+1=2$) vs ($1+1=2 +1$)

Tipos de refuerzo

- ❖ Primario-necesario para vivir- biológico (comida, bebida, contacto físico, estímulo sensorial, efecto)
- ❖ Secundario-obtiene su valor al estar presente con el primario (objetos, interacciones sociales, actividades, fichas/tokens/ intercambiables por dinero o puntos)

Apoyos visuales

Cualquier visual que ayude a una persona a moverse durante el día:

- ❖ Palabras escritas
- ❖ Objetos en el ambiente
- ❖ Arreglos en el ambiente o área visual
- ❖ Horarios
- ❖ Mapas
- ❖ Etiquetas
- ❖ Sistemas de organización
- ❖ borradores

Uso de visuales

Los visuales SOLO SON un componente, de un programa y pueden ser usados efectivamente en:

- ❖ **Casa**
- ❖ **Comunidad**
- ❖ **Escuela**

Limites y estructura visual /física

Son un tipo específico de apoyos visuales que usan:

- ❖ Acomodar los muebles
- ❖ Letreros
- ❖ Código de colores

Para usar el espacio de una manera más obvia y clara

Quien necesita estructura visual/ física

Si existe alguna de estas preocupaciones:

- ❖ Preocupaciones de seguridad
- ❖ Dificultad de permanecer en un lugar
- ❖ Alejamiento cuando hay frustración
- ❖ Dificultad con transiciones
- ❖ Dificultad usando materiales nuevos

Área definida para disminuir distracciones y ayudar a entender las expectativas



Guías Visuales

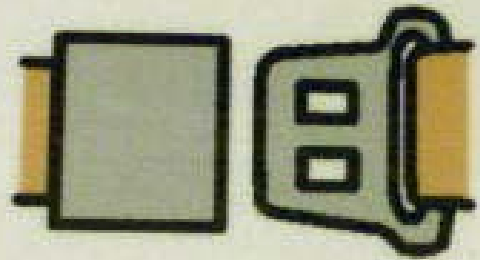
Ayudan a

- ❖ Identificar y entender las conductas esperadas
- ❖ Reglas
- ❖ Secuencias

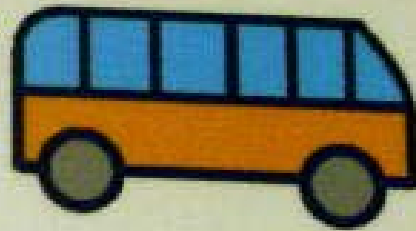
Otras: medidores de tiempo, marcas obvias

