

Intraverbales* Respuestas Si/No

El alumno aprenderá a responder preguntas usando si y no apropiadamente.

Materiales Sugeridos

- LB7-10 Language Builder
- 3D-2D Matching Kits
- LB1 Language Builder: Picture Nouns Cards
- LB4 Language Builder: Picture Nouns 2 Cards



Estudiante:

Actividades proyectadas para: ___/___/___ a ___/___/___

Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes

Notas

Enfoque de la Lección

El alumno aprenderá a responder preguntas usando si y no apropiadamente.

Formato de la Lección

La lección principal está diseñada para la instrucción 1: 1 con un maestro o terapeuta.

Ubicación

Esta lección comienza como una actividad en el interior del salón de clase en la que el maestro y el alumno se sientan uno frente al otro en una mesa.

Preparación

Fase I: Reúna una selección de alimentos, bebidas y objetos preferidos y no preferidos.

Fase II: Tome los manipulativos apropiados del LB7-10 Language Builder 3D-2D Matching Kits y/o tarjetas de sustantivos del LB1 Language Builder: Picture Nouns y LB4 Language Builder: Picture Nouns 2.

Fase III: Prepare un conjunto de preguntas objetivas de "Si/No". El estudiante debe saber las respuestas de estas preguntas.

Procedimientos

Fase I

1. Siéntese en una silla a la mesa frente al estudiante.
2. Asegúrese de tener la atención del estudiante.
3. Ofrezca al estudiante una comida, bebida o artículo que sepa que definitivamente quiere o definitivamente no quiere.
4. Haga una pregunta como: "Quieres una galleta?" o "Quieres brócoli?"
5. Incite si es necesario. Diga sí por algo que sabe que el alumno quiere o no por algo que sabe que el alumno no quiere.
6. Espere a que el estudiante diga sí o no.
7. Si dicen que sí, entréguelos el artículo, incluso si saben que no lo quieren. Si ellos dicen que no, no les dé el artículo.

Fase II

1. Siéntese en una silla a la mesa frente al estudiante.
2. Asegúrese de tener la atención del estudiante.
3. Coloque una tarjeta de un sustantivo frente al alumno y haga la pregunta: "Es esto un/una ____? Por ejemplo:
 - a. Muéstrelas una manzana y pregunte: "Es esto un plátano?" - "No".
 - b. Muéstrelas un perro y pregunte: "Es un perro?" - "Si".
4. Incite si es necesario.
5. Espere a que el estudiante diga Si o No.
6. Refuerza al estudiante adecuadamente basado en su respuesta.

Fase III

1. Siéntese en una silla a la mesa frente al estudiante.
2. Asegúrese de tener la atención del estudiante.
3. Haga una pregunta factual, relacionada con objetos, animales, funciones o clasificación. Por ejemplo:
 - a. "Un pájaro dice mu?" - "No".
 - b. "Los peces viven en el agua?" - "Si."
 - c. "Es una manzana un animal?" - "No."
4. Incite si es necesario.
5. Espere a que el estudiante diga Si o No.
6. Refuerza al estudiante.

Prerrequisitos

Lección 42: *Respuestas Si/No es una actividad intermedia.* Los requisitos previos incluyen:

Fase I

- ★ **Lección 41:** *Solicitando Objeto deseado*

Fase II

- ★ **Lección 27:** *Etiquetado de un Solo Sustantivo Expresivo*

Fase III

- ★ **Lección 108:** *Características Receptivas*
- ★ **Lección 109:** *Funciones receptivas*
- ★ **Lección 110:** *Clasificación receptiva*

Estándares

Head Start

- ★ P-LC 2

Common Core

- ★ N/A

ABLLS-R

- ★ F10

VB MAPP

- ★ M 2-b
- ★ IV 13-a

Mantenimiento de Registros

Ficha De Datos

- ★ *Lecciones Basadas en Comunicación*

Hoja De Comunicación Del Hogar

- ★ *Habilidades de Comunicación*



Consejos para profesores

El alumno debe poder exigir/solicitar artículos o acciones. Es común que los estudiantes respondan sí, pero no entienden lo que significa la respuesta. Para que esta lección sea exitosa, debe llevar a cabo la respuesta. Por ejemplo: Si le pregunta al estudiante: "Quieres jugo?" y responde no, debe mover el artículo aunque puede ser preferido. Esto ayuda al estudiante aprender el significado y las consecuencias de las palabras sí y no.

Progresión de la lección

Empiece con Fase I.

- Ingrese 1 objeto deseado o aversivo. Un objeto aversivo no significa uno que sea dañino, pero uno que al estudiante no le gusta mucho, por ejemplo, si al estudiante no le gustan los plátanos, úselo con el fin que responda **No**.
 - » Si el estudiante tiene hambre o quiere el objeto y responde **Sí**, entréguele el objeto. Si al estudiante no le gusta el objeto y responde que **No**, retire el objeto.
 - » Si al alumno le gusta un objeto pero responde **No**, es importante remover el objeto, entonces comienzan a entender el significado de no.
 - » Después de algunos intentos de distracción, introduzca el objeto preferido nuevamente e inmediatamente Indique al estudiante que diga **Sí**, mientras asiente.
- Cuando el alumno responda correctamente **Sí** o **No** para 1 objeto, introduzca objetos adicionales deseados y aversivos.

Cuando el alumno demuestre que comprende el significado de **Sí** y **No** para los objetos deseados o aversivos, introduzca la Fase II.

- Presente una tarjeta con nombre conocido o un elemento manipulativo al estudiante y haga una pregunta de **Sí**. Por ejemplo: muéstrela una manzana y pregunte: "Es esto una manzana?" Incite al alumno que diga **Sí**, si necesario en las primeras pruebas.
- Cuando el alumno responda constantemente **Sí** a 1 sustantivo o manipulativo, presente otro sustantivo y haga una pregunta de **Sí**.
- Cuando el alumno pueda responder **Sí** a entre 6 y 8 sustantivos diferentes, regrese a uno de los primeros sustantivos y presente lo como una pregunta con respuesta **No**. Por ejemplo: muéstrela la manzana y pregunte: "Es esto un plátano?"
- Tal vez necesitará incitar **No** en las primeras pruebas.
- Introduzca de 6 a 8 sustantivos diferentes con preguntas de respuesta **No**.
- Cuando el alumno pueda responder consistentemente preguntas con **No**, rote a preguntas con respuestas de **Sí** y **No**.
- Trabaje para que el estudiante pueda responder **Sí** o **No** a las preguntas sobre los nombres de todos sustantivos reconocidos en tarjetas o manipulativos.

Cuando el alumno pueda responder consistentemente preguntas de **Sí** y **No** sobre los nombres de varios sustantivos, y comprenda las características, funciones o clasificaciones, puede presentar la Fase III.

- Haga preguntas más complejas de **Sí** y **No**, tales como: "Un pájaro dice muuuuu?"
- Siga una progresión similar a la Fase II, comenzando con todas las preguntas con respuesta **Sí**, y luego todas las preguntas con respuesta **No**. Luego, rote **Sí** y **No**.

Generalización

A medida que el alumno se vuelva más exitoso respondiendo preguntas **Sí** y **No**:

- Amplíe la variedad de preguntas que utiliza para incluir temas dominados. Por ejemplo:
 - » "Es feliz?"
 - » "Está saltando?"
 - » "Está la pelota dentro de la caja?"
- Haga que el estudiante responda preguntas **Sí** y **No** durante todo el día y en el curso de las actividades normales. Esto puede estar en el contexto de preguntarle al alumno si quiere cierto juguete o artículo. Por ejemplo: "Quieres jugar con los bloques?" o "Quieres un bocadillo?" O, puede ser en referencia al nombre adecuado de un objeto. Por ejemplo: "Es esto una pelota?"
- Proporcione amplias oportunidades durante todo el día para practicar las respuestas a preguntas **Sí** y **No** con diferentes adultos y en múltiples entornos.
- Comunique el progreso, los comandos utilizados y las indicaciones exitosas a los padres y al personal del hogar utilizando *Hoja De Comunicación del Hogar*, para que los padres puedan aprovechar las oportunidades para hacer preguntas de **Sí** y **No** en casa o en otros entornos fuera de la escuela.

Lecciones de estudiante entero

Adivinen Quien?

Cree una baraja de cinco tarjetas pertenecientes a la misma categoría. Pueden ser de personas conocidas, animales, medios de transporte, etc. Pregunte al estudiante que dibuje una tarjeta. Usted hará una serie de preguntas que pueden responderse con un sí o un no. Intente adivinar la tarjeta en la mano del alumno. Si usted puede adivinar la respuesta correctamente en tres turnos o menos, se gana la tarjeta. De lo contrario, el estudiante gana. Este juego también se puede jugar con artículos físicos. En lugar de tomar un objeto de cinco objetos, haga que el alumno elija en silencio un objeto y indique que no le diga cuál objeto selecciono. Luego le puede hacer una serie de preguntas para eliminar los otros objetos y encontrar el objeto correcto.

Incitación

1. Puede incitar respuestas **Sí** y **No** usando gestos, asintiendo por sí y moviendo su cabeza de lado a lado por no.
2. Diga solo el sonido inicial de sí o no para incitar la respuesta del alumno.
3. Diga la palabra completa Sí o No para incitar al alumno que lo imite.

Siguientes Pasos

Las lecciones 40 a 43 requieren que el estudiante responda y comunique sus necesidades/deseos al instructor. Estas lecciones se pueden introducir en cualquier orden que funcione para el estudiante o posiblemente simultáneamente a esta lección:

★ **Lección 40:** *Solicitando Objetos Deseados*

★ **Lección 41:** *Solicitando Ayuda*

★ **Lección 43:** *Tomando Decisiones*

Una vez que el alumno haya dominado las lecciones 40 a 43, puede comenzar a trabajar en:

★ **Lección 44:** *Respuestas Sociales*



Lecciones Basadas en Comunicación

FICHA DE DATOS



NÚMERO DE LECCIÓN _____

NOMBRE DE LECCION _____

NOMBRE DEL ESTUDIANTE _____

FECHA _____

Instrucciones o Estímulo Proporcionado: _____

Respuesta Deseada: _____

Palabras Objetivas o Expresiones para Practicar: _____

Configuración Típica para la Comunicación: _____

Cada vez que practique esta actividad de comunicación, registre notas sobre el éxito de la comunicación, el comportamiento, la pronunciación, las indicaciones o cualquier otra información que será útil para otros instructores que practiquen esta actividad de comunicación con el alumno.

Fecha:	Hora:	Entorno:	Instructor:

Fecha:	Hora:	Entorno:	Instructor:

Fecha:	Hora:	Entorno:	Instructor: