

Protocolo de Unir/Emparejar

Objetivos:

1. El alumno aprende a armar elementos asociados.
2. El alumno aumenta la atención al detalle (p. Ej., Agrupar niños con camisas verdes y a niños con camisas rojas).
3. El alumno desarrolla una representación simbólica (p. Ej., La imagen representa un objeto).
4. El alumno aprende a usar materiales.
5. El alumno desarrolla independencia al ordenar objetos cuando se le dan múltiples objetos.
6. El alumno desarrolla una habilidad que a menudo se usa para jugar.
7. Se establece las bases para el desarrollo del etiquetado receptivo o expresivo.
8. El alumno desarrolla una habilidad que pueda usarse para introducir conceptos más avanzados (e.j., Igual / diferente).

Procedimiento:

El alumno se sienta en la mesa y el profesor se sienta al lado o enfrente del alumno. Coloque dos objetos en la mesa, bien separados uno del otro. Entregue al alumno un objeto que coincida con uno de los elementos de la mesa y diga "Poner con el mismo". Si el objeto no se coloca fácilmente sobre la mesa, es útil usar un plato o bandeja debajo de cada artículo. El artículo objetivo debe colocarse en la placa adecuada para que se considere correcto. Mueve los objetos después de cada prueba. Finalmente, se puede aumentar el número de distractores en la mesa.

Para facilitar el lenguaje y utilizar un lenguaje más natural, una vez que ha aprendido el concepto de "igual", la señal verbal se puede cambiar a frases con el mismo significado, incluyendo "coincidencia", "¿a dónde va esto?" "encuentra uno como este", etc. Los niños se dan cuenta rápidamente de la estrategia de emparejamiento y pronto podrás omitir por completo la señal verbal. Sin embargo, cuando esté listo para pasar al etiquetado, es útil hacer pruebas de coincidencia donde nombre el objeto (por ejemplo, en lugar de decir, "Poner con lo mismo", el Profesor dice: "Poner con cookie"). Esto permitirá que el estudiante se familiarice con la etiqueta.

Para aumentar su motivación, utilice materiales y conceptos que no le interesen (por ejemplo, alimentos, juguetes, etc.).

Avisos

Use orientación física, señalando o posicione rápidamente. Poco a poco se desvanecen las indicaciones hasta que el estudiante se desempeña de forma independiente.

Criterio de entrada:

El estudiante puede sentarse en una silla y sostener objetos. Si el contacto visual es deficiente, este es un buen programa para desarrollar esa habilidad, ya que mirar es esencial para dar la respuesta correcta.

Indicador de dominio de la habilidad:

El estudiante realiza una respuesta nueve de cada diez veces correctamente sin preguntar con dos opciones, ocho de cada diez veces con tres o más opciones. Esto debe repetirse con al menos un maestro adicional.

FASES**Fase 1:**

Objeto a objeto (3-D). Use pares idénticos de objetos que le resulten familiares, incluidos algunos que se puedan unir fácilmente (p. Ej., Bowis, tazas, cucharas, bloques, etc.). Seleccione dos elementos para comenzar. Coloque el primer elemento sobre la mesa (no apague ningún distractor). Entregue el objeto que le corresponde al Estudiante y diga "Poner con lo mismo". Poco a poco, mueva un segundo elemento desconocido como distractor en la mesa. Cuando el estudiante responde correctamente aproximadamente tres veces con distractor presente y sin aviso, repita con el ítem dos. Cuando termine el ítem dos, regrese y revise el ítem uno, luego el ítem dos. Finalmente, apague los dos objetos objetivo al mismo tiempo y comience a preguntar a uno u otro. Esto se llama rotación aleatoria. A medida que se domina cada elemento, seleccione un elemento adicional para entrenar. Una vez que el nuevo elemento se aprende de forma aislada, debe ser aleatorizado con elementos previamente aprendidos.

Elementos de anidación: tazas, tazones, conos invertidos, platos cestas latas de pastel

Una vez que el estudiante es bueno para hacer coincidir en la mesa, esto se puede hacer donde se mueve por la habitación para encontrar el elemento correspondiente. Puede entregarle el elemento de muestra para que lo lleve con él para que sea más fácil. Más tarde puedes hacer esto sin darle el artículo (él solo lo mira).

Fase 2:

Objetos idénticos de imagen a imagen, personas, animales). Comience cuando el estudiante haya dominado 10 elementos en la Fase 1. Use pares idénticos de imágenes.

elegir objetos que le sean familiares al alumno. Seleccione dos elementos para comenzar Siga el procedimiento de entrenamiento de discriminación descrito para la Fase 1. A medida que se domina cada elemento, seleccione un elemento adicional para entrenar.

Si el estudiante tiene dificultades para hacer la transición de objetos tridimensionales a imágenes, seleccione una variedad de elementos que sean progresivamente más planos.

Se pueden usar artículos como tapas Tupperware, posavasos, almohadillas calientes o cuadrados de tela, y las dimensiones de grosor y textura se desvanecieron gradualmente.

Fase 3:

Imagen a imagen (imágenes idénticas de acción). Comience cuando el Estudiante haya dominado 10 elementos en la Fase 2. Igual que la Fase 2, pero usa imágenes de la acción que se representa.

Fase 4:

Color. Comience cuando el Estudiante haya dominado 10 elementos en la Fase 1. Use pares de objetos o recorte figuras del papel de construcción que sean idénticas en todos los aspectos, excepto por el color. La edad de desarrollo en la cual la habilidad se identifica como emergente por el Inventario de Brigance de Desarrollo Infantil aparece entre paréntesis por años y meses.

