



MANUAL

2023-1-DK01-KA220-HED-00015348

PREPARADO POR:





Contenido

UNA GUÍA PARA LA IMPLEMENTACIÓN DEL PLAN DE ESTUDIOS Y LOS RECURSOS DE ABA-VR.....	3
EL PROYECTO ABA-VR	3
INTRODUCCIÓN A ESTE RECURSO.....	4
EL "CÓMO"	4
UNA DESCRIPCIÓN GENERAL DE LOS COMPONENTES DE CAPACITACIÓN	4
USO DEL CURRÍCULO.....	5
METODOLOGÍA Y RECURSOS DE FORMACIÓN	7
USO DE LA METODOLOGÍA DE ENTRENAMIENTO DE HABILIDADES CONDUCTUALES (BST).....	7
UTILIZACIÓN DE LOS RECURSOS DE REALIDAD VIRTUAL (RV) DEL PROYECTO	9
TUTORIALES EN VÍDEO Y RECURSOS DE E-LEARNING	11
PONIÉNDOLO TODO JUNTO	12
VALORACIÓN Y EVALUACIÓN	12
IMPLEMENTACIÓN DE CAPACITACIÓN INTEGRAL.....	12
TERMINANDO	13
RECURSOS DE SOPORTE ADICIONALES	13
APÉNDICES	14



Una guía para la implementación del plan de estudios y los recursos de ABA-VR

El proyecto ABA-VR

El proyecto ABA-VR es una iniciativa educativa innovadora diseñada para mejorar la formación de estudiantes y profesionales de la educación superior en campos relacionados con el trastorno del espectro autista (TEA) y las necesidades educativas especiales. El proyecto combina los principios del análisis de comportamiento aplicado (ABA) con la tecnología de realidad virtual (RV) para crear un programa de formación integral para apoyar a los educadores de adultos en una mejor formación de los alumnos.

Objetivos clave:

1. Investigar la calidad actual de la formación en ABA a través de la investigación de campo.
2. Desarrollar y validar un modelo de entrenamiento innovador que combine el entrenamiento en habilidades conductuales (BST) con la realidad virtual.
3. Llevar a cabo capacitaciones locales para profesionales de la educación especial para desarrollar sus conocimientos y habilidades en ABA.
4. Promover y difundir información precisa sobre ABA.

El proyecto reúne a siete organizaciones asociadas de Dinamarca, República Checa, Chipre, España, Macedonia del Norte y Ucrania, cada una de las cuales aporta una experiencia única en áreas como la educación superior, la formación profesional, la educación especial y el desarrollo tecnológico.

Principales Entregables:

- Un paquete educativo integral que incluye un plan de estudios y un manual.
- Una plataforma de e-learning con videotutoriales.
- Una aplicación de realidad virtual que presenta escenarios para practicar la gestión del comportamiento.
- Materiales de difusión y recursos de campañas de sensibilización.



El proyecto aborda una necesidad importante en Europa, donde actualmente hay una escasez de profesionales de ABA bien formados y una desinformación generalizada sobre las prácticas de ABA. Mediante el uso de la tecnología de realidad virtual, el proyecto ofrece un entorno seguro y controlado para que los alumnos practiquen la gestión de comportamientos desafiantes sin riesgo para ellos mismos o para los clientes.

Introducción a este recurso

Este manual proporciona una guía completa para los instructores que implementan el plan de estudios ABA-VR y los recursos asociados. Sirve como una hoja de ruta práctica y detallada para educadores, terapeutas y profesionales que buscan integrar los principios de ABA con la tecnología de realidad virtual; combinando el enfoque basado en la evidencia de ABA para el cambio de comportamiento con las capacidades inmersivas de la realidad virtual para crear un entorno de aprendizaje dinámico e interactivo. El manual también incorpora la metodología BST, un marco probado para enseñar habilidades prácticas a través de la instrucción, el modelado, el ensayo y la retroalimentación. En general, el objetivo de estos recursos es ayudar a los educadores experimentados de ABA a perfeccionar su enfoque de formación para garantizar resultados de formación eficaces e impactantes.