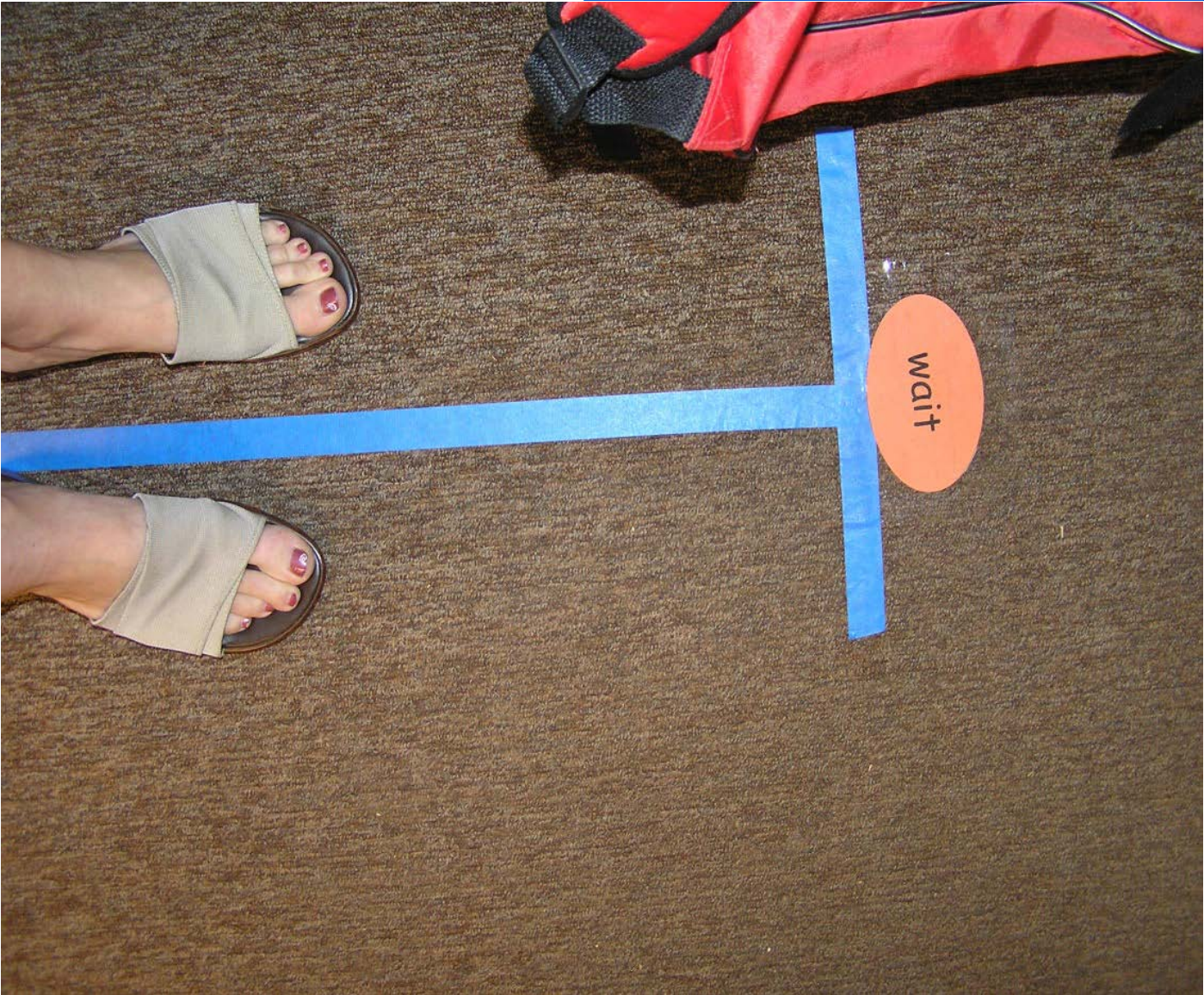


use the seatbelt



sit quietly



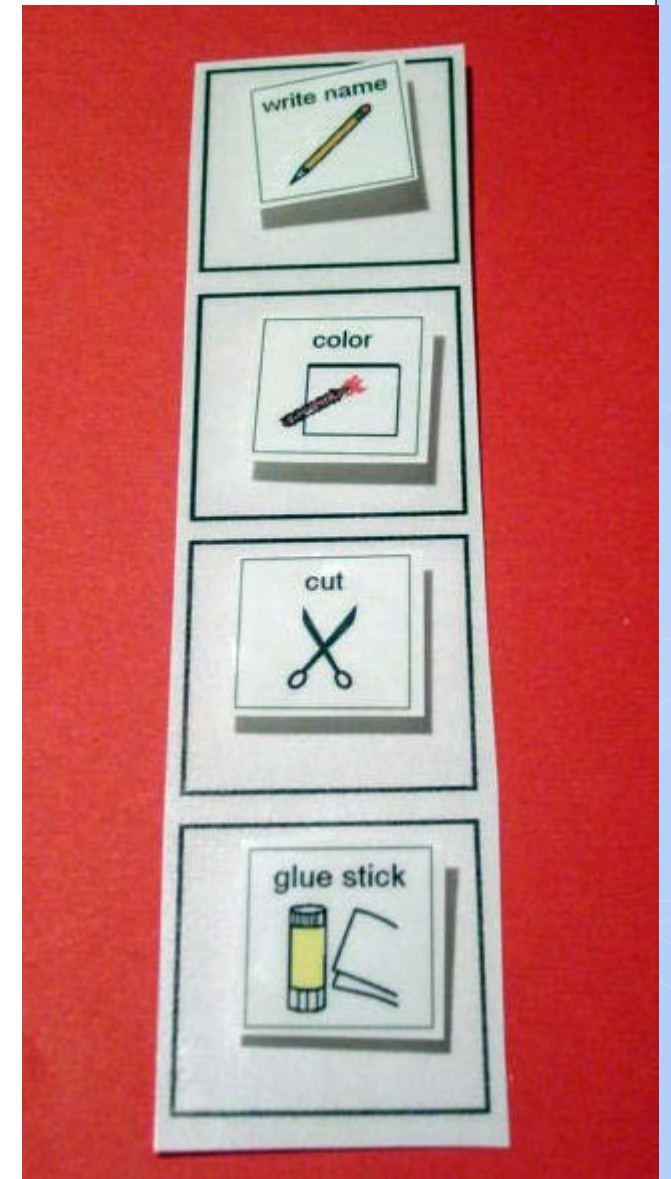




Visual- Rutina paso-a-paso



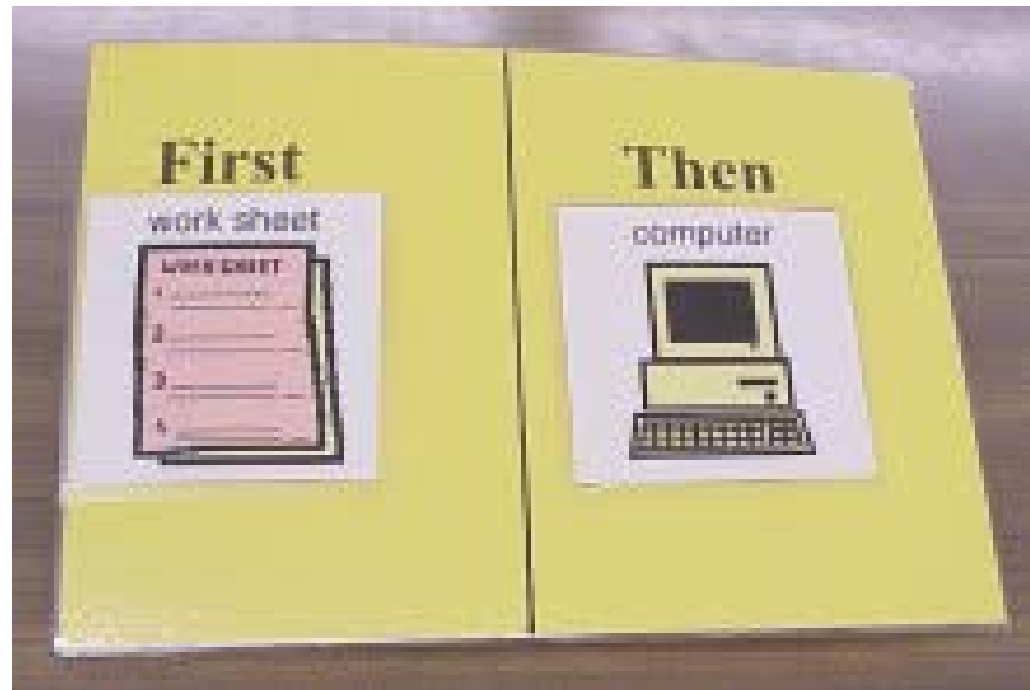
Secuencia visual y organización de pasos en las actividades



Un sistema visual proporciona información al estudiante de:

- ❖ Que trabajo
- ❖ Cuanto trabajará
- ❖ Cuando terminará
- ❖ Y que pasará cuando termine

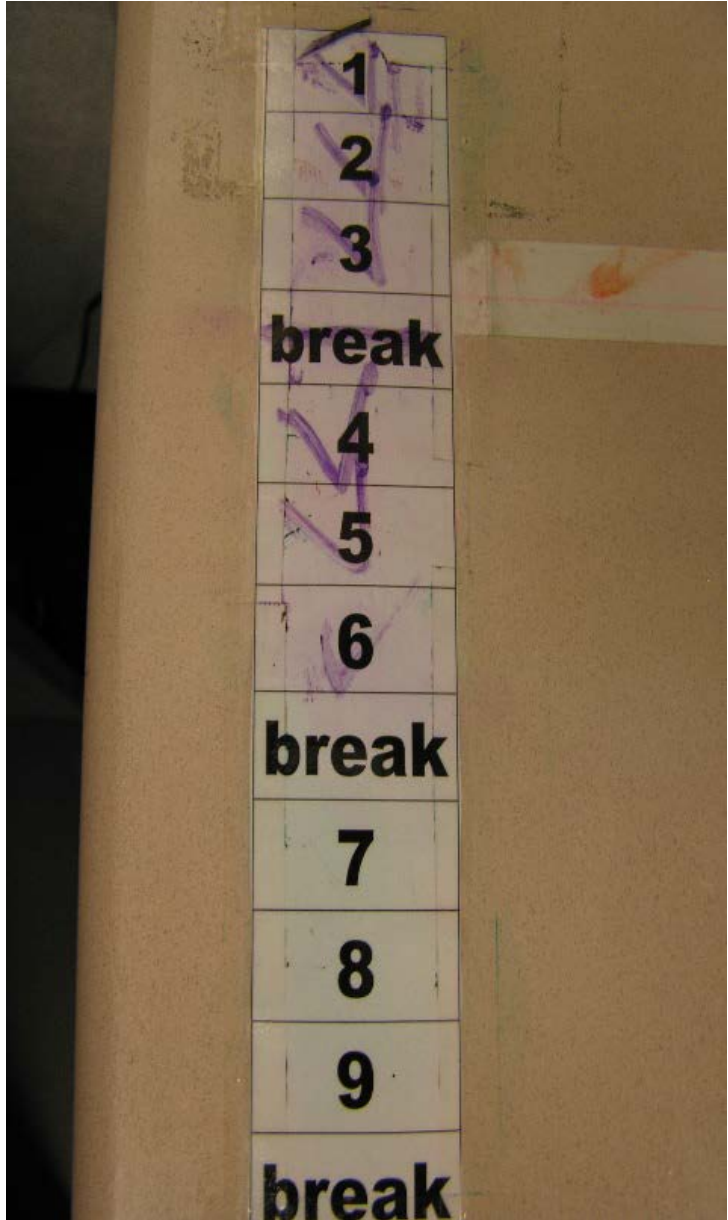
Algo muy sencillo



Tipos de sistemas de trabajo

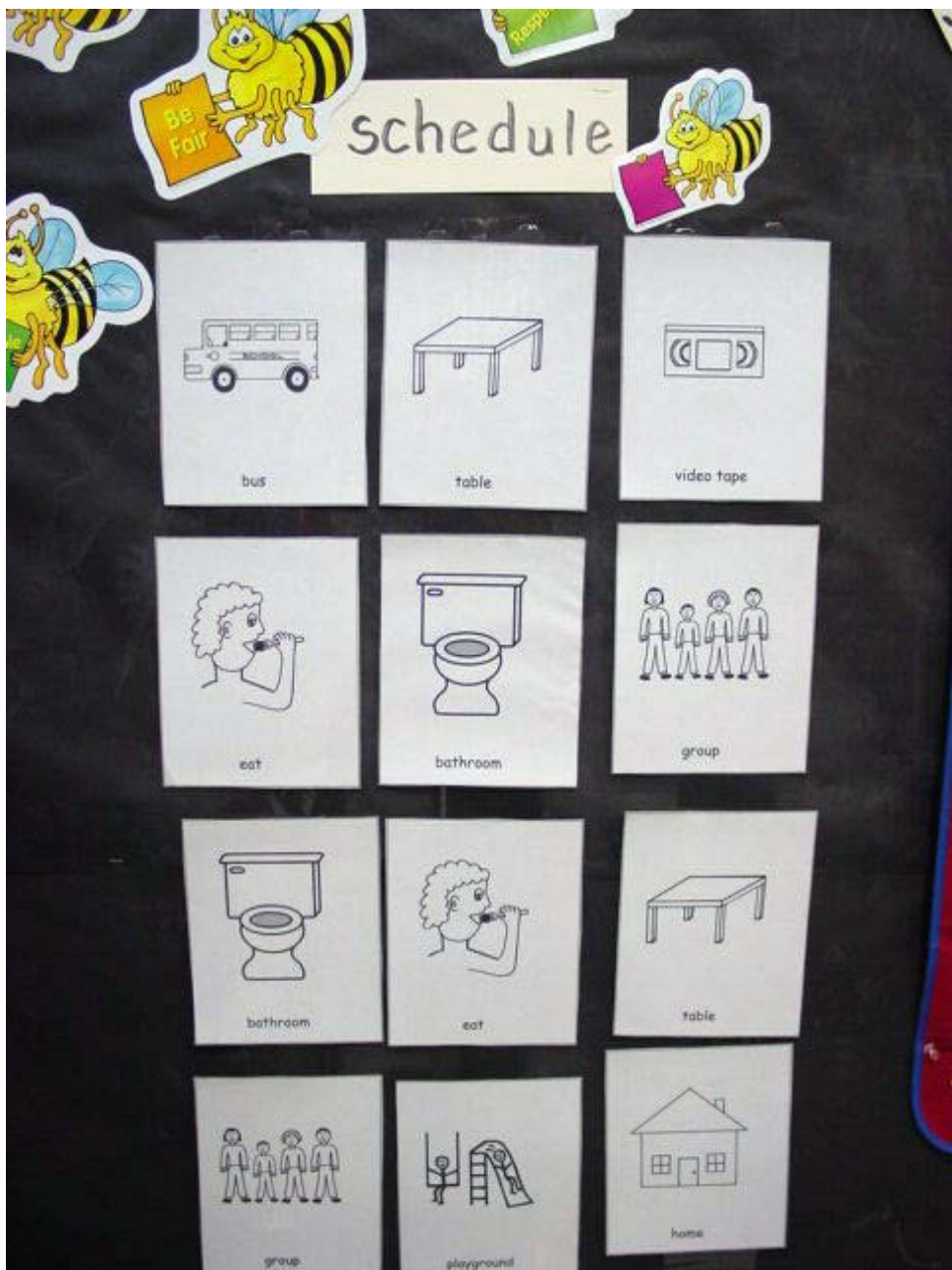
- ❖ Izquierda a derecha – sistema mas simple(caja de lo que ya se termino)
- ❖ Igualar: color, forma letra o numero (de una lista a una caja de trabajo)
- ❖ Sistema escrito – incluye ordenes especificas por escrito o una lista para marcar lo que se termina





Los horarios visuales deben contener:

- ❖ Visuales fáciles de entender
- ❖ Indicar las actividades y la secuencia
- ❖ Acomodadas de izquierda a derecha o de arriba a abajo
- ❖ Tener una manera de indicar cuando se termina la actividad



¿Que esta mal con este horario visual?

VM Video Modelando

- ❖ Fácil
- ❖ Divertido
- ❖ Funciona!!

Tipos de VM

- ❖ Usando un modelo
- ❖ Video de si mismo modelando

Algo más








Los niños y las familias no se pueden beneficiar de las prácticas basadas en la evidencia que ellos no experimentan

(Fixen, 2006)

Fuentes

❖ <http://www.captain.ca.gov/news.html>

EBP Trainings

	Visual Supports  Visual Supports - Handouts 
 0	CAPTAIN Reinforcement Presentation  R+ Implementation Checklist 
	Video Modeling 