



Guia familiar de Aprendizaje a Distancia

Escrito por el personal del Distrito Escolar Unificado de Ventura
Peter Aguirre-Analista de comportamiento certificado por la Junta,
, Tamara Backer- Patóloga del habla/lenguaje , Suzanne Cook-Especialista en
educación, Elisabeth Harris-Directora, Sandra Johnson-Terapeuta ocupacional,
Leah Kahler-Especialista en comportamiento, Tamme Koehn-Psicóloga escolar/
Especialista del programa, María McQuery-Terapeuta ocupacional, Maritza
Mireles-Terapeuta ocupacional, Chelley Nail-Especialista en comportamiento, Kacey
Powers-Especialista en educación, Christina Rollins-Patóloga del habla/lenguaje,
Carina Tinker-Especialista en educación,
John Veneracion-Asistente de terapeuta ocupacional certificado

Introducción:

Esta guía es un recurso para ayudar a su hijo mientras atraviesan esta experiencia de aprendizaje a distancia. Estas estrategias incluyen prácticas basadas en evidencia y otras herramientas que deben ser usadas juntas con la consulta con el del maestro de su hijo. La guía será más individualizada a medida que trabaje con el maestro durante el aprendizaje a distancia.

Términos claves:

Auto regulación: La habilidad de manejar sus emociones y comportamiento de acuerdo a las demandas de la situación..

Refuerzo/recompensa: Una actividad muy apreciada, un juguete, un juego o un refrigerio que el aprendiz puede “ganar” después de seguir las instrucciones, completar el trabajo, o mostrar un comportamiento deseado. No tener que hacer algo que no les gusta hacer también puede ser un refuerzo/recompensa cuando se produce el comportamiento deseado.

Refuerzo: El acto de proporcionar una actividad, un juguete, un juego o un refrigerio muy apreciado después que el aprendiz hace el comportamiento deseado y/o permitir que el aprendiz salga de tener que hacer algo que no les gusta, cuando se produce el comportamiento deseado.

Tablero de fichas: Un paper o tablero que incluye lugares múltiples para ganar fichas (estas pueden ser monedas, botones, calcomanías, marcas de verificación o cara sonrientes dibujadas). Se proporciona las fichas después que el estudiante hace un comportamiento deseado (p.ej. completar trabajo, seguir instrucciones, hacer una tarea difícil). Una vez que se ganan todas las fichas, se les presenta las fichas a un adulto para una recompensa.

Tarea: Cualquier trabajo escolar, actividad o pedido que se la da al estudiante para completar.

Zonas de Regulación: Una manera de enseñar a los estudiantes como identificar sus sentimientos actuales y cómo su cuerpo muestra el sentimiento. Esto puede ser usado para ayudar al estudiante calmarse antes de trabajar en una tarea.

Transición: Pasar de una actividad a la otra. También puede estar moviéndose de un lugar a otro.

Socialmente apropiado: Cualquier cosa que el estudiante haga que sea comportamiento deseado. Ejemplos: Pedir artículos en vez de tomarlos, completar el trabajo en lugar de evitarlo, pedir pasar tiempo con otra persona en vez de molestar a alguien para llamar la

atención, pedir descansos en lugar de huir, jugando juntos en lugar de tratar de evitar a los demás cuando al jugar.

Índice

Apoyo conductual y auto regulación

Estableciendo comportamientos esperados	pg.06
Tecnología: ¿Cuándo es tiempo libre? ¿Cuándo es tiempo de clase?	pg.09
Motivación: Apoyando comportamientos deseados a través de refuerzos	pg.11
Eligiendo refuerzos/recompensas eficaces y preferencias de los estudiantes ...	pg.13
Tableros de fichas: Apoyo en trabajo de tarea y otros comportamientos deseados .	pg.15
Entrega de instrucción	pg.17
Estrategias para evitar el rechazo o el “agotamiento” durante las demandas académicas ...	pg.19
Regulación emocional	pg.22

Respaldo para la organización y adaptaciones

Respaldo para la organización	pg. 25
Comunicación entre hogar - escuela	pg. 27
Fomentando las habilidades independientes	pg. 28
Ofreciendo respaldo en el hogar	pg. 29
Cómo verificar la comprensión	pg. 30

Apoyo para las estrategias sensoriales y para las habilidades motoras finas

Actividades en el hogar para las estrategias sensoriales	pg. 33
Actividades en el hogar para la habilidades motoras finas	pg. 34

Respaldo de la comunicación

Habilidades de comunicación y su impacto en el aprendizaje académico	pg. 37
Estrategias de comunicación	pg. 38
Actividades para mejorar las habilidades de comunicación	pg. 39
Sitios web para habilidades de comunicación	pg. 41

Bibliografía	pg. 43
------------------------------------	--------

Apéndice	pg. 45
--------------------------------	--------

Apoyo conductual y autorregulación

- 1. Estableciendo comportamientos esperados**
- 2. Tecnología: ¿Cuándo es tiempo libre? ¿Cuándo es tiempo de clase?**
- 3. Motivación: Apoyando comportamientos deseados a través de refuerzos**
- 4. Eligiendo refuerzos/recompensas eficaces y preferencias de los estudiantes**
- 5. Tableros de fichas: Apoyo en trabajo de tarea y otros comportamientos deseados**
- 6. Entrega de instrucción**
- 7. Estrategias para evitar el rechazo o el “agotamiento” durante las demandas académicas**
- 8. Regulación emocional**

Estableciendo comportamientos esperados

Los estudiantes no siempre saben lo se espera de ellos en un momento dado. Esto es especialmente cierto cuando el estudiante/niño es colocado en una situación o un ambiente nuevo. Es importante explicar las expectativas del comportamiento desde un principio. A continuación se encuentran algunos puntos claves para considerar al establecer expectativas de comportamiento.

Revisar:

- **Elija comportamientos que son claros y fáciles de comprender**
 - Evite la falta de claridad: Considere la comprensión comportamiento apropiado del alumno.
 - Declaraciones como “Se amable”, puede que necesite ser explicado claramente (p.ej. se amable cuando **compartas** tus juguetes).
 - El comportamiento que usted seleccione debe ser claro para todos los que se presenta con la expectativa.
- **Elija comportamientos que son importantes**
 - Elija no más de 5-7 comportamientos ya que los estudiantes pueden recordar una lista corta de los mejores comportamientos esperados.
 - Concéntrese en los comportamientos que apoyan el aprendizaje ,las habilidades sociales positivas y cumplan con las necesidades del estudiante.
 - P. ej. “Pediré por cosas o descansos cuando los necesite antes de salir de mi escritorio”.
 - El alumno debe ser capaz de hacer los comportamientos seleccionados.
- **Concéntrese en los comportamientos positivos que desea ver.**
 - Deje que el estudiante/niño sepa qué “**hacer**”, en lugar de que “**no hacer**”
 - P.ej. Diga, “**camina**” en lugar de “**no corras**” .
- **Permita que el estudiante contribuya**
 - Permita que el estudiante contribuya cuando elige las expectativas, mientras sigue las pautas anteriores

Practique: Estableciendo comportamientos esperados

1. Elija 5-7 comportamientos socialmente apropiados que usted piensa que ayudarían al alumno ya que él o ella estará completando tareas académicas o tareas que tal vez no disfrutan.
2. Describa cómo debe verse el comportamiento
3. Simplifique los comportamientos para que el alumno los puede entender

4. Haga un gráfico o una lista de reglas que sean fáciles de ver. Puede usar imágenes que modela el comportamiento, escribir las reglas o hacer una combinación de reglas escritas con imágenes.
5. Reserve tiempo para repasar las reglas antes de seguir las reglas. Permita que el alumno haga preguntas.

Ejemplos:





HOME SCHOOL RULES

Tecnología: ¿Cuándo es tiempo libre? ¿Cuándo es tiempo de clase?

Revisar:

Los dispositivos tecnológicos (p.ej. iPad, computadora) pueden ser artículos muy agradables para los niños de todas edades. Al mismo tiempo, los dispositivos tecnológicos pueden ser herramientas para el aprendizaje. Debido a la multitud de usos de los dispositivos tecnológicos, puede ser confuso cuando una computadora o iPad es una actividad divertida, de tiempo libre y cuando se usará para trabajo escolar. A continuación se encuentran sugerencias para ayudar a su hijo entender cuando cada actividad es apropiada.

