

## DESCRIPCIÓN

Si es necesario, para los niños con diversas discapacidades del desarrollo se les instruye en las reglas de habilidades de comunicación social, con historias sociales mediante el uso del software de interpretación de texto gráfico Boardmaker. Utilizando esta herramienta se pueden usar los elementos básicos de AB A. Aquí hay algunos ejemplos.

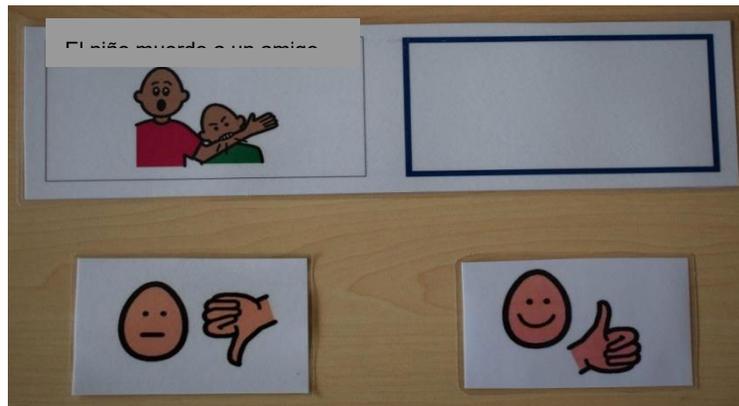
### TEMA: "BUENO - MALO"

#### Objetivos:

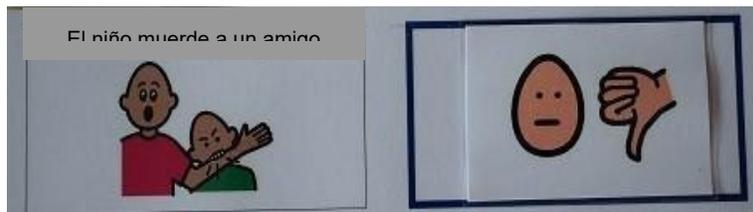
1. Enseñar al niño a comprender cuál es el comportamiento correcto e incorrecto.
2. Animar al niño a cambiar el comportamiento incorrecto al correcto.

En la etapa I, el niño, junto con el adulto, selecciona la carta con el símbolo "bueno" o "malo" para varias situaciones de comportamiento específicas del niño. Lo colocan al lado de la imagen del comportamiento correcto o incorrecto.

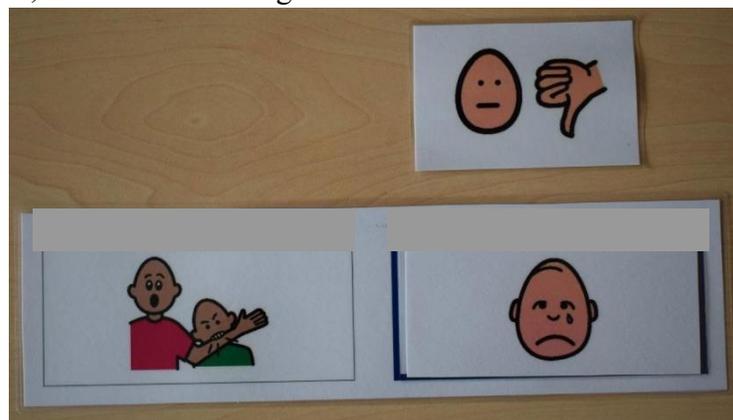
En la etapa II, el niño elige independientemente el símbolo para las situaciones "buenas" o "malas" en las imágenes



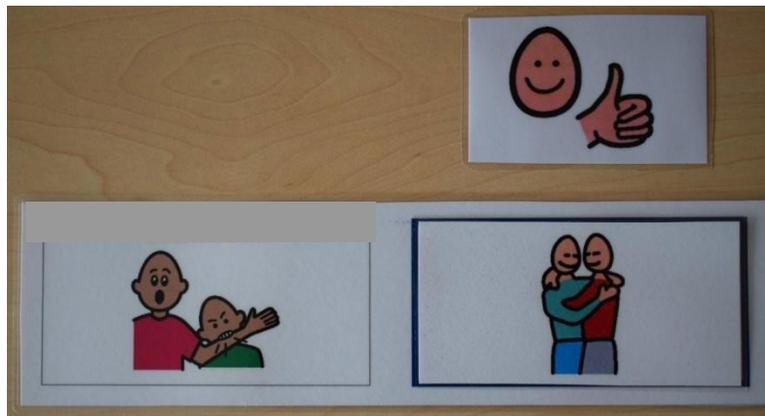
Nosotros decimos "El niño muerde a un amigo". "Malo" Damos el símbolo "Malo" o el niño elige este símbolo de forma independiente.



Damos el símbolo "Llorar", decimos: "Un amigo está llorando. Herir. Malo."



Damos el símbolo "Abrazo", decimos "Abrazo y debes decir" Lo siento "." Bien ".



En la etapa III, los símbolos "bueno" - "malo" se aplican a la formación de habilidades de comunicación conductual buenas. Por ejemplo, si un niño muerde a un amigo, decimos: "Tom muerde a Lukas. Malo. Lukas está llorando. Herido. "" Abrazo a Lukas. "Di" lo siento "(puede mostrar los símbolos).

De la misma manera, al niño se le enseña a entender y cambiar su mal comportamiento en diversas situaciones en las que tiene dificultades: no reacciona ante un adulto, no responde cuando se le pregunta, se escapa, tira las cosas, se ensucia, no le gusta vestirse, etc. Alentamos la buena conducta, la evaluamos con símbolos: "buena", "mala", para que reconozca su conducta apropiada.



## TEMA "OTRO COMPORTAMIENTO"



El objetivo es la formación conductual que ayude a desarrollar nuevas habilidades.

Se usan los símbolos "buenos", "malos" o los movimientos de las manos "buenos" (pulgar hacia arriba), "malos" (pulgar hacia abajo).

Etapa I. Se describe la situación, por ejemplo, "El niño tira objetos". Se muestra el símbolo "malo" o se hace el movimiento: el pulgar hacia abajo (si el niño ya entiende este movimiento). El adulto muestra el símbolo "El niño pone los objetos en el estante" al lado de la imagen "El niño coloca los objetos" y muestra qué símbolo es "bueno" o el movimiento: el pulgar hacia arriba.

Etapa II. El propio niño muestra el símbolo "malo" o, si puede, muestra el movimiento de la mano de la mala situación "El niño arroja objetos". El niño selecciona el símbolo "El niño pone los objetos en el estante" en algunas situaciones y coloca al lado de la imagen "El niño coloca los objetos". El niño levanta el símbolo "bueno" o muestra el movimiento "bueno".



Etapa III. Los símbolos o movimientos "buenos" - "malos" y las imágenes visuales se aplican al mal comportamiento del niño. Cuando un niño tira los objetos, le mostramos una tarjeta "El niño tira objetos" y le decimos "Tom tira los objetos". Malo (mostramos un símbolo o movimiento "malo"). Le mostramos una tarjeta "El niño pone los objetos en el estante" y decimos "Mira, el muchacho está poniendo las cosas en el estante". "BUENO" (mostramos un símbolo o un movimiento "BUENO"). "Tom pondrá las cosas en el estante. Tom es bueno ." BUENO "(mostramos un símbolo o un movimiento BUENO )." Tom, pon el libro en el estante. Bien hecho. Bueno. "

Si el niño realiza, al menos, el menor gesto para manejar los artículos, lo animamos, aplaudimos y le damos un premio.

De acuerdo con las tarjetas individuales para niños, también estamos tratando de resolver las dificultades específicas de otros niños. Por ejemplo, un niño a menudo derrama las bebidas, los empuja, los golpea, no le gusta peinarse, se va a la cama y así sucesivamente.

Las instrucciones de la palabra se proporcionan claramente, concisamente.



PEGAR



HAZER LA CIMA

