

Kit práctico para
la evaluación
conductual.



¿SABES QUÉ COMUNICA UNA CONDUCTA?

Estos son los dos posibles mensajes que intenta comunicar una conducta:

acceso La persona puede hacer una conducta con el fin de obtener acceso a:

- Una interacción con otra persona
- Un objeto
- Una actividad
- Una comida
- Una sensación agradable

Ejemplo de la vida real

ANTECEDENTE

Mamá dice no vamos a comprar chocolate



CONDUCTA

Niño llora y grita



CONSECUENCIA

Mamá compra el chocolate

escape La persona puede hacer una conducta con el fin de:

- Salir de una actividad no preferida
- Evadir una indicación o tarea
- Escapar del dolor
- Retrasar la realización de una actividad no preferida

Ejemplo de la vida real

ANTECEDENTE

Maestra da indicación



CONDUCTA

Niño tira material al piso



CONSECUENCIA

Maestra lo envía a la dirección



Actividad #1 EL ABC DE LA CONDUCTA

Piensa en las conductas de tus estudiantes y escoge **una** que quisieras analizar.

- En la columna A, de **antecedente**, escribe el **contexto** o el lugar donde ocurre la conducta, la indicación o evento que ocurre justo antes de la conducta.
- En la columna B, de **conducta**, escribe la conducta que escogiste.
- En la columna C, de **consecuencia**, escribe lo que ocurre justo después de la conducta, que **función** parece tener?

A

Antecedente

¿Qué paso antes?

B

Conducta

¿Cuál es la conducta?

C

Consecuencia

¿Qué paso después?

Función

■ Escape

■ Acceso

Actividad #2 CONOCIENDO A MI ESTUDIANTE/HIJO

Completa los siguientes recuadros de acuerdo a los gustos de tu hijo/estudiante:

¿QUÉ ACTIVIDADES DISFRUTA HACER?
<input type="radio"/>
<input type="radio"/>
<input type="radio"/>
<input type="radio"/>

QUÉ ACTIVIDADES O SITUACIONES NO LE GUSTAN O EVITA?
<input type="radio"/>
<input type="radio"/>
<input type="radio"/>
<input type="radio"/>

HABILIDADES EXISTENTES	HABILIDADES POR APRENDER
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>



behavior
journey