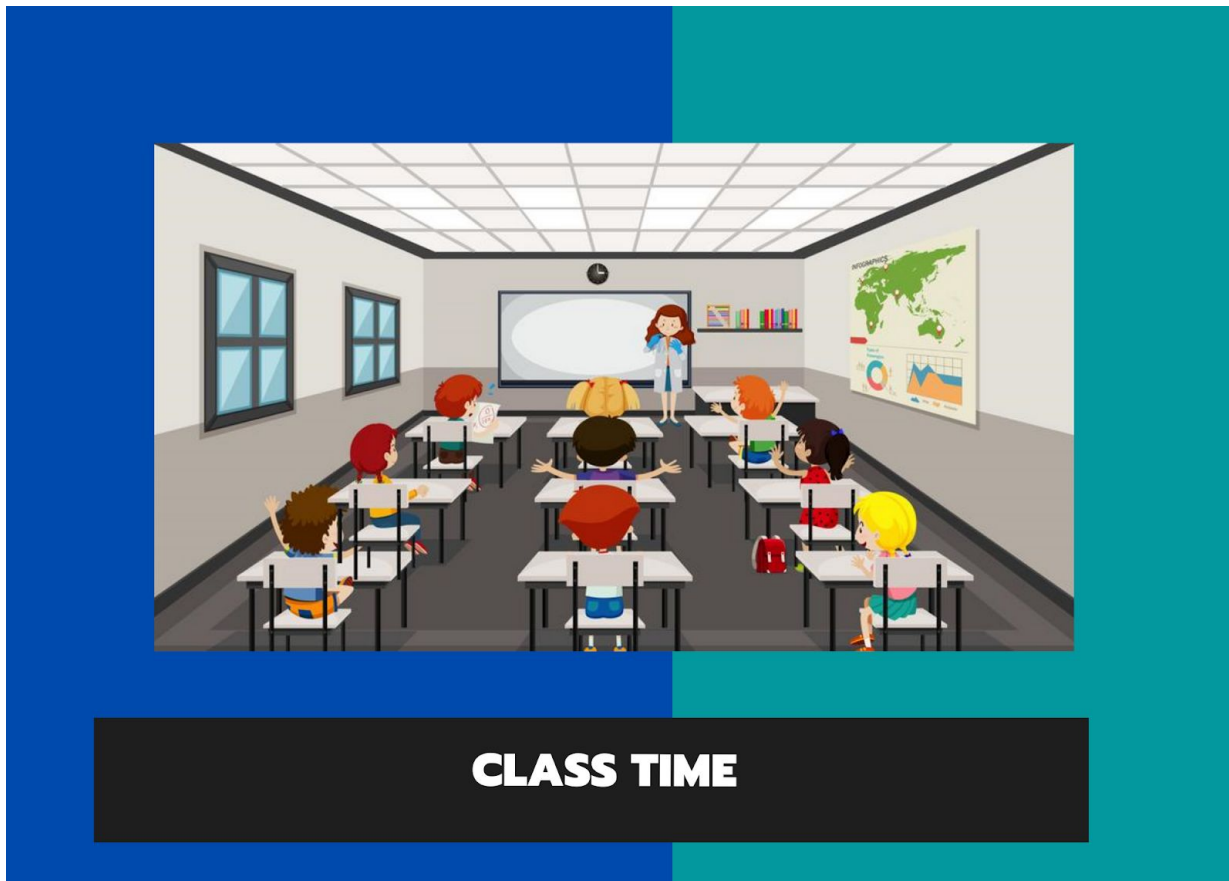
- Cree un visual de tiempo de clase
 - Siempre tenga este visual en un lugar visible durante el tiempo de clase
 - (ver ejemplo de visual abajo).
 - Cuando el visual esté al lado de la computadora o iPad, la computadora o iPad **solo** será usada para actividades de la clase. .
 - Cuando el visual no esté presente, y su hijo está en la computadora o iPad el o ella puede tener tiempo libre.
- Seleccione un lugar en la casa que señale el tiempo de clase
 - Solo el trabajo de clase se completará en el lugar seleccionado.
 - Tiempo libre con el iPad o la computadora debe ser permitido en un lugar separado
- Considere incluir reglas para usar el iPad o la computadora (ver **Estableciendo comportamientos esperados** pg. 6).
- Revisar las expectativas desde el principio

Practique: ¿Cuándo es tiempo libre? ¿Cuándo es tiempo de clase?

1. Seleccione una visual que señale tiempo de clase. Debe estar fácilmente visible.
 2. Explique la visual a su hijo (ver un ejemplo de guion abajo)
 3. Colocar la visual, ya sea, al lado o sobre la computadora/iPad..
 4. Cuando se termina la tarea o su hijo puede usar la computadora/iPad para divertirse, quitar la visual .
- Guión para introducir el lugar visual o de trabajo:
 - “Juanito, algunas veces necesitarás usar la computadora para le escuela. Puedes hacer las actividades que tu maestro ha seleccionado para ti. Cuando

ves esta imagen (o te sientas en este asiento), es tiempo de hacer actividades de escuela. Solo puedes hacer actividades de escuela y no juegos de video. Cuando yo quito esta imagen, puedes pedir hacer otras actividades en la computadora”..

Ejemplo de visual para indicar tiempo de trabajo:



Motivación: Apoyando el comportamiento deseado a través del refuerzo

Algunos estudiantes pueden necesitar motivación adicional para completar tareas no preferidas (p.ej. tareas que no quieren hacer) o para aumentar la probabilidad que el o ella pueda hacer el comportamiento deseado. Esto será extremadamente útil cuando se intenta que el alumno haga trabajo escolar en casa. El uso elementos/actividades preferidas para aumentar el comportamiento deseado es un proceso **de refuerzo**.

Revisar:

- **Refuerzos/recompensas deben proporcionarse solo para comportamiento deseado. Son ganados.**
 - Si se requiere un comportamiento particular (p.ej. trabajo escolar) para ganar un refuerzo (artículo preferido/actividad), asegúrese que el alumno solo ganará el refuerzo si participa en el comportamiento deseado
 - Declare que el elemento/actividad es algo que se gana, en lugar de algo que se quita. (p.ej. “Cuando haces el número uno, puedes ganar tiempo libre en el iPad)

- **Asegúrese que el estudiante entienda el comportamiento esperado que le ganará un refuerzo/recompensa.**
 - Sea específico sobre el comportamiento evite ser confuso.
(p.ej. Completa tres preguntas de Matemáticas y después puedes tener una calcomanía.)
 - Practique el comportamiento esperado. Usted puede modelar el comportamiento deseado para el alumno o explicar cómo ganaría el refuerzo (ver práctica abajo)

- **Refuerzos/recompensas deben ser entregados inmediatamente, si es posible.**
 - Si ocurre un comportamiento deseado, inmediatamente entregue el refuerzo (artículo preferido o elogio), dentro de 30 segundos y hacerles saber que se ganaron el refuerzo. .
 - Si necesita que completen varias tareas antes de que puedan tener un refuerzo, considere usar un sistema de fichas para ganar la recompensa final.
(Ver folleto de **Tablero de fichas**).

- **Algunas veces se necesitan refuerzos/recompensas más grandes para tareas más difíciles.**
 - Si la tarea es muy difícil y la recompensa se muy pequeña, el estudiante puede no estar motivado para completar el comportamiento deseado. (p.ej. trabajo escolar)
 -

- **Tenga en cuenta**
 - A veces no ganar el refuerzo puede causar comportamientos desafiantes. Si bien el refuerzo no debe ser muy fácil de ganar, trate de seleccionar comportamientos que no sean muy difíciles de lograr para su hijo.
 - Sometimes not earning the reinforcer may cause challenging behaviors. While the reinforcer should not be too easy to earn, try to select behaviors that are not too difficult for the child to achieve.
(Ver el folleto **Evitando el rechazo y Entrega de instrucción**).

Practique: Motivación- Apoyando comportamientos deseados a través de refuerzos

1. Repase el comportamiento deseado y el refuerzo (p.ej. “Juanito, si vas a tu asiento, tomas to laptop e inicias sesion, puedes ganar una calcomanía”)
 - a. Tome nota: a veces el estudiante puede necesitar que la tarea se divida en pasos más pequeños (p.ej. “Ve a tu estación de trabajo”, luego una vez que el alumno se sienta en la estación de trabajo, entregue la próxima instrucción)
2. Si el alumno hace la tarea instruida, entregue el refuerzo dentro de 30 segundos (antes es mejor)
3. Inmediatamente diga al alumno porque él o ella recibió el refuerzo y emparejarlo con elogio social.
 - a. (p.ej. “Maravilloso, fuiste a tu asiento y te preparaste, ganaste la calcomanía!”)