El "Cómo"

Una descripción general de los componentes de capacitación

El programa de formación ABA-VR consta de los siguientes componentes clave:

- **Instrucción basada en el currículo sobre los principios de ABA:** Un marco educativo estructurado que cubre los conceptos fundamentales de ABA, incluidas las funciones del comportamiento, las técnicas de evaluación y las estrategias de intervención. El plan de estudios enfatiza las prácticas basadas en la evidencia y describe el enfoque sistemático para comprender e implementar los principios del análisis del comportamiento en el trabajo con personas con autismo.
- **Escenarios prácticos basados en realidad virtual:** Simulaciones interactivas de realidad virtual que permiten a los estudiantes practicar el manejo de comportamientos desafiantes en un entorno seguro. La herramienta de realidad virtual incluye cuatro escenarios diferentes basados en las funciones del comportamiento (atención, escape, acceso a refuerzos tangibles y automáticos), lo que permite a los estudiantes adquirir experiencia práctica sin riesgo para los clientes reales.



- **Implementación de la metodología BST:** El entrenamiento en habilidades conductuales es un enfoque de enseñanza basado en la evidencia que consta de cuatro componentes clave: instrucción, modelado, ensayo y retroalimentación. En este proyecto, BST se integra con la tecnología de realidad virtual para proporcionar una forma sistemática de enseñar habilidades de gestión del comportamiento a estudiantes y profesionales de educación superior.
- **Tutoriales en video y recursos de aprendizaje en línea:** Un paquete completo de aprendizaje digital que incluye 20 videos instructivos centrados en el uso de BST, la implementación de herramientas de realidad virtual y la adaptación de la instrucción según las necesidades individuales. Estos recursos están alojados en una plataforma de aprendizaje electrónico que brinda oportunidades de aprendizaje a su propio ritmo e incluye materiales y herramientas educativas adicionales
- **Herramientas de evaluación y evaluación:** Recursos diseñados para realizar un seguimiento del progreso del alumno y evaluar los resultados del aprendizaje. Estos incluyen listas de verificación para demostraciones de habilidades en escenarios de realidad virtual y formularios de retroalimentación que ayudan a garantizar la efectividad de la capacitación y mantener los estándares de calidad durante todo el programa.

Uso del currículo

La guía del plan de estudios ABA-VR está diseñada para integrar el aprendizaje de ABA con la realidad virtual para mejorar la capacitación de los educadores, particularmente para aquellos que trabajan con niños autistas. La guía curricular tiene como objetivo crear programas de capacitación efectivos, atractivos e inclusivos para educadores. Al aprovechar la tecnología de realidad virtual, los educadores pueden adquirir experiencia práctica, refinar sus habilidades y, en última instancia, mejorar la calidad de la educación para los niños autistas.

Este documento puede ser utilizado por instituciones educativas, centros de capacitación y educadores individuales para diseñar e implementar programas de capacitación ABA basados en VR, asegurando que los educadores estén bien equipados para apoyar a diversos estudiantes en diversos entornos educativos.

En resumen, el plan de estudios incluye:

Introducción a ABA y VR

Historia y desarrollo de ABA: Traza la evolución de ABA desde el conductismo temprano hasta sus aplicaciones actuales en diversos entornos, enfatizando hitos clave y figuras influyentes.



Principios básicos de ABA: Cubre conceptos fundamentales como el modelo ABC (Antecedente-Comportamiento-Consecuencia), refuerzo, conformación y extinción.

Aplicaciones de ABA en la educación: Analiza cómo se utilizan las técnicas de ABA para enseñar comunicación, interacción social, autocuidado, habilidades académicas y manejo de comportamientos desafiantes.

Entrenamiento de Habilidades de Comportamiento (BST)

Componentes de BST: Incluye instrucción, modelado, ensayo y retroalimentación, que son esenciales para enseñar nuevas habilidades y comportamientos.

Aplicaciones de BST: Explora su uso en la educación, la atención médica, la crianza de los hijos y la capacitación en el lugar de trabajo, destacando su efectividad en varios dominios.