Fase 5:

Forma. Comience cuando el estudiante haya dominado 10 elementos en la Fase 1. Use pares de objetos o recorte figuras del papel de construcción que sean idénticas en todos los aspectos, excepto por la forma.

Fase 6:

Talla. Use pares de objetos o recorte figuras de papel de construcción que sean idénticas en todos los aspectos, excepto por el tamaño.

Fase 7:

Objeto a imagen (idéntico 3-D a 2-D). Comience después de que el Estudiante haya dominado 10 elementos en la fase 3. Siga el mismo procedimiento que la Fase 2, excepto que el Estudiante hace coincidir el objeto con la imagen correspondiente.

Fase 8:

Imagen a objeto (idéntico 2-D a 3-D). Comience después de que el Estudiante haya dominado 10 elementos en la Fase 3. Siga el mismo procedimiento que la Fase 2, excepto que el Estudiante hace coincidir la imagen con el objeto correspondiente.

Fase 9:

Encuentra lo mismo (señalando). Para esta habilidad, se le muestra al estudiante un objeto o una imagen, pero el maestro continúa sosteniendo el objeto. El maestro le indica al Estudiante que "encuentre lo mismo". La respuesta es apuntar al ítem apropiado. Después de que esto se domine en la mesa, se debe hacer con el Estudiante buscando elementos en la sala.

El Currículo de la Asociación de Autismo para la enseñanza de prueba discreta con niños con autismo.

Fase 10:

Múltiples dimensiones (combinaciones idénticas de color / tamaño de forma), siga el mismo procedimiento que las Fases 2, 4, 5 y 6, excepto que el estudiante coincida de acuerdo con las dimensiones combinadas (por ejemplo, círculo rojo vs. cuadrado rojo vs. círculo verde vs. cuadrado verde) . Dale un cuadrado rojo y dile que "ponga lo mismo". La respuesta correcta es ponerlo con un cuadrado rojo. Ponerlo con otra cosa roja o un cuadrado de color diferente no sería correcto.

Fase 11:

Clasificación. Comience después de que el Estudiante haya dominado diez elementos en las Fases 1 y 2. Déle al Estudiante dos elementos a la vez para clasificar, luego aumente gradualmente el número de elementos. La señal verbal es "ordenar". Como indicador, puede decir "Ordenar-poner con lo mismo". Extender a las actividades diarias funcionales.

Clasificación:

1. Color
2. Forma
3. Tamaño Imágenes
4. Categorías
5. Comestibles
6. Lavandería
7. Cubiertos, platos
8. Ropa
9. Alfabética

Fase 12:

Objetos no idénticos (3-D). Comience esto cuando el Estudiante haya dominado diez elementos en la Fase 7 u 8. Haga conjuntos de elementos que sean visualmente similares pero no idénticos. Un ejemplo serían diferentes tipos de cookies. Haga que el estudiante forme pilas de objetos (por ejemplo, galletas versus zapatos). La instrucción verbal es "Poner con (cookie)".

Fase 13:

Imágenes no idénticas (2-D). Comience esto cuando el Estudiante haya dominado diez elementos en la Fase 10. Haga conjuntos de imágenes que sean visualmente similares pero no idénticas. Un ejemplo sería diferentes perros. Haga que el estudiante forme montones de imágenes (por ejemplo, perros contra autos). La instrucción verbal es "Poner con (perro)".

Coincidencia no idéntica:

1. cookies
2. coches zapatos camisas personas
3. flores de perros
4. bolas de libros

Fase 14:

Objeto a imagen no idéntico e imagen a objeto.

Fase 15:

Acciones no idénticas. Haga coincidir imágenes de diferentes personas haciendo las mismas acciones.

Fase 16:

Cantidad. Coincide con tarjetas con el mismo número de objetos representados (por ejemplo, tres patos con tres estrellas)

Fase 17:

Asociaciones (elementos que van juntos). Entregue un objeto o una imagen al Estudiante y pregúntele: "¿Qué implica esto?" Debería ponerlo con el elemento asociado.

Asociaciones lápiz / calcetín de papel / almohada de zapatos / servilleta de cama / traje de baño de placa / tiza de toalla / flores de pizarra / videocasete de florero / guante de VCR / pelota de mano / pinturas de murciélago / cepillo de baloncesto / jarra de aro / taza de jabón / toallita para bebé / tuerca de botella / cortacésped con perno / hierba

pala / cuchara de cubo / tazón cepillo de dientes / capa de pasta de dientes / sombrero lonchera / tijeras de sándwich / cinta de papel / reproductor de cintas camisa / pantalón calcetín / velas de pie / bicicleta de pastel de cumpleaños / escoba de casco / cepillo para el pelo en polvo / tren secador de pelo / lápices de colores / martillo para colorear / aspirador de uñas / alfombra

Fase 18:

Emociones Coincide con rostros que representan la misma emoción.

Fase 19:

Preposiciones. Haga coincidir las imágenes que representan diferentes elementos en las mismas ubicaciones.

Fase 20:

Letras, números y palabras,

Referencia cruzada:

Tenga en cuenta que la categorización es un concepto más avanzado que la coincidencia no idéntica. Por favor, consulte el programa de categorías. La correspondencia también es una fase temprana de lectura y conceptos cuantitativos.