Eligiendo refuerzos/recompensas eficaces y preferencias de los estudiantes

Se puede utilizar diferentes artículos y actividades para motivar al alumno a participar en el comportamiento deseado con más frecuencia. Cualquier cosa que aumenta la ocurrencia del comportamiento se llama refuerzo. A continuación se presentan algunas ideas para tener en cuenta cuando seleccione refuerzos y estrategias para identificar elementos/actividades que el alumno puede ganar.

Revisar:

- **Las preferencias cambian día a día.**
Preste atención a la motivación de su hijo para ganar un refuerzo específico (artículo preferido/ actividad/elogio). Si parece que no les importa ganar un artículo particular, es probable que no sea un refuerzo. Al principio de cada día, pregúntales que les gustaría ganarse.
- **Seleccione elementos/actividades fáciles de controlar.**
 - Es mejor utilizar elementos o actividades que sean fáciles de retener.
 - Asegúrese que usted se sienta cómodo con no proporcionar el elemento/actividad si el comportamiento deseado no ocurre. No use comidas, agua y otras necesidades esenciales.
- **Los refuerzos pueden ser varias cosas y variar de persona a persona.:**
 - Elogio social, juguetes, actividades preferidas con un adulto, jugar uno a uno, salir de algo que no le gusta hacer, etc. todos pueden ser refuerzos
- **Tenga en cuenta:**
 - A veces no ganar el refuerzo puede causar comportamientos desafiantes. Si bien el refuerzo no debe ser muy fácil de ganar, trate de seleccionar comportamientos que no sean muy difíciles de lograr para su hijo.

Practique:

Para estudiantes con lenguaje limitado:

1. Observe los que más está usando el alumno durante el día. La observación simple puede identificar elementos motivadores.
2. Tenga en cuenta si usted se siente cómodo al restringir el acceso al artículo preferido
3. Tome nota de los artículos y úselos como recompensas posibles.

Para estudiantes con lenguaje hablado:

Pregúntele al alumno que le gustaría ganar.

Use el cuestionario a continuación para determinar su preferencia. Use los elementos/actividades del cuestionario para presentar las opciones.

1. Cuando presenta las opciones, proporciónelas como pares..
 - a. Para alumnos que responden con lenguaje hablado: Ejemplo: “¿Prefieres ganar camiones o burbujas? “
 - b. Para alumnos que no hablan, presente dos artículos uno al lado del otro y vea cuál artículo eligen.(también puede usar imágenes de los artículos si no lo devuelven)

Cuestionario de muestra:

1. Nombra tres juguetes/artículos que te gustan:
2. Dime tus cinco bocadillos favoritos.
3. ¿Hay alguien con quien te gusta jugar?
4. ¿Cuál es tu tarea menos favorita que te hago hacer? (usted no tiene que hacer esta pregunta, pero a veces los alumnos podrían estar motivados por no tener que hacer una tarea no preferida)
5. Si tuvieras dinero para gastar,¿que comprarías?
6. ¿Qué puedo decirte que te haga sentir bien por lo que hiciste?
7. ¿Cuál es tu comida favorita?

Tableros de fichas: Apoyo en trabajo de tarea y otros comportamientos deseados

Podría ser difícil proporcionar un incentivo/refuerzo después de cada comportamiento o cuando el alumno tiene que hacer varias tareas que duran más tiempo. El uso de un tablero de fichas permite completar varias tareas, al tiempo que permite al alumno trabajar hacia una recompensa específica.

¿Qué es un tablero de fichas?

- Las fichas se entregan por comportamiento deseado (p.ej. en la tarea, finalización del trabajo) .
 - Las fichas pueden ser calcomanías, marcas, botones o monedas.
- Se debe obtener una cantidad seleccionada de fichas para recibir la recompensa (ver ejemplo).
- Una vez que se ganan todas las fichas, las fichas se cambian por la recompensa y el tablero se reinicia.

Consideraciones:

- **Identifique el comportamiento deseado que ganaran fichas** (p.ej. completar un problema de Matemáticas, estar sentado en la mesa de trabajo por 2 minutos, prepararse para trabajar rápidamente.).
 - El comportamiento requerido variará para cada individuo. Preste atención a lo que el alumno será capaz de hacer bien.
- **Identifique las recompensas** antes de tiempo que se pueden ganar de acuerdo al tablero de fichas
- **Repase las reglas:** Repase la recompensa que se puede ganar, cuántas fichas se necesitan para ganar, y cuáles comportamientos ganaran las fichas antes de comenzar el tablero de fichas..
 - Si el tablero de fichas es algo nuevo para el alumno, practique la entrega de fichas para comportamientos “fáciles de hacer”.
- **Seleccionando la cantidad de fichas que se necesitan:** Antes de comenzar, vea cuánto trabajo el alumno puede hacer antes de que el o ella empiece a salirse de la tarea o pedir un descanso. (p.ej. el alumno dice.”¿Terminé ya?”)
 - Cuente el número de problemas completados o el número de minutos que tomó hasta que el alumno empezó a salirse de la tarea. Use este número como la cantidad de fichas que necesita para la recompensa.
 - Usted puede aumentar gradualmente la cantidad requerida a medida que el alumno comienza a hacer más trabajo. .

Practique:

1. Presente el tablero de fichas (con el número de fichas requeridas y lo que se puede ganar) .
2. Seleccione la recompensa (ver **Eligiendo refuerzos/recompensas eficaces y preferencias**).
3. Repase las reglas para ganar las fichas (p.ej. “Puedes ganar 10 minutos de video juegos si ganas 5 fichas. Ganas fichas completando un problema de Matemáticas) .
4. Entregar las fichas inmediatamente (dentro de 30 segundos) después que el alumno haga el comportamiento deseado.
5. Una vez que se ganan todas las fichas, permita al alumno a cambiar las fichas por la recompensa.
6. Reinicie el tablero de fichas y repita los pasos 1 - 5 para la próxima actividad.

Ejemplos de tableros de fichas:

Para estudiantes de primaria



Para estudiantes de educación secundaria:

Subject	I was to class on time	I attempted all the assigned tasks	I requested less than two breaks during class
Math	1	1	0
Language Art	1	1	1
History	0	1	1
Art	1	1	1
Total points			10
When I get at least 9 points I can earn		An extra 45 minutes of video game time (this can be changed daily)	

Esto se puede escribir en una pizarra blanca o un pedazo de papel:

2 Math Worksheets with correction	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	• 6 checks ✓ earns 45 min
Read 30 min	<input type="checkbox"/>	• 5 checks ✓ earns 30 min
Write 15 min with corrections	<input type="checkbox"/>	• 4 checks ✓ earns 15 min
• Start quietly • Calm Voice • Ask questions	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	• 3 checks ✓ or less earns 0 min

Entrega de instrucción

Todos los estudiantes pueden tener dificultad comprendiendo lo que es esperado y lo que significa instrucción/solicitudes presentadas. Será más importante prestar atención a la manera que se presenten las solicitudes y las instrucciones. A continuación se encuentran algunas estrategias y guiones para entregar la instrucción durante las tareas académicas.

Revisar:

- **Declaraciones primero/luego:** Proporcione una declaración clara que comunique lo que debe hacerse antes de pasar a otra actividad.
 - Por ejemplo: “Primero completa esta hoja de Matemáticas, luego puedes jugar con play-doh”.
 - Para reforzar el comportamiento deseado:
 - “ Cuándo (comportamiento deseado), luego (actividad preferida)”
 - Para el orden de los eventos en una tarea:
 - “Primero escribe tu nombre, luego empieza con el problema número 1”
- **Separe las instrucciones complejas en breves instrucciones concisas:** Al revisar una tarea compleja (p.ej. completar una hoja de trabajo completa, prepararse para clase), considere separar la solicitud en tareas más pequeñas..
 - Por ejemplo: “Primero haz el problema número uno, luego lo puedo revisar”, revise el trabajo y refuerce con elogio social (p.ej. “¡Bien hecho!”). “Primero haz los números 2 y 3, luego lo puedo revisar”. Revise el trabajo y refuerce con elogio social (p.ej. ¡Guau, estás haciendo maravilloso!).

- **Mantenga las instrucciones breves, concisas y consistentes:** Al presentar la instrucción, proporciona un lenguaje simple que el alumno puede entender. Siga siendo constante con la demanda.
 - P.ej. “Primero responde a la pregunta número uno, luego puedes tener tiempo libre”. Si el alumno no lo ha escuchado o está incumpliendo, vuelva a presentar la instrucción usando la misma frase. “Primer responde a la pregunta número uno, luego puedes tener tiempo libre”
 - Es posible que tenga que reformular la declaración si no se entendio. Si lo hace intente hacer que la declaración sea corta y concisa.

Practique: Entrega de instrucción

1. Seleccione la tarea
2. Determine si es una tarea simple y rápida o una tarea que necesitará ser dividida en pasos más pequeños.
3. Decida si se proveerá una recompensa o un descanso cuando se complete la tarea (podría ser usado con un tablero de fichas).
4. Presente una declaración de primero/luego (p.ej. “primero escribe una frase, luego puedes tomar un descanso”).
5. Siga constante con la declaración primero/luego.
6. Una vez que se complete la tarea, inmediatamente proporcione la recompensa o el descanso.

Estrategias para evitar el rechazo o el “agotamiento” durante las demandas académicas

Cada estudiante tendrá su preferencia por las tareas académicas. Con las tareas no preferidas, al alumno podría intentar de evitar las tareas cuando se presentan por primera vez o poco después de iniciar la tarea. Dividiendo las tareas en secciones más pequeñas, identificando tiempos cuando hay descansos disponible y proporcionar opciones podría disminuir la probabilidad de comportamientos de evitación.

Revisar

- **Divida las tareas más grandes en partes más pequeñas y permita descansos:**
Busque señales tempranas de frustración para determinar cuánto trabajo puede tolerar el alumno y permita descansos si él o ella muestra que está perdiendo vapor.
 - Si es posible, identifique una serie de problemas o preguntas que el alumno necesita completar antes de tomar un descanso. Esta estrategia es muy específica al alumno y no existe una regla general para la duración de trabajo que debe realizarse antes que se pueda ofrecer un descanso.
 - El trabajo asignado puede ser resaltado, escrito o dicho al alumno (p. ej. “Llega al número 5 y puedes tomar un descanso”).
 - El trabajo tendrá que hacerse después del descanso
- **Enséñele al alumno una palabra para pedir un descanso**
Si el alumno puede participar en un comportamiento problemático cuando el o ella tiene mucho que hacer, considere el uso de una palabra o frase para pedir descansos. Los alumnos con lenguaje limitado pueden intercambiar una tarjeta de descanso o ser enseñado el signo de descanso
 - Practique las solicitudes para los descansos antes de empezar un trabajo difícil.
 - Deje que el alumno sepa cuánto trabajo deben completar antes de pedir descansos.
- **Proporcione opciones:** Cuando sea posible, proporcione una opción entre actividades.
 - Las opciones pueden ser usadas por la cantidad de trabajo a completar o el orden de las tareas. (“Quieres hacer 10 problemas o 8 problemas primero”).

Practique:

1. Revise la tarea de antemano.
2. Identifique el número de preguntas/problemas o la duración que el alumno podría completar sin comportamiento de evitación. (p.ej. diciendo “no”, estancarse, marcharse)
 - a. Observe al alumno y busque señales que él o ella está queriendo parar. (p.ej. el alumno está empezando a preguntar “¿cuanto tiempo mas?, el alumnos se fue de la tarea por períodos más largos de tiempo). Tome nota de la duración o el número de preguntas que completaron,
 - b. Cuando se presenta una actividad similar, asigne el trabajo que coincida con su límite de carga de trabajo antes de dar un descanso.
3. Repase con el alumno la cantidad de trabajo esperado y hágale saber que puede pedir un descanso después de completar la cantidad de trabajo seleccionado. (P.ej. “Necesitas terminar 3 problemas. Puedes pedir un descanso después de 3 problemas”).
4. Si el alumno pide un descanso después de 3 problemas, permita un breve descanso. Utilice un temporizador para el descanso (utilice su propia decisión pero 5-10 minutos podría ser suficiente) .
5. Cuando se termina el descanso, vuelva al trabajo y siga con los siguientes 3 problemas (repita los pasos 2-4 hasta que se complete el trabajo).

Notas: Algunos alumnos pueden tolerar solo una pregunta a la vez. Permitales pedir descansos.

Ejemplo de dividir una tarea en partes más pequeñas:

Name _____

Practice Test
3.NF.3b
 Develop understanding of fractions as numbers.

1. There are 12 people having lunch. Each person wants $\frac{1}{3}$ of a sub sandwich. How many whole sub sandwiches are needed? Use the models to show your answer.

$\frac{1}{3} + \frac{1}{3} + \frac{1}{3} = \frac{3}{3} = 1/1$
 $\frac{1}{3} + \frac{1}{3} + \frac{1}{3} = \frac{3}{3} = 1/2$

$\frac{1}{2}$ $3 \overline{)6}$ $\frac{1}{1} = 1 \text{ whole}$ 4 sub sandwiches

Break

2. Tom rode his horse for $\frac{4}{6}$ mile. Liz rode her horse for an equal distance. What is an equivalent fraction that describes how far Liz rode? Use the models to show your work.

$\frac{4}{6} = \frac{2}{3}$ $\frac{3}{3} = 1 \text{ whole}$

Break

3. Mr. Peters made a pizza. There is $\frac{4}{8}$ of the pizza left over. Select the fractions that are equivalent to the part of the pizza that is left over. Mark all that apply.

$\frac{1}{2} = \frac{2}{4} = \frac{4}{8} = \frac{8}{16}$

A $\frac{5}{8}$ B $\frac{3}{4}$ C $\frac{2}{4}$ D $\frac{1}{2}$

GO ON

Smarter Balanced Test Prep
© Houghton Mifflin Harcourt Publishing Company

SB31

Practice Test

Regulación emocional



Ponerse en contacto con la emoción

Comuníquese con su hijo para ver cómo se siente (p.ej. feliz, triste, cansado) y porque, antes de empezar a trabajar. Puede proporcionar ejemplos para ayudar con las razones tales como, no durmió lo suficiente, se siente mal.

Intente usar las Zonas de Regulación o cara feliz, cara bien o cara triste.

Zona verde: Listo para aprender

Zonas amarilla, roja o azul: Ayudarlos a calmarse estirándose, respirando profundo o un abrazo y entonces pueden estar más listos para aprender.

The ZONES of Regulation® Reproducible E The Zones of Regulation Visual

The ZONES of Regulation®

BLUE ZONE	GREEN ZONE	YELLOW ZONE	RED ZONE
Sad Sick Tired Bored Moving Slowly	Happy Calm Feeling Okay Focused Ready to Learn	Frustrated Worried Silly/Wiggly Excited Loss of Some Control	Mad/Angry Terrified Yelling/Hitting Elated Out of Control

Copyright © 2011 Think Social Publishing, Inc.
This page may be copied for the purposes of educating students and other professionals.

The Zones of Regulation

Blue Red Area	Green Go	Yellow Slow Down	Red Stop
Sad	Happy	Nervous	Angry
Upset	Excited	Surprised	Yelling
Hurt	Calm	Confused	Aggressive
Tired	Proud	Silly	Mad

Versión imprimible en las páginas 46 y 47

Actividades para regular

Haga una actividad calmante/reguladora or 2-5 minutos antes de aprender. Hagan unas respiraciones profundas junto o haga ejercicios a través del equilibrio y el movimiento. De abrazos y apretones.

Transiciones

- Use un temporizador para mostrar cuando es tiempo de la transición o cambiar o parar la actividad.
- Use una tira de cuenta regresiva para contar hasta el momento de la transición.
- Use un objeto de transición o un “compañero de aprendizaje” tal como un juguete de peluche.
- Ayude en limpiar las actividades de tiempo libre y dirija a su hijo a su área de aprendizaje..

Practique

Pruebe actividades de respiración y movimiento.

Pare Respire Piense:

<https://www.youtube.com/channel/UcKB9zEEqnP9kMlf5VChd99Q>

Go Noodle:

https://www.youtube.com/watch?v=bRkILioT_NA&list=PLAwOTEJXH-cPTQp0LPG-uMcHtcjYmLRkw

Referencia:

<https://onlinepsych.pepperdine.edu/blog/emotional-self-regulation-children-autism/>

Respaldo para la organización

1. Respaldo para la organización
2. Comunicación entre hogar y escuela
3. Fomentar las habilidades independientes
4. Ofreciendo respaldo en el hogar
5. Cómo verificar la comprensión

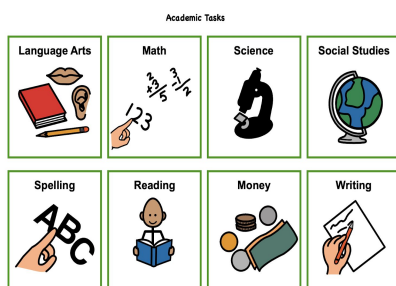
Respaldo para la organización

- **Planeación**
 - Crear una rutina que su hijo pueda comprender y seguir.
 - Establecer un horario para el trabajo escolar, comidas y hora de jugar.
<https://adayinourshoes.com/wp-content/uploads/2017/10/Daily-Routine-Printables-2.pdf>
- **Revisar por anticipado el horario del día de la semana junto con su hijo.**
 - Seleccione un momento específico del día y/o de la semana para el tiempo de aprendizaje regular. Anote un horario e incluya imágenes cada vez que sea posible. Léalo a los estudiantes y haga preguntas para verificar la comprensión. “¿Qué hacemos primero o qué actividades hacemos los lunes?”

Ejemplo:

<ol style="list-style-type: none"> 1. Lectura 9:00 2. Comida 9:30 3. Descanso de movimiento 10:00 	<p>Lunes: Lectura y Arte Martes: Matemáticas y computadora Miércoles: Educación Física PE y Escritura</p>
--	---

- Al comienzo de cada día, recuérdle a su hijo el trabajo escolar que harán.
 - Ejemplo:
 - Hoy leerás el cuento “_____” y responderás 3 preguntas, luego terminarás y obtendrás _____ (recompensa). Ofrezca opciones para realizar durante el descanso y anúncielo ANTES de comenzar cada actividad para que el niño comprenda para qué está trabajando.
 - Ejemplo: ¿Quieres jugar con el rompecabezas o con playdoh (plastilina) después de que terminemos nuestro trabajo? Permita que el niño decida.
- Utilice imágenes y calendarios para ayudar a su estudiante a comprender su horario.



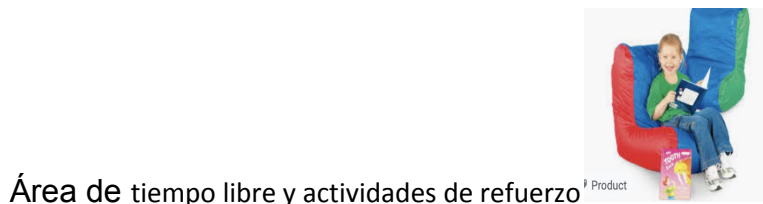
Encuentre imágenes en PDF imprimibles aquí (para los folletos anteriores, consulte las páginas 48 y 49):

<http://www.victoriesnautism.com/schedule-activity-and-task-cards.htm>

* Si no tiene una impresora, puede dibujar una imagen para representar una actividad o utilizar un objeto (como un libro para mostrar el tiempo de lectura)

○ **Asignar espacios para el aprendizaje y para el tiempo libre**

- Seleccione un lugar del hogar que sea para las actividades de aprendizaje:
 - (por ejemplo: una mesa, escritorio, un lugar especial en la mesa de la cocina).
- Elija un lugar diferente para el tiempo libre y para las actividades de refuerzo.
 - (por ejemplo: una alfombra o un sofá acogedor)



○ **Organice los útiles para el aprendizaje dentro de su hogar**

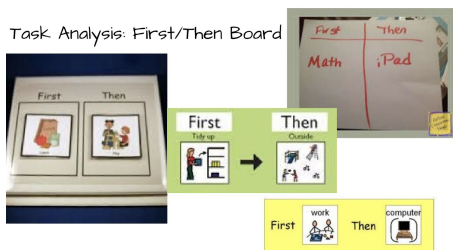
- Seleccione un lugar específico donde se almacenen los materiales de aprendizaje y que sea accesible para su hijo durante el tiempo de aprendizaje.
- Seleccione un lugar para que su hijo almacene la tecnología de aprendizaje.

○ **Realizar las tareas paso por paso**

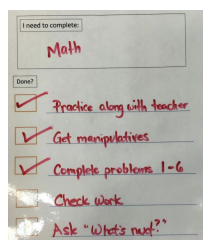
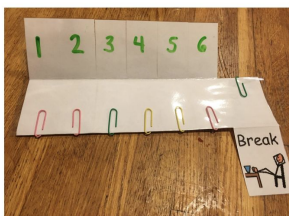
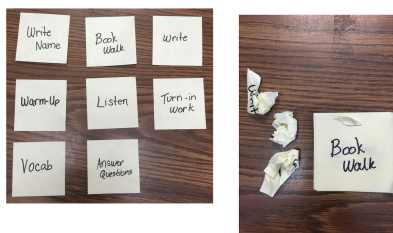
- Antes de comenzar una tarea (actividad), explíquelo a su hijo los pasos a seguir..
- Utilice imágenes y modelos y muestre los pasos de la tarea o actividad.

Este sitio web tiene excelentes recursos y elementos visuales para respaldar el aprendizaje de los estudiantes:

https://education.fcps.org/specialeducation/sites/specialeducation/files/visual_schedules_and_task_analysis_seia_symposium_participants.pdf



Task Analysis: Crumple and Toss



Comunicación entre hogar y escuela

Comuníquese con el maestro de tu hijo por correo electrónico

- Permita un tiempo de respuesta de 24 horas.
- Comunique al maestro cómo desea que él o ella responda (llamada telefónica, correo electrónico, video chat a través de Google "Meet" o zoom).



Haga preguntas inmediatamente referentes al apoyo en cualquier área de necesidad



- Comportamiento
- Sensorial
- Tecnología
- Elegir el refuerzo/recompensas
- Autorregulación
- Organización
- Promover las habilidades independientes
- Hacer que las actividades y tareas funcionen para su hijo
- Inclusión
- Currículo (Plan de estudios)

Compartir los éxitos y las necesidades

- ¿Que está funcionando?
- ¿Que NO está funcionando?

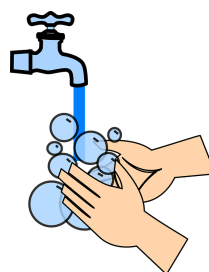


Fomentar las habilidades independientes

- Anime a su hijo a hacerse el dueño de sus materiales de aprendizaje pidiéndole que recoja y guarde sus útiles.
 - Mantenga en un solo lugar todos los útiles para el aprendizaje.
 - Mantenga los materiales de aprendizaje en un lugar al que su hijo pueda tener acceso de manera independiente.



- Anime a su hijo a participar en habilidades de autocuidado con la mayor independencia posible.
 - Al comer
 - Al vestirse
 - Al utilizar el baño
 - Al lavarse las manos
 - Al peinarse
 - Otras habilidades



- Ofrecer opciones
 - Dar a su hijo la oportunidad de elegir es una excelente manera de fomentar la independencia.
 - Ejemplo: "¿Qué libro te gustaría leer hoy?".
 - Ofrezca opciones a su hijo.
 - Ejemplo: "¿Quieres un sándwich o trocitos de pollo para el almuerzo?"
 - Ejemplo: "Para PE (Educación Física), ¿Te gustaría hacer "Cosmic Yoga" o "Go Noodle" hoy?"



Ofreciendo respaldo en el hogar

Modificando las lecciones y actividades para adaptarse a las habilidades de su hijo.



Las siguientes sugerencias pueden ayudar a su hijo a participar más en su aprendizaje:

Instrucciones

- Presente solo un paso a la vez.
- Repita las instrucciones cuando sea necesario.
- Utilice instrucciones verbales junto con elementos visuales y muestre cómo hacerlo.

Respuesta del estudiante

- Permita que su hijo responda de diferentes maneras a las preguntas: hablando, señalando, uniendo, dibujando o dictando (el estudiante dice y tú lo escribes).
- Permita tiempo extra para responder.

Otro

- Permita descansos entre el trabajo o las actividades.
- Permitir opciones: en el orden de actividades, en dónde sentarse, en el tipo de utensilio de escritura (por ejemplo: marcador, crayón, bolígrafo, lápiz), en la manera de su respuesta (hablando, señalando, uniendo), al sostener o utilizar un objeto para usar mientras escucha.

Práctica

1. Presente 2 actividades y pídale a su hijo que elija una.
2. Presente un paso a la vez y muéstrela cómo hacerlo.
3. Permita que su hijo responda de una manera que funcione bien para él o ella.
4. Proporcione un descanso después de que hayan terminado.

Cómo verificar la comprensión

Es importante verificar la comprensión mientras trabaja con su hijo en las actividades escolares. Esto es probablemente algo que usted ya está haciendo, pero aquí están algunos consejos.