Introducción a la Realidad Virtual

Relevancia de la realidad virtual: Explica cómo la realidad virtual puede crear entornos de aprendizaje inmersivos, atractivos y seguros para practicar técnicas de ABA.

Integración de ABA y VR: Detalla cómo se puede usar la VR para simular escenarios del mundo real, proporcionando a los educadores experiencia práctica en un entorno controlado.

Implementación de programas de capacitación para educadores de ABA basados en realidad virtual

Diseño de módulos de realidad virtual: Ofrece pautas para crear módulos de capacitación de realidad virtual, incluidas consideraciones didácticas y planes de lecciones.

Planes de lecciones: Proporciona planes de lecciones detallados para varios temas, como comenzar con auriculares de realidad virtual, uso de realidad virtual en el aula, conceptos básicos y éticos de ABA, indicaciones y desvanecimientos, técnicas de refuerzo, análisis de tareas y horarios visuales.

Adaptación de los módulos de realidad virtual a diferentes estilos y necesidades de aprendizaje

Personalización de módulos de realidad virtual: analiza cómo adaptar las experiencias de realidad virtual para adaptarse a los estudiantes visuales, auditivos y cinestésicos, así como a aquellos con necesidades educativas especiales.

Sensibilidad y diversidad cultural: Enfatiza la importancia de crear escenarios de realidad virtual culturalmente relevantes para garantizar la inclusión.

Desarrollo de escenarios de realidad virtual para la formación de educadores de ABA



Selección de escenarios adecuados: proporciona pasos y directrices para elegir escenarios de realidad virtual que se alineen con los protocolos ABA y se dirijan a comportamientos o habilidades específicos.

Ejemplos de escenarios de realidad virtual: Sugiere actividades y escenarios de realidad virtual que se pueden usar para practicar técnicas de ABA.

Integración de los principios de ABA en las actividades de RV

Indicaciones e instrucciones: detalla diferentes tipos de indicaciones (gestuales, físicas, verbales, textuales, visuales, auditivas, posicionales) y cómo usarlas de manera efectiva en realidad virtual.

Refuerzo y retroalimentación: Explica cómo implementar el refuerzo positivo y negativo, así como la retroalimentación inmediata y formativa, para mejorar el aprendizaje y la adquisición de habilidades.

Beneficios del refuerzo y la retroalimentación basados en realidad virtual

Compromiso mejorado: La naturaleza inmersiva de la realidad virtual combinada con técnicas de refuerzo puede aumentar significativamente el compromiso y la motivación del alumno.

Entorno de aprendizaje seguro: La realidad virtual proporciona un espacio libre de riesgos para practicar habilidades, cometer errores y recibir comentarios sin consecuencias en el mundo real.

Aprendizaje personalizado: La realidad virtual permite experiencias de aprendizaje personalizadas que se adaptan al progreso y las necesidades individuales.

Metodología y recursos de formación

Uso de la metodología de entrenamiento de habilidades conductuales (BST)

El entrenamiento en habilidades conductuales (BST, por sus siglas en inglés) es un método altamente efectivo y basado en evidencia que se utiliza para enseñar nuevas habilidades y comportamientos, particularmente en el contexto de ABA. BST es ampliamente reconocido por su enfoque sistemático, que incluye cuatro componentes clave: instrucción, modelado, ensayo y retroalimentación.

Componentes de BST:

1. **Instrucción**



- a. **Descripción:** Se proporcionan instrucciones claras y concisas al alumno, que describen el comportamiento o la habilidad deseada. Lo ideal es que estas instrucciones se proporcionen en un formato escrito y verbal. Este paso garantiza que el aprendiz comprenda lo que se espera.
- b. **Aplicación en ABA:** En la formación ABA, las instrucciones pueden incluir explicaciones detalladas de técnicas específicas de ABA, como el entrenamiento de prueba discreta (TDT) o el entrenamiento de comunicación funcional (FCT).

2. Modelado

- a. **Descripción:** El entrenador demuestra la forma correcta de realizar la habilidad o el comportamiento deseado. Esta representación visual ayuda al aprendiz a comprender las expectativas y ver el comportamiento en acción.
- b. **Aplicación en ABA:** Los entrenadores pueden modelar cómo implementar un plan de intervención conductual (BIP) o cómo usar estrategias de refuerzo de manera efectiva. Esto se puede hacer en persona o a través de demostraciones en video.

3. Ensayo

- a. **Descripción:** Los aprendices practican la habilidad o el comportamiento bajo la supervisión del entrenador. Esta práctica es crucial para la adquisición de habilidades y permite a los alumnos aplicar lo que han aprendido.
- b. **Aplicación en ABA:** Los profesionales pueden ensayar la realización de una evaluación funcional del comportamiento (FBA) o la implementación de una técnica específica de ABA con la retroalimentación del entrenador.

4. Retroalimentación

- a. **Descripción:** Se proporciona una retroalimentación constructiva al aprendiz en función de su desempeño. Esta retroalimentación destaca las áreas de mejora y refuerza la implementación correcta.
- b. **Aplicación en ABA:** Los formadores proporcionan información sobre el uso de las técnicas de ABA por parte del afiliado, como la precisión de la recopilación de datos o la eficacia de las intervenciones conductuales. La retroalimentación puede ser verbal o escrita.

Efectividad de BST en el entrenamiento ABA



Se ha demostrado que la BST es muy eficaz en la formación de los profesionales para implementar intervenciones de ABA de forma precisa y coherente. El trabajo en el campo indica que BST conduce a una mejor adquisición, mantenimiento y generalización de habilidades. Esto significa que los profesionales capacitados con BST tienen más probabilidades de aplicar correctamente las técnicas de ABA en entornos del mundo real, lo que genera mejores resultados para sus clientes.

Aplicaciones de BST en ABA:

- **Capacitación del personal**
 - **Descripción:** BST se utiliza para capacitar a los nuevos miembros del personal en técnicas de ABA, asegurando que puedan implementar intervenciones de manera efectiva desde el principio.
 - **Ejemplo:** Capacitar a los paraprofesionales para que usen técnicas de incitación y desvanecimiento con estudiantes con autismo.
- **Capacitación para padres**
 - **Descripción:** Los padres están entrenados para usar estrategias de ABA en casa, lo que ayuda a generalizar las habilidades en diferentes entornos.
 - **Ejemplo:** Enseñar a los padres cómo usar el refuerzo para fomentar comportamientos positivos en sus hijos.
- **Desarrollo Profesional**
 - **Descripción:** Capacitación continua para profesionales experimentados para perfeccionar sus habilidades y mantenerse actualizados con las últimas prácticas de ABA.
 - **Ejemplo:** Talleres sobre técnicas avanzadas de ABA, como el uso de la realidad virtual para el entrenamiento de habilidades conductuales.

Al usar BST para capacitar a los profesionales en el uso de ABA, ya sea que use recursos de VR o no, la lista de verificación proporcionada como Apéndice A puede ayudarlo con el proceso.

Utilización de los recursos de realidad virtual (RV) del proyecto



El proyecto ABA-VR integra la tecnología de realidad virtual como una herramienta de formación innovadora para ayudar a los alumnos a desarrollar habilidades prácticas en la gestión de comportamientos desafiantes. Este enfoque proporciona una oportunidad única para que los alumnos practiquen técnicas de gestión del comportamiento en un entorno controlado y libre de riesgos antes de trabajar con clientes reales. Dentro del plan de estudios y los materiales del proyecto, podrá practicar el uso de cuatro escenarios de realidad virtual y aprender a adaptar / crear más escenarios para satisfacer sus necesidades. Independientemente de los escenarios utilizados, es valioso seguir estas pautas/pasos para practicar:

1. Configuración del equipo de realidad virtual

- **Prepare los cascos de realidad virtual:** asegúrese de que los cascos de realidad virtual (por ejemplo, Oculus Quest) estén cargados, desinfectados y listos para usar.
- **Cree un espacio seguro:** establezca un área despejada donde los usuarios puedan moverse de manera segura mientras usan los auriculares de realidad virtual.
- **Familiarizarse con los controles:** Los educadores deben sentirse cómodos con los controles y la navegación de realidad virtual antes de comenzar los módulos de capacitación (p. ej., tener un poco de "tiempo de juego" con los auriculares antes de comenzar con los objetivos de capacitación).

2. Introducción a los módulos de realidad virtual

- **Sesión de orientación:** Comience con una sesión de orientación para presentar a los educadores el entorno de realidad virtual y los módulos específicos que utilizarán.
- **Resumen de los objetivos:** Explique claramente los objetivos de cada módulo de RV y cómo se relaciona con la formación ABA.

3. Uso de guiones de práctica en realidad virtual

- **Seleccione los módulos apropiados:** elija los módulos de realidad virtual que se alineen con las habilidades o comportamientos específicos de ABA a los que se dirige (por ejemplo, qué función del comportamiento).
- **Siga el guión:** Cada módulo de realidad virtual viene con un guión de práctica que guía al usuario a través del escenario. Siga el guión para garantizar la consistencia y la práctica exhaustiva.
- **Escenarios interactivos:** Participe en escenarios interactivos que simulan situaciones del mundo real. Estos escenarios permiten a los educadores practicar técnicas ABA en un entorno controlado e inmersivo.



4. Recepción de comentarios

- **Retroalimentación inmediata:** Proporcione retroalimentación inmediata sobre el rendimiento (por ejemplo, como la que se describe en los scripts).
- **Recopilación de datos:** si corresponde, utilice las herramientas de recopilación de datos integradas para realizar un seguimiento del rendimiento y el progreso a lo largo del tiempo.

5. Reflexión y debriefing

- **Sesiones informativas:** Después de completar un módulo de realidad virtual, realice sesiones informativas para analizar las experiencias, los desafíos y las lecciones aprendidas.
- **Práctica reflexiva:** Anime a los educadores a reflexionar sobre su desempeño y pensar en cómo pueden aplicar estas habilidades en entornos del mundo real.

6. Mejora continua

Práctica regular: Programe sesiones regulares de práctica de realidad virtual para reforzar las habilidades y garantizar la mejora continua.

Actualizar módulos: Actualice periódicamente los módulos de realidad virtual y los guiones de práctica para incorporar nuevas técnicas y abordar cualquier necesidad de capacitación que surja.

Si planea adaptar y/o crear sus propios guiones para seguir en los entornos de realidad virtual, puede utilizar la lista de verificación del Apéndice B como guía.

Tutoriales en vídeo y recursos de e-learning

Para apoyar el uso del plan de estudios y los materiales correspondientes, también habrá tutoriales en video y recursos de aprendizaje electrónico accesibles. Entre ellas se encuentran:

20 Tutoriales en video

- Cómo usar el Entrenamiento de Habilidades Conductuales (BST)
- Cómo utilizar la Realidad Virtual en los entrenamientos
- Cómo adaptar/diferenciar la instrucción en función de las necesidades y la incorporación de BST/VR

Plataforma de E-Learning con estas características

- Un formato SPOOC (Curso en línea abierto a su propio ritmo)



- Módulos básicos y avanzados
- Contenidos que combinan conocimientos teóricos y aplicaciones prácticas
- Un Entorno Personal de Aprendizaje (PLE) vinculado a al menos 25 herramientas digitales
- Rutas de aprendizaje personalizadas basadas en las necesidades del usuario

Poniéndolo todo junto

Valoración y Evaluación

A medida que capacita al personal y a los estudiantes en técnicas de ABA utilizando los recursos del programa ABA-VR, es importante evaluar, evaluar y garantizar la calidad durante todo el proceso. Es posible que le resulte útil incluir comprobaciones de conocimientos, demostraciones de habilidades, escenarios de práctica, rúbricas de rendimiento y formularios de comentarios. En el Apéndice C se puede encontrar un formulario que puede utilizar para la evaluación del alumno dentro de los escenarios de RV.

Además, recuerde realizar revisiones periódicas de su proceso de capacitación, monitorear la implementación, recopilar comentarios de los participantes, actualizar los materiales según sea necesario, mantener una documentación clara de los procesos de capacitación, realizar un seguimiento de los resultados e identificar e implementar cambios según sea necesario.

Implementación de Capacitación Integral

El programa adopta un enfoque multimodal para capacitar a los educadores en ABA, combinando la instrucción tradicional con la tecnología. En esencia, la guía curricular proporciona la base teórica, cubriendo todo, desde la historia de ABA hasta aplicaciones prácticas en entornos educativos. Este conocimiento fundamental se mejora a través de la integración de la metodología BST, que proporciona un marco sistemático para el desarrollo de habilidades a través de la instrucción, el modelado, el ensayo y la retroalimentación.



El componente de realidad virtual sirve como un puente práctico entre la teoría y la aplicación, ofreciendo cuatro escenarios distintos que permiten a los educadores practicar la gestión de comportamientos desafiantes en entornos libres de riesgos. Estos escenarios de realidad virtual están cuidadosamente programados para abordar diferentes funciones de comportamiento en varios entornos (hogar, tienda, aula y un entorno estéril), lo que proporciona una exposición completa a diferentes situaciones que los educadores pueden encontrar. La capacitación en realidad virtual está respaldada por 20 tutoriales en video que guían específicamente a los usuarios en la implementación de BST, la utilización efectiva de la tecnología de realidad virtual y la adaptación de la instrucción según las necesidades individuales.

La unión de estos componentes es una plataforma de e-learning que proporciona un entorno de aprendizaje estructurado y a su propio ritmo. Esta plataforma incluye módulos básicos y avanzados, lo que permite a los educadores progresar a su propio ritmo mientras acceden a un Entorno Personal de Aprendizaje (PLE) vinculado a 25 herramientas digitales. La plataforma crea rutas de aprendizaje personalizadas que integran el contenido teórico, los tutoriales en video y las sesiones de práctica de realidad virtual en una secuencia coherente. Este enfoque integral garantiza que los educadores no solo comprendan los principios de ABA, sino que puedan implementarlos de manera efectiva en la práctica, con múltiples oportunidades para la retroalimentación y el perfeccionamiento de sus habilidades a través de las diversas modalidades de aprendizaje disponibles.

Terminando

Recursos de soporte adicionales

Hay muchos recursos web disponibles para respaldar el uso del análisis del comportamiento y la realidad virtual.

Estos son algunos recursos valiosos seleccionados:

Entrenamiento de habilidades conductuales (BST): Guía paso a paso:

<https://masteraba.com/behavioral-skills-training/>

Adquisición de habilidades ABA:

<https://www.brighterstridesaba.com/blog/aba-skill-acquisition>

Uso del entrenamiento en habilidades conductuales como herramienta para un aprendizaje efectivo: <https://howtoaba.com/behavioural-skills-training/>



Dando forma a las habilidades en un entorno de realidad virtual inmersiva:

<https://www.mdpi.com/2227-7102/14/11/1228>

Cómo acceder a la realidad virtual sin auriculares: 3 opciones alternativas:

<https://roundtablelearning.com/how-to-access-vr-three-alternative-options/>

Apéndices

Apéndice A. Lista de verificación para el uso de BST en la capacitación de profesionales

Fase de Pre-Entrenamiento

- Llevar a cabo una evaluación de necesidades (p. ej., sondear una habilidad o realizar una verificación de conocimientos) para identificar las habilidades específicas que se enseñarán
- Defina comportamientos objetivo claros, observables y medibles
- Reunir/preparar los materiales y recursos de capacitación necesarios
- Establecer criterios de dominio para cada habilidad/procedimiento
- Preparar protocolos e instrucciones escritas
- Configurar el entorno de entrenamiento

Fase de instrucciones

- Proporcionar instrucciones/protocolos escritos a los aprendices.
- Revise cada componente de la habilidad/procedimiento de destino
- Verifique la comprensión a través de preguntas
- Aclara cualquier concepto erróneo
- Definir criterios de éxito

Fase de modelado

- Demostrar el procedimiento completo a un ritmo normal
- Divida las habilidades complejas en componentes más pequeños
- Demuestre cada componente con comentarios
- Resalte los errores comunes que se deben evitar
- Modele varios ejemplos
- Demostración en diferentes escenarios/contextos
- Responder preguntas sobre la demostración

Fase de ensayo



- Proporcionar oportunidades de práctica estructurada
- Comience con escenarios simples
- Aumentar gradualmente la complejidad
- Permita suficiente tiempo de práctica
- Documentar las áreas que necesitan mejoras
- Asegurar múltiples oportunidades de repetición

Fase de retroalimentación

- Proporcione comentarios inmediatos después de cada intento
- Comience con los aspectos positivos del rendimiento
- Dar retroalimentación específica y constructiva
- Demuestre las correcciones si es necesario
- Haga que el alumno practique las correcciones de inmediato

Evaluación y seguimiento

- Llevar a cabo una evaluación formal de las habilidades (similar a la que se realiza en la fase de evaluación de necesidades)
- Comparar con los criterios de dominio
- Logro de competencias documentadas
- Recopilar comentarios de los alumnos sobre el proceso



Apéndice B. Lista de comprobación para crear scripts de escenarios de realidad virtual

1. Configuración básica de la estructura

- Especificar la duración (se recomiendan entre 10 y 15 minutos)
- Identificar el entorno (casa, tienda, aula, etc.)
- Definir la función del comportamiento u otra habilidad basada en ABA a la que se va a dirigir.
- Enumera todos los roles de personaje necesarios (Entrenador, Maestro, Niño)

2. Desarrollo del perfil infantil

- Incluir información demográfica básica
- Enumerar los niveles de habilidad actuales
- Describir comportamientos desafiantes
- Nota: refuerzos preferidos
- Especificar las habilidades de comunicación

3. Organización de la escena

- Divide en 5-6 escenas distintas
- Incluir escena de introducción/briefing
- Crear una escena de práctica inicial
- Incluir escenas de implementación
- Agregar escenas de práctica de escalada
- Fin con la escena informativa

4. Elementos del guión

- Escriba instrucciones claras sobre el escenario entre paréntesis
- Incluye diálogos específicos para cada personaje
- Añadir puntos de comentarios del formador
- Incluir puntos de pausa para la instrucción
- Mostrar respuestas correctas e incorrectas



5. Criterios de éxito

- Enumerar los puntos clave de aprendizaje
- Definir criterios de éxito específicos

Apéndice C. Herramienta de evaluación del rendimiento del escenario VR

Información del alumno

- Nombre: _
- Fecha: _
- Entrenador: _

Puntuación de implementación técnica

Califique la implementación técnica de los procedimientos conductuales por parte del alumno en una escala del 1 al 5:

- 1 = Necesita una mejora significativa
- 2 = Necesita alguna mejora
- 3 = Cumple con las expectativas básicas
- 4 = Supera las expectativas
- 5 = Demuestra maestría

Interacción con el cliente

- _ Mantiene el afecto apropiado
- _ Utiliza una comunicación clara
- _ Demuestra profesionalismo
- _ Muestra flexibilidad cuando es necesario
- _ Mantiene los límites terapéuticos

Puntuación: __/25

Implementación del procedimiento

- _ Implementa con precisión el procedimiento de comportamiento especificado
- _ Mantiene la coherencia a lo largo de la sesión



- Sigue el protocolo incluso en momentos difíciles
- Demuestra comprensión de los principios de comportamiento
- Se adapta adecuadamente a las respuestas de los clientes

Puntuación: __/25

Competencias específicas del escenario

Agregue elementos específicos según el enfoque del escenario (por ejemplo, para el procedimiento de extinción):

- Ignora el comportamiento del objetivo de forma coherente
- Refuerza comportamientos alternativos
- Gestiona adecuadamente el estallido de extinción
- Mantiene la seguridad durante la escalada
- Implementa estrategias proactivas

Puntuación: __/25

Comentarios del entrenador

- Fortalezas: _
- Áreas de mejora: _
- Recomendaciones: _

Reflexión del alumno

- ¿Qué fue lo más desafiante de este escenario?: _
- ¿Qué estrategias te ayudaron a manejar el comportamiento de manera efectiva?: _
- ¿Cómo aplicarás lo que aprendiste en entornos del mundo real?: _