- **Haga preguntas mientras lee. (En inglés: preguntas que comienzan con las letras “Wh..”).**

- QUIÉN (Who):

1. ¿Sobre quién se trata la historia?
2. ¿Hay un perro o un gato en la historia?
3. Señala con tu dedo al gato.

- QUÉ (What):

1. Qué sucedió primero, después y al final de la historia?
2. ¿Con qué está jugando el niño?
3. ¿Qué ves en la imagen?
 - Señale a la imagen y diga: “Tú señalaste la pelota. Están jugando a la pelota”

- CUANDO (When):

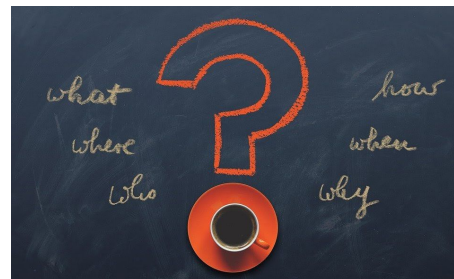
1. ¿Cuándo sucedió la historia?
2. ¿Durante el día? ¿Ves el sol o un cielo azul?
3. ¿Por la noche? ¿Ves la luna o un cielo oscuro?
4. ¿Sucedió durante el desayuno o durante la cena?

- DÓNDE (Where):

1. ¿Dónde comenzó la historia?
2. ¿Están dentro de la casa o dentro de la escuela?
3. ¿Están afuera en un parque?
 - ¿Lugar y/o ubicación?

- POR QUÉ (Why): (pregunta más avanzada)

1. ¿Por qué los personajes hicieron eso en la historia?
2. ¿Estaban tratando de obtener ayuda?
3. ¿Querían obtener algo, como un juguete?



- **Método de apoyo de “andamiaje” (Scaffolding, en inglés):**

- **Úselo al enseñar una habilidad nueva o desconocida**

(Yo lo hago, nosotros lo hacemos, tú lo haces)

- Primero, modele a su hijo cómo completar la tarea o actividad por realizar (yo lo hago).
- Después, trabajen juntos en un problema y practiquen (nosotros lo hacemos).
- Por último, anime a su hijo a hacer una práctica independiente (tú lo haces).

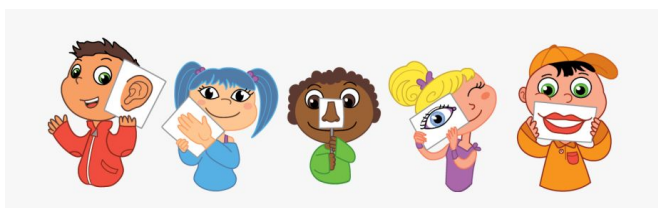


- **Expectativas de completar el trabajo**

- Antes de comenzar una actividad, avísele a su hijo cuáles son sus expectativas de lo que debe completar.
 - ¿Usted desea que su hijo trabaje por cierto tiempo?
 - ¿Usted desea que complete cierta cantidad de problemas?
 - ¿Usted desea que escriba cierto número de oraciones?



Apoyo para las estrategias sensoriales y para las habilidades motoras finas



1. **Actividades en el hogar para las estrategias sensoriales**
2. **Actividades en el hogar para las habilidades motoras finas**

Actividades en el hogar para las estrategias sensoriales

Nuestros sistemas sensoriales (lo que vemos, oímos, tocamos, olfateamos, saboreamos, nuestros movimientos) se pueden usar para ayudar a preparar nuestros cuerpos para el aprendizaje y para ayudarnos a mantener nuestra atención. Cada niño es único y diferente y puede requerir estrategias específicas para satisfacer sus necesidades para apoyar su aprendizaje. A continuación encontrará algunas ideas generales de estrategias sensoriales que pueden utilizarse en el hogar.

Alerting

- Escuchar música alegre.
- Beber agua a través de un popote (sorbete).
- Alimentos fríos.
- Limón o sabores agrios.
- Sabores picantes.
- Bocaditos masticables como cueros de frutas.
- Saltar en su lugar.
- Flexiones de silla/flexiones de pared.
- Subir/bajar escaleras.

Calmante

- Rebotar una pelota.
- Saltar en su lugar.
- Beber líquido espeso a través de un popote (sorbete) como batido.
- Sentarse junto a la pared.
- Posturas de yoga como tablonas, estiramiento de brazos y piernas, etc.
- Carretilla ambulante.
- Caminar imitando animales (caminar como cangrejo, como oso ...).
- Escuchar música lenta y relajante/sonidos relajantes/ruido blanco; metrónomo de ritmo lento.
- Uso de juguetes tranquilizadores, pelota de presión, plastilina, masilla, etc.
- Mirar libros ilustrados.
- Armar un rompecabezas (a un nivel apropiado).
- Loción de masaje en brazos y manos.
- Amasar pan, masa de pizza.

Estrategias que pueden ayudar con la atención

- Usar auriculares (audífonos).
- Completar el trabajo en un espacio dentro del hogar reduciendo las distracciones visuales y auditivas.

Actividades en el hogar para las habilidades motoras finas

Podemos utilizar actividades para mantener nuestros cuerpos fuertes para ayudarnos a sentarnos en una silla mientras trabajamos en la computadora/escriptorio/mesa, así como para ayudar a nuestros hombros, brazos y manos a estar listos para trabajar.

Fortalecimiento de hombro

- Caminar imitando animales (cangrejo, oso, rana, gato, cocodrilo, etc.), caminar como carretilla.
- Flexiones de silla o de pared.
- Jugar con juguetes hincados de rodillas o acostado boca abajo sosteniéndose con los codos.
- Arrastrarse debajo de la mesa, debajo de la silla, sobre las almohadas, dentro y fuera del sofá.
- Pintar o dibujar con un caballete, pizarra vertical o papel pegado en la pared.
- Actividades de jardinería (excavar, transportar el agua para regar las plantas, etc.).
- Construir una torre alta de bloques mientras se alcanza el nivel del hombro para colocar bloques. Explotar burbujas.
- Girar la cuerda de saltar.
- Tirar/empujar un carro o carreta, o una canasta de ropa llena de juguetes.
- Posturas de yoga como tablones, estiramiento de brazos y piernas, cobra, etc.

Utilizar ambas manos

- Hacer estallar burbujas con ambas manos.
- Rasgar papel.
- Atrapar, lanzar y botar una pelota con ambas manos.
- Separar Legos, reventar burbujas de plástico.
- Saltar abanicando brazos y piernas, caminar, correr, saltar.
- Movimientos cruzados (el codo toca la rodilla en el lado opuesto) de pie o recostado sobre la espalda.
- Cordones de cuentas o fideos de pasta seca.
- Colocar monedas en una alcancía.
- Cortar artículos con tijeras (popotes, plastilina, papel, etc.).
- Abrir/cerrar contenedores.
- Plastilina con herramientas/cortadores de galletas.
- Mezclar con una cuchara mientras sostiene el tazón.
- Comer pequeños bocadillos recogiendo uno a la vez seleccionando de los compartimentos de una bandeja de cubitos de hielo vacía, mientras sostiene la bandeja con la otra mano.
- Untar mantequilla sobre galletas o untar glaseado de pastel.



Fortalecimiento de manos

- Jugar con arcilla, play-doh (plastilina), masa de pan, masilla de colores
- Arrugar hojas de papel o periódico y tirarlas a la basura, a un cubo, etc
- Usar juguetes de mango ancho (palas de juguete, etc.)
- Acarrear una maleta pequeña o bolsos con asas
- Exprimir una botella de aerosol manual para regar las plantas, ayudar a limpiar, etc.
- Ayudar a servir alimentos con utensilios, cucharadas de helado o masa para galletas con cuchara
- Pelar frutas como plátanos y mandarinas
- Use pinzas o ganchos para tender la ropa o pinzas para recoger objetos pequeños
- Sujetar ganchos para la ropa a la camisa o a un contenedor de yogur vacío/tupperware
- Hacer estallar burbujas de plástico
- Actividades de artesanía que requieren apretar botellas de pegamento, pegamento brillante, pintura, etc.
- Exprimir pelotas de estrés
- Usar un perforador para manualidades
- Escurrir esponjas o trapos mojados
- Vestir muñecas
- Usar los dedos para abrir y cerrar bolsas de plástico Ziploc
- Juguetes de cuerda



Respaldo a la comunicación



1. **Habilidades de comunicación y su impacto en el aprendizaje académico**
2. **Estrategias de comunicación**
3. **Actividades para mejorar las habilidades de comunicación**
4. **Sitios web para habilidades de comunicación**

Habilidades de comunicación y su impacto en el aprendizaje académico

Las habilidades de comunicación afectan las siguientes habilidades académicas: hablar, escuchar, pensar, leer, escribir, aprender, resolver problemas y las interacciones sociales.

Articulación/Fonología: Influye en la expresión verbal, la ortografía y la lectura.

Procesamiento auditivo: Influye en la atención, memoria, discernimiento, secuenciación, mezcla de sonidos. Todos estos son importantes para seguir instrucciones, comprender, deletrear, leer y analizar.

Semántica: Influye en el vocabulario, definiciones, conceptos, significados múltiples, categorización, comparaciones, sinónimos/antónimos y analogías. Estos son importantes para escuchar, hablar, leer y escribir.

Gramática/Sintaxis: Influye en las partes del discurso, tipos de oraciones, construcción de oraciones. Estos son importantes para la aplicación de reglas gramaticales en el lenguaje hablado y escrito.

Pragmática: Influye en las habilidades de organización, secuenciar información, pensamiento crítico, hacer juicios e inferencias, adecuación social de las interacciones y comunicación no verbal. Estos son importantes para escuchar, la resolución de problemas, la comprensión de la lectura, las habilidades de estudio, el lenguaje oral y escrito y las interacciones sociales.

Estrategias de comunicación

- **Modelado:** Decir lo que le gustaría que su hijo dijera. Usted puede modelar una frase completa o una palabra.
- **Elogio:** Usar palabras, gestos u otros medios para que su hijo sepa que hizo un buen esfuerzo.
- **Self-Talk (Diálogo interno):** Hablar sobre lo que usted está haciendo, viendo o escuchando.
- **Charla paralela:** Hablar sobre lo que su hijo está haciendo, viendo o escuchando.
- **Expansiones:** Repetir lo que dice su hijo, usando palabras y gramática apropiadas sin corregirlas directamente.
- **Extensiones:** Repetir lo que dijo su hijo y agregar información.
- **Repetición:** Repetir lo que dijo su hijo, incluso la producción de errores.
- **Hacer comentarios:** Hablar sobre lo que sucedió o lo que sucederá.
- **Hacer preguntas abiertas:** Hacer preguntas que requieran respuestas de más de una palabra.
- **Usar las declaraciones de “I Wonder” (“Quisiera saber...”):** Hacer declaraciones en lugar de hacerle demasiadas preguntas a su hijo.
- **Juegos de sabotaje:** Creer una situación para estimular a su hijo a usar el lenguaje.
- **Reflexión:** Pedir a su hijo que reflexione/piense sobre lo que dijo.
- **Práctica de ejercicio:** Hacer que su hijo practique la pronunciación de un sonido, palabra u oración correctamente.
- **Imágenes:** Usar imágenes, indicaciones manuales, etc. cuando hable para enfatizar un determinado sonido, palabra o concepto.
- **Verificar la comprensión:** Hacer que su hijo repita lo que usted dijo para asegurarse de que ha comprendido.
- **Campo de opciones:** Proporcionar opciones durante una tarea.
- **Aprendizaje incidental (no estructurado):** Utilizar situaciones de la vida real como oportunidades de enseñanza; especialmente usando los intereses del niño.
- **Tiempo de espera:** Dar tiempo a su hijo para procesar la información y para responder.
- **Desglose de la información:** Proporcionar información en secciones o partes más pequeñas.

Actividades para mejorar las habilidades de comunicación

Producción de sonidos

- Señalar diferentes elementos de su entorno que tengan el sonido deseado.
- Realizar una "caminata de sonido" y haga que su hijo señale diferentes elementos que tienen el sonido específico.
- Revisar imágenes, revistas y libros en busca de elementos que contengan el sonido específico.
- Hacer que el niño busque sonidos específicos en su lista de ortografía.
- Inventar frases raras y cómicas usando sonidos específicos.
- Ver quién puede inventar una oración usando los sonidos específicos.
- Trabalenguas.
- Practicar la lectura en voz alta enfocándose en las palabras específicas.
- Discutir libros, programas de televisión, películas, cómicos, actividades, etc., enfocándose en los sonidos específicos.
- Jugar juegos enfocados en los sonidos específicos.
- Realizar llamadas telefónicas o pláticas por video con familiares y amigos enfocándose en los sonidos específicos.
- Concentrarse en los sonidos específicos cuando repase las lecciones de clase o la tarea.
- Hablar, hablar y hablar.

Lenguaje

- Desarrollar vocabulario con juegos basados en el lenguaje, tales como I-spy, Adivina quién, 20 preguntas, memoria, manzanas a manzanas, etc.
- Leer una variedad de libros.
- Marcar o señalar imágenes/palabras en una página.

- Describir lo que se ve en los libros, el medio ambiente, películas, televisión, juegos, etc.
- Hacer una variedad de preguntas (que comienzan con las letras “WH” en inglés) basadas en actividades, el entorno, libros, juegos, películas, etc.
- Secuenciar o volver a contar una historia con principio, medio y final.
- Preguntar Sí o No ("Los perros tienen 2 patas", "Las vacas ladran")
- Categorías: una persona nombra tres artículos (por ejemplo, calcetines, camisas, pantalones) y otra persona dice "ropa".
- Más caliente/más frío: esconde algo y guiar con pistas.
- Simón dice
- Hablar sobre cómo las cosas son iguales y diferentes
- Brindar al niño razones y oportunidades para escribir
- Animar a su hijo a leer material de su interés
- Animar a su hijo a formarse opiniones sobre lo que ha leído o visto.
- Ayudar a su hijo a hacer conexiones entre lo que ha leído o escuchado en su escuela con las cosas en el hogar y en la comunidad.
- Hablar en voz alta mientras ayuda a su hijo a comprender y a resolver los problemas que encuentre.
- Ayudar a su hijo a reconocer patrones de ortografía, como el comienzo, el medio y el final de las palabras.
- Usar viajes familiares o quehaceres como una plataforma para que el niño escuche y aprenda (por ejemplo, pídale al niño que recuerde 3 a 4 artículos que debe comprar en el mercado).
- Haga que su hijo adivine cómo se siente un personaje basándose en las palabras, el lenguaje corporal, las expresiones faciales, el tono de voz y la situación.
- Haga que su hijo adivine o prediga lo que sucederá después en una historia, película o juego.
- **Recuerde, cada oportunidad es una oportunidad de comunicación :)**

Sitios web para respaldar la comunicación

Diversión en línea para la articulación:

Tarjetas de bingo personalizadas: <http://www.dltk-cards.com/bingo/> (elegir palabras/imágenes con sonido objetivo)

Do 2 Learn (canciones para los sonidos del habla):
<https://do2learn.com/games/Sing-A-Long/Frameset.htm>

Kenn Nesbitt's Poetry4Kids: <https://www.poetry4kids.com> (lea los poemas raros y cómicos usando los mejores sonidos del habla)

Juegos artísticos en línea de Lonn Swanson: <http://www.quia.com/pages/speechersclass.html>

Juegos en línea de la maestra Ramsay (Todo en imágenes para los no-lectores):
<https://www.quia.com/pages/allpicturesfun.html>

Quia - articulación mixta y juegos de lenguaje: https://www.quia.com/shared/speech_therapy/

Trabalenguas: <http://learnenglishkids.britishcouncil.org/tongue-twisters> (practique los que contienen el sonido o sonidos específicos)

Juegos artísticos en línea de Tracey Boyd: <http://www.quia.com/pages/havemorefun.html>

Trabalenguas muy sin sentido, cómicos, raros: <http://www.mso.anu.edu.au/~ralph/tt.html>

Cuentos raros del Web: <http://www.eduplace.com/tales/> (haga que su hijo use palabras con el sonido objetivo para completar las historias)

Juego de dados de palabras: <http://www.crickweb.co.uk/ks2literacy.html> (rebase más allá de los primeros juegos para llegar a "Dados de palabras"; use palabras con el sonido objetivo y haga que digan las palabras que muestran los dados)

Diversión en línea para el lenguaje:

ABC Teach: <http://abcteach.com/>

ABC Ya: <http://abcya.com>

Pensamiento social (SocialThink) en Pinterest



[Social Thinking \(SocialThink\)](#)

Bibliografía

- Alzahrani, M., Alharbi, M., & Alodwani, A. (2019). El efecto de la destreza socioemocional en el rendimiento académico y el desarrollo de la conducta infantil. *International Education Studies*, 12(12), 141. doi: 10.5539/ies.v12n12p141
- Cooper, J. O., Heron, T. E., & Heward, W. L. (2020). *Análisis aplicado del comportamiento*. Hoboken, NJ: Pearson Education, Inc.
- Cohen-Almeida, D., Graff, R., & Ahearn, W. (2000). Una comparación de evaluaciones sobre la preferencia de estímulos verbales y tangibles. *Journal of Applied Behavior Analysis*, 33(3), 329–334. <https://doi.org/10.1901/jaba.2000.33-329>
- Crouse, S. (n.d.). Folletos para padres y profesionales sobre estrategias del lenguaje hablado y el escuchar. Teachers Pay Teachers. <https://www.teacherspayteachers.com/Product/Listening-and-Spoken-Language-Strategy-Handouts-for-Parents-and-Professionals-3420692>
- Diehm, E. A. & Abou-Dahech, T. (2019) Intervención de preguntas para niños con trastornos del lenguaje. *Resúmenes de práctica basados en evidencia*, 13 (3), 1-9.
- Evertson, C. M., & Emmer, E. T. (2009). *Manejo y control del aula para maestros de primaria*. Upper Saddle River, NJ: Pearson.
- Friend, M. P. (2011). *Educación especial: perspectivas contemporáneas para profesionales escolares*. Boston, MA: Pearson.
- Geiger, K., Carr, J., & LeBlanc, L. (2010). Tratamientos con base en la funcionalidad para el mantenimiento de la conducta problemática de escape: un modelo de tratamiento y selección para los practicantes analistas de la conducta. *Análisis de comportamiento en la práctica. Behavior Analysis in Practice*, 3(1), 22–32. <https://doi.org/10.1007/BF03391755>
- Knapp-Philo, J., Ellis, J., Arner-Costello, F., Johnson, C., Killackey, S., Smith, S., Harding, M. & Reed, R. (2018) *Manual 2018 para el entrenamiento de intervención de comportamiento positivo*. Ventura County Special Education Local Plan Area. Retrieved from: <https://www.vcselpa.org/LinkClick.aspx?fileticket=KG-HPiRTTn4%3d&portalid=0>
- Kuypers, L. M., & Winner, M. G. (2019). *Las zonas de regulación: un plan de estudios diseñado para fomentar la autorregulación y el control emocional*. Santa Clara, CA: Think Social Publishing, Inc.

Oficina de Educación del Condado de Los Ángeles División de Servicios de Apoyo Estudiantil Centro de Escuelas Seguras (2000). Classroom management: Manejo y control del aula: una guía de recursos de California para maestros y administradores de escuelas primarias y secundarias. Downey, CA.

Obtenido en:

<https://www.vcselpa.org/Portals/0/Resources%20for%20Teachers%20&%20Staff/Behavior/Tools%20and%20Resources/ClassroomManagement.pdf?ver=2015-08-27-132145-707>

Centro Nacional de Materiales Educativos Accesibles (2015). Construir sobre una base firme: apoyar a los estudiantes con necesidades de soporte más intensivas en entornos UDL. Wakefield, MA: Centro Nacional de Materiales Educativos Accesibles. Retrieved [April 21, 2020] from

<http://aem.cast.org/about/publications/2016/supportingstudents-intensive-support-udl.html>

Zeng, N., Ayyub, M., Sun, H., Wen, X., Xiang, P., & Gao, Z. (2017). Los efectos de la actividad física sobre las habilidades motoras y el desarrollo cognitivo en la primera infancia: una revisión sistemática.

BioMed Research International, 2017, 1–13. doi: 10.1155/2017/2760716





















Apéndice

LAS ZONAS DE REGULACIÓN

			
<p>Zona azul</p> <p>Triste</p> <p>Enfermo</p> <p>Cansado</p> <p>Aburrido</p> <p>Lento</p>	<p>Zona verde</p> <p>Alegre</p> <p>Calmado</p> <p>Se siente bien</p> <p>Enfocado</p> <p>Listo para aprender</p>	<p>Zona Amarilla</p> <p>Frustrado</p> <p>Preocupado</p> <p>Gracioso</p> <p>Entusiasmado</p> <p>Poco control</p>	<p>Zona Roja</p> <p>Furioso/Enojado</p> <p>Aterrado</p> <p>Gritar/Golpear</p> <p>Eufórico</p> <p>Fuera de control</p>

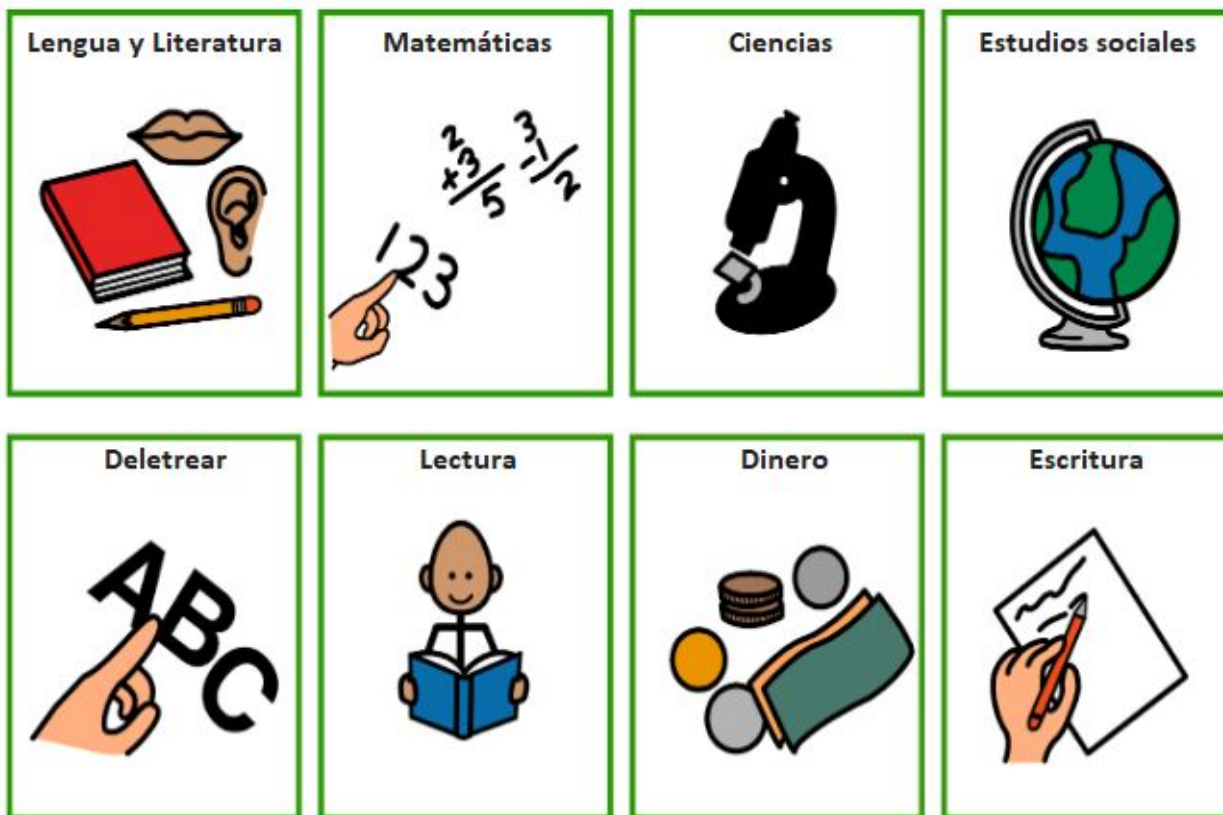
Copyright © 2011 Think Social Publishing, Inc.
 This page may be copied for the purposes of educating students and other professionals.

Las zonas de regulación

 Blue Rest Area Azul: Área de descanso	 Green Go Verde: Continuar	 Yellow Slow Down Amarillo: Despacio	 Red Stop Rojo: Parar
 Sad Triste	 Happy Alegre	 Nervous Nervioso	 Angry Enojado
 Upset Disgustado	 Excited Emocionado	 Surprised Sorprendido	 Yelling Gritando
 Hurt Herido	 Calm Calmado	 Confused Confundido	 Aggressive Agresivo
 Tired Cansado	 Proud Orgulloso	 Silly Gracioso	 Mad Furioso

Imágenes para el horario visual

Tareas académicas



Imágenes para el horario visual:

