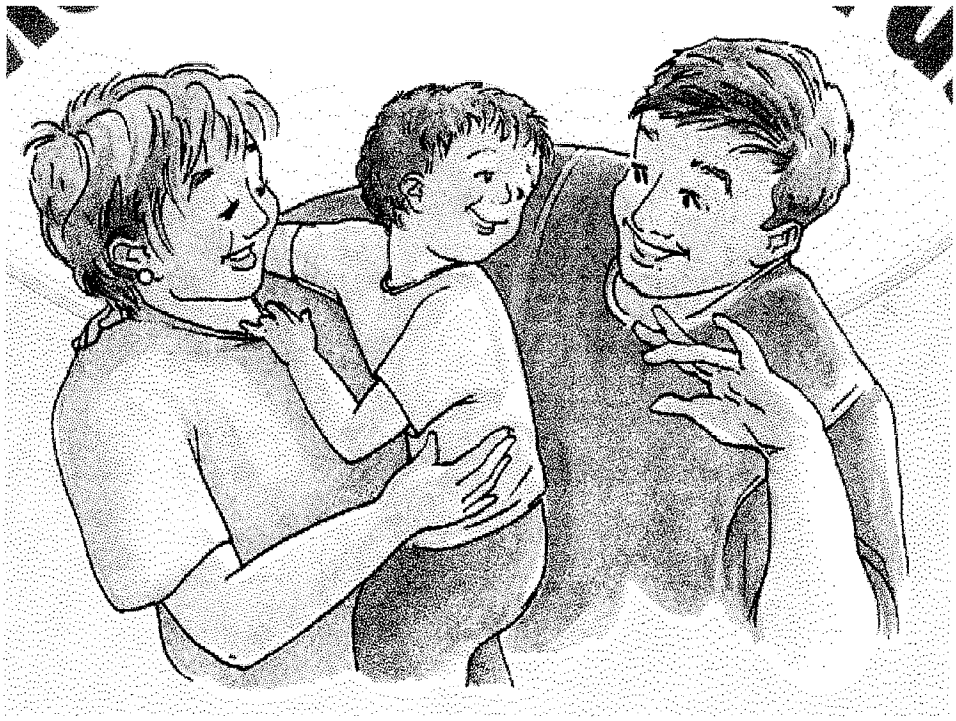
Más que Palabras



Ayudando a los Padres a Favorecer
la Comunicación y las Habilidades Sociales en Niños
con Trastorno del Espectro Autista

Fern Sussman

Programa Hanen

Sepamos más sobre la comunicación de tu hijo 1

Benjamín tiene tres años y parece no gustarle estar con otras personas. Prefiere jugar solo, moviendo su tren de juguete, hacia atrás y hacia delante sobre los raíles. Cuando no juega con sus trenes, siempre está yendo de un lado para otro, corriendo del salón a la cocina y vuelta otra vez. Los padres de Benjamín están preocupados porque Benjamín no habla y no responde a su nombre

Observa lo que le gusta y disgusta a tu hijo

Los padres de Benjamín no saben cómo ayudarle a comunicarse. Ni siquiera saben, si su hijo les oye cuando le llaman. No obstante, saben muchas cosas sobre él. Saben qué comidas, juguetes y actividades le gustan. Aunque los padres de Benjamín no entiendan la importancia de esto, esa información les va a ser muy útil para ayudar a su hijo.

Cuando sabes qué cosas le gustan a tu hijo/a , también sabes qué cosas pueden motivarlo/a a comunicarse.

Con qué juguetes juega tu hijo/a mejor?

¿Cuál es la comida favorita de tu hijo/a?

¿Qué clase de juegos físicos le divierten más a tu hijo/a?

¿Con quién le gusta estar más a tu hijo/a?

Algunos niños/as dan claras señales de lo que les gusta y no les gusta. Por ejemplo, tu hijo/a siempre juega con el mismo juguete o tira de tí hacia la puerta una y otra vez. En estas situaciones, es fácil imaginar qué le gusta. Pero en otras ocasiones, necesitarás observar a tu hijo/a más detenidamente para descubrir sus preferencias. Puedes darte cuenta entonces, de que le gusta dar saltos, correr de un lado para otro o gatear por debajo de los muebles, incluso más de lo que pensabas.

Las cosas que le gustan a tu hijo pueden ser difíciles de comprender

Las cosas que disgustan a tu hijo pueden ser difíciles de comprender

Tu hijo puede hacer otras cosas que son difíciles de comprender

El comportamiento de tu hijo/a te muestra cómo interpreta el mundo, a través de los sentidos, del movimiento, el tacto, la vista, los sonidos y los olores.

Muchos niños/as con TEA, como se han mostrado en páginas anteriores, responden al mundo que les rodea de forma poco utual. Eso es debido a que ellos/as pueden no sentir las cosas del mismo modo que tú y yo. Tu hijo/a puede ser hipersensible a determinadas sensaciones, esto quiere decir, que con solo una pequeña cantidad de esa sensación, tu hijo/a quedará tumamente estimulado. Si tu hijo/a es hipersensible, puede que determinadas situaciones sean estresantes para él/ella, por lo que tratará de evitar las sensaciones que le molestan. Por ejemplo, Christopher, uno de los niños descritos antes, es hipersensible al sonido de la aspiradora, de manera que tapa sus oídos para bloquear el sonido. Al mismo tiempo, tu hijo/a puede ser hiposensible a ciertas sensaciones que tratará de buscar porque necesitará una gran cantidad de esa sensación para estimularse. Los niños/as que son hiposensibles al movimiento, son especialmente activos porque buscan esas sensaciones que necesitan, corriendo de un lado hacia otro, balanceándose o saltando. En el otro extremo, estarían aquellos niños/as que son hiposensibles a determinadas sensaciones, pero que sin embargo son pasivos. Ellos/as reaccionan con dificultad al mundo que les rodea porque no obtienen suficiente estimulación de él. Es posible que tu hijo/a reaccione de forma variada a las sensaciones que percibe. Puede ser hipersensible a algunas e hiposensible a otras. Muchos niños/as con TEA son hiposensibles al lenguaje y no responden a él, incluso aunque otros sonidos les molesten. Si tu hijo/a tiene problemas para escuchar el lenguaje, será difícil para él/ella prestar atención a lo que tu dices. El comportamiento de los niños/as de las páginas 3, 4 y 5, a excepción de Brent, puede ser explicado por las sensaciones hacia las que son hiper o hiposensibles.

Como muchos niños/as con TEA, Brent, el niño que no sabe pedalear con su triciclo, tiene problemas con la planificación motora, lo que quiere decir que para él es difícil planificar y llevar a cabo movimientos.

Si tu hijo/a tiene dificultades con la planificación motora puede chocar contra las cosas, o jugar con sus juguetes de forma repetitiva, debido a que para él/ella es más fácil aprender un solo conjunto de acciones que varios de ellos. Hablar es difícil para algunos niños/as con TEA, en parte porque el lenguaje requiere una gran planificación motora para la boca, lengua y caja respiratoria

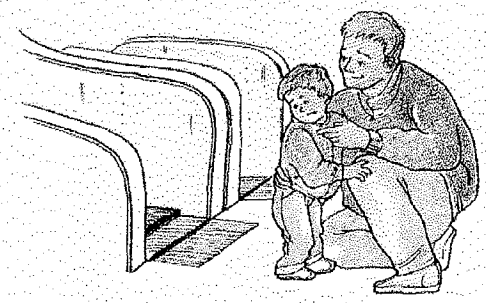
Brent tiene problemas con la planificación motora. El no es capaz de planificar y llevar a cabo las acciones necesarias para montar en bicicleta

Relaciona las preferencias y acciones de tu hijo con cómo él percibe el mundo.

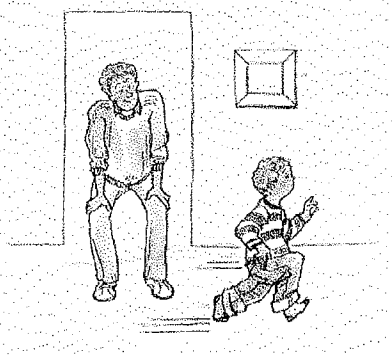
Estos niños son hipersensibles a algunas sensaciones y tratan de evitarlas

Estos niños son hiposensibles a algunas sensaciones y las buscan

Movimiento



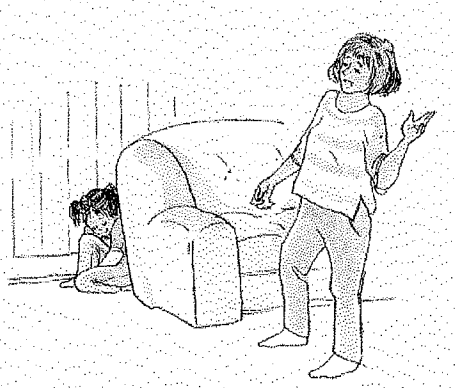
Michael trata de evitar el movimiento y se asusta de la escalera



Ben busca el movimiento corriendo por toda la casa

Tacto

A Justin le molesta que su padre le toque la cabeza



A Lynsey le gusta sentir presión sobre su cuerpo

Estos niños son hipersensibles a algunas sensaciones y tratan de evitarlas

Estos niños son hiposensibles a algunas sensaciones y las buscan

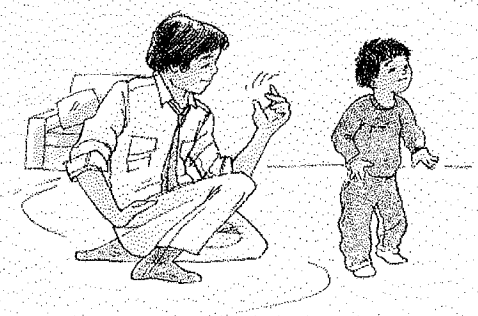
Vista

Jessica trata de evitar la luz en sus ojos

A Graham le gusta observar sus dedos moviéndose Rápidamente hacia atrás y hacia delante

Oído

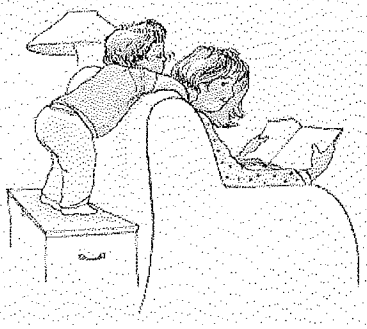
Algunos sonidos parecen demasiado fuertes para Christopher



Al mismo tiempo, parece no oir a su padre cuando le llama.

Olfato

Katie no come espaguetis porque no le gusta el olor de la salsa con especies.



Patrick disfruta con el olor del pelo de su madre

Trata de reconocer las preferencias sensoriales de tu hijo/a

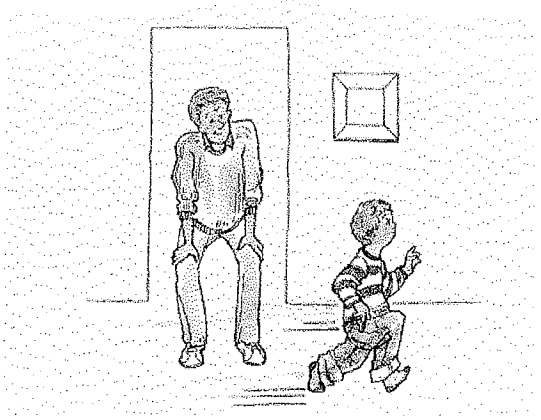
Las cosas que tu hijo/a mira, oye, huele, así como las sensaciones y movimientos que a él/ella le gustan o le desagradan, se llaman preferencias sensoriales. Comprender estas preferencias sensoriales, hará más fácil para tí entender el comportamiento de tu hijo/a.

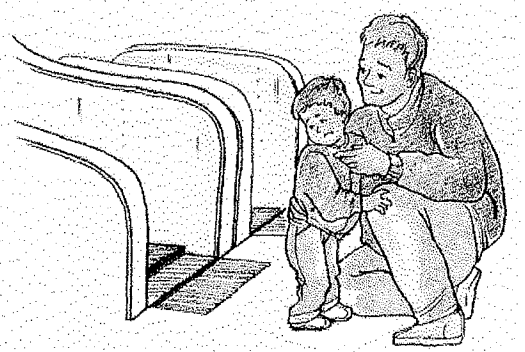
Esto te dará una idea de donde empezar a ayudar a tu hijo/a para enseñarle a comunicarse. Cuando tu hijo/a recibe información a través de tu sentido preferido, será más fácil que preste atención durante más tiempo y aprenderá más. Para identificar las preferencias sensoriales de tu hijo/a, sabrás qué actividades pueden ser motivantes y placenteras para ambos. Rellena el cuestionario de preferencias sensoriales de las páginas 10 a 13 para descubrir cuales son las sensaciones que tu hijo/a trata de buscar o evitar.

El padre de Benjamín aprovecha el gusto del niño por las carreras e inventa un juego interactivo

Las preferencias sensoriales de mi hijo/a

Observa las preferencias sensoriales de tu hijo/a y marca la casilla correspondiente.





Movimiento

Mi hijo/a es hiposensible al movimiento y busca sensaciones como:

- ❑ Saltar
- ❑ Balancearse
- ❑ Girar
- ❑ Jugar a juegos rudos y de volteretas, por ejemplo, ser lanzado por el aire
- ❑ Correr de un lado para otro
- ❑ Otros

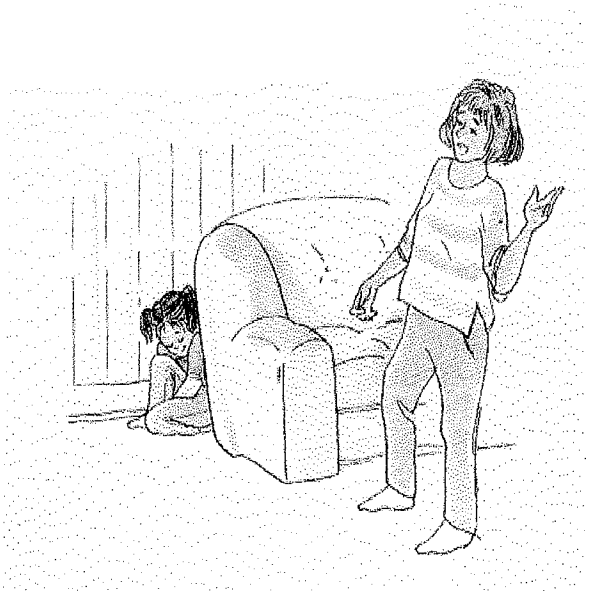
Mi hijo/a da muestras de ser hipersensible al movimiento:

- ❑ Mostrando temor a las escaleras mecánicas
- ❑ Mostrando temor a los columpios y toboganes
- ❑ Marearse en el coche
- ❑ Otros

Mi hijo/a tiene dificultades de planificación motora:

- ❑ Es torpe o choca contra las cosas
- ❑ No usa los juguetes adecuadamente
- ❑ Juega con el mismo juguete una y otra vez
- ❑ No imita
- ❑ Hace una actividad solamente una vez (por ejemplo, se desliza por el tobogán solo una vez)
- ❑ Deambula sin sentido (sin propósito)
- ❑ Se tumba muy a menudo
- ❑ Tiene problemas para apagar velas
- ❑ Me entiende, pero no habla
- ❑ Tiene problemas para "encontrar" la palabra que debe decir
- ❑ Pronuncia mal las palabras que puede decir
- ❑ Tiene una voz poco común
- ❑ Otros _____

Tacto



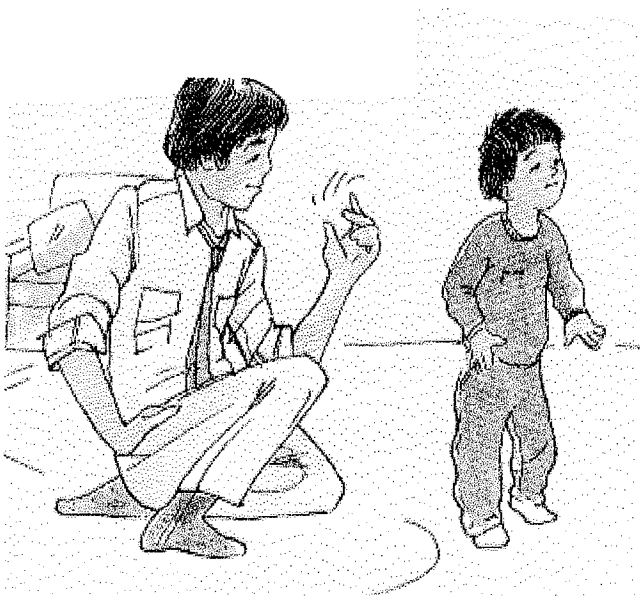
Mi hijo/a es hiposensible al tacto y busca esas sensaciones mediante:

- ❑ Buscando largos abrazos
- ❑ Envolviéndose en mantas
- ❑ Estrujándose en lugares estrechos (por ejemplo detrás del sofá)
- ❑ Insistiendo en llevar ropa pequeña o apretada
- ❑ Aplastándose contra el tuelo
- ❑ Chocando contra las personas
- ❑ Tocando palmas
- ❑ Cogiendo objetos
- ❑ Llevándose las cosas a la boca
- ❑ Rechinando los dientes
- ❑ Otros

Mi hijo/a es hipersensible al tacto:

- ❑ No le gusta tener cosas pegajosas en tus manos (por ejemplo plastilina, barro y pintura)
- ❑ Le gustan las texturas de determinadas prendas y le molestan otras
- ❑ No le gusta llevar gorro ni guantes
- ❑ Le molesta que le laven o corten el pelo
- ❑ No le gustan los alimentos sólidos y que haya que masticar
- ❑ Otros

Sonido



Mi hijo/a es hiposensible al sonido:

- ❑ Aparenta no oír lo que la gente dice
- ❑ Le gusta la música y ciertos sonidos
- ❑ Le gustan los juguetes que producen determinados sonidos
- ❑ Le gusta cuando le hablo de una forma animada, vivaz
- ❑ Otros

Mi hijo/a es hipersensible al sonido:

- ❑ Se tapa los oídos
- ❑ Llora cuando uso electrodomésticos (por ejemplo, lavadora, aspiradora)
- ❑ Le gusta que use un tono de voz tuave
- ❑ Puede oír los sonidos más débiles
- ❑ Otros

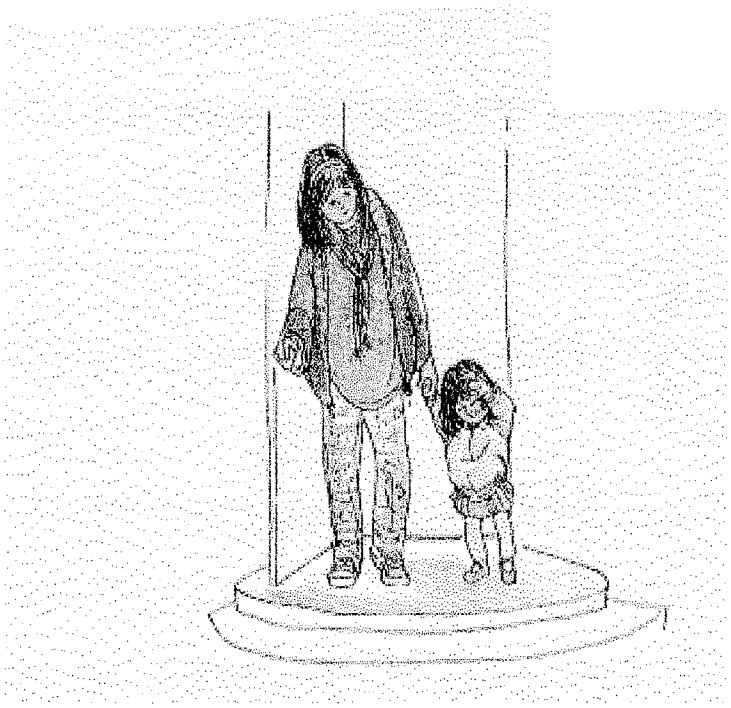
Vista

Mi hijo/a es hiposensible a las cosas que ve y busca sensaciones visuales:

- Encendiendo y apagando luces
- Observando movimientos repetitivos (por ejemplo pasando páginas de un libro, abriendo y cerrando puertas, moviendo sus dedos delante de tu cara)
- Alineando objetos
- Mirando las cosas por el rabillo del ojo
- Mirando las cosas desde ángulos poco usuales
- Otros

Mi hijo/a es hipersensible a las cosas que ve y evita algunas sensaciones visuales:

- Prefiere la oscuridad
- Parpadea con frecuencia
- Evita el sol
- Otro



Olfato y Gusto

Mi hijo/a es hiposensible a algunos olores o sabores y busca esas sensaciones:

- ❑ Explora las cosas chupándolas y/o oliéndolas
- ❑ Le gustan las comidas muy sazonadas (por ejemplo muy saladas)
- ❑ Otros

Mi hijo/a es hipersensible a algunos olores y sabores y evita esas sensaciones:

- ❑ Le gustan las comidas sosas y suaves
- ❑ Es sensible a ciertos olores (por ejemplo perfume)
- ❑ Otros

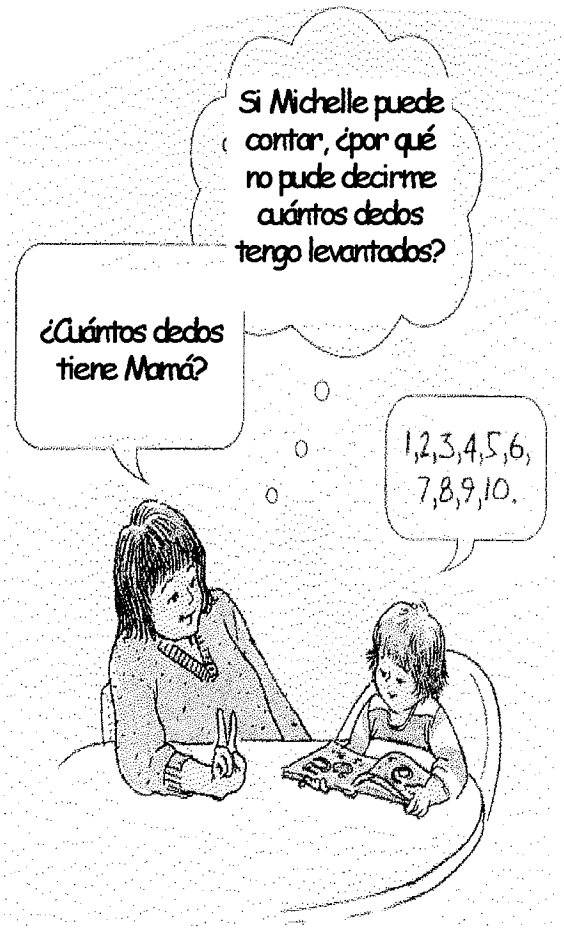
Comprende el estilo de aprendizaje de tu hijo

Distintos tipos de aprendices

Los estilos de aprendizaje se basan en la forma en que adquirimos la información. Podemos aprender a través de lo que vemos, tocamos y/u oímos. También tenemos distintos tipos de memoria , algunos de nosotros recordamos hechos más fácilmente que otras personas. Algunos nos fijamos en los detalles, mientras que a otros les gusta, por ejemplo, observar una visión amplia. La mayoría de las personas tienen un estilo de aprendizaje que le es propio, es la forma en la que ellos/as aprenden mejor. A tu hijo/a también le sucede esto.

Aprendices de memoria

Muchos/as niños/as con TEA, como Michelle, adquieren información a través de su memoria. Estos niños/as recuerdan mucha información (como números y letras) cuando son pequeños y muchos datos sobre determinados temas cuando son mayores. Son capaces de repetir palabra por palabra lo que han memorizado, sin embargo, con frecuencia, no entienden lo que están diciendo.



Michelle puede contar los números del 1 al 10, pero no comprende el concepto de número.

Nathan utiliza una línea memorizada de una canción para decirle a su padre que está triste.Puede que no comprenda las palabras, pero sabe que la frase se refiere a la tristeza.

Aprendices Gestálticos

Muchos/as niños/as con TEA memorizan frases como un todo, sin comprender el significado de cada palabra. Los/as niños/as que procesan la información de esta manera, se dice que tienen un estilo de aprendizaje gestáltico. _Por ejemplo, si le das a tu hijo/a un juguete de agua y le dices "ponlo en el agua", el niño/a puede hacerlo. Sin embargo si le entregas el mismo juguete y le dices "ponlo en la repisa", el niño/a puede ponerlo de nuevo en el agua. Tu hijo/a comete este error porque asocia una orden que

incluye la palabra "pon" con una acción específica, sin reparar en lo que las otras palabras de las frases podrían decir.
Esto no ocurre con el resto de niños/as, que aprenden a hablar usando palabras simples y gradualmente van adquiriendo frases de dos palabras y frases cortas. Los niños/as cuyo estilo de aprendizaje es gestáltico empiezan hablando, pero repitiendo frases completas. Estos niños/as son tendentes a recordar una situación como un todo, pero con frecuencia no son capaces de distinguir lo que es importante de lo que no lo es.
En el dibujo de la página anterior, por ejemplo, para Nathan es difícil encontrar las palabras para decirle a su padre cómo se siente. En su lugar, él repite la estrofa de una canción que ha memorizado y que asocia con la tristeza

Christopher comprende mejor lo que ve que lo que oye.

Aprendices visuales
Si a tu hijo/a le gusta mirar libros o ver la T.V. puede que su estilo de aprendizaje sea visual. La mayoría de los niños/as con alguna dificultad en el lenguaje aprenden mejor la información visual que la que le llega a través del oído. Por eso la vista es su sentido fuerte, muchos de estos niños/as se sienten atraídos por los libros de imágenes y los vídeos.

Aprendices a través del tacto
Si a tu hijo/a le encanta pulsar botones, abrir y cerrar puertas y/o puede manejar el más complicado juguete, probablemente es que aprende a través del tacto, por lo que aprenderá mejor tocando las cosas.

Aprendices a través del oído
Si a tu hijo/a le gusta hablar y escuchar a otros hablar, puede que su estilo de aprendizaje sea a través del oído. No es muy común que un niño/a con TEA tenga un estilo de aprendizaje basado en el oído.

Pon tus observaciones a trabajar

Las observaciones que has hecho acerca del estilo de aprendizaje de tu hijo/a, te dará una información adicional sobre cómo aprende él/ella.

- Si tu hijo/a tiene una buena memoria, aprenderá mejor aquellas actividades que se hacen siempre de la misma forma. Estas pueden incluir números y el alfabeto.
- Si tu hijo/a tiene un estilo de aprendizaje gestáltico_puede aprender a decir frases enteras, antes que palabras simples. En este caso, tu trabajo consistirá, por ejemplo, en ayudarle a comprender las partes del todo.
- Si tu hijo/a es un aprendiz visual, preséntale la información a través de material que pueda ver. Por ejemplo, cuando diga una palabra muéstrale el objeto real o el dibujo. Dale oportunidades para aprender de libros o vídeos.
- Si tu hijo/a aprende a través de lo que toca, permítele aprender mediante la manipulación y el tacto. Elige juguetes que pueda manejar con las manos.

Comprende qué es la comunicación

Comunicación

La comunicación tiene lugar cuando una persona envía un mensaje a otra. Tú puedes enviar ese mensaje de varias formas, lo que incluye expresiones faciales, gestos o palabras. También puedes enviar ese mensaje por diferentes razones como pedir ayuda o dar una idea. La manera en la que tú comunicas, a veces es calificada como la forma de esa comunicación, las razones por las que tú te comunicas, como la función de esa comunicación

Interacción

La interacción tiene lugar siempre que tú y tu hijo/a hacéis cosas juntos y responden el uno al otro. Esa es la base de toda comunicación. Cada vez que tú y tu hijo/a interactuáis, se establece la conexión que hace que se inicie la comunicación.
Debido a sus estilos de aprendizaje y necesidades sensoriales, los niños/as con TEA tienen ciertas dificultades para interactuar con los demás.

Para el padre de Carl es difícil interactuar con él porque Carl está más interesado en observar alas ruedas girando.

Aunque Evan puede, incluso, hablar, sin interacción, él y su madre no pueden tener una conversación.

Para tener sucesivas interacciones, tu hijo/a necesita responder a los demás cuando los otros interactúan con él/ella y empezar o iniciar por si mismo/a esas interacciones. Responder puede ser más fácil para tu hijo/a que iniciar la interacción. Si comprende lo que tú le dices, puede responder a tus órdenes y preguntas simples. Sin embargo, puede que inicie las interacciones sólo para obtener algo para su propio beneficio o para preguntar por algo. Puede que pase bastante tiempo antes de que inicie una interacción simplemente para mostrar algo o para ser sociable.

Víctor responde a la iniciativa de su padre.

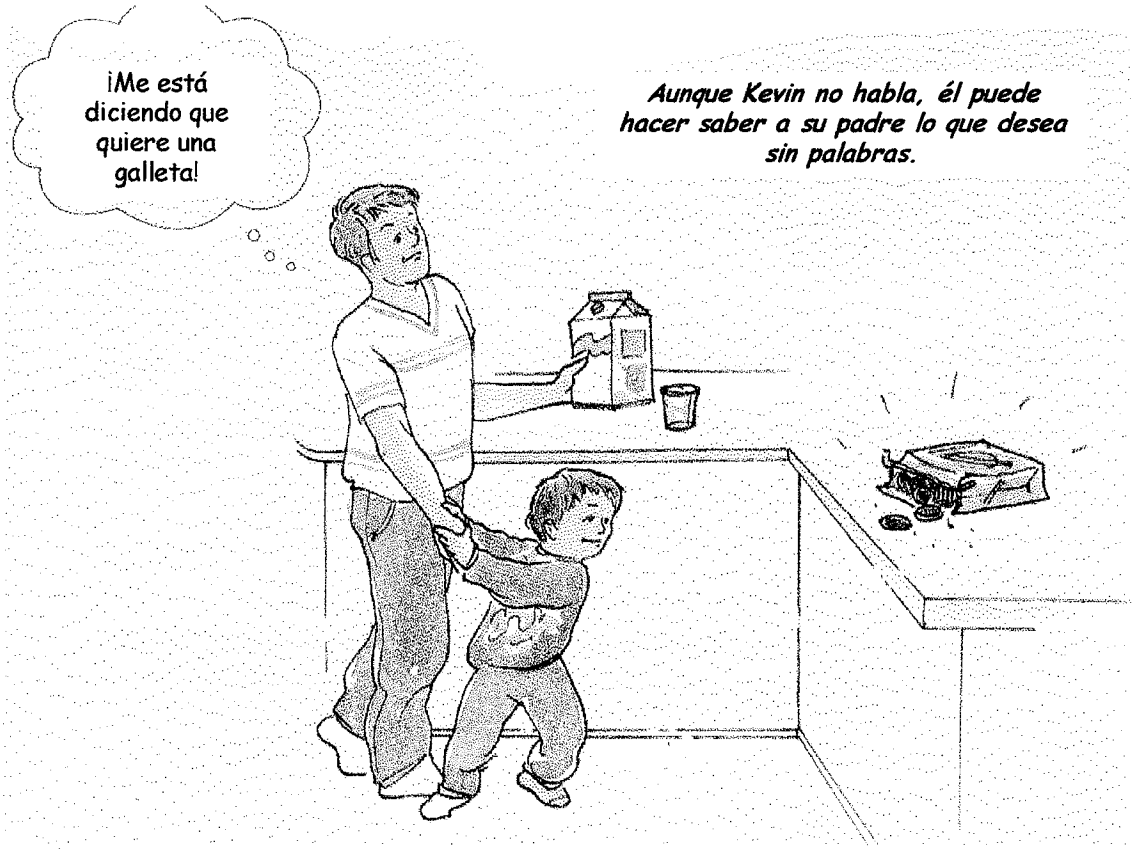
Andrea inicia una interacción para pedir ayuda.

Las habilidades de tu hijo/a para interactuar también dependen de su personalidad, es decir, de la persona que es, con y las cosas que hace. Conocer el estilo de interacción de tu hijo/a puede serte útil para ayudarle a participar en interacciones sociales que encuentre divertidas

Algunos niños interactúan sólo con sus padres y adultos conocidos en unos pocos juegos y actividades.

Algunos niños son capaces de estar junto a niños de su edad y jugar con ellos.

Sepamos Cómo y Por Qué Se comunica tu hijo



Puede que tu hijo/a no esté diciendo ninguna palabra, pero la comunicación es *más que palabras*. Cuando tu hijo/a te lleva hacia el frigorífico, te está diciendo que quiere un zumo. Cuando llora o patalea, que está enfadado o frustrado. Cuando te sonríe, te está haciendo saber que tú eres especial para él/ella. Incluso cuando aletea tus manos está diciendo cómo se siente.

Los niños/as se comunican a través de acciones, sonidos o palabras. Observar cómo se comunica tu hijo/a, te ayudará para desarrollar su potencial y para enseñarle otras formas de comunicación de manera gradual. Por ejemplo, si tu hijo/a no hace ningún sonido, puede que no esté preparado para hablar. Entonces, deberás enseñarle una manera más fácil de comunicarse, por ejemplo a través de gestos. Ser consciente de cual es la forma que tiene tu hijo/a para comunicarse, es solo una pieza del puzzle. No podrás saber cual es esta forma en que se comunica tu hijo/a, sin conocer el propósito de esa comunicación. Una vez que sabes cual es el motivo de su comunicación, ya sea para pedir, comentar o decirte cómo se siente, podrás ayudarle a encontrar nuevas formas y razones para comunicarse.

Observa cómo se comunica tu hijo/a

¡Tu hijo/a se comunica con algo más que palabras!
Hay muchas formas de comunicarse y algunas de ellas son, socialmente, más apropiadas que otras. Los comportamientos de tu hijo/a, incluso balancearse, correr de un lado para otro o agitar sus dedos delante de tu cara, comunican algo sobre él/ella.

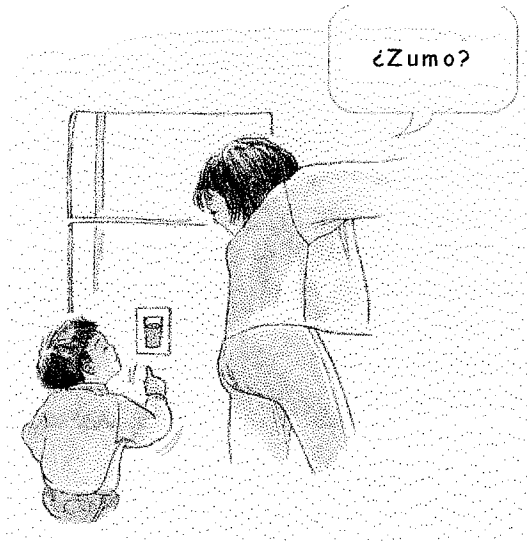
La expresión facial de Katie y su lenguaje corporal, le están diciendo a su madre, exactamente, cómo se siente cuando come espaguetis

Tu hijo/a puede comunicarse de algunas de las siguientes formas:

- Puede llorar o gritar
- Puede moverse alrededor de las personas y las cosas que le interesan
- Puede usar gestos y expresiones faciales
- Puede extender la mano abierta para conseguir las cosas que quiere
- Puede coger tu mano para que hagas las cosas por él/ella
- Puede mirar las cosas que quiere
- Puede señalar las cosas, pero no mirarte
- Puede mirar o señalar las cosas que quiere y luego mirarte. Mirar alternativamente al objeto y a la otra persona, se llama atención conjunta, lo que significa que tu hijo/a puede comunicarse contigo sobre sus intereses.
- Puede comunicarse con pictogramas
- Puede hacer sonidos
- Puede usar palabras
- Puede usar frases
- Puede usar ecolalia

Primero tu hijo señala hacia algo sin mirarte..

...después él señala y te mira para asegurarse de que estás mirando lo mismo que él.



Tu hijo puede decirte lo que desea señalando una imagen...

...o entregándote una imagen de lo que desea.

Ecolalia

Ecolalia es un término que describe la repetición de las palabras de otras personas. Es un rasgo muy común en el lenguaje de niños/as con TEA.

Al principio tu hijo/a puede repetir palabras que ha oído, sin entender lo que significan. Puede hacer esto por varias razones, no solo para comunicarte un mensaje directamente a tí. De hecho, puede que tú, ni siquiera estés en la habitación. Repitiendo palabras y frases, puede que lo que esté intentando tu hijo/a, sea calmarse a si mismo, centrar su atención o simplemente practicar lenguaje.

La ecolalia es un buen signo. Viene a demostrar que la comunicación de tu hijo/a se está desarrollando. De esta manera, puede que empiece muy pronto a usar esas palabras y frases que repite para comunicarte algo a ti. Por ejemplo, después de repetir lo que tú dices, tu hijo/a puede mirarte o dirigirse hacia un objeto. O puede pedir una bebida repitiendo las palabras que tú utilizas para preguntarle si quiere beber algo. Podemos afirmar que las ecolalias abren la puerta a la comunicación significativa

Cuando tu hijo comienza a hablar, puede repetir lo que oye decir a otras personas,. Esto se llama "ecolalia", y a menudo es una señal de que se está desarrollando su comunicación

Christopher repite algunas de las palabras de su padre para responder a la pregunta.

Hay distintas clases de ecolalias:

- Tu hijo/a puede repetir palabras o frases, normalmente la última parte de lo que se le ha dicho, inmediatamente después de oírlas. Eso se llama **ecolalia inmediata.**
- Tu hijo/a puede memorizar trozos de palabras o frases que ha oído y usarlas días, semanas, meses o incluso años más tarde. Esto se llama **ecolalia retardada.** Con frecuencia, un niño/a repite algo que ha oído en una situación donde existe un componente emocional importante. Por ejemplo, un niño pequeño oye a su madre gritar "deja eso" cuando él coge las tijeras, entonces él podrá repetir "deja eso" cada vez que alguien parezca enfadado con él. En esta ocasión el niño pequeño entiende cuándo se usa esa expresión (en situaciones de enfado), pero no comprende lo que significan las palabras.
- Tu hijo/a puede cambiar el eco de su voz para hablar en un tono diferente o cambiar algunas de las palabras en un esfuerzo por adaptarlas a situaciones diferentes. Eso se llama **ecolalia mitigada** y es un signo positivo de que tu hijo/a sabe cómo usar significativamente las palabras.

Descubre cuál es el motivo por el que se comunica tu hijo/a

La comunicación de tu hijo/a puede ser preintencional. Puede decir o hacer cosas sin llegar a entenderlas, pero que tienen un efecto sobre lo que le rodea. Por ejemplo, puede repetir palabras que sabe, incluso cuando no hay nadie, o puede tratar de alcanzar su juguete favorito cuando nadie está mirando. Estas acciones se llaman comunicación preintencional, porque tu hijo/a te envía mensajes sin proponérselo. Sin embargo, tú puedes interpretar esas acciones como si se estuviera comunicando directamente contigo.

La madre de Robbin sabe lo qu él desea, aunque él no está enviando directamente un mensaje hacia ella.

Tu hijo/a se puede comunicar preintencionalmente para:

- Tranquilizarse mientras está haciendo algo
- Practicar algo
- Reaccionar ante una experiencia placentera o triste
- Alcanzar algo que quiere
- Para protestar o rechazar. Las primeras protestas que tu hijo/a hace, normalmente son respuestas automáticas a cosas que no le gustan. Cuando llora, vuelve la cabeza o aparta tu mano, le está rechazando, más que intentando decirte cómo se siente

Michelle cuenta en voz alta para centrarse en el libro. Ella no es consciente de que su madre le está haciendo una pregunta.

La comunicación de tu hijo/a puede ser intencional. Ésta será más fácil cuando tu hijo/a entienda que su comportamiento tiene un efecto sobre la otra persona. La comunicación será intencional cuando exista el propósito de enviar un mensaje, esto supondrá un gran paso adelante en la evolución de tu hijo/a.

Tu hijo/a se puede comunicar de forma intencionada por varias razones:

Para protestar o rechazar

Las protestas y rechazos sin intención, llegan a ser intencionados cuando tu hijo/a te envía el mensaje directamente a tí. Por ejemplo, en vez de simplemente apartarte con su mano, puede que te mire primero. O en vez de llorar y apartarse de tí cuando le ofreces algo que no quiere, él/ella puede decir "no" con la cabeza.

Las protestas y rechazos intencionados de tu hijo/a te permitirán saber:

- Que no quiere lo que le estás ofreciendo
- Que no quiere empezar una actividad
- Que no quiere acabar una actividad

Benjamín debe mirar a su padre antes de empujar su mano para protestar intencionalmente

Sara está haciendo saber a su madre que desea algo del frigorífico

Peticiones

Las peticiones que tu hijo/a lleva a cabo, te van a permitir saber que es lo que tu hijo/a quiere:

- Comida o bebida
- Un juguete, objeto o actividad
- Tu ayuda
- Permiso para hacer algo

Cuando tu hijo/a empiece a comunicarse por otras razones que no sean cubrir tus necesidades, comenzará a hacer progresos, convirtiéndose en un eficaz comunicador.

Por ejemplo, puede pedir, pero ya con un fin social, como:

- Pedir que continúe el Juego Interactivo (mishi gatito, caballito...) Puede hacerlo tirando de tus manos o moviendo su cuerpo.
- Para obtener información
- Para permitir que otros niño/as sepan que quiere jugar con ellos/a

Paul mueve su cuerpo para pedir a su madre que siga con el juego, una señal clara de que empieza a pedir para propósitos sociales.

En la medida en que tu hijo/a empiece a ser más sociable, también empezará a comunicarse por más motivos

Tu hijo/a puede comunicarse para responder a otros, siguiendo tus instrucciones, eligiendo o contestando a preguntas.

Tu hijo/a puede comunicarse para decir adiós

Tu hijo puede comunicarse para llamar tu atención

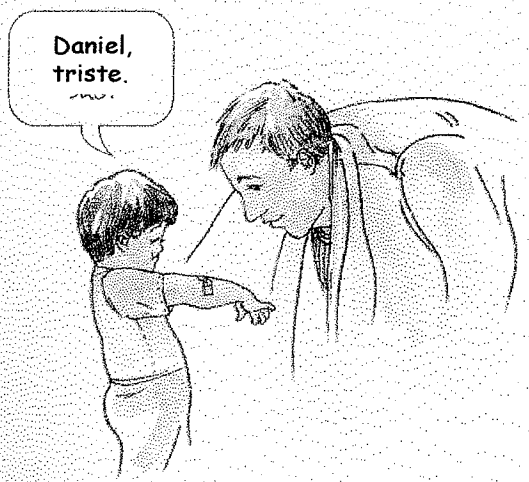
Tu hijo puede comunicarse **mostrarte** o para comentarte algo

Tu hijo/a puede comunicarse para hacer preguntas.

Tu hijo/a puede comunicarse para hablar sobre el pasado y el futuro

Tu hijo puede comunicarse para **expresar sentimientos,** para decirte que está contento, triste o tiene miedo.

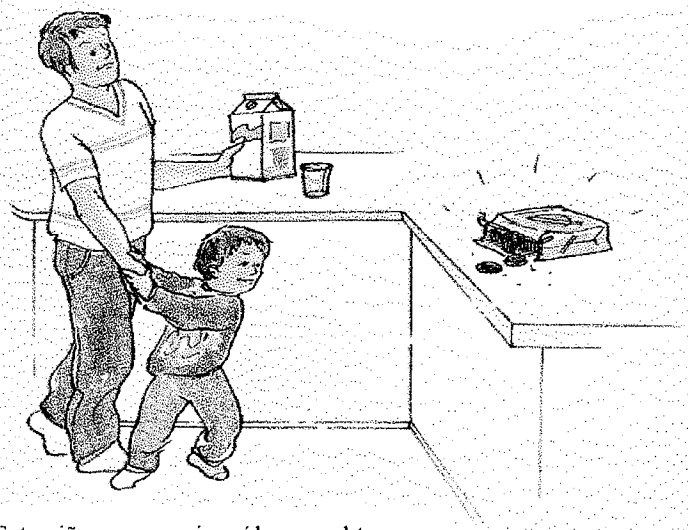
or afraid.



Tu hijo puede comunicarse para **simular** o Imaginar.

El continuo de la comunicación intencional

Será de gran utilidad ver las habilidades de comunicación intencional de estos niños/as como un continuo. En un extremo del continuo estarían los niños/as que se comunican principalmente para obtener las cosas que quieren. Los que están en el extremo opuesto, pueden comunicarse por varias razones. Como hacer preguntas sobre algo o simplemente para ser sociables.



Este niño se comunica sólo para obtener cosas, tirando de su padre.

Este niño utiliza el habla para ser sociable..

Conoce la etapa comunicativa en la que se encuentra tu hijo

El nivel de comunicación de tu hijo va a depender de cuatro cosas:

- De su habilidad para interactuar contigo
- De la forma en que se comunica.
- De la función de esa comunicación.
- De su comprensión.

Es importante identificar la etapa comunicativa en la que se encuentra tu hijo, para tener una idea de qué puede y no puede hacer, así como para saber que puedes esperar de él. Esta información te ayudará a fijarte objetivos con su hijo y a darle la clase de apoyo que necesite.
La descripción de los niños en las distintas etapas comunicativas, puede ayudarte a identificar el nivel en el que se encuentra tu hijo.
Las cuatro etapas son:

- Etapa de lo Intereses Propios
- Etapa del Pedidor
- Etapa del Comunicador Incipiente
- Etapa del Compañero

No todos los niños pasan a través de estas etapas en este orden, pero muchos de ellos si. Otros niños pueden presentar, a la vez, características de varias de estas etapas. Y, por supuesto, cada niño hará cosas distintas dependiendo de las personas que estén con ellos, de los contextos en los que se desenvuelvan y de su propia personalidad.
Una vez que hayas leído las descripciones de esos niño en cada una de las etapas, observa a tu hijo y rellena el cuestionario CÓMO Y POR QUÉ del capítulo 2, página 84, para identificar el nivel de comunicación en el que se encuentra tu hijo.

Etapa de los Intereses Propios

Rebecca, que tiene dos años y medio, es bastante independiente. A ella le gusta hacer la mayoría de las cosas por sí misma, además no juega con sus juguetes. Su actividad favorita es jugar en el parque. Cada vez que ve a su madre preparada para salir, Rebecca, da saltos de excitación. Muchas veces, intenta abrir la puerta por si misma, pero desde que no pudo alcanzar el pomo de la puerta, con frecuencia se frustra y llora. Su madre se asombra porque la niña nunca pide ayuda.

Rebecca nunca pide ayuda a su madre para abrir la puerta. Un niño en la etapa de Intereses Propios no envía mensajes directamente al otro.

Durante esta etapa el niño parece preferir jugar solo y aparenta desinterés por las personas que están a su alrededor. Aun no ha llegado a comprender que puede influir sobre otras personas si envía su mensaje directamente a ellos, de manera que su comunicación es en gran medida preintencional. Sabes cómo se siente mediante la observación de sus movimientos corporales, gestos, gritos y sonrisas. Muchos niños pequeños se encuentran en esta etapa en el momento de ser diagnosticados de TEA.

De un niño en la etapa de Intereses Propios debemos esperar que haga lo siguiente:

- Interactúa contigo brevemente y casi nunca con otros niños
- Quiere hacer las cosas por el mismo
- Mira o alcanza las cosas que quiere
- No juega de forma adecuada
- Hace sonidos para calmarse, para tranquilizarse
- Llora o grita para protestar
- Sonríe
- Ríe a carcajadas
- Casi no comprende las palabras

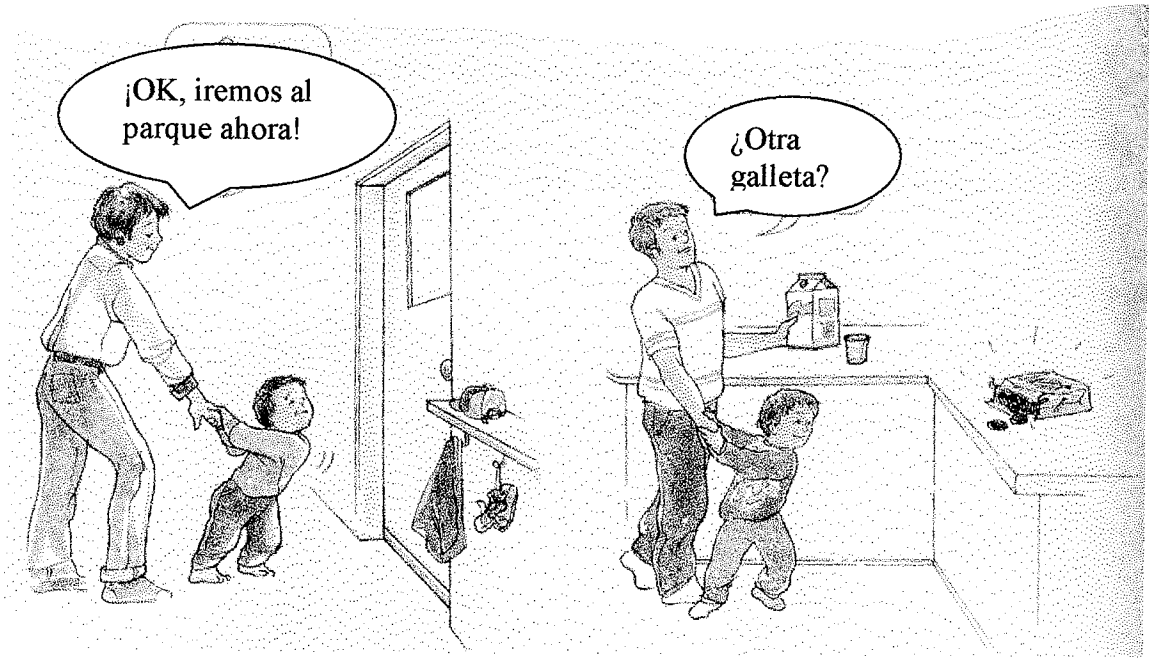
Rebecca todavía no sabe cómo jugar con su muñeca.

Etapa del Pedidor

Kevin es un niño de tres años que se encuentra en la etapa del Pedidor y se comunica para pedir las cosas que quiere, principalmente tirando o llevando a otros de la mano. Durante la hora del baño, Kevin, tira de la mano de su padre para pedir más cosquillas; cuando quiere salir, lleva a su madre hacia la puerta. Kevin, también tira del otro, cuando quiere que uno de sus padres le de una galleta del armario de la cocina. Sus padres están preocupados porque es difícil conseguir y mantener su atención

Kevin hace saber a su padre que quiere más cosquillas mirándole y poniendo la mano de su padre en la barriga.

En esta etapa el niño aprende que puede conseguir cosas tirando de tí o llevándote hacia el objeto o lugar que desea.



Kevin pide ir al parque llevando a su madre hacia la puerta

Kevin pide galletas tirando de su padre hacia el lugar donde se encuentran éstas

Durante esta etapa el niño está empezando a comprender que sus acciones pueden tener un efecto sobre el adulto. Tirando de él o llevándole de la mano, es capaz de conseguir cosas que le gustan o le divierten. En esta etapa, al niño le suelen gustar los juegos con un componente físico como las cosquillas, el llamado Juego Interactivo. Cuando durante el juego el adulto se para, el niño puede mirarlo y mover su cuerpo para conseguir que el juego continúe.

De un niño en la etapa del Pedidor debemos esperar que haga lo siguiente:

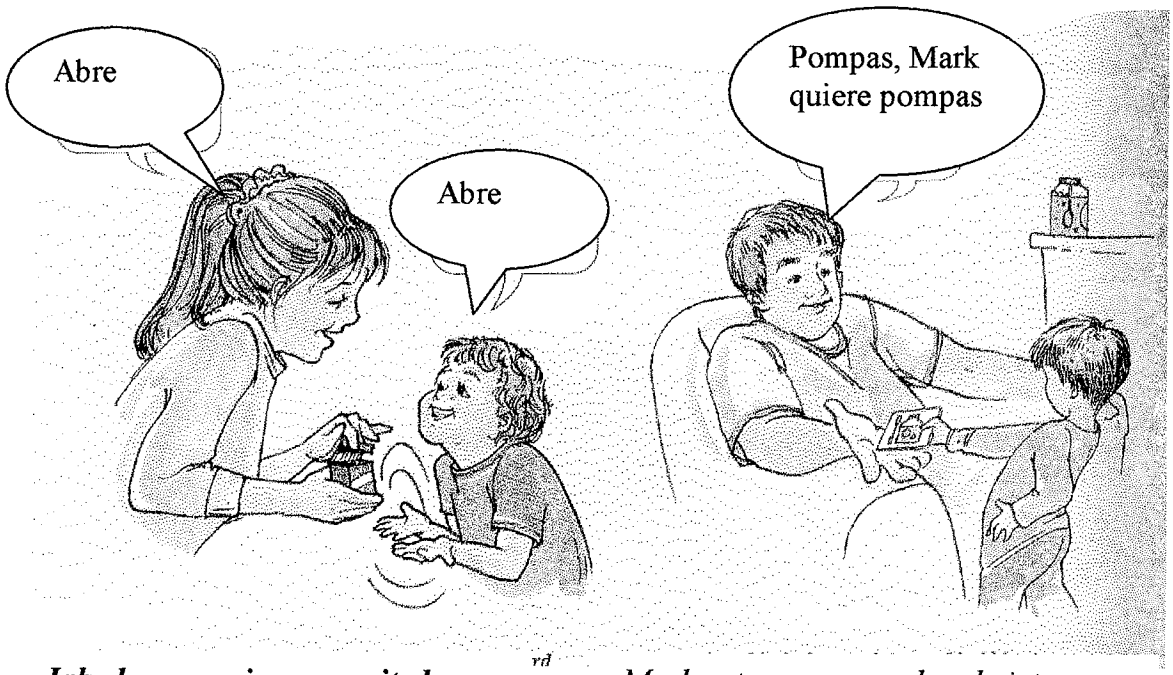
- Interactúa contigo brevemente
- Usa sonidos para calmarse o centrar su atención
- Alcanza lo que quiere
- Se comunica principalmente cuando necesita algo y lo hace llevando de la mano o cogiendo la mano del adulto
- Pide que continúe el Juego Interactivo o un juego de persecución mediante el contacto ocular y/o sonriendo y/o con movimientos corporales y/o con sonidos
- De manera ocasional sigue instrucciones que le sean familiares si puede ver lo que tiene que hacer
- Comprende los pasos de rutinas familiares

La etapa del Comunicador Incipiente

Jake juega a juegos físicos como persecuciones y cosquillas, una y otra vez con sus padres y su hermano. Su madre lo coge por los hombros y dice "preparado, listo...", espera a que Jake la mire, en ese momento el niño grita "ya" para indicarle a su madre que comienza la persecución. Normalmente, ¡la madre se cansa del juego antes de que Jake lo haga! Algunas veces, Jake empieza el juego con personas distintas a su madre, diciendo "ya". Jake utiliza unas cuantas palabras más. Normalmente le pide a su madre que le abra la caja de pasas signando "abrir", signo que ha aprendido en la guardería, aunque a veces dice "abrir".

El Comunicador Incipiente usa de manera consistente los mismos gestos, sonidos o palabras para pedir las cosas que le gustan y para hacer saber que quiere seguir jugando después de que el juego ha empezado.

El comunicador incipiente ha empezado a usar determinados gestos, sonidos, pictogramas o palabras para pedir cosas en situaciones muy motivantes para él/ella, como pedir sus comidas o juguetes favoritos.



Jake hace un signo y repite la palabra "abrir" para pedir pasas

Mark entrega a su padre el pictograma de pompas para pedir el objeto real.

Cuando tu hijo es un Comunicador Incipiente sus interacciones sociales son más largas. Su comunicación es más intencional, aunque aun se comunique principalmente para obtener cosas para su propio beneficio. No obstante, ahora ha aprendido que puede usar la misma forma de comunicación (gestos, sonidos, pictogramas o palabras) de manera consistente en ciertas situaciones. Por ejemplo, puede pedir siempre zumo o su película de vídeo favorita, entregando el pictograma o diciendo la palabra. Todavía puede continuar tirando de tí o llevándote de la mano para pedir otras cosas, como por ejemplo salir a la calle.

Un Comunicador Incipiente puede empezar a "repetir" muchas palabras que oye a veces, para comunicarte algo. Entenderá mucho de lo que le dices, si apoyas tu lenguaje en claves visuales y hablas con frases cortas y sencillas. Finalmente cuando él empiece a interactuar contigo, diciendo tu nombre, señalando algo para enseñártelo, mirando alternativamente a tí y a aquello que le interesa, podemos decir que la comunicación recíproca ha empezado.

Cuando el Comunicador Incipiente empieza a compartir sus intereses contigo, mirando alternativamente a tí y al objeto de su interés, habrá comenzado a desarrollar la atención conjunta, lo que supone un gran paso hacia delante en el aprendizaje de la comunicación.

Jake comparte su interés en este cerdo de juguete con su padre

De un niño Comunicador Incipiente debemos esperar que haga algo de lo siguiente:

- Interactuar contigo y adultos familiares en situaciones conocidas
- Tomar más veces su turno en el Juego Interactivo y jugar contigo durante más tiempo
- Pedir que continúe su juego físico favorito como las cosquillas, usando las mismas acciones, sonidos o palabras cada vez que juega contigo
- A veces pide o responde repitiendo lo que dices (uso de la ecolalia inmediata)
- Se comunica intencionalmente para pedir cosas que le motivan mucho (por ejemplo comidas, juguetes, Juego Interactivo, ayuda) usando pictogramas, gestos o palabras.
- Empieza a protestar o rechazar usando una misma acción, sonido o palabra.
- Ocasionalmente utiliza movimientos corporales, gestos, sonidos o palabras para conseguir tu atención o para enseñarte algo
- Comprende frases simples y familiares
- Comprende los nombres de objetos y personas familiares sin claves visuales
- Dice "hola" y "adiós"
- Contesta SI/NO, elige y pregunta "¿Qué es esto?" (ver capítulo 4, páginas 124-125)

La etapa del Compañero

Jerry está en la etapa en la que se comunica y juega con un Compañero. Se divierte interactuando con otras personas y es capaz de tener una pequeña conversación sobre los temas que le interesan. Todavía con bastante frecuencia su conversación se interrumpe cuando no comprende lo que dice la otra persona o cuando no consigue recordar las palabras que necesita usar. Cuando esto sucede, frecuentemente repite lo que el otro acaba de decir.

La comunicación recíproca entre el niño con TEA en esta etapa y otra persona, puede interrumpirse cuando es demasiado complicada para él.

Durante esta etapa la comunicación del niño es mucho más efectiva que en las otras. A no ser que tenga dificultades en la producción del lenguaje, ahora es cuando empieza a hablar y a mantener una conversación simple. Puede hablar sobre acontecimientos pasados y futuros, como por ejemplo, qué ha hecho en el colegio o qué quiere para su cumpleaños. A veces los niños que se encuentran en esta etapa de la comunicación, no pueden usar sus propias palabras, y utiliza palabras o frases que memorizan. Esto sucede de manera más frecuente, en situaciones familiares y cuando ellos no comprenden lo que le están diciendo.

Un niño en esta etapa de la comunicación, no presenta ninguna dificultad a la hora de comunicar sus propios intereses, sin embargo, en situaciones que no le son familiares, con frecuencia, tiene problemas para seguir las reglas de una conversación. Por ejemplo, puede no tener en cuenta que lo que dice no tiene sentido para su interlocutor. Puede empezar una conversación diciendo "yo estuve allí" , no entendiendo que su interlocutor no sabe donde es "allí". Puede también comenzar una conversación con la misma frase memorizada una y otra vez, como "¿de qué color es tu coche?" o una estrofa de su canción favorita.
En esta etapa al niño con TEA le gusta jugar contigo y con otros niños, pero a veces juega solo porque aún no está seguro de qué hacer y decir, sobre todo en el juego simbólico. Es más hábil en los juegos físicos, como correr o columpiarse, o en juegos estructurados donde puede aprender las reglas.

De un niño en esa etapa de la comunicación podemos esperar que haga algunas de estas cosas:

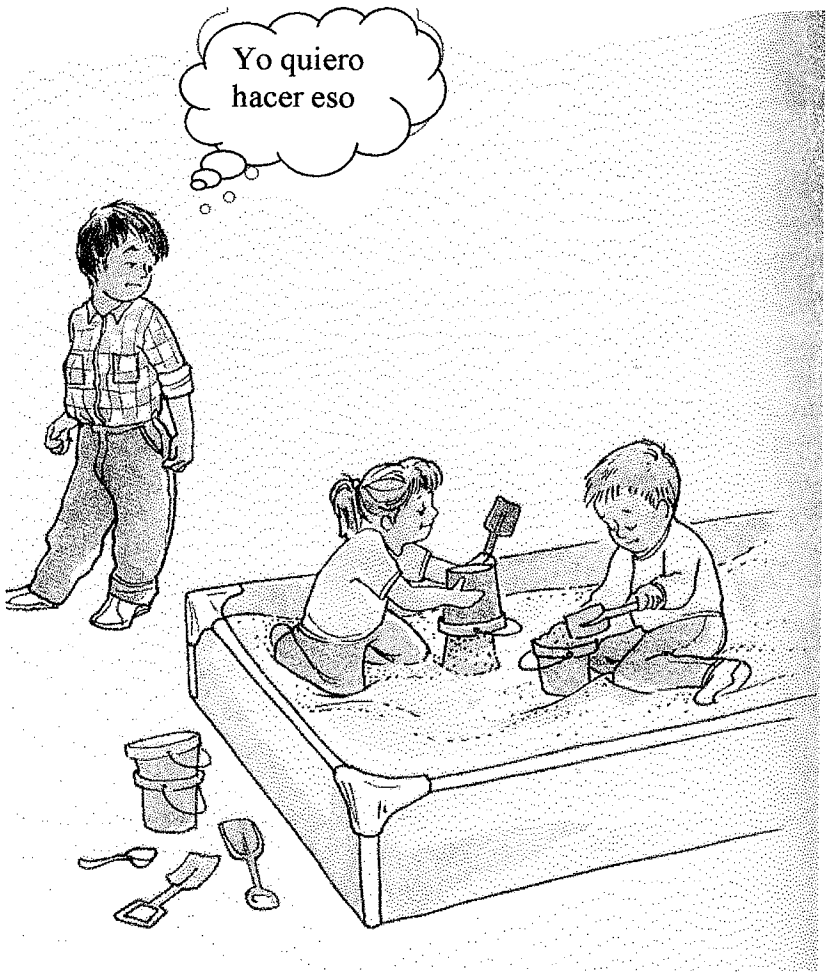
- Participar en interacciones más largas contigo
- Jugar con otros niños de manera más exitosa en rutinas de juegos familiares
- Usar palabras u otro sistema de comunicación para:
    1. pedir
    2. protestar
    3. saludar
    4. atraer tu atención hacia algo
    5. hacer y contestar preguntas
- Empieza a usar palabras u otros sistemas de comunicación para
    1. hablar sobre el pasado y el futuro
    2. expresar sentimientos
    3. simular
- Hacer sus propias frases
- Tener cortas conversaciones
- A veces, explica lo que ha dicho cuando alguien no le ha entendido
- Comprender el significado de muchas palabras

Debemos esperar también del niño en esta etapa, dificultades en comunicación. Puede:

- Resistirse a jugar con otros niños cuando no sabe que es lo que hay qué hacer, como por ejemplo, en el juego simbólico, que depende del lenguaje y la imaginación.
- Usar ecolalias cuando no entiende lo que alguien le dice o cuando no es capaz de construir sus propias frases
- Tiene dificultades a la hora de participar en conversaciones. Puede:
    1. responder a otros, más que iniciar la conversación él mismo
    2. intentar que la conversación gire en torno a sus temas de interés
    3. cometer errores gramaticales, sobre todo con los pronombres como "tú", "mi", "él" y "ella"
    4. mostrarse confundido cuando las conversaciones son complicadas y la gente no le habla a él directamente
- Tener dificultades con las reglas de la conversación. Puede:
    1. No saber cómo empezar y acabar una conversación
    2. No escuchar lo que las otras personas dicen

3. No saber de un tema
4. No seguir lo que se está diciendo de un modo apropiado (por ejemplo, no preguntar a los demás cuando no entiende lo que los otros están diciendo)
5. Dar pocos o muchos detalles

- No entender las claves sociales sutiles que los demás le envían a través de sus expresiones faciales y su lenguaje corporal
- No entender el humor sarcástico o los juegos de palabras porque interpreta de manera literal lo que otros dicen



Durante esta etapa el niño quiere jugar con otros niños, pero no sabe qué decirles

Observa cómo influyes en la comunicación de tu hijo

Aunque el modo que tienes de interactuar con tu hijo depende de tu personalidad y de la del niño/a, hay algunos roles comunes que todos los padres tienden a adoptar. Veamos todos esos roles, tanto cuando son adoptados durante el aprendizaje de tu hijo, como cuando no.

El papel del "ayudante/profesor"

Cuando tu hijo parece que no sabe cómo hacer algo o no es capaz de comunicarse, es natural querer ayudarle. Pero si tu siempre haces las cosas por tu hijo, él no tendrá la oportunidad de mostrarte que puede hacer más de lo que tú esperabas

Sin embargo, algunas veces, tu hijo especialmente si se encuentra en el nivel de Intereses Propios puede no comprender que esperas de él. En esos momentos, necesitará que seas su "ayudante".

La regla del ayudante

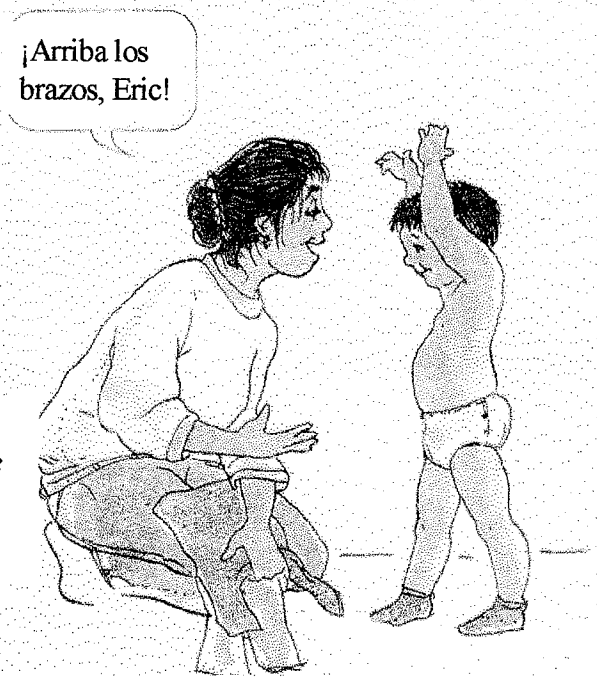
La siguiente regla te ayudará a identificar en qué momento debes darle a tu hijo la ayuda que necesita: **Pídele algo una vez y espera. Luego pídelo de nuevo, y añade la ayuda.**

Pide a tu hijo que haga algo y espera a que responda. Si no lo hace, pídeselo de nuevo, y al mismo tiempo, suavemente, guíale para hacer lo que te ha pedido. Observa en el dibujo cómo la madre de Eric usa la regla del ayudante, para ayudarle a ponerse su camiseta

Eric necesita alguna ayuda para responder a lo que su madre le pide

La madre de Eric le da una orden una vez y espera a que él responda. Cuando no lo hace, ella le da la orden de nuevo, levantándole los brazos por encima de la cabeza, para ayudarle a ponerse la camiseta.

Al cabo de una semana, la madre de Eric aún necesita para que el niño/a levante los brazos, darle la orden una segunda vez, pero ya no es necesario darle tanta ayuda como antes. Ahora simplemente solo necesita tocar el codo de Eric, para que éste levante sus brazos por encima de la cabeza.



Después de un mes, Eric es capaz de levantar sus brazos la primera vez que su madre se lo pide

El papel de "no molestar"

Si tu hijo no parece interesado en interactuar contigo y raramente demanda tu atención, esto te puede hacer pensar que es la forma de mostrarte su independencia. Sin embargo, aunque el resto de niños/as necesiten tiempo para ellos mismos, es importante que tu hijo aprenda a interactuar, algo que él no puede hacer por si mismo.

Insiste en participar con tu hijo en lo que él esté haciendo. Por ejemplo, si está viendo la TV solo, siéntate cerca de él en el sofá. O, si juega con una cuerda intenta tirar de ella para llamar su atención. Tu hijo puede enfadarse y rechazarte, pero esto es preferible a no interactuar con él. A medida que vayas interactuando cada vez más con tu hijo, él llegará a entender que el juego puede ser mucho más divertido si incluye al adulto en él. (Para más sugerencias sobre cómo interactuar con tu hijo, mira el Capítulo 3)

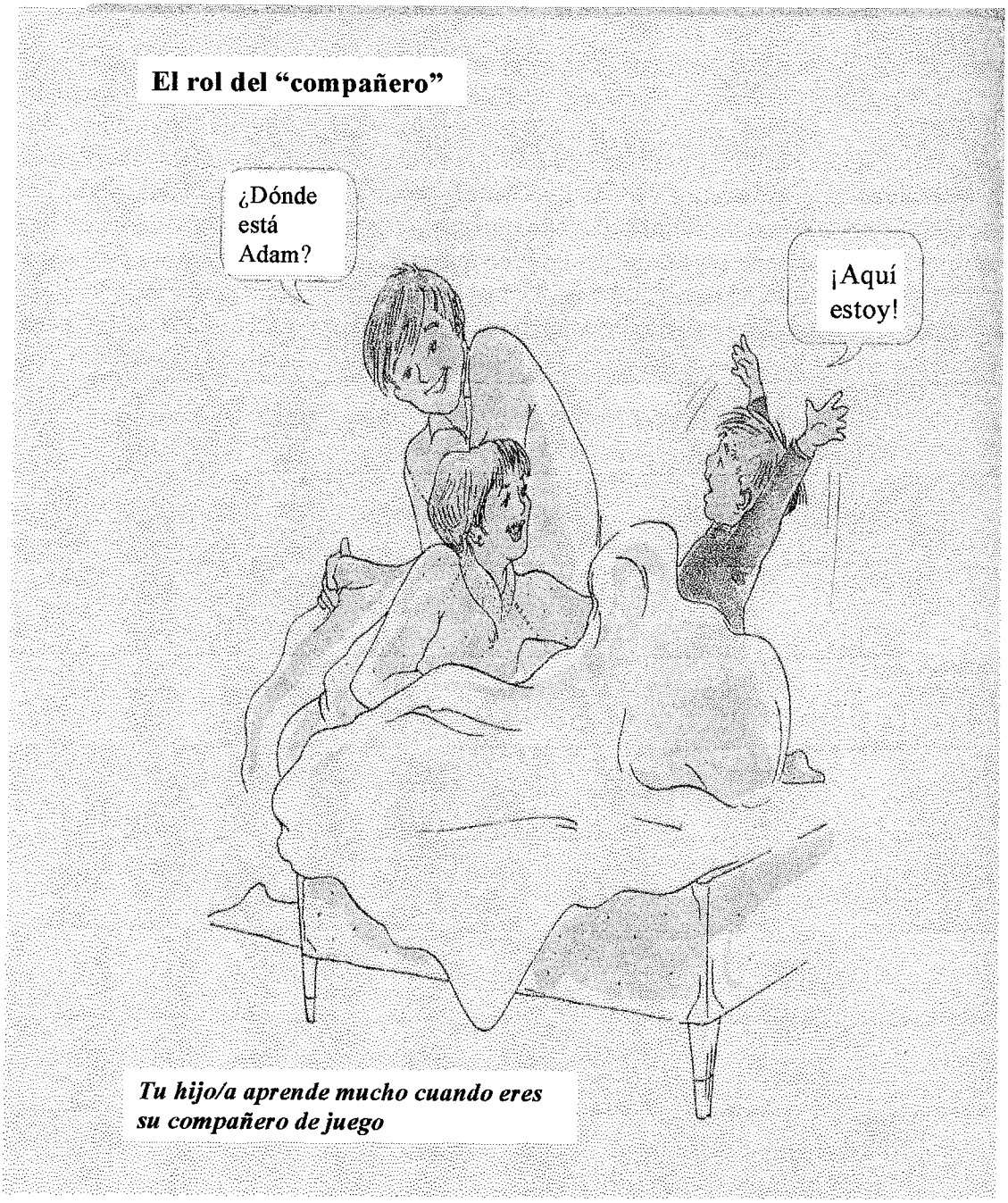
En vez de dejar a tu hijo "a su aire"...

...trata de hacer cosas juntos.

El papel del "que no para"

A veces, la vida parece una carrera contra reloj. Piensa en todas las cosas que tienes que hacer por la mañana: levantarte, ducharte, vestirte, vestir a tu hijo, preparar el desayuno, hacer las camas, sacar al perro, etc. Probablemente te encuentres, en ocasiones, a tí mismo, intentando cumplir precipitadamente todo lo que tenías programado. Todas estas ocasiones, son momentos en los que tu hijo podría estar aprendiendo algo. Es cierto que las circunstancias familiares nos obligan a llevar un ritmo de vida y que no siempre es posible reducir ese ritmo, pero cinco minutos extra en el desayuno o cuando tu hijo está intentando vestirse, merece la pena "perderlos". Recuerda que tu hijo necesita tiempo extra para comprender lo que está sucediendo a su alrededor y para pensar lo que él puede hacer o decir. Tu hijo aprenderá mejor cuando tú "¡abandones la carrera y reduzcas la velocidad!"

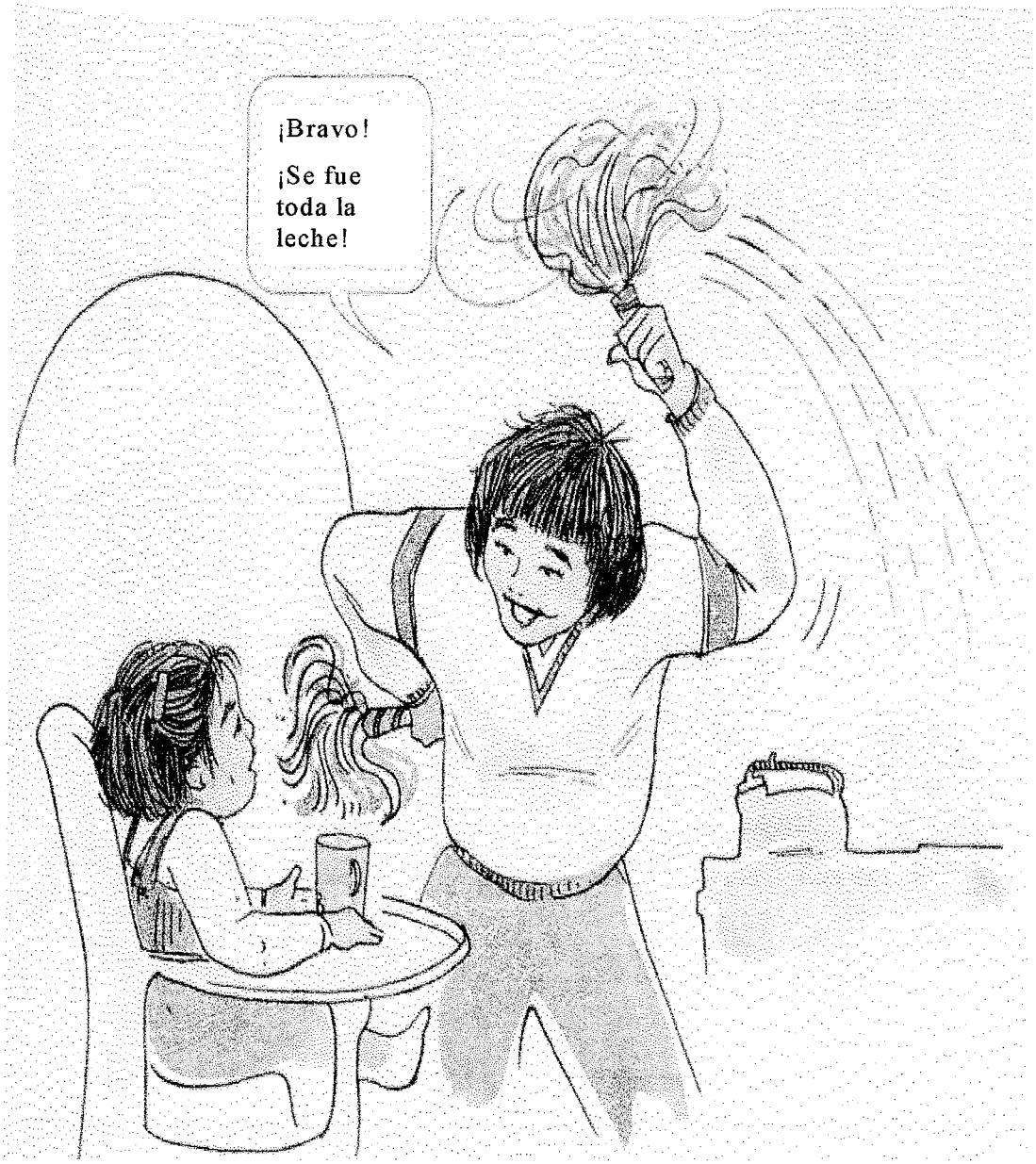
Reduce tu ritmo de vida y da a tu hijo/a una oportunidad para comunicarse contigo



Tú y tu hijo, probablemente, juguéis a algunos juegos juntos, como las cosquillas o "el caballito". Incluso cuando tu no estás enseñando habilidades específicas durante esos juegos, tu hijo está aprendiendo mucho sobre comunicación teniéndote como compañero de juego.

A medida que tu hijo vaya aprendiendo a comunicarse mejor, no necesitará tanta dirección de tu parte . En otras palabras ¡ A medida que él sea capaz de hacer y decir más, tu puedes hacer y decir menos! Demasiadas preguntas y sugerencias pueden impedir que tu hijo inicie sus propias conversaciones. Cuando tu adoptas el papel del compañero, debes permitirle llevar la iniciativa y responder a lo que él hace.

El papel de "animadora"

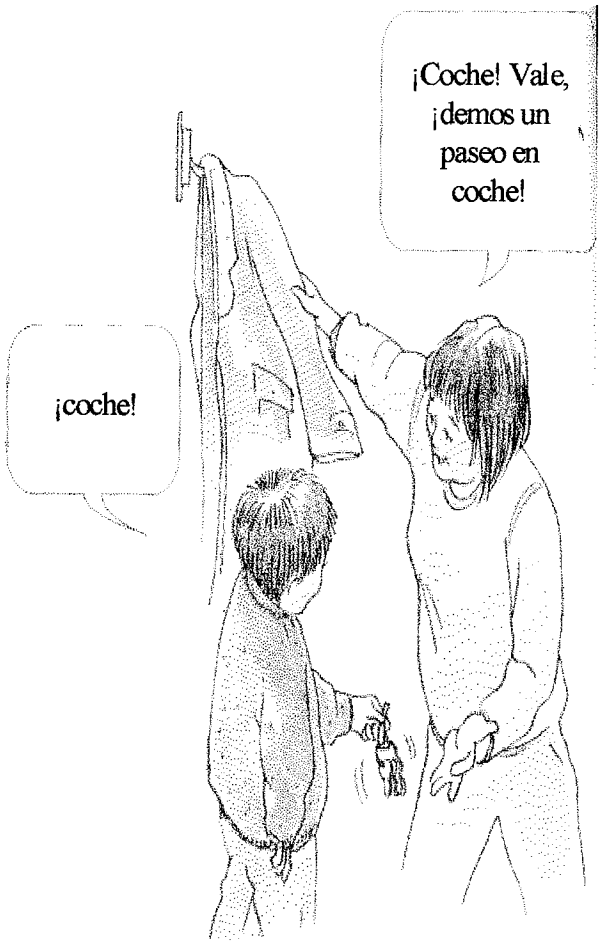


Como padre, frecuentemente tu eres un buen animador/a

Todos los niños/as pueden beneficiarse de un ¡bravo! y de un abrazo. Cuando tu recompensas los intentos de tu hijo para comprender y comunicarse, estarás incrementando la probabilidad de que en un futuro tu hijo intente hacer esas cosas de nuevo. Pero también va a ser importante la forma en la que tu elogies a tu hijo. Por ejemplo, cuando el niño/a se beba toda su leche, tu puedes decirle, "¡buen trabajo!", y aunque tu hijo entienda que estás contento/a, él puede no comprender qué significan las palabras "buen trabajo". Utiliza elogios que describan exactamente por qué tu estás feliz y elogiando a tu hijo. Después de beberse la leche, dile algo así como "¡bravo!la leche se fue! De esta manera el niño/a podrá establecer la asociación entre las palabras específicas y sus propias acciones.

Debes ser consciente de que tu puedes confundir a tu hijo con tus elogios. Imagina cómo te sentirías si le estuvieras contando a un amigo algo importante y, en mitad de la conversación él te dijera "¡bien dicho!". Probablemente encontrarías extraño que tu amigo te interrumpiera y seguramente olvidarías qué estabas diciendo. Tu hijo puede tener la misma sensación de confusión, si interrumpes con elogios, sus intentos de comunicarse.

En lugar de interrumpir los intentos comunicativos de tu hijo con palabras que puede no entender...



...intenta recompensarle respondiendo directamente a lo que está intentando comunicarte

Resumen

En la primera parte de este capítulo hemos visto los factores que afectan la comunicación de tu hijo. Las cosas que le gustan y le desagradan, sus preferencias sensoriales y su estilo de aprendizaje influyen en su comunicación y te van a ir indicando cómo puedes ayudar a tu hijo. En la segunda parte de este capítulo, tu puedes identificar la etapa comunicativa en la que se encuentra tu hijo basándote en sus habilidades para interactuar, en la forma de comunicarse, en la función de esa comunicación y en su comprensión. Una vez que sabes en qué etapa comunicativa se encuentra tu hijo, estás en condiciones de darle la clase de ayuda que mejor se adapte a él. Como padre, adoptarás papeles diferentes con tu hijo, dependiendo de tu personalidad, de la personalidad de tu hijo y de la situación.

Establece objetivos usando tu conocimiento sobre tu hijo 2

En el capítulo anterior, vimos las preferencias sensoriales, estilo de aprendizaje y ámbito de comunicación de tu hijo, así como las reglas en la comunicación de tu hijo. Ahora estás preparado para conseguir algunas metas.

Si tu chico no habla, es probable que quieras enseñarle a pronunciar algunas palabras. Y si tu hijo ya habla, probablemente ansiarás mantener conversaciones con él. Pero ambos objetivos –hablar y conversar- sólo se pueden llevar a cabo en pequeños pasos.

La información en la primera parte de este capítulo te ayudará a crear expectativas realistas sobre tu hijo. La segunda parte del capítulo te ofrece sugerencias sobre cómo empezar a ayudar a tu hijo para alcanzar sus éxitos comunicativos.

ESTABLECE CUATRO OBJETIVOS

Tu hijo será un comunicador con éxito si le ayudas a alcanzar estos cuatro objetivos:

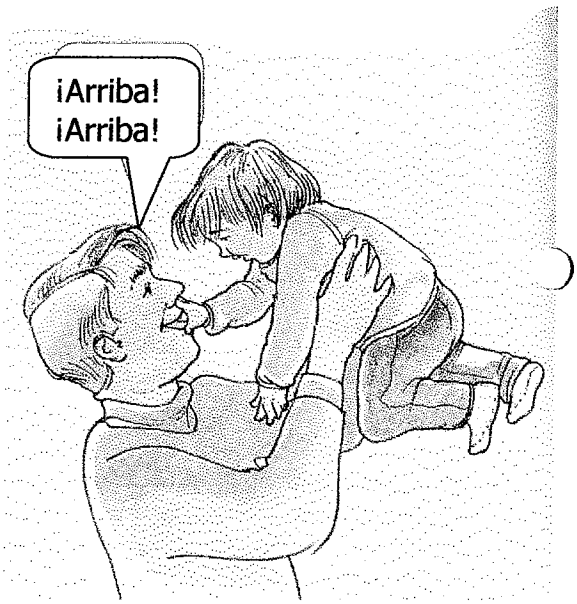
- Interactuar contigo y con otras personas
- Comunicarse de forma diferente
- Comunicarse por buenas razones
- Comprender la conexión entre lo que tú dices y lo que ocurre en su mundo

No puedes trabajar los cuatro objetivos al mismo tiempo. Un día puedes centrarte en cómo se comunica tu hijo, quizás ayudándole a progresar usando un gesto o una palabra. Otro día puedes animarle a comunicar por motivos más allá de la simple petición para obtener cosas. Sin embargo, puedes incluir objetivos sobre interacción y comprensión en todo lo que haces con tu chico. Cada día necesitas ayudarle a comprender la relación entre lo que tú dices y lo que sucede. Y cada día tienes que intentar crear una conexión recíproca con él.
Recuerda: "Interacción conseguida, comunicación empezada"

Objetivo 1: Interacción contigo y otras personas.

Cuando ayudas a tu hijo a través de la interacción, él:

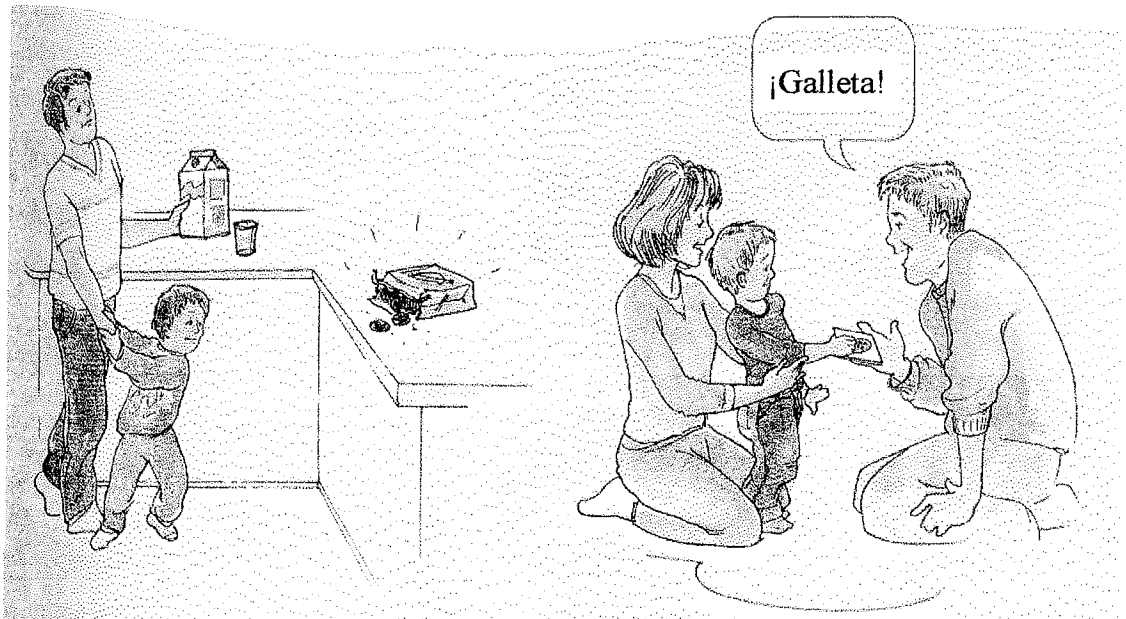
- Encuentra diversión haciendo cosas contigo y otros
- Comprende que cuando realiza algo, esto puede tener efecto en ti y en otros.
- Aprende que la comunicación es un juego recíproco.



Anima a tu hijo a interaccionar contigo en todo que hagáis juntos.

Objetivo 2: Nuevas formas de comunicación

Como has visto en el capítulo 1, aprender a comunicarse es un proceso. Aunque los niños con TEA no desarrollan su destreza comunicativa igual que los demás niños, siguen, en realidad, un patrón particular de aprendizaje y desarrollo.

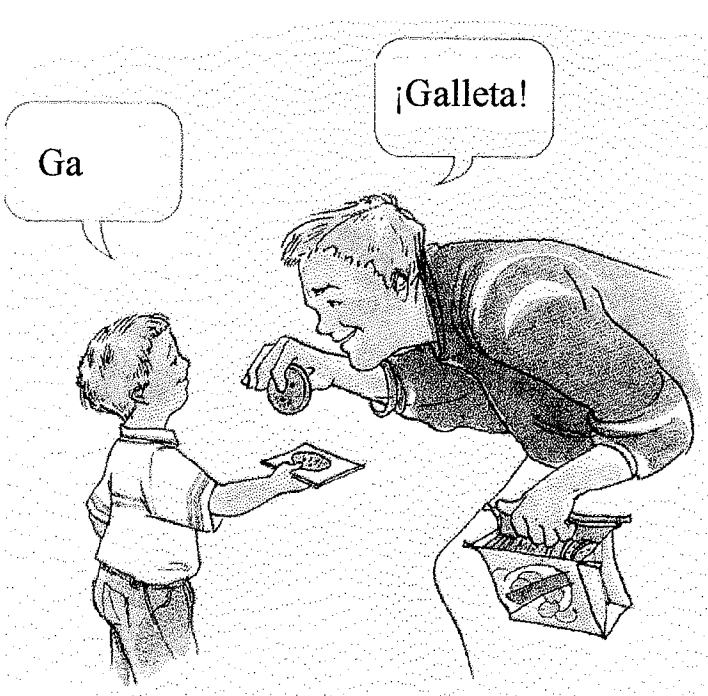


Ayuda a tu hijo a pasar de tirar de ti o llevarte a lo que desea...

... a utilizar imágenes

... o signos

Luego, del uso de imágenes o signos a...



...a utilizar sonidos con o sin imágenes o signos...

... a decirlo todo por sí mismo

Elegir una forma de comunicación para tu hijo.

Tal como has leído en el capítulo 1, la primera razón por la que tu hijo inicia la comunicación es para pedir cosas que quiere mediante tirones y dirigiéndote hacia ellas. Tú siguiente paso es enseñarle una forma simbólica más eficaz, para hacer esas peticiones no verbales.

Puedes enseñar a tu hijo a:

- usar imágenes
- señalar
- usar signos manuales.

Usando imágenes

El Sistema de Comunicación por Intercambio de Pictogramas (PECS), creado por Lori Frost y Andrew Bondy del Programa Delaware de Autismo, enseña a tu hijo a pedirte cosas que quiere dándote una imagen del objeto a cambio del objeto real. A través del Intercambio de Pictogramas, tu chico crea un pensamiento simbólico –aprende que los objetos, como las palabras, pueden representar el verdadero objeto -. El Intercambio de Pictogramas tiene, además, la ventaja de hacer que tu hijo interactúe contigo.

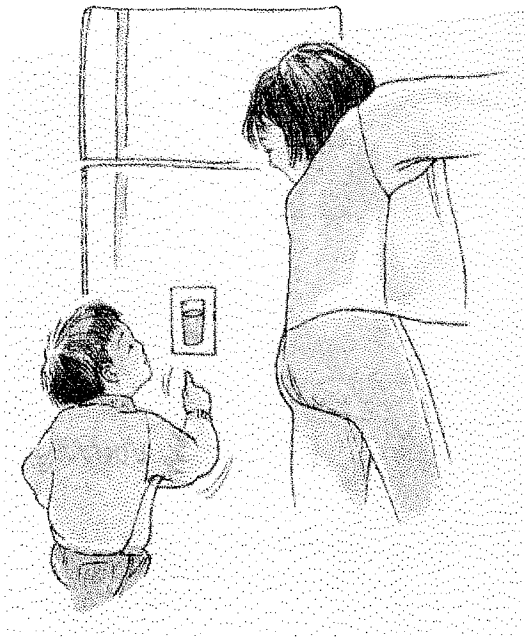
En la etapa inicial del Intercambio de Imágenes, tu hijo necesitará apoyo para aprender cómo intercambiar una imagen por algo que quiere, como galleta o un juguete. Gradualmente, aprenderá a intercambiar algunas imágenes sin ayuda. En las siguientes fases, tu hijo no necesita reconocer más imágenes. El objetivo está en el intercambio.

Tú chico puede resistirse al intercambio porque tenga dificultad para sostener las imágenes en su mano. O puede no interesarse por la imagen. En ese caso, en lugar de usar imagenes, , puedes decidir enseñarle a intercambiar objetos por cosas que él quiere. Por ejemplo, él puede darte un vaso cuando quiere una bebida. (Intercambio de objetos y Imagenes explicado con más detalle en el capítulo 7, pg 233).

Aarón hace saber a su madre que quiere una bebida, dándole su vaso "especial"

Señalando

Señalar imágenes es una alternativa al Intercambio de imágenes si tu hijo tiene claras intenciones comunicativas. Pero no podrás enseñarle a señalar como una forma de pedir si él aún no llega a alternar la mirada del objeto a ti. Muchos chicos aprenden el intercambio de imágenes primero y a señalar después.



Usando signos

Tu hijo puede comunicarse a través de los signos con las manos. Este método de comunicación no es de uso frecuente entre los chicos con TEA porque puede resultar dificultoso para niños con problemas motores al copiar los signos.

Sin embargo, el enseñar uno o dos signos puede ayudar a tu hijo a lograr comunicarte importantes mensajes en etapas tempranas de comunicación. Puedes enseñarles signos específicos de algunas cosas que el chico quiere a menudo, como "galleta", o "zumo". O puedes enseñarle signos generales como "más" y "terminado" que puede usar en muchas situaciones. Si estás inseguro sobre qué enseñar a tu hijo, consulta al logopeda o a un educador familiar sobre estos métodos.

Combinación de métodos

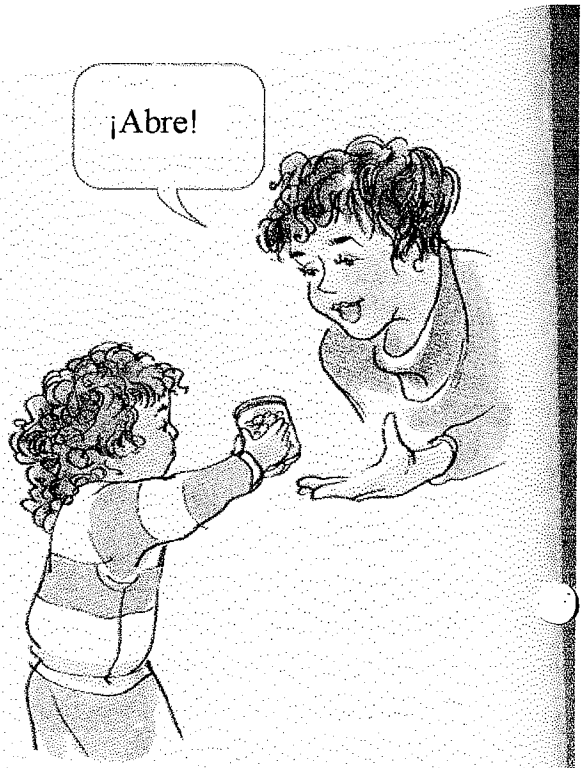
Cuando tu hijo está empezando a comunicarse, puedes usar una combinación de estos métodos. Por ejemplo, tu chico puede coger un pictograma para pedir alguna comida favorita y hacer el signo con las manos para pedir "más"

Objetivo 3: Nuevas razones para comunicarse

Si tu hijo aún no presenta intención comunicativa, puedes intentar que lo que esté haciendo se convierta en comunicación intencional. Por ejemplo, si tu chico está intentando alcanzar todos sus juguetes por sí mismo, enséñale a pedirte ayuda para cogerlos. Una vez que tu hijo pueda hacer algunas peticiones, anímale a hacer más. Por ejemplo, si solo pide una galleta o ser cogido en brazos, crea tú situaciones donde pueda pedir una variedad de juguetes, comidas o actividades. (Ver pg. 68-74 de este capítulo para muchas sugerencias sobre cómo crear situaciones que animen a tu hijo a hacer peticiones).

Entonces, ayúdale a conseguir oportunidades para comunicarse por otras razones además de las peticiones, quizás para preguntar o decir "hola". Tan pronto como él domine esta nueva habilidad comunicativa, crea más situaciones en las que pueda practicarlas.

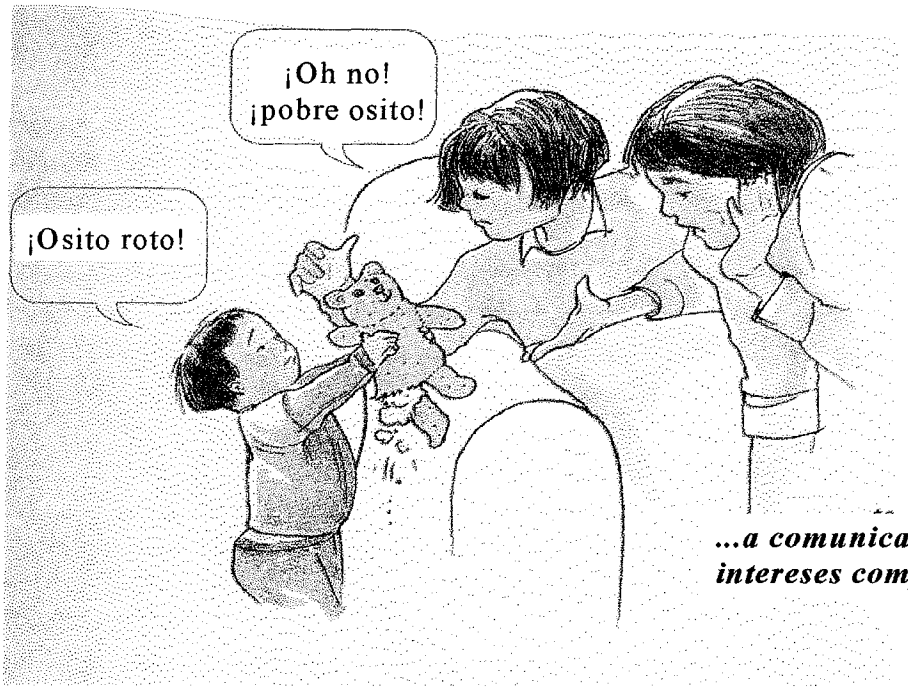
Ayuda a tu hijo a pasar de una comunicación pre-intencional...



... ...a una comunicación intencional

De las peticiones ...

... ...a una comunicación social



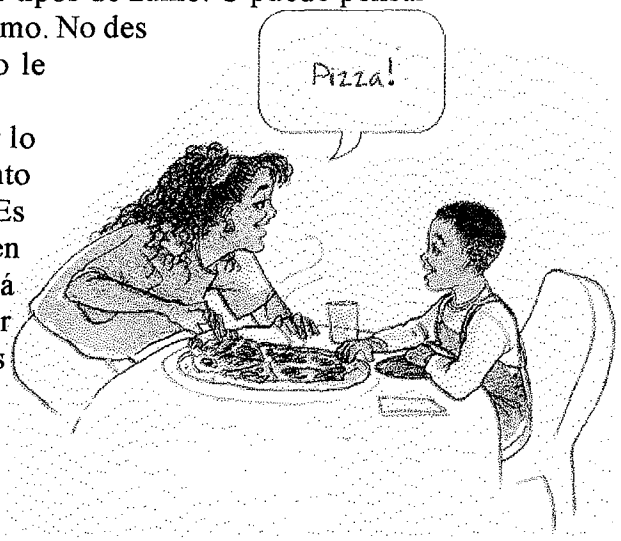
...a comunicar sobre intereses compartidos.

Objetivo 4: Entendiendo la conexión entre lo que dices y lo que está ocurriendo en el mundo de tu hijo

El único camino para ayudar a tu hijo a entender qué dices es hacer que lo que dices tenga significado para él. Necesita estar familiarizado con la gente, los objetos y las acciones en una situación antes de poder dar sentido a tus palabras. Palabras fuera de contexto no significan nada. Para entender, tu hijo necesita participar activamente en la situación en la que las palabras se usan y escuchar, una y otra vez, palabras asociadas a ello.

Una vez que él aprende el significado de una palabra en una situación, puedes mostrarle cómo usarla en diferentes situaciones. Por ejemplo, tu hijo puede entender que el líquido naranja que pones en su vaso se llama zumo. Sin embargo, puede que no comprenda que puede haber diferentes tipos de zumo. O puede pensar que a todos los líquidos se les llama zumo. No des por hecho que entiende cosas que no le has explicado.

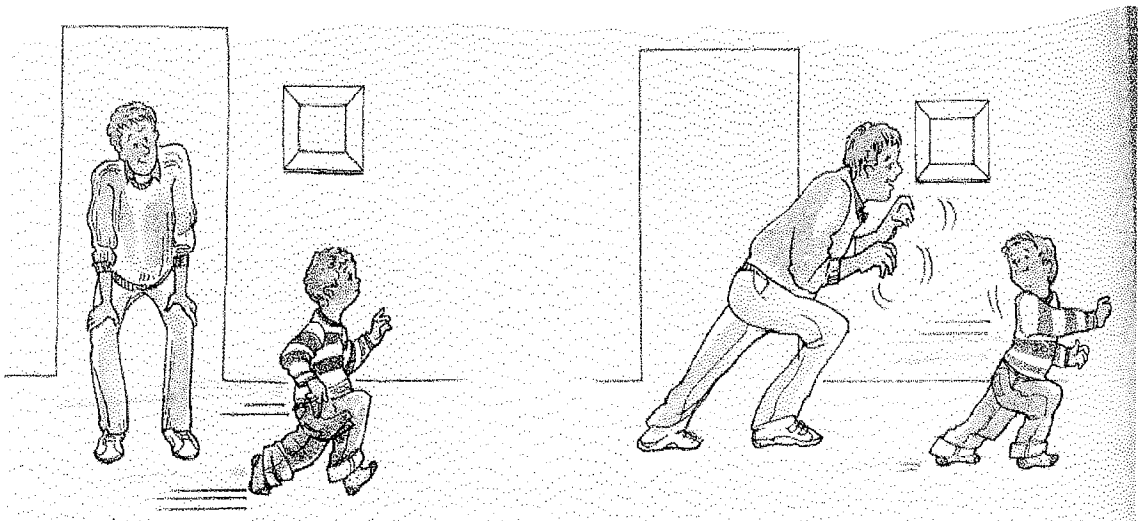
Ayudar a tu hijo a comprender lo que le dices, a menudo, significa el punto de inicio para conseguir que hable. Es difícil para él concentrarse en experimentar sensaciones de lo que está ocurriendo cuando se le pide hacer otras cosas (Ver capítulo 6 para más sobre ayudar a tu hijo a comprender el habla)



Para que tu hijo entienda el significado de las palabras, necesita escuchar palabras que emparejen las cosas ***que le importan en su vida .***

Utiliza las preferencias de tu hijo para alcanzar sus objetivos.

En el capítulo 1, vimos todas las cosas que le gustan a tu hijo: las comidas, juguetes, gente, lo que ve, sonidos, olores, texturas y movimientos. Tú puedes tener relleno un listado de preferencias en las páginas 10 – 13 y ahora tener mucha información para ayudar a tu hijo.



El padre de Benjamín sabe que a su hijo le gusta correr...

...de esta forma, el cambia la carrera solitaria de Benjamín en un juego para dos

Cuando conoces las cosas que le gustan a tu hijo, sabes qué palabras necesita él aprender para poder Pedirlas.

Esta madre piensa que "camión" será la primera palabra de su hijo ya que a él le gusta más que sus otros juguetes.

Utiliza el estilo de aprendizaje de tu hijo para alcanzar sus objetivos.

En el capítulo 1, también vimos el estilo de aprendizaje de tu hijo, el cual te indica cómo adquiere la información. Sabiendo cómo tu hijo aprende mejor, puedes adaptar la forma con la que das información para que satisfaga sus necesidades.

Muchos niños con TEA aprenden mejor cuando usan su **memoria mecánica**. Es más fácil para ellos memorizar cosas mecánicamente cuando las cosas se desarrollan una tras otra en un orden específico, consistente. Para ayudar a tu hijo a usar su memoria mecánica, planea sus rutinas diarias y juega a actividades que sigan un patrón predecible. De esta forma, tu hijo puede memorizar palabras y acciones específicas que van con estas situaciones. Cuanto más familiar se vuelve con lo que está ocurriendo, su comprensión delo que ha aprendido mejorará. (los capítulos 5 y 8 - 12 te ayudarán a darle forma a las actividades de tu hijo)

Las letras y los números son fáciles de memorizar de forma mecánica por tu hijo, así que asegúrate de incluirlas junto a tus actividades. Contad juntos o haced turnos para nombrar las letras del abecedario.

Si tu hijo es un aprendiz "**global**", aprenderá a hablar repitiendo trozos completos de lo que escuche. Así que, recuerda que el repetirá exactamente lo que dices como lo digas. Puedes aprovechar este estilo de aprendizaje diciendo cosas " como el debiera si pudiera" (ver Capitulo 3, páginas 95-101, para una explicación sobre cómo dar información a aprendices "globales")

Si tu hijo es un aprendiz **visual**, dale señales visuales para ayudarle a comprender las cosas que él oye. Señala las cosas de las que estás hablando. Exagera tus expresiones faciales y usa videos para ayudar a tu hijo a darle sentido a su mundo. (Más ayuda sobre la compresión de tu hijo a través de señales visuales en capítulo 7)

Si tu hijo aprende **tocando**, usa un aprendizaje manual para enseñarle nuevas palabras. Por ejemplo, si a tu hijo le gusta pulsar botones de la radio del coche, aprovecha esta oportunidad para ayudarle a comprender el significado de "apagado" y "encendido".

A Lynsey le gusta contar, así que su madre se acopla y cuenta con ella

Basa tus objetivos para tu hijo en Su nivel de comunicación.

Cuando identificaste el nivel de comunicación de tu hijo en el capitulo 1, descubriste si tu hijo está en l el de Intereses Propios, el de Pedidor, el del Comunicador Incipiente o el del Compañero.

Identificando el nivel de tu hijo obtienes información sobre cómo interactúa él contigo y con otros, cómo y por qué se comunica y su capacidad para comprender lo que dices. Tienes información acerca de lo que puede y no puede hacer. Con este conocimiento tú puedes plantear objetivos especialmente para él, ampliando su nivel de comunicación paso a paso.

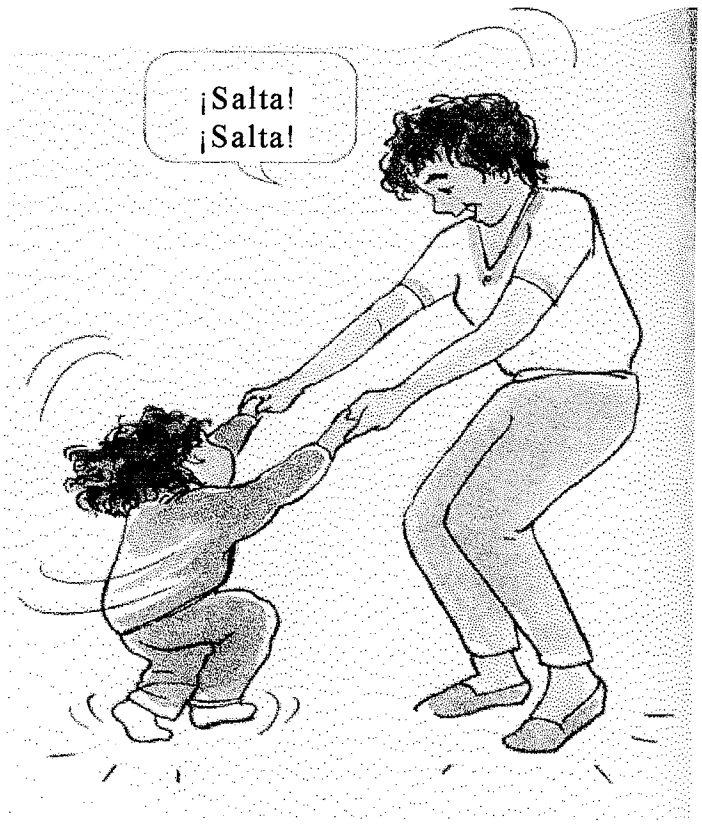
Objetivos para el niño del Nivel de Intereses Propios

Engancha a tu hijo con una interacción divertida contigo con los juegos físicos.

La interacción es el logro más importante si tu hijo está en el nivel de Intereses Propios. Quieres hacerle descubrir cuanta diversión puede tener contigo y cuanto influye lo que él te comunica directamente. Ayuda a tu hijo en el nivel de Intereses Propios a descubrir la alegría de hacer lo que le gusta divirtiéndose contigo.

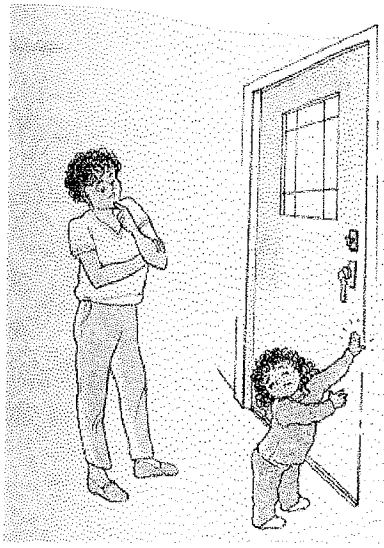
Rebeca no interactúa normalmente con sus padres. Para conseguir una interacción con Rebeca, sus padres deben que aprovecharse de cosas que a ella le gustan – como saltar arriba y abajo cuando está entusiasmada-.

La madre de Rebeca le ayuda a descubrir que es más divertido saltar con mami que hacerlo sola.



Diseña situaciones para que tu hijo se comunique intencionadamente, empezando con peticiones.

Anima a tu hijo a progresar de una comunicación pre-intencional a una comunicación intencional. Veamos como la madre de Rebeca hace esto:



Al principio, Rebeca no sabe que enviando un mensaje a sus padres ella puede lograr que ellos abran la puerta. Rebeca intenta abrirla por sí misma...

... pero cuando su madre se sitúa cara a cara con ella y le extiende su mano Rebeca ve que es fácil obtener ayuda.

Enseña a tu hijo a tomar turnos usando movimientos corporales, contacto ocular, sonrisas y sonidos en los juegos físicos y sensoriales favoritos.

La palabra "turno" describe todo lo que tu hijo hace – puede mirarte, gesticular, hacer un sonido o decir una palabra- para que sepas que él está participando en la interacción. Tu chico podría tener su primera correspondencia comunicativa en juegos de peleas en las que él usa su cuerpo completo y obtiene sensaciones agradables. Su apariencia y sonrisa te dicen que se lo pasa bien y quiere continuar. El juego no durará demasiado al principio (en el capítulo 5 veremos los tipos de juegos a los que puedes jugar y cómo hacerlos).

Cuando Rebeca y su madre saltan juntas al principio no hacen turnos. Ellas solo saltarán hasta que la madre de Rebeca diga "alto" y solo hace eso. Rebeca piensa que es divertido; ella sonríe y mira a su madre antes de saltar de nuevo. La risa y el contacto visual son la correspondencia de Rebeca.

Aumenta las actividades de comprensión de tu hijo para que pueda comenzar a responder ante lo que tú dices.

Tu hijo no comprende aún algunas palabras pero si te mantienes haciendo cosas con él de la misma forma, él empezará a predecir qué ocurrirá. Entonces tus palabras comenzarán a tener sentido para él.

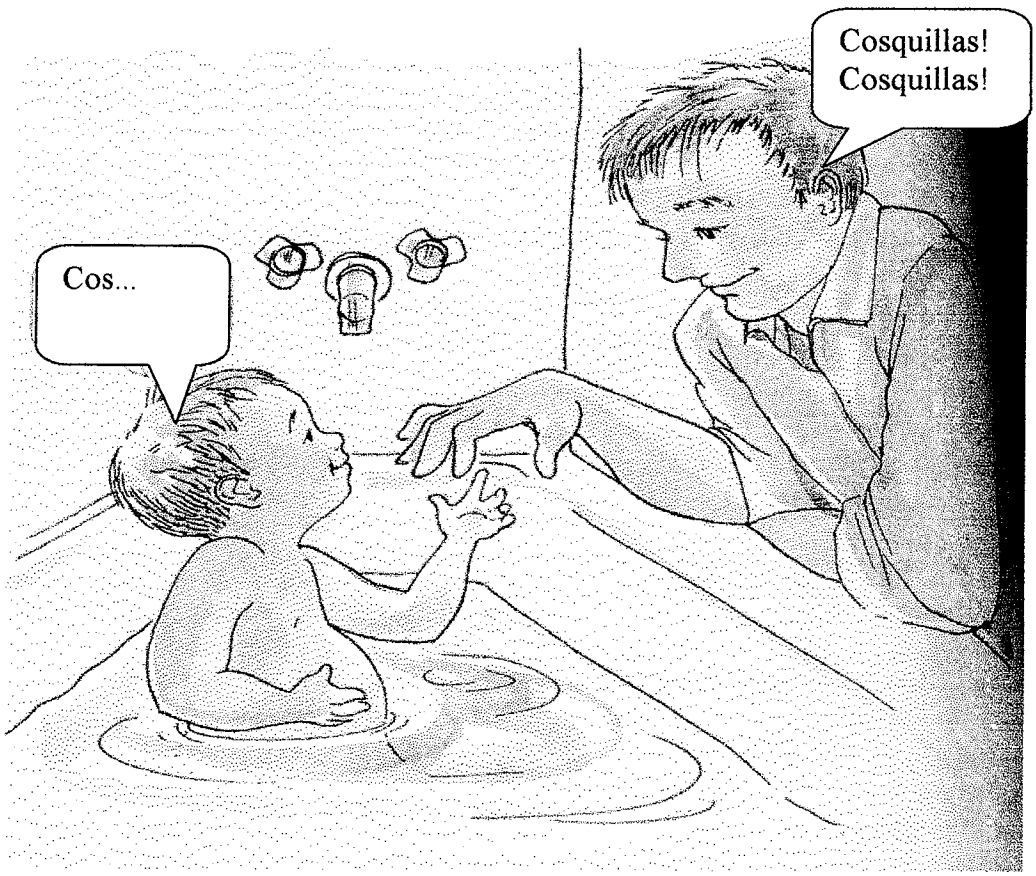
Cuando Rebeca comienza a saltar con su madre ella no tiene idea de lo que hacer cuando su madre dice "alto". Su madre tiene que enseñarle. Pero si ellas juegan a saltar de nuevo mañana y pasado, Rebeca comprenderá finalmente como funciona la actividad. Pronto entenderá, también, qué significa la palabra "alto".

Objetivos para el niño en el nivel del Pedidor

Ayuda a tu hijo a usar una acción o sonido para conseguir que continúes un juego físico, como hacer cosquillas o al coger

La interacción entre tú y tu hijo en el nivel del Pedidor es normalmente mejor en juegos físicos como hacer cosquillas, sustos, al coger o saltar. Estos juegos a menudo son cortos porque tu hijo tiende a perder el interés rápidamente. Algunas veces tu hijo te pide claramente continuar el juego con un gesto, sonido o acción pero otras veces él no lo hace. Ayúdale a aprender a hacer turnos y jugar durante más tiempo a este juego.

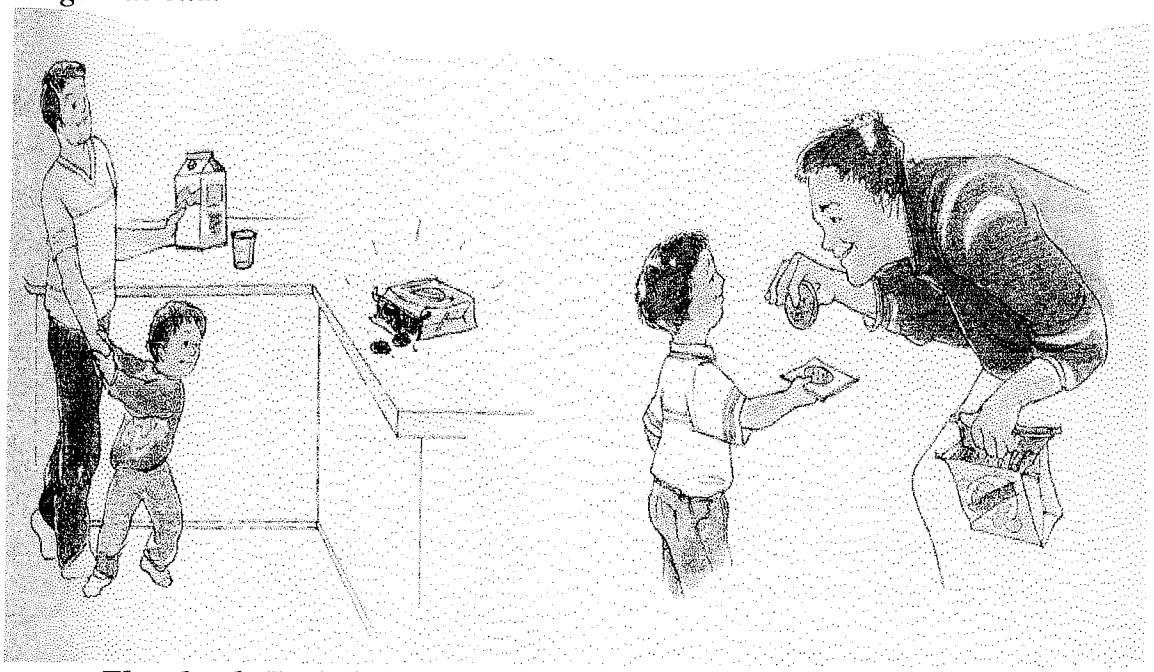
¿Recuerdas a Kevin, el pequeño del capítulo 1, a quien le encantaba que le hicieran cosquillas en el baño? Kevin hace ver a su padre que quiere más empujando la mano de su padre hacia su barriguita. Ahora Kevin necesita aprender a añadir un sonido a esta acción.



Después de que Kevin haya jugado mucho al juego, comienza a usar un sonido cuando tira de la mano de su padre buscando cosquillas

Ayuda a tu hijo a reemplazar el tirar y el empujar por gestos, pictogramas, sonidos o intentos de palabras.

Kevin tira de sus padres para hacerles saber que quiere una galleta de la encimera. Ahora sus padres necesitan mostrarle cómo pedir una galleta dándoles una imagen de ella.



El padre de Kevin le ayuda a ir del tirar al pictograma para pedir una galleta.

Aumenta las cosas que tu hijo pide.

Si tu hijo sólo pide una o dos cosas necesitará experimentar qué más podría querer. Algunas veces puedes descubrir que él no está pidiendo nada porque en tu papel como ayudante te anticipas a su necesidad. En la segunda parte de este capítulo, hay muchas ideas que pueden animar a tu hijo a hacer más peticiones.

Ayuda a tu hijo a comprender muchas palabras familiares.

Describe qué hace tu hijo mientras lo hace, para ayudarle a comprender el significado de las palabras. Cuando el énfasis lo pones en ayudarle a comprender palabras, no le presiones para que hable.

Anima a tu hijo a jugar con otras personas de la familia, como hermanos y abuelos, como juega contigo.

Tan pronto como tu chico pueda jugar a juegos físicos de pareja contigo, anímale a jugar con otras personas para que pueda generalizar lo aprendido. Cuando tu hijo generaliza sus habilidades él toma las cosas que ha aprendido jugando contigo y las usa cuando juega con otros. Explícale a los nuevos jugadores cómo se juega y qué puede hacer tu hijo en el juego.

Objetivos para en niño en el nivel del Comunicador Inicial

La interacción entre tú y tu hijo se hace más fácil y más duradera, especialmente jugando a juegos de rodar y dar volteretas y a las canciones.

Enseña a tu hijo a hacer turnos de forma consistente contigo y con otros en los juegos físicos.

¿Recuerdas a Jake, el chico del capítulo 1, que adoraba hacer carreras con sus padres? Jake sabe que puede empezar el juego diciendo "ya" después de que sus padres digan "preparado, listo...".

Anima a tu hijo a iniciar algún juego físico antes de esperar que tú lo hagas.

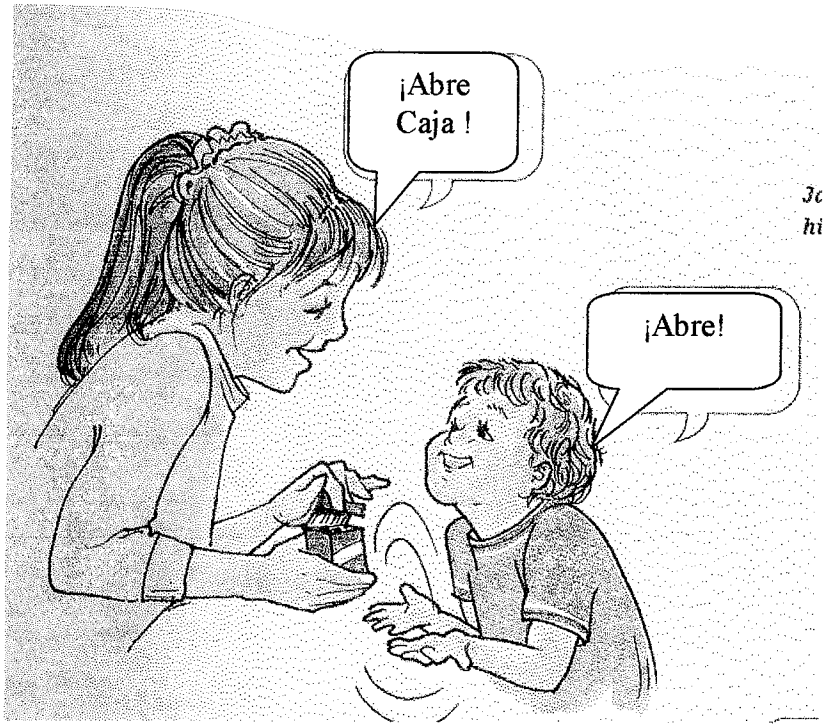
Después de que jake ha jugado al "preparado, listo, ya" muchas veces con su madre, el siguiente paso es que él inicie el juego con su hermano mayor Jesé. Su madre ayuda aguantando a Jake mientras Jesé comienza a correr.

El juego comienza cuando Jake dice "preparado, listo, ya" y entonces comienza la carrera.

Anima a tu Comunicador Incipiente a iniciar sus juegos favoritos y a jugar con otros miembros de la familia además de ti

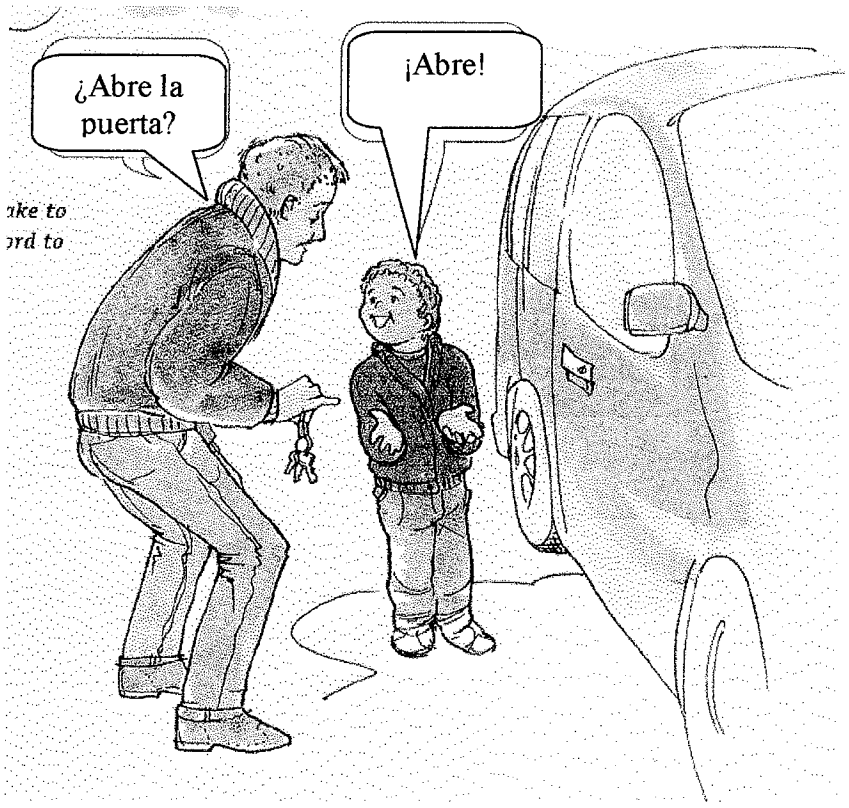
Ayuda a tu hijo a incrementar el uso de gestos, signos, pictogramas o palabras para hacer peticiones en nuevas situaciones.

Jake siempre le pide a la madre que le abra la caja de pasas usando el término "abrir" y un gesto con la mano igual que siempre pide el juego de coger diciendo "preparado, listo, ya". Sus padres quieren enseñarle que las palabras "abrir" y "preparado, listo, ya" se pueden usar en otras situaciones.



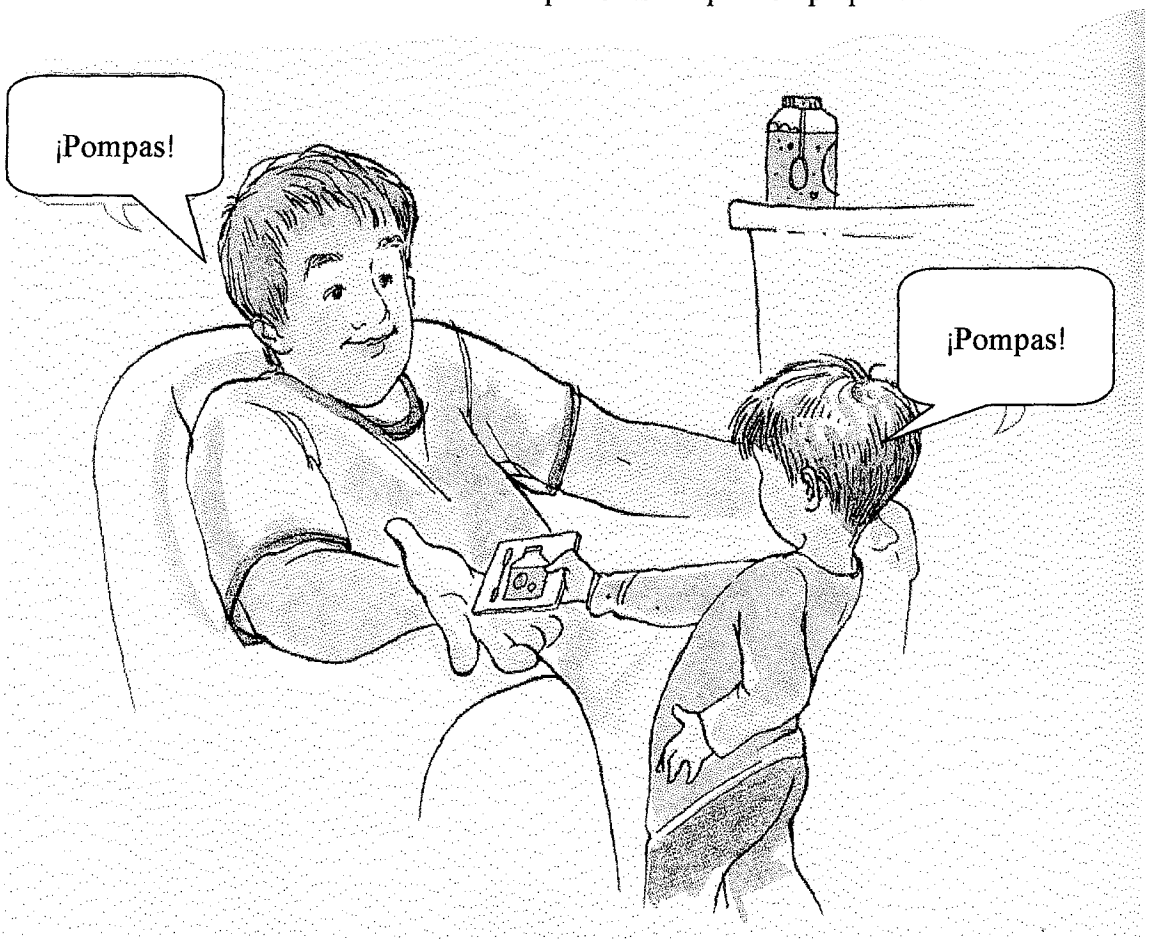
Jake signa y dice "abrir" para pedir su regalo favorito...

... así como su padre anima a Jake a usar la misma señal con las manos y palabra para pedirle abrir la puerta del coche.



Ayuda a tu hijo a mejorar su comunicación mediante:

- Convertir un "eco" en una oración espontánea
- Convertir los gestos en comunicación mediante signos, frases o pictogramas
- Convertir la comunicación mediante pictogramas en comunicación verbal
- Convertir la comunicación de palabras simples en pequeñas frases



Siempre que Mark cambie un dibujo por pompas, su padre le dice: ¡Pompas! Después de oír la palabra una y otra vez, Mark le da el dibujo y dice la palabra también.

Ayuda a tu hijo a comunicar por varias razones, no sólo por tener lo que quiere. Anímale a:

- Rechazar y protestar
- Responder a preguntas (las preguntas para el Comunicador Incipiente- elecciones, preguntas si/no y "¿qué es esto?"- serán comentadas en el capítulo 4)
- Saludar y decir adiós a la gente
- Alternar la mirada entre tú y el objeto que le interesa.
- Llamar tu atención sobre algo o alguien
- Comentar cosas inusuales o favoritas.

Después de que Jake sea capaz de pedir consistentemente una variedad de comidas y actividades, su madre quiere que el se por razones diferentes a la de pedir. Asi que ella intenta crear una situación que sorprenderá a Jake y le animará a hacer algo nuevo. Cuando su madre saca una zanahoria de la caja de galletas, Jake se sorprende. Pero es su madre la que se sorprende cuando Jake al ver la zanahoria dice: "no" por primera vez.

¡Jake sabe que las zanahorias no pertenecen ala caja de galletas!

Ayuda a tu hijo a comprender palabras familiares y frases y a seguir instrucciones simples.

Un niño en el nivel del Comunicador Incipiente ha aprendido a darle significado a muchas palabras. Para aumentar su comprensión necesitas hacer un listado de palabras y enlazarlas con objetos reales y personas. (Ver capitulo 6:"Ayuda a tu hijo a comprender lo que dices")

Objetivos para el niño en el nivel del Compañero

Jerry está en el nivel de compañero. Él es un chico amigable que puede mantener una pequeña conversación. Le gusta estar con otros niños y le agrada cuando Jillian, la chica mayor que el encuentra en el parque, se le acerca. Mientras la conversación es simple Jerry puede participar. Pero tan pronto como Jillian le habla con oraciones más largas, la conversación se corta. El objetivo del padre es que Jerry comprenda lo que Jillian está diciendo para asi poder contestarle. Observa como el padre de Jerry le ayuda a conseguir esa meta.

Jerry no comprende la pregunta de Jillian...

... asi que su padre le ayuda mediante la simplificación de la pregunta y señalando hacia lo que Jillian hablaba

Ayuda a tu hijo a cambiar su manera de comunicarse

Cuando el padre de Jerry le ayudó a comprender la pregunta de Jillian, también le ayudó a usar sus propias palabras en vez de repetir las de Jillian. En esta etapa anima a tu hijo a:

- Reemplazar la "ecolalia" por sus propias palabras (así la comprensión de tu hijo aumentará, su uso de repeticiones decrecerá)
- Usar oraciones y palabras correctas en conversaciones
- Usar un pictograma o sistema alternativo de comunicación si es incapaz de producir una oración.

Ayuda a tu hijo a comunicar una amplia variedad de razones

Tu hijo te saluda gustosamente, hace comentarios sobre las cosas que ve, llama tu atención nombrándote, pregunta y contesta cuestiones simples y te dice cuando no quiere algo. Ahora el reto para él es hacer cosas con otras personas y en muchas situaciones. El también necesita comunicar cosas que están ocurriendo en el momento. Anímale a:

- responder a preguntas del tipo "qué", "quién", "donde", así como preguntas abiertas del tipo "¿Por qué estás triste?"o "¿Cómo te hiciste daño?"
- hablar del pasado, del futuro y de sentimientos
- Simular

Ayuda a tu hijo a tener conversaciones

Las conversaciones simples, cortas, sobre cosas familiares son fáciles. Las conversaciones se rompen cuando tu hijo, como Jerry, no comprende qué se dice o no puede pensar en qué decir a continuación. Un niño en el nivel de Compañero necesita aprender:

- Cómo empezar y acabar una conversión
- Cómo mantenerse en el tema
- Que las otras personas y otros niños no siempre comprenden lo que él quiere decir, y que tendría que cambiar lo que dice.
- Que él debería preguntar para solventar dudas cuando no entienda algo.

Los padres de Lisa le muestran lo que puede decir cuando está jugando a hacer la cena

Ayuda a tu hijo a mejorar su comprensión

En el nivel de Compañero, tu hijo comprende cuando hablas sobre cosas que el puede ver. Incluso, el también debe comprender cuando hablas de cosas que no puede ver o de términos abstractos, tales como:

- el pasado y el futuro
- sentimientos (feliz, triste, enfadado)
- comparaciones (mayor, más caliente)
- cómo proceder o resolver un problema
- los puntos de vista de otras personas
- preguntas que requieren la reflexión más allá del aquí y ahora. (¿Por qué estas haciendo eso? O ¿Cómo sabes que él está triste?)

Ayuda a tu hijo a jugar y comunicarse satisfactoriamente con otros niños

Tu niño puede preferir aún a los adultos como compañeros de juegos porque él no está seguro de qué hacer ni decir cuando juega con otros niños. Los niños no siempre dedican tiempo y esfuerzo para hacer fácil la participación de tu hijo. Él tendrá mayor éxito si practica algunos juegos específicos contigo antes de intentar jugar con otros niños. (Ver Cáp. 12 para más información sobre juegos con otros niños)

Dale a tu hijo una razón para comunicarse y entonces espera

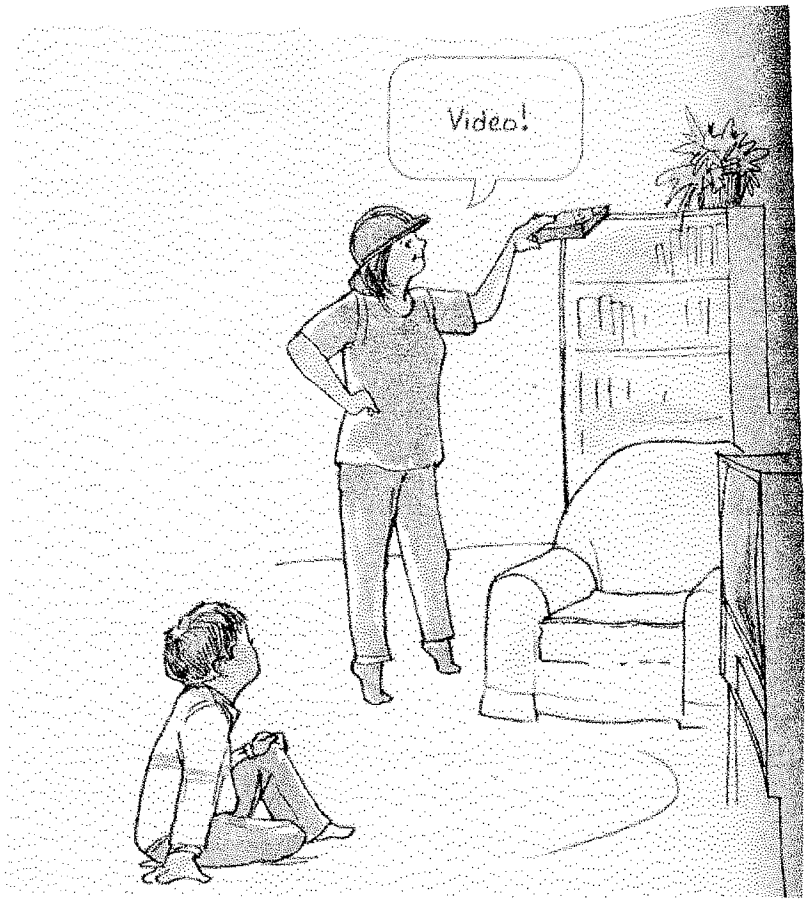
Es tentador poner todo lo que tu niño necesita a su alcance; su juguete favorito en la parte más baja de la estantería o su comida favorita en el borde de la encimera de la cocina. Pero si tu hijo no tiene ninguna dificultad para obtener lo que quiere, el tampoco tiene ninguna razón para comunicarse contigo. Debes ingeniarte situaciones para aumentar su comunicación.

Las siguientes propuestas te ayudarán a estructurar situaciones que tentarán a tu hijo a relacionarse y comunicarse por muchas razones – pedir, rechazar, saludar, comentar y hacer cambios. Estas propuestas son apropiadas para niños de todas las etapas. En los capítulos siguientes del libro, muchas de ellas serán comentadas con más detalle.

Formas de ayudar a tu hijo a hacer peticiones

Coloca sus cosas favoritas a la vista pero fuera de su alcance

- Coloca la comida favorita de tu hijo en el estante más alto o al final de la encimera donde el pueda verlo pero no alcanzarlo
- Coloca el juguete favorito de tu hijo o video en el estante que está fuera de su alcance pero a su vista.



La madre de Randall diseña el entorno para poner su video favorito en lo alto del estante, esperando que él pida su ayuda cuando él lo quiera.

- Coloca un objeto favorito, como un caramelo o un pequeño coche, en un recipiente transparente que sea duro de abrir o en recipiente de plástico con una tapadera de difícil apertura.

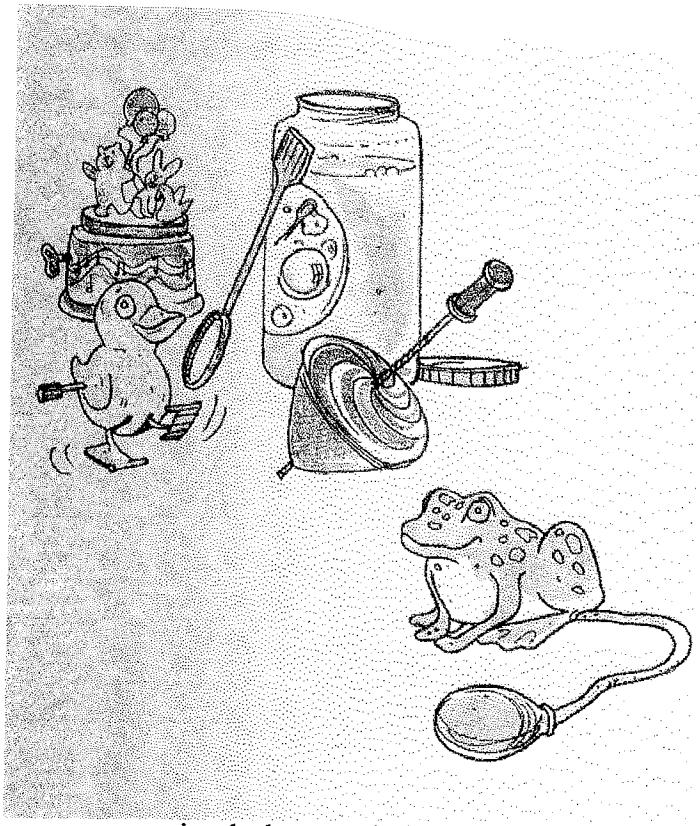
Utilizar los juguetes de persona

Los juguetes de persona son juguetes difíciles de hacer funcionar, como juguetes de cuerda, cajas de música y hacer pompas, que animan a la interacción: tu hijo necesita tu ayuda para hacerlos funcionar. Incluso si tu hijo aprender a hacer funcionar un juguete de persona por si mismo, tú debes enseñarle que es más divertido que jugar contigo que jugar solo.

Kevin no puede hacer pompas por si mismo aún. Así que le pide a su padre que sople algunas empujándole la mano hacia su boca.

Los Juguetes de Persona necesitan dos personas para hacerlos divertidos y son agradables para niños de todas los niveles.

Los Juguetes de Persona que se describen abajo pueden interesarle a tu hijo. Permítele pasar algún tiempo resolviendo cómo utilizar cada juguete y que él fracase o te pida ayuda. Entonces, intervén y haz el juguete funcionar. Algunas veces tu hijo descubrirá por sí solo como usar el juguete. Cuando él lo haga, celebra su éxito con un abrazo o un ¡hurra! , y entonces busca otro Juguete de Persona en el que necesite tu ayuda.



Juguetes de cuerda y de aire

Un ratón que salta o un tren que se mueve puede atraer a tu hijo. Los juguetes de aire son también divertidos. Estos juguetes se activan cuando tú aprietas una pequeña bomba de aire. Hazlo funcionar. Cuando pare daselo a tu hijo y espera q que te pida que lo hagas de nuevo.

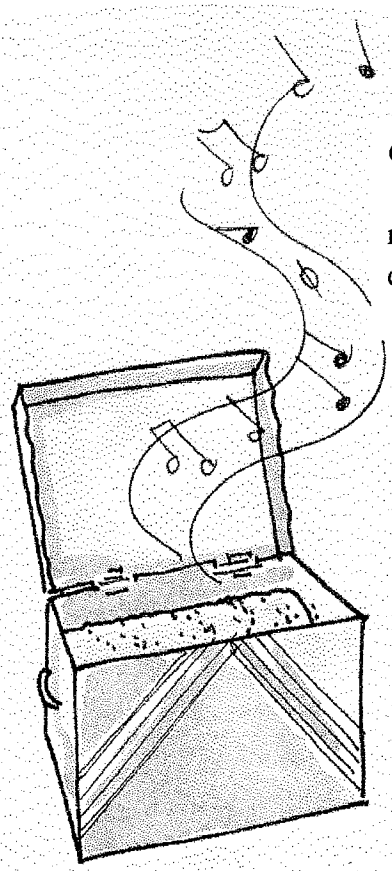
Pompas

Abre un frasco de pompas y sople unos. En cuanto su niño empiece a mirar o hacer estallar las pompas, cierre el frasco. Espera que te pida de alguna manera abrirlo de nuevo. O, sopla pompas para conseguir la atención de tu hijo. Vuele otra pompa y entonces haga una pausa, sosteniendo la vara de la pompa en la boca. Espera que de alguna manera pida más pompas.

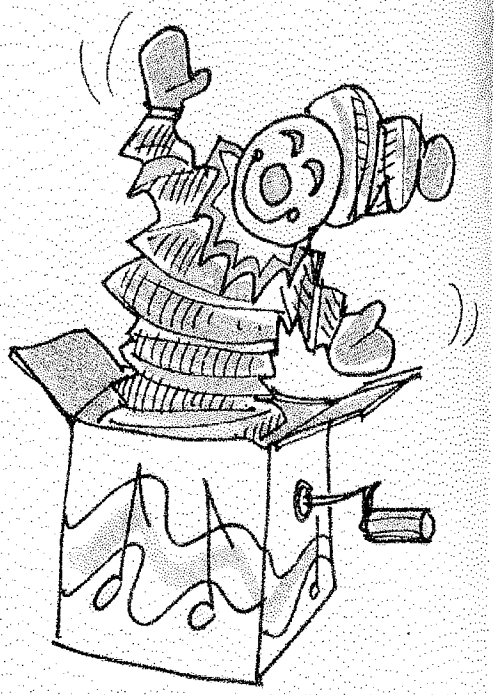
Globos

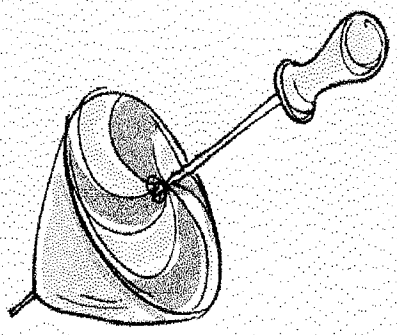
Infla un globo, y después deja salir el aire. (a tu hijo puede gustarle que el globo permanezca en el aire) Entonces ponte el globo en la boca y espera que tu hijo te pida de alguna manera, volver a inflarlo. O, infla un globo parcialmente. Entonces, con el globo en tu boca, espera que tu hijo te pida que lo infles más.

El pequeño pide a su madre hacer el globo más grande mostrándole cómo se inflan.



Cajas de Música:
Dale cuerda a la caja de música y deja la música sonar. Espera que tu hijo te pida que lo hagas de nuevo





Caja de sorpresa
Dale cuerda a la caja de sorpresa y deja que el personaje salga. Espera que tu hijo te pida otra sorpresa.

Peonza.
Comienza a girar la peonza y entonces espera que tu hijo te pida más cuando la peonza deje de girar.

¡Este padre se ha convertido en un juguete!

¡Crea tus propios Juguetes de Persona!

Sombrero absurdo.

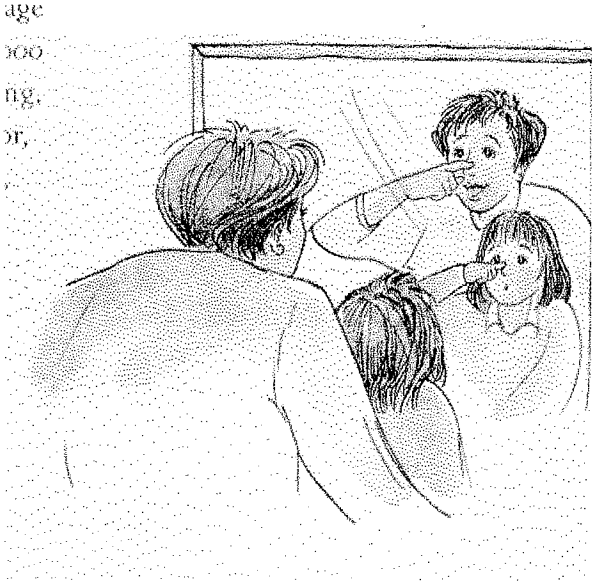
Ponte un sombrero absurdo en tu cabeza y anima a tu hijo a quitártelo. Después de hacer esto varias veces, ponte de nuevo el sombrero pero hazlo más difícil al alcance de tu hijo. Espéralo a que te pida de alguna forma el sombrero. Puedes adaptar este juego usando gafas de sol, objetos atrayentes de vestir tal como una suave bufanda de felpa.

Grifo

Un grifo o una fuente puede llegar a ser un Juguete de Persona. Deja el agua correr y deja a tu hijo jugar con él. Cierra el grifo y espera que tu hijo te pida más.

Espejos

Muchos niños, especialmente aquellos que son fuertemente visuales, se



fascinan con su reflejo en un espejo. Saca ventaja del interés de tu hijo por el espejo jugando al juego de dar sustos. Aparta a tu hijo del espejo preguntando, "¿Dónde está Katie?" y entonces salta delante del espejo diciendo "Ahí está Katie" Después de hacer esto varias veces, aparta a tu hijo del espejo durante un tiempo más largo. Espera a que él te deje saber que quiere verse de nuevo antes de volver a saltar. Los espejos son también ideales para practicar la imitación: toca los ojos de mamá, luego los ojos de tu hijo; toca la nariz de papá, luego la nariz de tu hijo. Puedes jugar a cualquier juego o cantar cualquier canción frente al espejo.

Ofrece cosas poco a poco

Si le das a tu hijo todo lo que él quiera de una vez, no tendrá la necesidad de pedirte nada. Dándole a tu hijo pequeñas cantidades, le ofreces más oportunidades para comunicarte sus necesidades.

Vierte una pequeña cantidad de zumo en la copa de tu hijo y espera a que te pida más

Trocea patatas fritas y galletas y dale a tu hijo un trozo cada vez así tendrá una oportunidad más para pedirte una y otra vez. Dale una pieza de un puzzle cada vez.

Algunos juguetes son fáciles de dar poco a poco porque tienen múltiples piezas. Si tú le das a tu hijo piezas de puzzle, bloques, Lego, aros o vagones de tren uno a uno, tendrás repetidas oportunidades de que te pida cosas que él necesita para completar su construcción. Si tu hijo intenta arrebatarte la pieza del juguete, esconde el objeto y entonces hazlo aparecer cuando te lo pida.
(Pista: Buenos escondites son las mangas y los bolsillos)

Dale todo menos uno.

Dale a tu hijo todas las cosas menos una de las que necesite para una actividad. Aparta esa única cosa de su alcance pero mantenlo a la vista y espera a que él te lo pida. Por ejemplo, dale a tu hijo una hoja de papel pero mantén apartadas las ceras, dale unas tijeras pero aparta el papel, o dale la vara del pompero pero mantén apartado el líquido de las pompas.

Formas para ayudar a tu hijo a decirte "no","suficiente", "se acabó" o "para"

Los niños delicados a la hora de la comida tiene mucha practica a la hora de rechazar.

Ofrece las cosas menos favoritas

Ofrece a tu hijo una comida, bebida o juguete que no le guste para darle la oportunidad de decir "¡no!"

Deja a tu hijo acabar una actividad

Espera hasta que tu hijo esté aburrido con una actividad y entonces déjale que te diga, mediante la expresión facial, un sonido o palabra, que él ha tenido suficiente. Por ejemplo, continúa balanceándole hasta que se canse del balanceo, juega un juego una y otra vez o déjale que juegue con un juguete durante largo rato y entonces tiéntale enseñándole algo que le guste más.

(Precaución: Algunas veces él terminará lo que haya hecho rápidamente y otras veces tú te aburrirás y te cansarás antes de que él lo haga)

Formas de ayudar a tu hijo a aprender a saludar y decir adiós.

Usa mascotas o animales de peluche

Esconde un peluche bajo la mesa y llámalo por su nombre (p.e. "Elmo") haz aparecer el juguete, luego agítalo diciendo, Hola!. Repite esta acción muchas veces y anima a tu hijo a agitar o decir "Hola" Finalmente, haz el juguete aparecer y espera que tu hijo lo agite o le diga "hola" por si mismo.

Usa tu ventana

Ponte en una ventana, agitando la mano y diciendo "Hola" a cada persona o coche que pase por delante. Entonces, cuando otro coche llegue, no hagas ni digas nada. Espera a que tu hijo salude por si sólo.

FORMAS DE ANIMAR A TU HIJO A INTERACCIONES O HACER COMENTARIOS: HACER LO INESPERADO

Crea rutinas que son predecibles y luego dale una sorpresa

Cuando tu hijo suele hacer algo siempre de la misma manera, deberías hacer lo ¡inesperado! Cambiando la rutina animas a tu hijo a reaccionar ante la sorpresa y quizás se comunique por ello.

Aquí tiene algunas ideas para situaciones diarias que son ideales para sorprender:

Esconde cosas en lugares inesperados

Pon uno de los juguetes favoritos de tu hijo en su cajón y espera que él descubra la sorpresa

La madre de Caitlin confía en que su hija le mostrará la fotografía cuando ella la descubra metida dentro de su libro

Keep quiet

Quédate quieto:

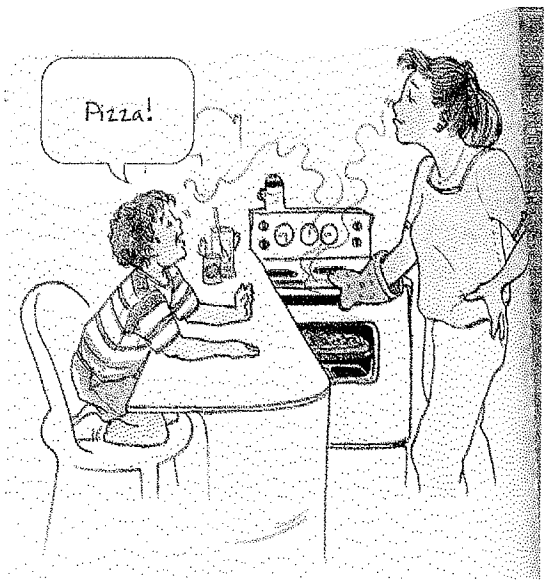
- Hojea varios libros. Señala y nombra los dibujos. Entonces señala un dibujo y no digas nada.
- Mira por fuera de la ventana con tu hijo y muéstrate emocionado con lo que ves. Señala y di "¡Mira un camión!" "Mira, un minino" La próxima vez que veas algo interesante, anímate pero espera que tu hijo señale o comente.
- Deja a tu hijo que te ayude a desempaquetar los comestibles. Muestra gran interés cada vez que saques algo de la bolsa y nombra cada elemento. Cuando llegues a su comida favorita, espera a que se emocione o lo nombre. Puedes intentar hacer esto en la tienda también, diciendo: "Aquí están los macarrones", "Aquí está la leche" "Aquí está el zumo". Entonces, permanece frente a la comida favorita de tu hijo y espera a que él la alcance. Si crees que él puede decir el nombre de la comida, iníciale diciendo "Aquí esta la..." y espera a que complete la oración.

Carl se sorprende cuando su padre le da una pieza de Lego en vez de un camión

Ofrecer algo diferente
Juega con juguetes que tengan múltiples piezas, como los juegos de canicas (un juguete donde tu hijo puede dejar caer canicas por una rampa), puzzles, apilar cubos o bloques. Dale a tu hijo alguna pieza, de una en una. Entonces dale algo completamente diferente, o una pieza que no encaje y espera a que él reaccione.

Sorpresa con olor.
Deja a tu hijo oler algo que le guste pero que no pueda ver. Entusiásmalo y comenta. Por ejemplo, pon una pizza en el horno, olfatea el aire de una forma exagerada y comenta "Umm, pizza!" Después de hacer esto unas pocas veces, sólo olfatea el aire y entonces espera a que tu hijo reaccione de alguna manera.

Sorpresa al tacto
Coloca en la mano de tu hijo una sustancia fría, húmeda o pegajosa unas pocas veces hasta que has establecido un patrón. Puedes usar pudín, paté o incluso agua. Cada vez, anímalo y describe la sensación (p.e "pegajoso" o "húmedo") Entonces pon en la mano de tu hijo una sustancia diferente y espera a ver si él reacciona.



David supone que su madre está haciendo su comida favorita

Intenta una pequeña "estupidez creativa"

Comete errores "accidentalmente"

Los niños adoran cuando sus padres cometen errores. Haz algo estúpido y tu hijo normalmente prestará atención. Cuando vistas a tu hijo, "accidentalmente" olvida ponerle un elemento de su ropa. O ponle algo de manera equivocada.

Tu hijo podría avisarte cuando tu olvides como ponerle su zapato.

Aprovecha la oportunidad cuando las cosas van mal

Cuando las cosas no marchen según lo planeado, úsalas para llamar la atención de tu hijo. Por ejemplo, si su cena está demasiado caliente, no la apartes para que se enfríe sino exagera diciendo: " oh oh! Demasiado caliente!" Si exageras tu acción resoplando o agitando la pizza, tu hijo podría decidir que esa es una situación interesante en la que quiere participar o decir algo.

Cuando todo está tranquilo, haz que algo vaya mal.

Cuando la madre de Raymon deja caer "accidentalmente" el tenedor, Raymond se lo hace saber.

Finge que no sabes dónde están las cosas

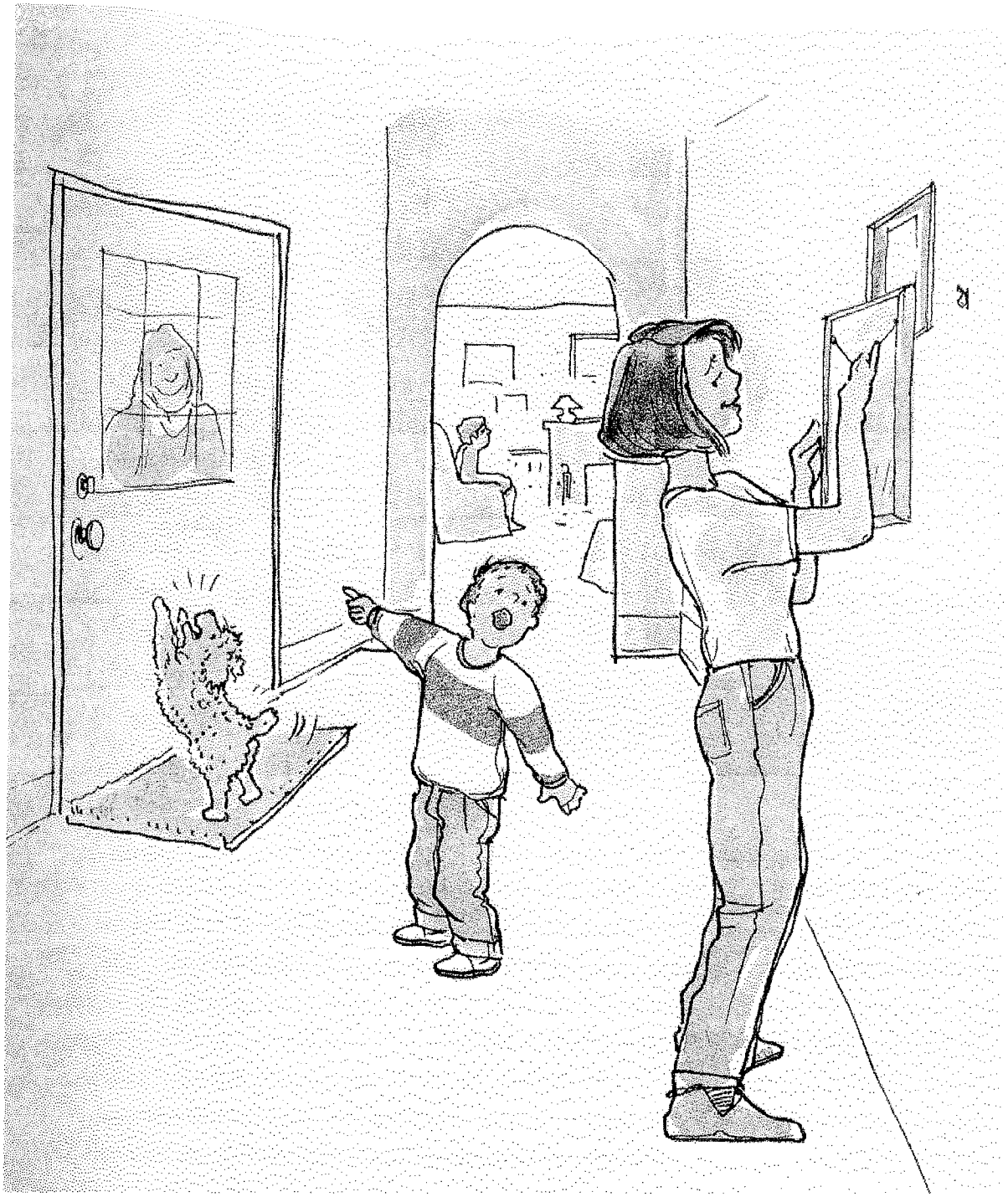
Si actúas como si no supieras donde están las cosas, tú y tu hijo podéis buscarla juntos. Él podría decir o hacer algo nuevo en esta inusual situación. Por ejemplo, mientras que abandonas la casa dile que no tienes su comida, guantes o bolsa del colegio. Cuando tu hijo te pida algo, como un juguete favorito, actúa como si el juguete se hubiera perdido. Exagera tu angustia y espera la reacción de tu hijo.

Finge que algo está roto cuando no es así

Tu hijo espera que cada cosa funcione. ¿Como reacciona cuando algo no funciona? Intenta poner tu llave en la cerradura al revés de forma que no entrará en el ojo de la cerradura. Di "Oh! La llave está rota" Espera que tu hijo te haga saber cómo se siente con esta situación.

Finge que tú estás mal

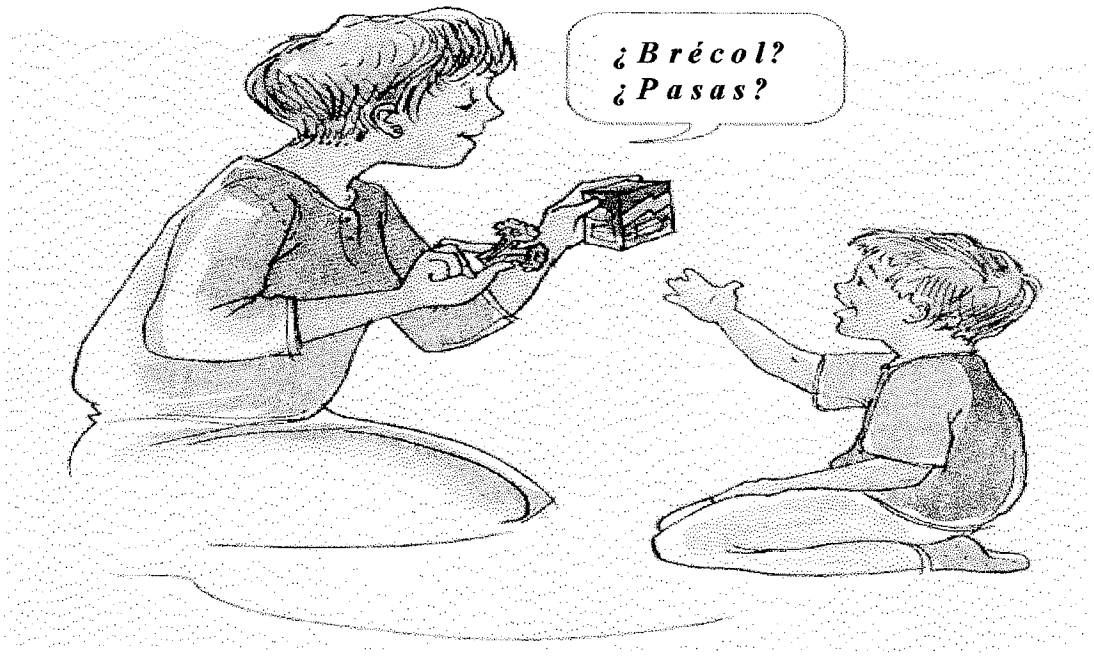
Estructura situaciones donde actúes como si tuvieras dificultad para hacer las cosas. Por ejemplo, finge que no puedes ver lo que tu hijo ve o que no puedes oír lo que él oye. Tu puedes estar "estropeada" tanto tiempo como tu hijo no se sienta demasiado frustrado.



Cuando la madre de Jerry finge que no oye el timbre de la puerta, él tiene una oportunidad de hacerle saber lo que ocurre.

Formas de ayudar a tu hijo a realizar elecciones.

Cuando dejes a tu hijo hacer elecciones, le permites mandarte un mensaje a ti y expresar como se siente. Imagina la sensación de dominio para tu hijo cuando es capaz de decirte lo que quiere con gestos, pictogramas o palabras. Anima a tu hijo a que haga elecciones que se base en gustos y aversiones.



A Sasha no le gusta sus verduras, así que es fácil para él elegir entre su deleite favorito y una pieza de brócoli

Comienza con elecciones fáciles.
La elección más fácil de hacer para tu hijo es entre dos cosas que el pueda ver: una de ellas le gusta realmente y la otra la aborrece. Mantén las alternativas frente a él.

Primero, ofrece la alternativa favorita al final.
Si tu hijo está aprendiendo a hacer elecciones, él a menudo elegirá el último objeto mostrado. Hace esto porque es el último objeto que ve, igual que ,cuando el empieza a desarrollar la ecolalia, repite la última palabra oída. Teniendo esto en mente, ofrécele el objeto que creas que le gusta más después del que le guste menos.

Más tarde, ofrece la alternativa favorita al principio
Cuando tu hijo está experimentado en hacer elecciones y repitiendo muchas de las cosas que oye, ofrécele la alternativa favorita al principio. Tú quieres estar segura que realmente el está haciendo una elección y no sólo repite la última palabra que el oye o elige el último objeto que ve.

Da señales visuales
Al principio, tu hijo puede necesitar señales visuales para ayudarle a hacer elecciones. Tú puedes sostener objetos reales en las manos, señalar los objetos reales o señalar a dibujos de objetos. (Si tú sostienes los objetos, tu hijo podrá encontrarlo más fácil para hacer su elección cuando tú lo sostengas uno encima del otro que al lado) Experimenta con ambos objetos y dibujos para ver que prefiere tu hijo.
Aquí tienes algunas elecciones para intentar:

- Quieres tu jabón o tu sombrero? (antes de salir)
- Quieres leche o zumo? (Cuando sepas que prefiere zumo)
- Quieres un balón o un video? (Cuando sepas que tu hijo elegirá el video)

Elección de Si o No.
Si quieres que tu hijo practique las respuestas de afirmación o negación, puedes ofrecerle algo que sepas que él quiera y algo que no. Deja a tu hijo ver ambos objetos para ayudarle a comprender que tiene una elección entre dos cosas. Por ejemplo, mantén una muñeca (algo que no quiere) en una mano y un puzzle (algo que quiere) en la otra. Eleva la muñeca y pregúntale "¿Quieres la muñeca?" Anímale a contestar "no". Si tu hijo no puede contestar, responde por él para enseñarle que decir. Entonces levanta el puzzle y pregunta, "¿Quieres el puzzle?" Anímale a contestar que sí.

SUMARIO

A los niños les lleva tiempo llegar a ser comunicadores. En la primera parte del capítulo, discutimos cuatro metas generales que tu hijo puede lograr en pequeños pasos: 1) interaccionar contigo y otra gente, 2) Comunicarse de nuevas maneras, 3) comunicar nuevas razones, y 4) comprender la relación entre lo que dices y lo que ocurre en su mundo. Las metas específicas que establezcas dependen del actual nivel de comunicación de tu hijo. Si tu hijo no está enviando ningún mensaje hacia ti directamente, no esperes que hable inmediatamente. Sin embargo, esperar que te preste más atención es un objetivo realista. Reevaluando continuamente y estableciendo nuevos objetivos, puedes ayudar a tu hijo a alcanzar todo su potencial.

En la segunda parte del capítulo, hemos visto cómo puedes hacer para darle a tu hijo una razón para comunicarse. Cuando haces menos accesibles los alimentos y los juguetes, o actúas como estúpido "creativamente", proporcionas a tu hijo incontables oportunidades para comunicarse. Tú eres como un ingeniero, planificando y manipulando el entorno de tu hijo de manera que pueda reaccionar y responder a lo que haces. Muchas de las estrategias descritas serán mencionadas una y otra vez en este libro para mostrar cómo utilizarlas en las rutinas diarias, actividades de juego, canciones y libros, y cómo adaptarlas a tu hijo y su nivel de comunicación.

La Lista de Cómo y Por Qué comunicarse

¿Para qué se comunica tu hijo?	¿Cuándo se comunica tu hijo?	¿Cómo se comunica tu hijo?					
		Conductas (llantos,	Gestos o acciones	Imágenes	Sonidos	Ecos	Habla espontánea
Para calmarse o autodirigirse							
Para pedir: Alimentos / bebidas							
Objetos / juguetes							
ayuda							
Que siga un Juego o canción							
Permiso para hacer algo							
Información							
Para responder a otros: Seguir instrucciones							
Hacer elecciones							
Responder a preguntas							
Para saludar: Decir ¡hola!							
Decir ¡adiós!							
Dirigir la atención/comentar							
Personas							
Eventos							
Sí mismo							
Para hablar sobre: El pasado							
El futuro							
Sentimientos: Alegría							
Tristeza							
Enfado							
Miedo							
Para simular							

Síguele la corriente a tu hijo 3

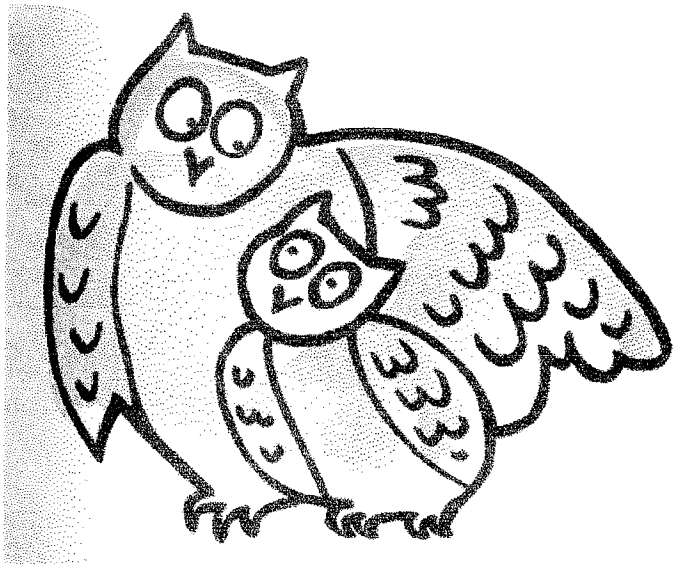
La mayoría de nosotros, presta atención a lo que nos interesa. P. ej., si te gusta el tenis, verás los partidos de tenis en la tv. Y fácilmente recuerdas la puntuación y el nombre de los jugadores. Aunque si ves en la televisión un partido de un deporte que no te interese como un partido de fútbol, probablemente no recuerdes mucho de él. Al contrario, pierdes el interés y cambias el canal en unos minutos.
Un chico con TEA, incluso más que otros chicos, presta atención a lo que le interesa. Pero como necesita que alguien le enseñe cómo hacer las cosas, tú debes pasar mucho tiempo siendo su maestro o "enseñante" mientras él actúa como tu alumno. Si siempre le dices o diriges a tu hijo sobre qué hacer, él no tendrá oportunidad de hacer las cosas que realmente quiere y no tendrá la oportunidad de empezar su propia comunicación.
En este capítulo, veremos cuándo y cómo seguir la corriente a tu hijo y también cuándo no es apropiado hacerlo. Veremos que si aprendes a atender las señales de tu hijo, él puede aprender a comunicarse mientras hacéis cosas juntos.

El chico que dirige a menudo consigue lo que necesita.

- Un niño presta más atención a lo que él elige que a lo que tú eliges.
- Será más sociable en interacciones cuando esté ocupado con actividades que él mismo eligió.
- Es más fácil para ti y tu hijo concentrarse en la misma cosa si él es quien dirige. Cuando él se concentra en lo mismo que tú, está dando un importante primer paso para ser capaz de comentar la actividad de ambos al mismo tiempo.
- Un niño que dirige aprende que él tiene el poder de hacer que las cosas sucedan. Saber que él puede influir en las personas que le rodean es un paso importante para llegar a ser un comunicador decidido.
- Un niño que dirige no tiene que cambiar su centro de atención, algo que es difícil para los chicos con TEA.

Usa la estrategia O.E.E.: Observar, Esperar y Escuchar.

Seguirle la corriente a tu hijo empieza con Observar, Esperar y Escuchar a tu hijo.



O bservar

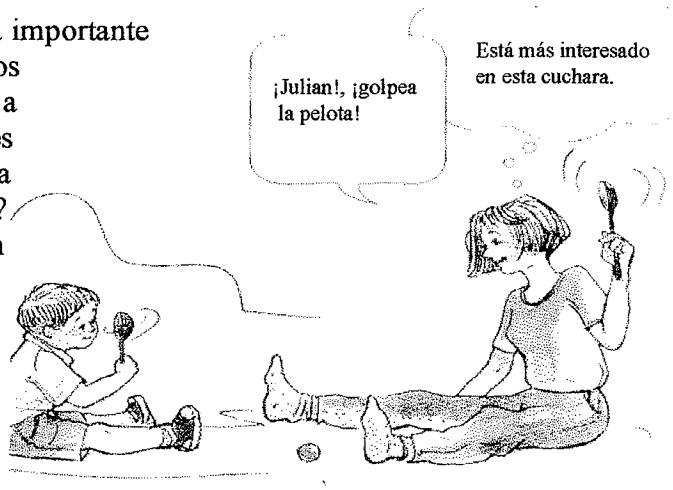
E sperar

E scuchar

Observar.

Observar significa vigilar estrechamente a tu hijo para ver las cosas que a él le interesan. Sólo entonces podrás incluir sus intereses en lo que los dos hacéis juntos. Mira lo que Karen aprende sobre su hijo Julian cuando se observa de forma atenta durante su juego de echarse la pelota. Ella ve que Julian está más interesado en sostener la cuchara delante de sus ojos que en usarla para golpear la pelota.

La observación de Karen le proporciona una importante información sobre Julian. Ella tiene dos opciones: puede continuar animando a Julian a golpear la pelota o puede continuar el interés de él por la cuchara y abandonar el juego de la pelota. ¿Qué crees que debería hacer? (volveremos a Karen y Julian más tarde en este capítulo).



Cuando observes a tu hijo presta atención a **ver cómo y porqué se comunica y a lo que responde**. Después de que él "repita" lo que tú dices, ¿te mira o se acerca a aquello sobre lo que estás hablando?, ¿ves algún cambio en su expresión facial cuando sacas ciertos juguetes?. Lo que tu hijo hace en estas situaciones te da información sobre dónde empezar a ayudarle para que aprenda a comunicar.

Esperar.

Esperar le dará a tu hijo suficiente tiempo para enviar mensajes a su manera. A pesar de que puedas pensar a veces que tu hijo no se comunica en absoluto, quizás tu hijo no está teniendo la oportunidad de comunicarse.

La madre de Kelly está preocupada porque Kelly nunca le pide nada. Entonces un día, después del almuerzo, cuando Kelly generalmente se tomaba una galleta, su madre no pudo dársela porque estaba hablando por teléfono, Kelly pataleó y chilló para hacerle saber a su madre que ella quería su galleta ahora. Así su madre se dio cuenta de que Kelly podía comunicarse si alguien le hacía esperar para hacer lo que quería.

Si no intentas actuar precipitadamente, tu hijo tendrá la oportunidad de hacer más de lo que crees. Esperar puede darle a tu hijo la oportunidad de entender y pensar sobre lo que tú estás hablando. Si haces una pregunta a tu hijo y no contesta de forma correcta podrías pensar que él no entendió la pregunta y se la haces de nuevo. Sin embargo, la segunda pregunta puede distraerle justo cuando está buscándole sentido a una palabra, la segunda pregunta puede hacer que la olvide.

Todos los chicos tardan más en responder que los adultos. En el caso de tu hijo es aún mayor el tiempo. Así que espera al menos 15 ó 30 segundos o más para que tu hijo responda. Para acordarte de esperar cuenta lentamente hasta 15. Pero ¡ten cuidado! Es posible que esperes demasiado y tu hijo pierda el interés. Tienes que adecuar tu espera al nivel de constancia de tu hijo. Si se rinde en seguida, tu tiempo de espera debe ser más corto. Tu espera reportará los mejores resultados cuando tu hijo, como Kelly, esté motivado.

La madre de Kelly la importancia de esperar

Escuchar.

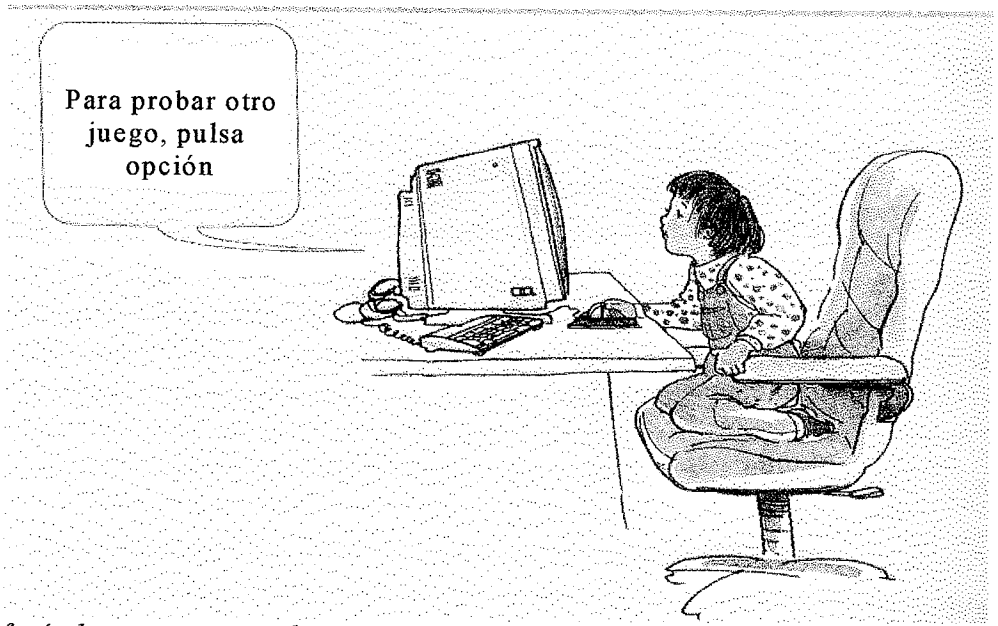
Cuando escuchas cuidadosamente los sonidos, palabras y frases de tu hijo, aprendes lo que él puede hacer y sobre lo que puedes continuar tu trabajo. P. ej. si tu hijo realiza muchos sonidos con los labios como "pa" y "ba" puedes enfatizar cosas que le motiven que empiecen con estos sonidos como "parque" y "balón".

En los inicios del habla puede no hacerlo claramente. Si dice "uea" siempre que coge su abrigo del armario, hay muchas posibilidades de que esté intentando decir "fuera". Si escuchas con cuidado, puedes responder a su "uea" pero diciendo "fuera, ¡vamos fuera!". Esto le proporcionará un modelo de la correcta pronunciación de la palabra. Luego puedes oírle otras veces que diga "uea" y responder para referirse a su abrigo, incluso si no habías planeado salir fuera. Pronto tu hijo comprenderá el poder de la palabra.

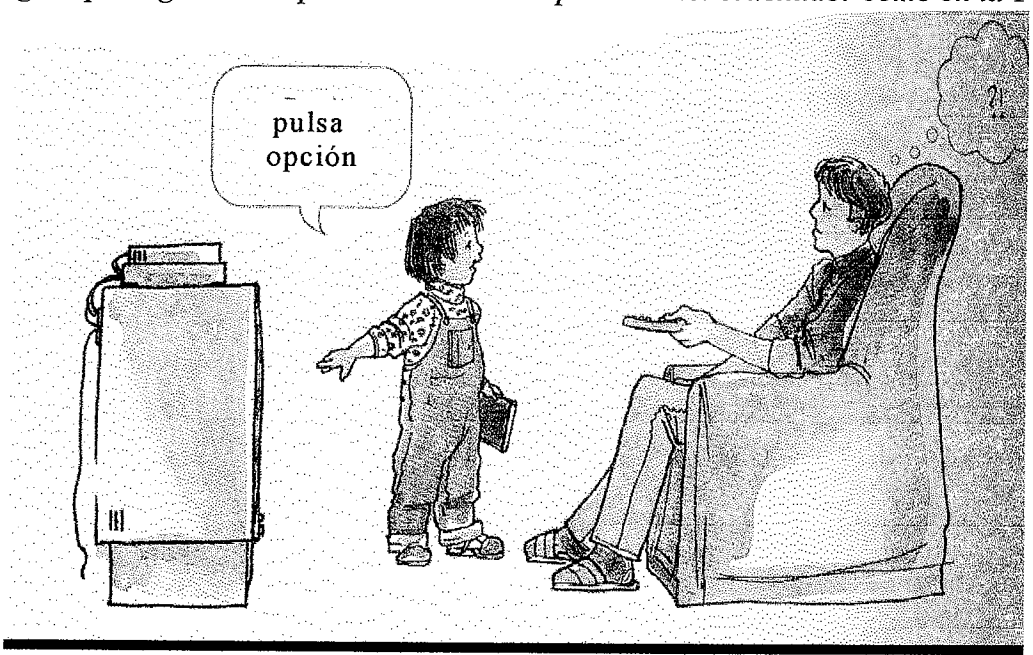
Puede que oigas que tu hijo utiliza una palabra un día y luego no oírla de nuevo durante días o semanas. Pero si escuchas y recuerdas la palabra puedes hacer algo para animarle a usarla de nuevo más pronto. P. ej. si oyes que tu hijo dice "no" una vez, puedes incrementar las oportunidades de usar "no" de nuevo ofreciéndole comidas que no le gusten, cantando canciones con la palabra "no" en la letra y mostrándole fotos de gente negando con la cabeza y diciendo "no".

Escuchar es una valiosa herramienta cuando tu hijo usa la ecolalia (imitar o repetir como un loro las palabras o frases que otros dicen). Si escuchas la forma en que tu hijo repite estas palabras su entonación te dará mucha información sobre por qué lo está diciendo, P. ej. si preguntas a tu hijo ¿quieres una galleta? Y él repite la pregunta exactamente tal y como tú lo dices y con la misma entonación ascendente puede no haberla entendido y repite la frase porque se siente angustiado. Sin embargo si repite lo que tú dices y cambia la entonación, parecería que hubiese entendido lo que dijiste y te dijese de la mejor forma que puede "sí, quiero una galleta".

Cuando tu hijo usa la ecolalia demorada, copiando algo que oyó de un contexto a otro, necesitas ser un especialmente buen oyente y observador para entender lo que está intentando decirte. A menudo será necesario realizar una labor de detective para intentar averiguar lo que esas ecolalias significan.



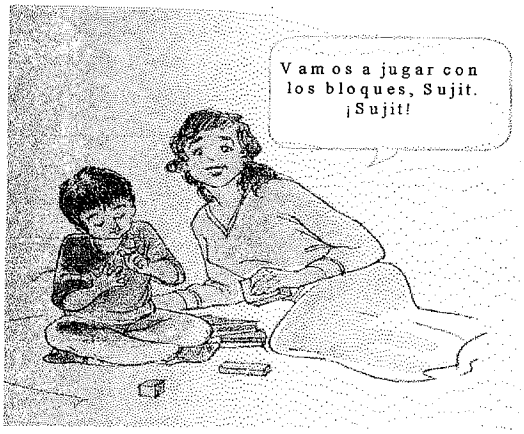
A Estefanía le encanta escuchar una historia interactiva en su ordenador. Cada vez que toca pasar una pantalla, el ordenador dice "pulsar opción". Cuando Estefanía quiere que su padre encienda la tv. ella también dice "pulsar opción". Mientras que esto tiene perfecto sentido para ella, a su padre le confunde. Pero escuchar a Estefanía y observarla en el ordenador le haría darse cuenta de que ella asocia la orden "pulsar opción" con conseguir que algo nuevo aparezca tanto en la pantalla del ordenador como en la Tv.



Ya que muchas de las palabras y frases de tu hijo puede usarlas copiadas de otros contextos, tienes que asegurarte de que será útil para tu hijo aprender estas palabras. Después de que los padres de Estefanía oyesen lo que ella estaba diciendo y se dieran cuenta de por qué lo estaba haciendo, trataron de encontrar nuevos programas de ordenador

que dieran instrucciones (p. ej. "pulsar el botón" o "siguiente") que Estefanía podría usar en otras situaciones.

Cuando O.E.E. (observas, esperas, escuchas) la mejor posición es estar cara a cara.



La madre de Sujit, cuando ella está detrás de él, no puede ver en qué está él interesado

Cuando la mamá está cara a cara con Sujit, vé que está jugando con una cuerda y ahora puede seguirle la corriente uniéndose a lo que él está haciendo

Si te sitúas cara a cara con tu hijo, serás capaz de ver lo que le interesa. Situándote al mismo nivel que tu hijo, te permitirá tomar parte en su mundo. Ya que puede ser difícil para tu hijo mantener contacto ocular, hazlo más fácil para él. P. ej., siéntalo sobre tus rodillas, así estará cara a ti, túmbate boca abajo o de lado, si él está jugando en el suelo. Agáchate delante suya si él está de pie.

Nuestras caras contienen importante información social que puede ser difícil de entender para tu hijo. Incluso aunque tu hijo pueda mantener una conversación, puede no percibir los fruncidos de ceño, sonrisas y movimientos de ojos que dicen tanto como las palabras. Así que baja al nivel físico de tu hijo y dale todas las posibilidades de ver a tu cara "hablar".

Tu hijo lo hará mejor si sabe lo que esperas de él, si juegas cara a cara con él a menudo, llegará a esperar y anticipar tu presencia. Si un día tú no estás allí, puede que vaya en ese instante a ti para que vayas y juegues con él como normalmente hacéis.

Usa el método de las cuatro "Ies" para seguirle la corriente a tu hijo.

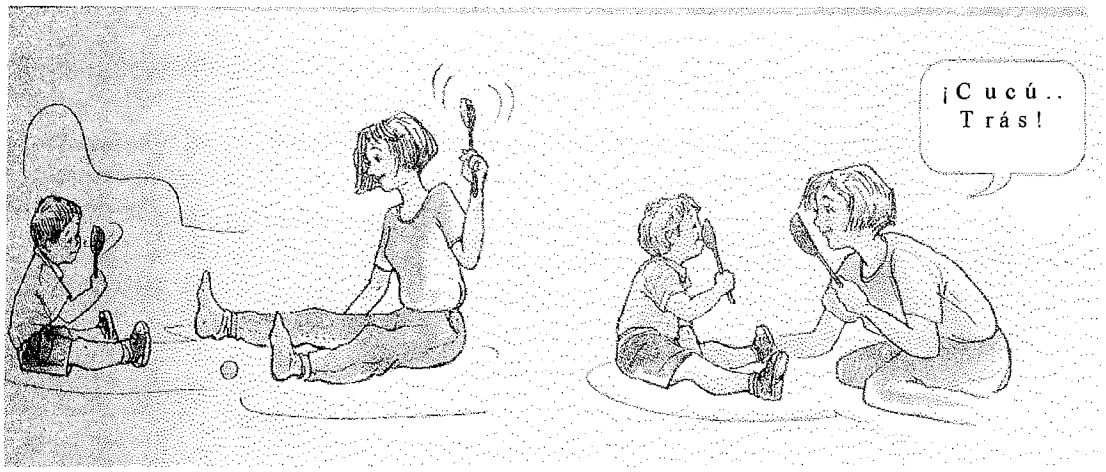
Las cuatro "Íes" son:

1. **Incluir los intereses de tu hijo.**
2. **Interpretar.**
3. **Imitar.**
4. **Intervenir.**

La estrategia de las cuatro "íes" ayudan a mejorar las habilidades de interacción y comunicación de tu hijo. Puedes usar las cuatro "íes" con tu hijo en cualquier etapa de su desarrollo comunicativo: en las etapas de Intereses Propios, el Pedidor, el Comunicador Incipiente y el compañero. Tres de las cuatro "íes" – incluir los intereses de tu hijo, imitar e introducir – le ayudarán a tu hijo a mejorar para participar en actividades y a interactuar contigo. La estrategia de "intervenir" te ayuda a darle información a tu hijo una vez que vosotros dos ya estéis interactuando.

La 1ª "I": Incluir los intereses de tu hijo.

Date cuenta de lo que tu hijo está haciendo y luego toma parte en ello.
Eso es lo que la madre de Sujit hizo cuando vio a su hijo jugando con una cuerda. Vuelve a pensar en Karen y Julian al principio del capítulo. Mientras jugaban a "golpear la pelota con la cuchara", Karen notó que Julian estaba más interesado en poner la cuchara delante de sus ojos que en usarla para golpear la pelota. Aunque ella quería que Julian jugase a un juego que incluía la toma de turnos, se dio cuenta de que si ella le presionaba para mantener el juego con la pelota, él se levantaría y se iría. Así que decidió dejar la pelota a un lado.
Por otro lado, Karen se acercó a su hijo e instantes más tarde cuando él bajó la cuchara dijo "peek – a – boo", Julian se rió y puso la cuchara ante sus ojos de nuevo, Pronto él comenzó a decir "peek – a – boo" después de Karen. Julian se escondió detrás de la cuchara ocho veces antes de que se cansara del juego y mantuvo contacto ocular con su madre durante todo el tiempo. Para mirar a su madre, Julian se mantuvo interesado en ella de modo que pudo continuar jugado.
Date cuenta de que después de que la madre de Sujit y Karen se dieron cuenta de aquello en lo que estaban interesados sus hijos, tomaron parte en el juego como un compañero. Meterse en el juego significa que llegues a ser un "niño" y hagas lo mismo que tu hijo está haciendo.
A veces tu hijo tiene intereses limitados y dependerá de ti el introducirle en nuevas actividades. Preséntate a él con objetos y actividades atractivas, espera a que él los descubra y luego síguele la corriente para tomar parte en ellas.



Una vez que Karen se da cuenta de que Julian no quiere jugar con la pelota, ella le sigue la corriente uniéndose a lo que él hace y volviendo su interés hacia la cuchara en un juego de "cu cú, tras"

Trae aquello que mira tu hijo a vuestro espacio compartido.

Incluir los intereses de tu hijo significa que cuando tu hijo está interesado en algo, muestres también interés en eso mismo. Puedes hacerlo, trayendo el objeto o juguete en que está interesado a un lugar más cercano a los dos. P. ej. si una piedra de colores brillantes llama su atención, recógela y miradla juntos (incluso aunque pueda parecerte extraño que esté más interesado en una piedra o una cuerda que en un juguete nuevo).

También puedes participar en los intereses de tu hijo cuando, luego de descubrir lo que está mirando, señales a la persona, casa o acción y lo comentes. Un comentario puede ser una sola palabra (pelota) o una frase (es una pelota grande) que le de información a tu hijo sobre sus propios intereses. P. ej. si tu hijo se fija en un pájaro, puedes señalarlo y decir "mira, un pájaro". Debes estar cerca de tu hijo y cerca de aquello a lo que señales para que él vea lo que estás haciendo tú. Más tarde se interesará por cosas en que tú te fijes antes de que él lo haga.

El padre de Christopher señala y nombra al "pajarito" para su hijo

La segunda "I": Interpretar.

Trata cualquier cosa que tu hijo haga como si él estuviese intencionadamente enviándote un mensaje.

Cuando tratas cualquier cosa que tu hijo haga como si estuviese intencionadamente enviando un mensaje, le estás ayudando a darse cuenta de que él puede producir un efecto en lo que tú haces. Esta forma de interpretación funciona especialmente con los chicos en las etapas de Intereses Propios y Pedidor, que no se comunican directamente de forma constante pero que a menudo dejan que sepas lo que quieren mediante sus propias acciones. P. ej. si tu hijo coge las llaves de tu coche puedes decir: "las llaves, ¡vámonos!". Aunque pienses que no está comunicándose contigo directamente, tu estás respondiendo como si lo hiciera. Si repites esto una y otra vez, tu hijo puede asociar las llaves con montarse en el coche y en el futuro darte las llaves la próxima vez que le apetezca dar un paseo.

La madre de Eduardo actúa como si él le estuviera pidiendo ir a dar un paseo en coche

Después un día, él se lo pide realmente dándole las llaves.

También puede interpretar y responder a las palabras de tu hijo tratando todo lo que diga como si te estuviese hablando. P. ej. si oyes que tu hijo dice "mamá" mientras juega en otra habitación, tú puedes responder como si te estuviese llamando, yendo hacia él y diciendo "aquí está mamá".

Di y haz las cosas "como él las haría si pudiera".

Si tu hijo muestra interés en algo o intenta enviarte un mensaje, necesitas "interpretar" su comunicación tratando de decir o hacer "como él haría si pudiera". Cuando hables y hagas "como él haría si pudiera" usa las palabras y acciones que te gustaría que tu hijo usara en el futuro y ofreciéndole un modelo que pueda en el futuro copiar.

Un modelo físico demuestra lo que tu hijo puede hacer. Un modelo verbal muestra lo que puede decir. P. ej. si tu hijo muestra interés en un pájaro señálalo (modelo físico) y dile "pájaro" (modelo verbal).

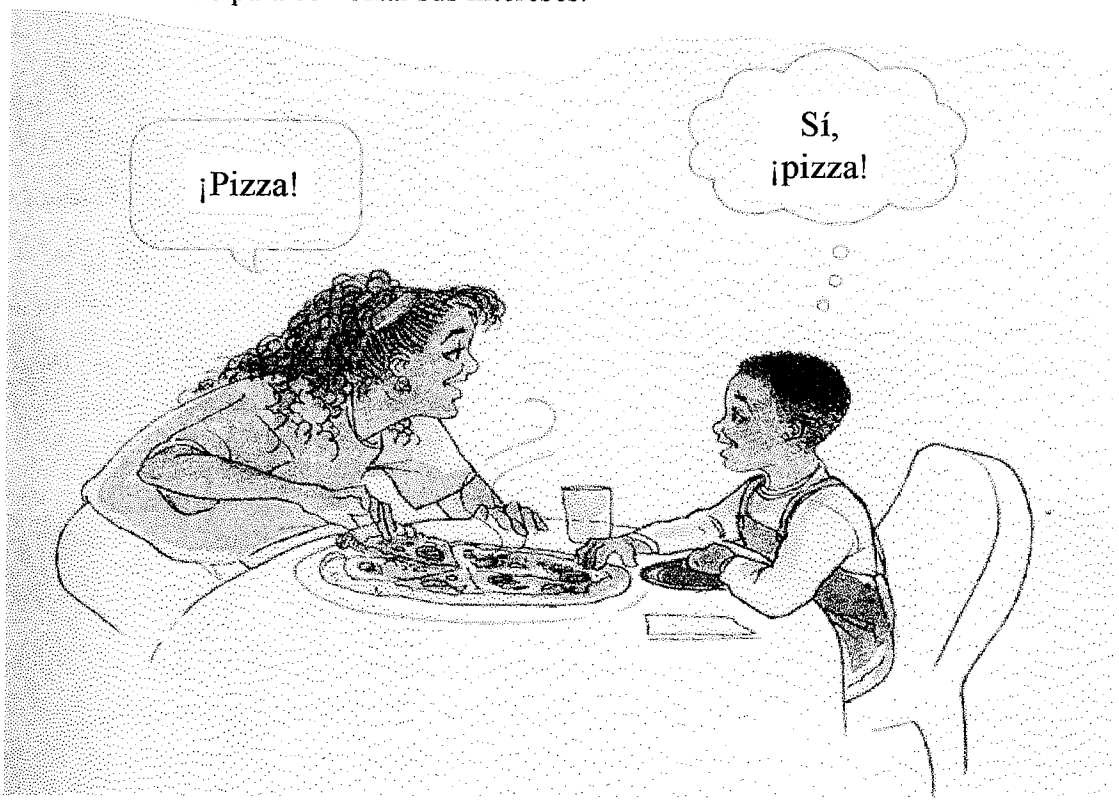
Atrae la atención hacia tu modelo, reduciendo la velocidad antes de hablar o actuar y enfatiza o exagera tus palabras y acciones. Cuando hagas un modelo, resáltalo, tu hijo lo notará y es más probable que lo imite.

Interpretar para las etapas Intereses Propios y Pedidor.

Tu hijo puede empezar a comunicarse y pedirte cosas tirando de tu mano o dándote un objeto o foto a cambio de lo que desea.

Estas son ocasiones importantes para decirle las palabras que él "usaría si pudiera". Etiqueta el objeto, persona o actividad que pide diciendo su nombre. Evita usar pronombres como aquello y aquellos porque estas palabras no son tan específicas como "galleta" o "libros".

Puesto que tus etiquetas también ayuda a tu hijo a entender los significados de las palabras, úsalas a menudo para comentar sus intereses.



Cuando "interpreta" para Carl, su madre mantiene lo que dice "corto y suave" de forma que finalmente Carl pueda pedir pizza por sí mismo.

A veces, las primeras palabras que tu hijo puede decir son absurdas, palabras sin sentido que son fáciles de pronunciar y divertidas de decir, como "ahá", o "¡yupi!". Puedes usar estas palabras divertidas cuanto tú le interpretes (ver capítulo 6, página 201 para ver una lista de palabras "divertidas").

Haz que tus modelados resalten exagerándolos, y procura ser constante con las inflexiones y el patrón de énfasis que usas para enfatizar el modelo. La creciente asociación de entonación de tu hijo con palabras específicas o frases le ayudarán a recordarlas. Antes de que tu hijo repita "lo que tú dices", es probable que repita "cómo lo dices" imitando tu entonación pero no diciendo aún las palabras. No te sorprenda si al empezar a hablar usa tu misma estructura de palabras y entonación. Si tu hijo está interesado en la música, puedes incluso cantarle ciertas letras a él.

"¡Uh oh! Es una palabra divertida que es más fácil y divertida para Raymond para decir "¡Se cayó el tenedor!"

Christopher aprende a decir hola de la misma forma cantarina que su padre

Interpretar para los chicos en los niveles del Comunicador Incipiente.

Si tu hijo no ha comenzado aún a hablar, pero envía mensajes intencionales mediante gestos o dibujos, tu modelo verbal debería ser una palabra sencilla justo después de que él haga el gesto o te dé el dibujo.

Si, sin embargo, tu hijo, como muchos otros hijos en esta etapa, comienza a hablar mediante repetición de expresiones y frases, es importante que tu modelo verbal contenga palabras que él pueda "copiar" y usar más tarde. Modelando las palabras a tu hijo, le proporcionas un guión que memorizar y usar en el futuro. Una vez que ha aprendido qué decir en una situación, puede ser capaz de aplicarlo en otra. Cuando llegue a ser mejor comunicador, confiará menos en el guión y más en sus propias ideas sobre qué decir.

Al principio, Andrew aprende qué decir de memoria cuando repite lo que dice su padre

Después Andrew demuestra que comprende las palabras utilizándolas en situaciones similares

Tu hijo mostrará la tendencia a recordar y repetir las últimas cosas que oiga. Así puedes enfatizar palabras importantes colocándolas al final de lo que tú digas. P. ej. si quieres que tu hijo aprenda la palabra "abre" (), di "puerta abre" (la puerta abrir) en lugar de "abre puerta".

Habla desde su punto de vista.

Si tu hijo va a usar tus palabras exactas para expresarse a sí mismo, es importante proporcionarle un modelo verbal desde su punto de vista. Si dices "¿quieres un vaso de agua?" tu hijo puede entender exactamente lo que estás preguntado, a pesar de que no entienda lo que cada palabra significa. A causa de su tendencia a la ecolalia, puede repetir tu pregunta en lugar de darle una respuesta apropiada. Si quieres que tu hijo aprenda a decir las cosas de una forma más adecuada, deberías decir "¡como el haría si pudiese!", en lugar de hacer la pregunta de la forma habitual, toma la perspectiva propia de tu hijo y dile "yo quiero agua". Para enseñarle a tu hijo a quien te refieres con "yo", ayúdale tocándole en el pecho con su propia mano.

Puede parecerte raro hablar a tu hijo de este modo, pero es importante aprovechar su habilidad para imitar lo que tú le digas, así él podrá comenzar a usar sus palabras con significado correcto. Mientras no puedas decirle todo "a su manera", intenta hacer esto cada vez que esté motivado para hablar, *especialmente cuando quiera algo de ti pero no tenga palabras para pedirlo*

Recuerda obtener la atención de tu hijo para modelarle y habla despacio y con énfasis. Tu hijo será más propenso a repetir lo que digas cuando resaltes esto.

Si tu hijo te imita en seguida, todo lo que necesitas hacer es enfatizar el modelo, míralo esperando y quizás toca su pecho o su hombro para permitirle saber que es su turno de hablar. Por otro lado, si tu hijo no se presta a imitar, puedes animarle a usar tus modelos ordenándoselo, "di, "yo quiero agua"", si tu hijo entiende el significado de las palabras "dile", "dilo tú" u otra instrucción que no incluirán en su repetición del modelo. Sin embargo, para chicos que tienden a imitar todo lo que se les dice sin respetar el significado, estas instrucciones las percibirán como que son parte del modelo. Puedes intentar ayudar a tu hijo a distinguir el modelo de las instrucciones utilizando diferentes técnicas expuestas en el siguiente capítulo (ver capítulo 4, páginas 117 – 118). Si te das cuenta de que tu hijo aún así repite tus instrucciones, ofrécele el modelo solo.

Para decirle a su padre que quiere un poco de agua, Christopher repite la pregunta de su padre como la oye exactamente.

Cuando su padre lo dice "como Christopher lo haría si pudiera", Christopher tiene un modelo más adecuado para imitar.

Utiliza **Frases Hechas** en tu modelo verbal de forma que tu hijo aprenda algunas frases clave que puedan ser útiles en diferentes situaciones.

¿Qué son las Frases Hechas?
Consisten en palabras que a menudo van juntas y que se utilizan como una sola unidad. Ejemplos de frases hechas apropiadas para todos los chicos son:
"yo quiero...", "me gusta...", "yo tengo...", "yo veo...", "voy a...", "dame...", "vamos a...", "¿qué es eso?"

Desde una palabra, a dos y tres.

No todos los chicos en la etapa de Comunicador Incipiente aprende a hablar mediante repeticiones de completar trozos de lo que oyen. Algunos adquieren primero un vocabulario de sencillas etiquetas, frecuentemente de objetos tales como su comida favorita o juguetes, y luego evolucionan hasta combinar estas etiquetas con palabras que expresan acción (los verbos). Por ejemplo, puede al principio decir solo "zumo" para pedir una bebida y luego decir "quiero zumo". Cuando interpretes las palabras de un chico que usa palabras simples, ayúdale a pasar de decir una sola palabra a decir dos. Primero repite lo que dice, y luego dilo "como él lo diría si pudiese" pero modelándole a una frase de dos palabras que combine la palabra que él dice con una palabra de acción. Por ejemplo, si te trae una cinta de vídeo y te dice "vídeo", repítele "vídeo" y añádele "poner vídeo" o "quiero vídeo". Atrae su atención sobre la nueva palabra hablándole despacio antes de decirla y enfatizándola.
Repetir lo que tu hijo dice y luego añadir una palabra de acción a la etiqueta no es la única forma en que puedes ayudar a empezar a hacer combinaciones de 2 palabras. También puede combinar etiquetas con palabras que indican lugar o palabras descriptivas. Trata de entender lo que tu hijo diría si pudiera y luego usa la estrategia de "repetir y añadir" para ayudarle a progresar de las frases de 2 palabras a las de tres palabras. Aquí hay una lista para comenzar.

Combinaciones de dos palabras.	**Ejemplos.**
Persona / objeto + verbo	"Mamá empuja", "coche anda"
Verbo + persona / objeto	"leer libro", "quiero galleta".
Persona / objeto + palabra de lugar	"perro fuera", "zapato encima"
Verbo + localización / objeto	"poner encima", "saltar arriba"
Palabra descriptiva + persona / objeto	"más zumo", "pelota grande"
Combinaciones de tres palabras.	**Ejemplos.**
Sujeto (persona / cosa) + verbo + objeto	"Yo quiero zumo"
Agente + verbo + objeto	"Mamá besa bebé"
Verbo + palabra de lugar + objeto	"Poner encima mesa"
Verbo + palabra descriptiva + objeto	"Quiero más zumo"

Interpretar para el Compañero

No necesitarás usar la estrategia de "interpretar" tanto con un chico que está en la etapa de comunicación de Compañero porque está empezando a fabricar sus propias frases. Aún así, es todavía importante el modelo verbal y usar frases que te gustaría que tu hijo aprendiera. Puedes también hablarle "como él diría si pudiese" para darle la información que necesita para corregir algunos errores que pudiese cometer. Si escuchas a tu hijo cometer un error, preséntale inmediatamente el adecuado modelo verbal y exagera la corrección para que note el cambio.

Julie puede corregir su error si su madre interpreta por ella.

Cómo puedes modelar los pronombres

Los Comunicadores Incipientes y Compañeros, que se basan en la imitación y re-utilizan lo que oyen, pueden beneficiarse no solo de tus modelos de los pronombres, sino también de los de los demás. Observando y escuchando a miembros de la familia hablarse entre ellos y usando "yo", "mi" y "tú" en sus conversaciones le proporciona a tu hijo modelos verbales de estas palabras que él puede a la larga copiar.

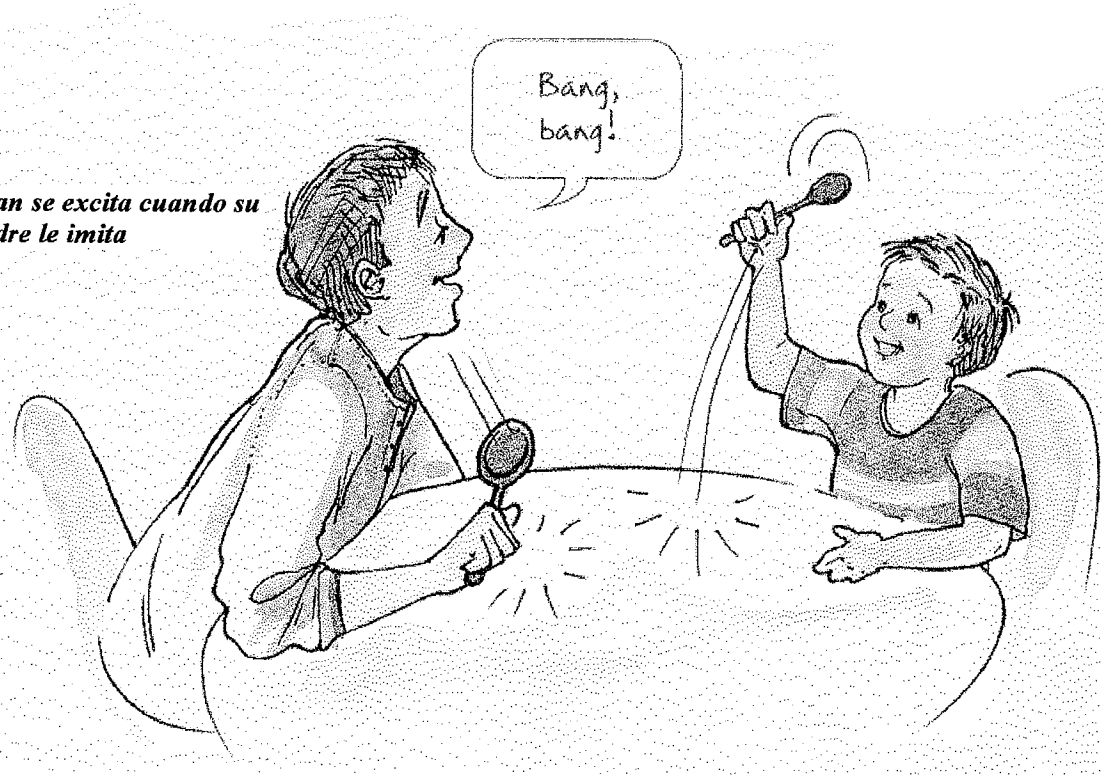
Los Comunicadores Incipientes y Compañeros, pueden comprender los pronombres mejor de lo que puedas pensar. A menudo se dan cuenta de a quien se refiere la palabra "tú", incluso aunque no sean capaces e usar la palabra "tú" correctamente en una frase. Estos niños necesitan dos formas de modelo de los pronombres: una que modele como ellos usarían los pronombres si pudieran y otro que muestre cómo se usan los pronombres en una conversación. (ver capítulos 6, página 206 para saber más sobre cómo ayudar a tu hijo a entender y usar los pronombres).

La tercera "I": Imitar.

Síguele la corriente a tu hijo copiando sus acciones y sonidos.

La imitación puede ayudar a tu hijo a implicarse en interacciones de doble dirección, con oportunidades para cada uno de vosotros de copiaros el uno al otro.
Tu hijo puede prestarte atención si tú golpeas un bloque después de que él golpee un bloque, si saltas después de que él salte o si haces los mismos sonidos después de que él los haga. Puedes incluso intentar copiar algunas de sus conductas sensoriales, tales como dar vueltas a las manos o aletearlas. Puede sentir un agradable poder cuando se da cuenta de que él está dirigiendo y tú le estás siguiendo. Si tú imitas las acciones y sonidos de tu hijo, él puede empezar a imitarte a ti luego. Entonces puedes añadir algo nuevo para que él lo repita. Este juego de copiado es muy importante – tu hijo puede aprender mucho observando lo que tú haces.

A la hora de comer, Sean golpea la mesa con su cuchara. El padre de Sean le sigue golpeando con su propia cuchara sobre la mesa exactamente como Sean. Esto consigue la atención de Sean, luego de golpear con su cuchara de nuevo, Sean mira a su padre, como si él dijera, "es tu turno, papá"



Sean se excita cuando su padre le imita

Si tu hijo no muestra ningún interés en jugar a juegos de "copiado", puedes querer enseñarle a imitarte. Comienza por mostrar a tu hijo una acción y luego, si él no puede copiarte, ayúdale físicamente a que él haga lo mismo. Cuando complete la acción con éxito, recompénsale con elogios, abrazos o regalo favorito. Empieza por realizar sus acciones de copiado con juguetes, tales como empujar un coche a lo largo de la superficie de una mesa. Luego avanza realizando sus acciones de copiado sin juguetes (p. ej. toca su nariz), y luego copiando algunos sonidos como sonidos de animales.

La cuarta "I": Intervenir.

Insiste en entrar en lo que él está haciendo, incluso si no eres bienvenido al principio.

No es siempre fácil participar con un chico que es reacio a interaccionar contigo o que le gusta hacer cosas repetitivas sobre sí mismo. Pero recuerda que él no está haciendo estas cosas porque no quiera incluirte. Simplemente no sabe "cómo" incluirte. En lugar de oponerte a lo que hace, busca las oportunidades para hacer tú mismo lo que él está haciendo. Esto significa sentarse cerca de él cuando él no parece querer que te acerques o bloquear su camino cuando él está corriendo. ¡Siéntate justo a su lado y juega con juguetes parecidos!, no te preocupes si él no parece contento al principio. Al final, aprenderá que es más divertido jugar contigo que con un juguete solo.
Recuerda que tu hijo aún necesita oír modelos de palabras que pueda decir. Cuando intervengas con tu hijo, también necesitas interpretar.

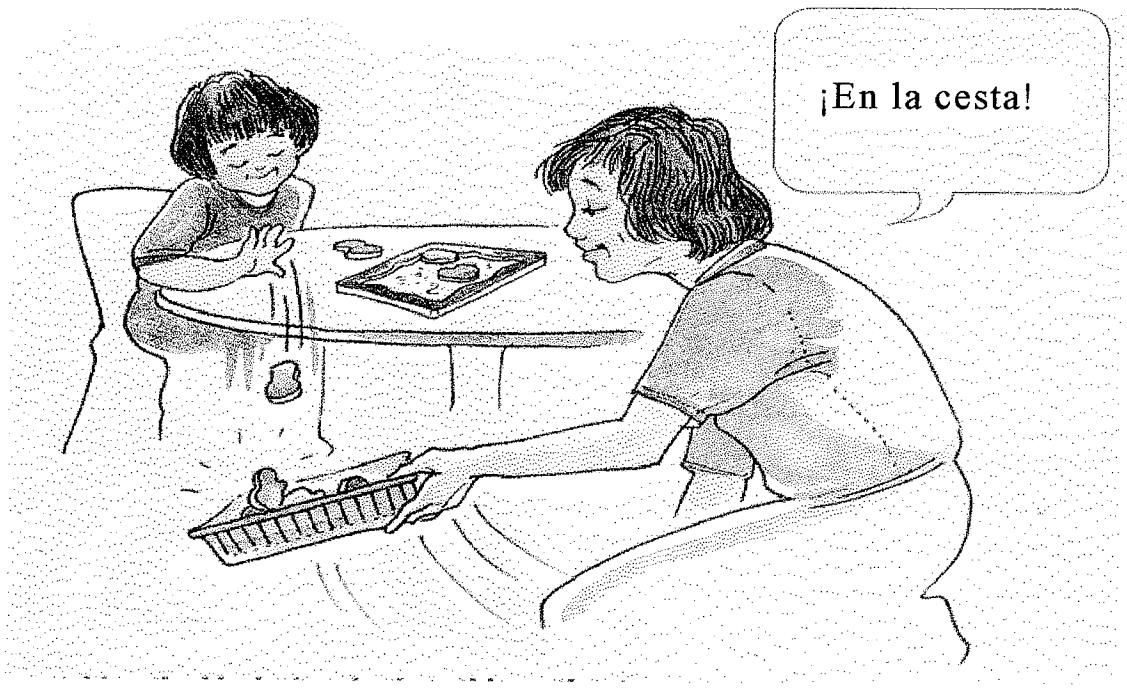
A Ali le gusta correr de un lado a otro. Su padre intenta seguirle la corriente corriendo a su lado pero Ali no parece notarlo. Entonces su padre bloquea el camino de Ali y dice "¡Alto!", a Ali no le gusta e intenta evitar a su padre rodeándoles, pero su padre se mueve también. Ali se ve obligada a empujarle fuera del camino. Moviéndose al lado, su padre dice, "¡Corre!" permitiendo que Ali reanude su carrera. Luego de que esto sucediera varias veces, Ali comienza a esperar el "control" y se ríe cuando su padre se pone delante de él. Tres semanas más tardes, cuando Ali está corriendo en el salón, busca a su padre. Tan pronto como su padre lo ve, salta delante de él, Ali, por primera vez dice "¡Corre!" para conseguir que su padre se quite de su camino.

Creando un "control", el padre de Alí cambia la carrera de Alí en un juego interactivo y le da a su hijo la oportunidad de aprender una nueva palabra

Hay más de una forma de intervenir en lo que tu hijo está haciendo. Debes intentar probar varias diferentes cosas antes de que tú y tu hijo conectéis.
Al igual que Ali, que corre de un lado a otro una y otra vez, tu hijo puede hacer cosas que no parecen ser productivas. Es probable que estas acciones satisfagan una necesidad sensorial. P. ej. a tu hijo le puede gustar dejar caer objetos en el suelo y observarlos como caen. O, puede alinear objetos, como coches de juguete o libros, porque le gusta la apariencia que tienen las hileras.
Hay algunas ideas para intervenir en estas actividades repetitivas y solitarias y transformarlas en interacciones positivas de doble dirección entre tú y tu hijo.

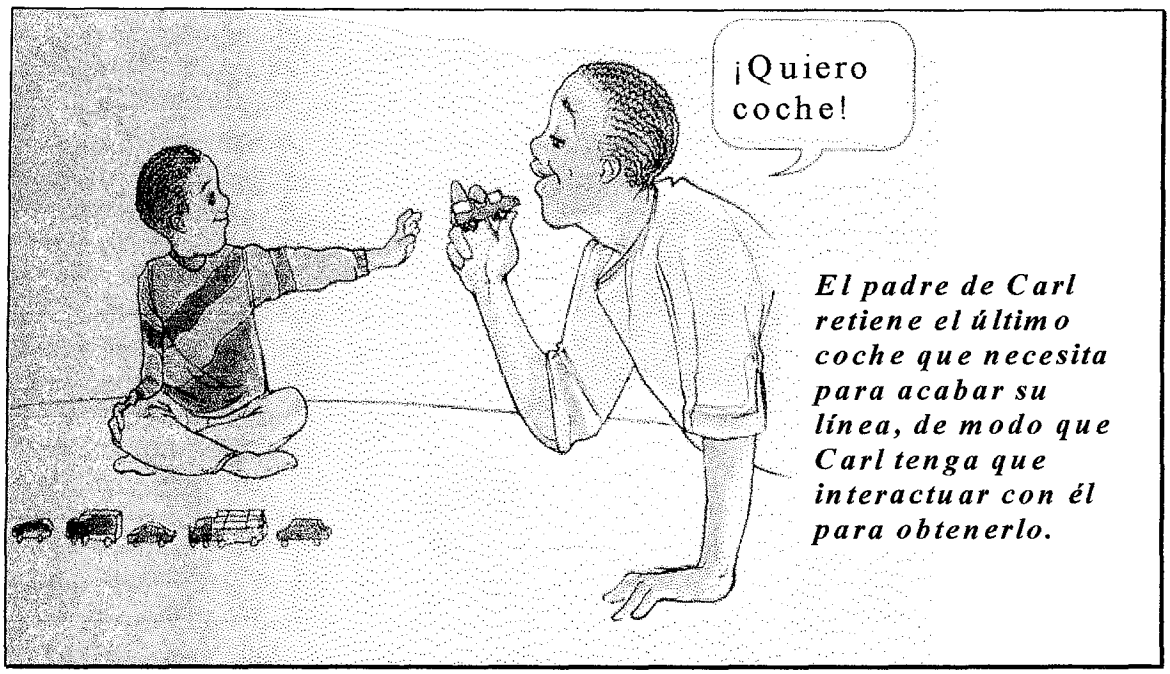
La estrategia del Guarda.

*** Si a tu hijo le gusta dejar caer objetos, como bloques, en el suelo, trata los lanzamientos como si él estuviese intencionadamente iniciando un juego**. Sitúa una cesta o caja en el suelo para coger los objetos, y di, "en la caja. Bloques. En la caja", luego, haz tu mismo una parte del juego de lanzamiento de bloques convirtiéndote en el "guarda" de los bloques. Recoge los bloques tan pronto como tu hijo los ha lanzado y ofrécele repetir. Interpreta según el nivel de tu hijo: si está en la etapa de comunicación de Intereses Propios o Pedidor, di "bloque", si es un Comunicador Incipiente, y es capaz de repetir lo que tú dices, dile "yo quiero un bloque". Un chico en la etapa de Compañero, probablemente encuentre su propia manera de decirte que quiere un bloque. Dale a tu hijo un bloque. Después de que lo deje caer, dale otro más, acompañándolo del adecuado modelo verbal. Una vez que hayas establecido un guión a seguir, espera unos segundos antes de devolverle el bloque. Esto le dará a tu hijo tiempo para tender la mano, hacer un sonido, repetir tu modelo o usar sus propias palabras para pedírtelo.
Recuerda que a tu hijo no tiene porqué gustarle algunas de tus intromisiones pero con algo de alegre persistencia por tu parte, las actividades solitarias, pueden transformarse en juegos interactivos.



Cuando ella insiste en cazar los bloques en una cesta, esta madre transforma el repetitivo tirar bloques de su hija en un juego interactivo.

*** Si a tu hijo le gusta alinear objetos, puedes usar la misma estrategia del guarda como harías con un niño que le gusta dejar caer objetos**. Reúne todos los objetos que tu hijo alinee (p. ej. cochecitos, letras del alfabeto o bloques) y dale en la mano los objetos uno a uno hasta que aprenda que tú eres parte del juego. Cuando tu eres el "guarda" de los objetos que tu hijo quiere, tiene que incluirte en lo que él está haciendo.



El padre de Carl retiene el último coche que necesita para acabar su línea, de modo que Carl tenga que interactuar con él para obtenerlo.

*** Ayuda a tu hijo a hacer la hilera poniendo un objeto en la hilera tú mismo.** Introdúcete disimuladamente de forma natural y di algo como "aquí hay otro coche". Después de que tu hijo te permita participar, introduce una variación, como añadir un juguete diferente en la hilera o poniendo el mismo juguete en la hilera pero de una forma inusual (p. ej. boca abajo o de lado). Quizás no le guste el cambio, pero cuando él chille o grite, recuerda que ¡eso es comunicación!, si persistes de manera juguetona y tranquila, su nueva rutina de juego puede pronto incluirte.

Carl expresa claramente sus sentimientos cuando su padre trata de poner una pieza de Lego en su alineación de camiones.

Ocultando y buscando.

- Saca uno de los objetos de la hilera y escóndetelo en la manga, en el bolsillo o bajo tu camiseta. Esto casi garantiza que tu hijo interaccionará contigo (aunque puede gustarle tanto el juego del "escondite" que comience a buscarte en todas las mangas y bolsillos).
- Esconde los objetos que a tu hijo le gusta alinear y luego ayúdale a encontrarlos. Para ayudar a hacer una búsqueda con éxito, asegúrate de que los objetos están en parte visibles si están bajo el sofá, atrás de una puerta o encima de una mesa. Cuando busquéis, usa palabras y frases que sean apropiadas para el nivel de comunicación de tu hijo: una simple palabra si tu hijo está en la etapa de Intereses Propios o Pedidor (p. ej. "¡Coche!"). ; una o dos palabras o una frase que contenga una frase hecha para un Comunicador Incipiente *y* (p. ej. "¡Yo veo un coche!"); o una frase incluyendo un palabra o concepto nuevo (tales como, "busquemos bajo la silla") para un Compañero.

El padre de Carl esconde los coches de Carl de modo que cuando él quiera alinearlos tenga que ir a buscarlos primero con él.

Plántate en su camino.

- Plántate en su camino de forma que tu hijo tenga que hacer o decir algo para que tu te muevas. Eso es exactamente lo que el padre de Ali hace cuando él bloquea el camino de Ali, haciéndole imposible a su hijo "no" interactuar con él si quiere continuar corriendo.

  Encuentra otras oportunidades para bloquear el camino de tu hijo. Si tiende la mano para alcanzar su juguete favorito, intenta permanecer delante de la estantería. Interprétale cuando te empuja fuera de su camino, diciendo algo como, "¡muévete!" o "¡adelante!", quédate delante de las puertas, los lugares de paso, la escalera que sube a lo alto del tobogán e incluso del aparato de televisión. Si bloqueas a tu hijo algo que él quiere, él va a permitirte hacértelo saber.

Si Ali quiere pasar tiene que decirle a su padre que se mueva.

Introdúcete en el juego.

- **Cuando tu hijo esté jugando solo con un juguete, encuentra un juguete parecido e insiste en introducirte en el juego**. P. Ej. estrella tu coche de juguete contra el suyo, y di algo como "¡crash!", o "¡Oh, no!", haz que tu dinosaurio se coma su dinosaurio, dándole emoción con gruñidos y diciendo "¡te cogí!" para los Intereses Propios, Pedidores o Comunicadores Incipientes, o "¡argh! Soy un devorador de triceratops" para los Compañeros que se saben los nombres de los dinosaurios.

A Liam le gusta jugar solo con los dinosaurios hasta que su madre insiste en ser parte del juego. Entonces él descubre un nuevo juego que es divertido sólo cuando lo juegan dos personas.

A Linsey le gusta sentarse sola en el sofá, hasta que su madre se entromete con el juego de "estrujar"

- **Si tu hijo siempre quiere sentarse solo, intenta sentarte muy cerca de él y juguetea a empujarle**. Para los niños en las etapas de Intereses Propios, Pedidores y Comunicadores Incipientes di algo como "¡empujón!", o "¡Uh oh!, mamá está encima de Lynsey". Para los niños en la etapa de Compañeros, di algo como , "¡juguemos a empujar!", si se da la vuelta o se aleja cuando te acercas, es fácil suponer que esto significa "No me molestes", pero si desistes, no conseguirás conectar. Así que continúa (siempre de forma alegre) en compartir su espacio contigo.

Intervén para que mantenga conversaciones.

- Si tu hijo está en la etapa de comunicación de Compañero, intervenir puede suponer más que solo implicarte en lo que él está haciendo. Puedes no necesitar intervenir tan a menudo para conectar con tu hijo o conseguir que te tome en cuenta. En este caso puedes usar la técnica de "intervenir" para ayudar a tu hijo a mantener conversaciones.

Si tu hijo hace la misma pregunta una y otra vez, o insiste en repetir una conversación sobre sus propios temas, seguirle la corriente no es siempre la mejor idea. Si le permites continuar hablando sólo de las cosas que él quiere, él no aprenderá como mantener una conversación.

A Joey le encanta hacer una lista de las paradas de autobús que conoce. A veces, su padre le sigue la corriente e intenta incluir los intereses de Joey en sus conversaciones. Sin embargo, su padre quiere que Joey hable sobre otras cosas además de los autobuses. Mira cómo su padre interviene para ayudar a Joey a salir de su tema favorito.

El padre de Joey le ayuda a cambiar de tema de conversación introduciendo uno nuevo.

Cómo intervenir cuando tu hijo deja un tema o insiste en su tema:

- Reintroduce el primer tema o introduce uno nuevo. Avisa a tu hijo de que va a haber un cambio en la conversación (p. ej. "una cosa más sobre...", "vamos a hablar de...").
- Repite lo dicho sobre lo que habéis hablado antes de que tu hijo cambie de tema.
- Regresa a temas ya hablados, repitiendo parcialmente lo dicho y luego permitiendo que él complete el resto (p. ej. "estamos hablando sobre la escuela Primero, pintaste. Luego jugaste con...").
- Asegúrate de que tu hijo te entiende. Si tu hijo ha cambiado a un tema que le es familiar porque la conversación le confunde, trata de simplificar lo que has dicho. Transforma una pregunta difícil en una afirmación. Luego hazle una pregunta más fácil.

Ocasiones en que no hay que seguirle la corriente a tu hijo.

No es siempre apropiado o práctico seguirle la corriente a tu hijo. El aún necesita aprender muchas cosas de ti y una es estas cosas es cómo comportarse. La decisión sobre cuándo seguirle la corriente y cuándo no hacerlo a menudo se basa en tu propio sentido común.

Es aconsejable que intentes cambiar la conducta repetitiva e improductiva en juego interactivo. Pero si las acciones de tu hijo son el resultado de la frustración o el enfado, necesitas mostrarle otras formas de expresar estos sentimientos. P. ej. si está tirando bloques enfadado o para que sepas que no está interesado en jugar contigo, no refuerces esta conducta intentado transformarla en un juego. En su lugar, deja que tu hijo sepa que no aceptarás lo que está haciendo diciéndole "no lo tires" o "para" firme y claramente para avisarle de que no tire más. Una vez que el lanzamiento acabe, guía a tu hijo a recoger los juguetes que ha tirado, diciendo algo como, "¡recoge!, ¡recoge!".

Algunas necesidades sensoriales de los niños son tan fuertes que pueden ser difíciles de satisfacer. P. ej. un juego interactivo de persecución puede no ser suficiente para un niño con hiperactividad. Para este niño, debes encontrar otras formas de proporcionarle las sensaciones que necesita, tales como un mini-trampolín o un columpio. Una terapeuta ocupacional con conocimientos del área sensorial puede ayudarte a decidir qué estimulación sensorial necesita tu hijo y cómo poder proporcionársela.

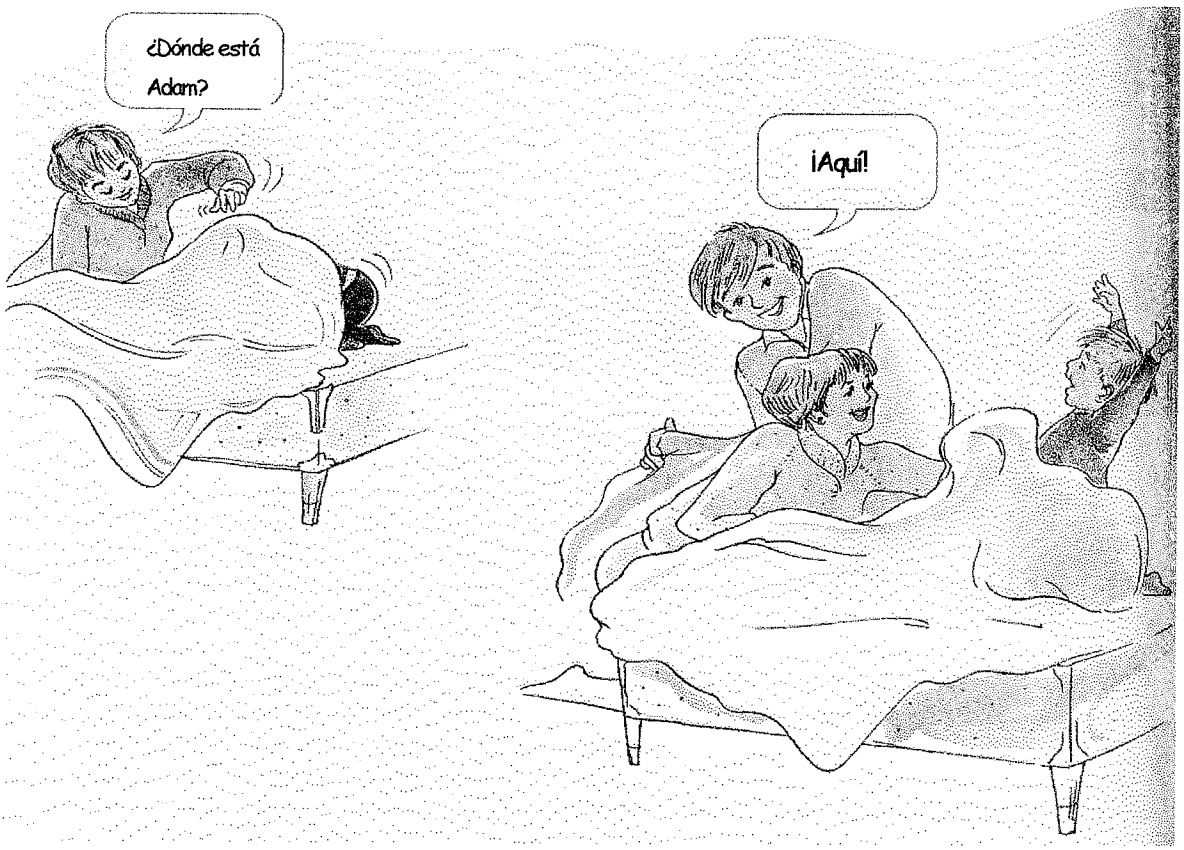
Resumen.

Cuando tú O.E.E. – observes, esperes y escuches lo que tu hijo hace y dice – descubrirás lo que le interesa. Luego puedes seguirle la corriente tomando parte e incluyendo esos intereses en vuestras interacciones juntos. A veces puede mostrar resistencia a tu intromisión. Entonces, debes introducirte de forma pausada en su mundo. Otra forma para conseguir la interacción es imitar a tu hijo copiando sus acciones o sonidos. Una vez que percibas lo que tu hijo comunicaría "si él pudiera", dale la información que necesita interpretando, diciendo las palabras desde su propio punto de vista

Tomando turnos juntos 4

Si sigues la dirección de tu hijo, como se sugiere en el capítulo 3, podrás apreciar que tu hijo y tú os estáis respondiendo mutuamente de muchas formas. Cuando haces cosquillas a tu hijo, por ejemplo, él puede mirarte para hacerte saber que se está divirtiendo. Si paras las cosquillas por un momento, entonces tu hijo puede empujar tu mano hacia él para que sigas. En esta situación y otras similares, tú y tu hijo estáis tomando turno. La palabra "turno" describe cualquier cosa que dos personas hacen – mirar al otro, un gesto, hacer sonidos o decir palabras – para hacer saber al otro que están participando en la interacción.

En este capítulo, descubrirás cómo ampliar las interacciones con tu hijo utilizando claves que señalen a tu hijo que es su turno de hacer o decir algo. Cuando tus intercambios con tu hijo se hagan más largos, comenzarán a parecerse a la conversación.
La conversación es comunicación en dos sentidos en la cual cada persona toma su turno en el momento adecuado, enviando mensajes de ida y vuelta. Puedes tener una conversación con palabras, pero existen también otros tipos de conversación. Por ejemplo, en el juego del Cucú-Tras, tú tomas el primer turno cuando cubres a tu hijo con una tela. Cuando él retira la tela, toma su turno. Entonces tú dices "Tras" (tu turno) y tu hijo se ríe (su turno). Tu hijo y tú os alternáis tomando turno, exactamente como dos personas alternan su habla en la conversación. Ahora el reto es hacer que el juego dure tanto como sea posible manteniendo los turnos.



Este juego de "Cucu-tras" es una conversación sin muchas palabras

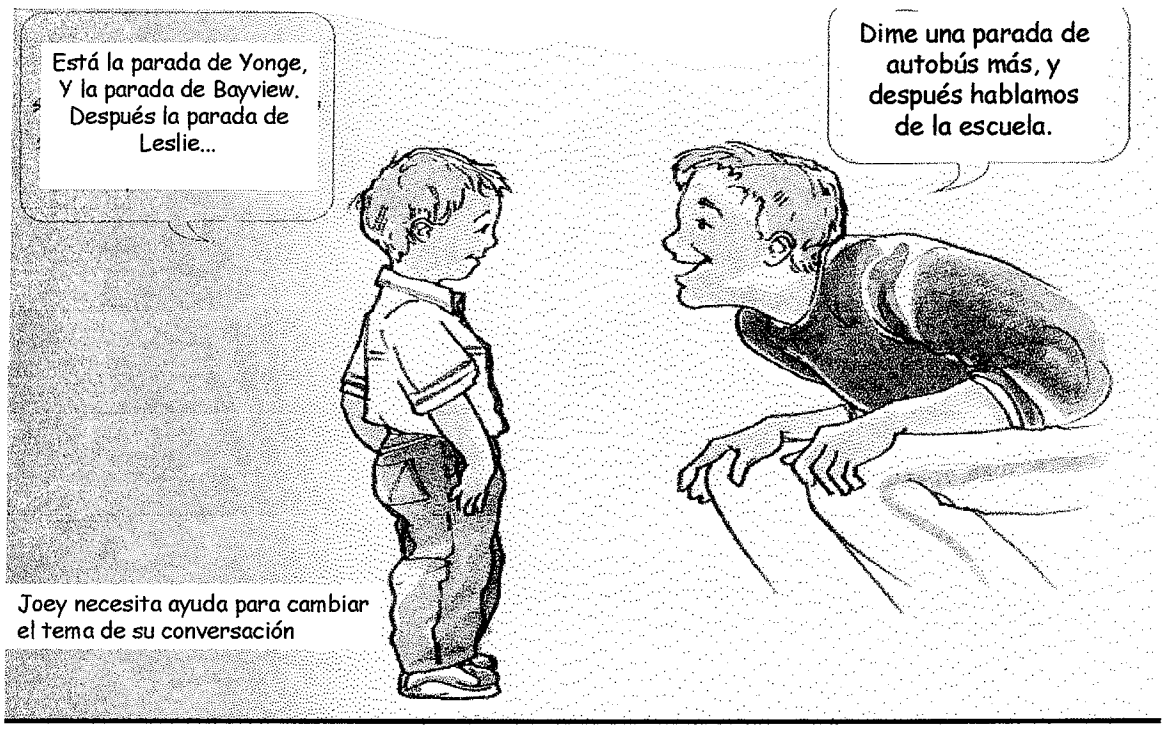
Reglas de la Conversación

Para implicarse en una conversación sencilla sin palabras, como el juego de "Cucú-tras", tu hijo tiene que comprender algunas de las reglas de la conversación. En la conversación verbal, resulta incluso más importante el seguir estas reglas.

Ayuda a que tu hijo aprenda a seguir estas reglas de la conversación:

- Prestar atención a la persona con la que estás interactuando
- Empezar conversaciones
- Responder cuando otros comienzan conversaciones
- Tomar su turno en el momento adecuado
- Dar a la otra persona la oportunidad de tomar su turno
- Continuar la toma de turnos, manteniendo el tema
- Considerar las palabras, el lenguaje corporal y el punto de vista de la otra persona
- Clarificar o "decirlo de otra forma" cuando tu interlocutor no comprenda
- Pedir aclaración a la otra persona cuando lo necesites
- Cambiar de tema cuando sea adecuado
- Acabar la conversación de manera adecuada.

Hay muchas reglas e incluso los adultos tenemos problemas para seguirlas todas. ¡Imagina qué difícil es para tu hijo aprenderlas! Él va a necesitar tu guía y apoyo para aprender cómo tener una conversación que sea gratificante para vosotros dos.

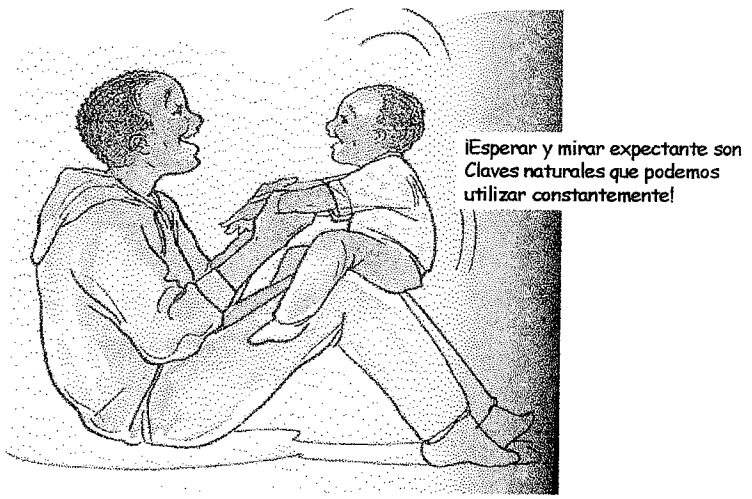


Dále claves a tu hijo para ayudarle a tomar su turno

Tu hijo puede tener problemas para saber cuándo y cómo tomar su "turno" en la conversación. La mejor forma en que puedes ayudarle es usando claves, ayudas que señales a tu hijo cuándo tomar su turno y a veces mostrarle cómo tomarlo. Hay dos categorías de claves:

- **Claves explícitas:** muestran a tu hijo lo que debería hacer y dejan poco margen para hacerlo incorrectamente. Cuando das claves explícitas, tomas parte o todo el turno de tu hijo. Por ejemplo, en el juego de Pat a cake, tu hijo puede que no sepa qué acciones debe hacer. Cuando cojes sus manos para dar una palmada por él, utilizas una clave explícita llamada **ayuda física.** Además de la ayuda física, las claves explícitas en las que tomas el turno de tu hijo en su lugar incluyen **modelos físicos** y **verbales** e **instrucciones verbales.** Las claves en las que tomas sólo una parte del turno de tu hijo, tales como los **modelos parciales**, son las menos explícitas de las claves explícitas.
- **Claves naturales:** no muestran a tu hijo qué hacer. Ellas simplemente *insinúan* qué debería hacerse. Por ejemplo, cuando tu hijo está más familiarizado sobre cómo dar palmas en el juego de Pat a cake, tú puedes **enlentecer, hacer una pausa** y **mirar expectante** para indicar cuándo él debe dar la palmada. Las claves naturales incluyen también **claves visuales, preguntas, insinuaciones, instrucciones** sobre qué hacer y **comentarios.**

Tú eres el mejor juez sobre qué tipo de claves son las más adecuadas para tu hijo. Probablemente comenzarás utilizando las claves más explícitas y gradualmente pasando a las más naturales. Al final, la mayoría de las claves naturales no tienen por qué ser eliminadas. Nosotros las utilizamos "naturalmente" en nuestras conversaciones siempre.

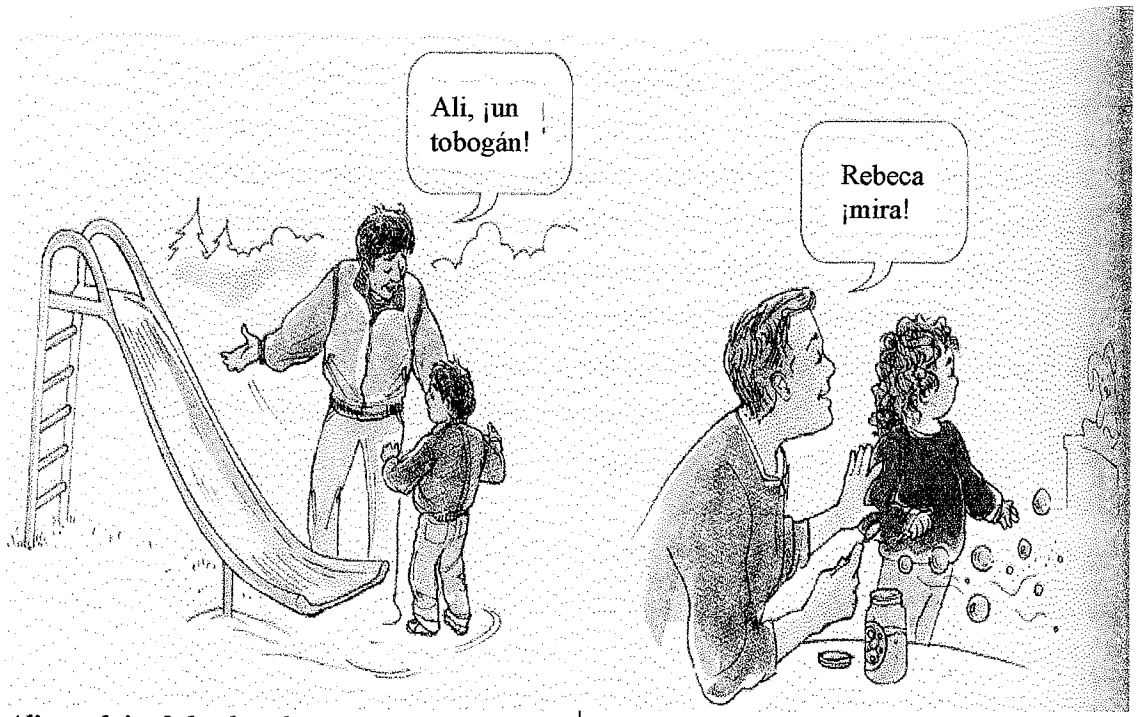


Utiliza Claves Explícitas

Ayuda física

Tu hijo puede necesitar alguna asistencia física cuando está aprendiendo cómo realizar acciones en juegos, canciones o cómo tomar su turno en actividades. Si él no sabe por sí mismo que hacer, trata de mostrarle exactamente qué hacer guiándole físicamente sus movimientos. La ayuda física puede asistir a tu hijo para realizar gestos o acciones específicas y es útil porque muestra a tu hijo exactamente cómo hacer las cosas sin permitirle cometer errores. Él aprende la forma correcta de hacer algo la primera vez que lo intenta. Sin embargo, tienes que tener cuidado de no sobrteutilizar la ayuda física ya que tu hijo se puede acostumbrar a tener siempre tu guía.
Los padres de los dibujos siguientes están dando a sus hijos ayuda física de forma que sus hijos puedan tomar su turno y participar en la acción

También puedes utilizar una **clave física** para obtener la atención de tu hijo. Tocar la espalda, el pecho, el brazo, el hombro o la cara de tu hijo mientras dices su nombre es una buena manera de hacer que se dé cuenta de algo, ¡incluido tú!



Ali se aleja del tobogán tras un turno, por ello su padre le dirige físicamente de nuevo hacia el tobogán.

El padre de Rebeca trata de obtener su atención tocando su hombro.

Modelos físicos y verbales

Cuando das a tu hijo un modelo, le das una clave para imitar tus palabras o acciones y le muestras que esperas que sea capaz de hacerlo o decirlo por sí mismo. Tomas su turno por él hasta que él sepa qué hacer por sí mismo. Los modelos pueden ser físicos o verbales.

Un **modelo físico** muestra a tu hijo una acción. Cada vez que tú demuestras acciones en canciones o vuelves una página en un libro, le estás dando a tu hijo un modelo para imitar y aprender de él. Al mismo tiempo, cuando muestras a tu hijo qué hacer, describe lo que estás haciendo en frases cortas y sencillas.

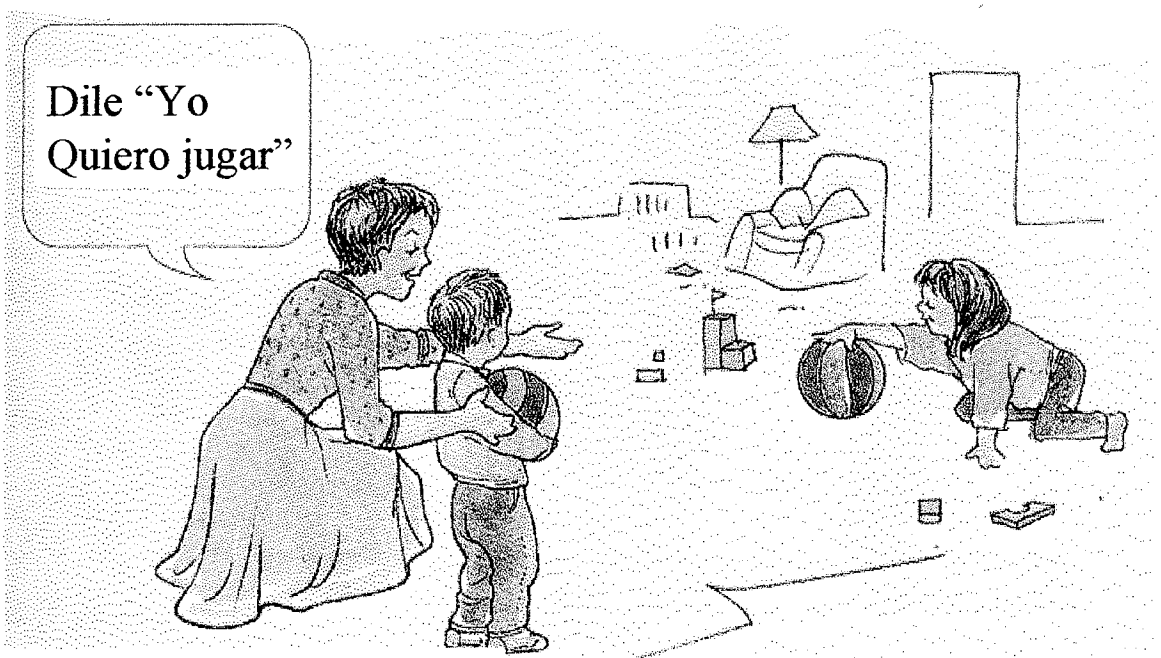
Un **modelo verbal** hace que tu hijo oiga palabras o frases que puede repetir inmediatamente o decirlas por sí mismo más tarde. Tu hijo se beneficia no sólo de tus modelos verbales, sino también de los de otras personas. Por ejemplo, si tu hijo tiene dificultades con los pronombres como "yo", "mí" y "tú", observando y oyendo a otras personas utilizar estas palabras es una de las mejores maneras en que puede aprender cómo usarlas. Adapta tu modelo a la etapa de comunicación de tu hijo. (Para más sobre modelos verbales, ver capítulo 3, páginas 95-101).

Recuerda que un modelo dará la clave a tu hijo para hacer o decir algo sólo si él está prestando atención. Dirige la atención hacia tu modelo enlenteciendo antes de darlos y luego enfatizándolos. Para animar a tu hijo a tomar su turno por sí mismo, trata de ir desvaneciendo tus modelos o de reemplazarlos por claves menos explícitas tan pronto como sea posible.

Jerry aprende estos engañosos pronombres observando y oyendo a otras personas utilizarlos

Intrucciones verbales.

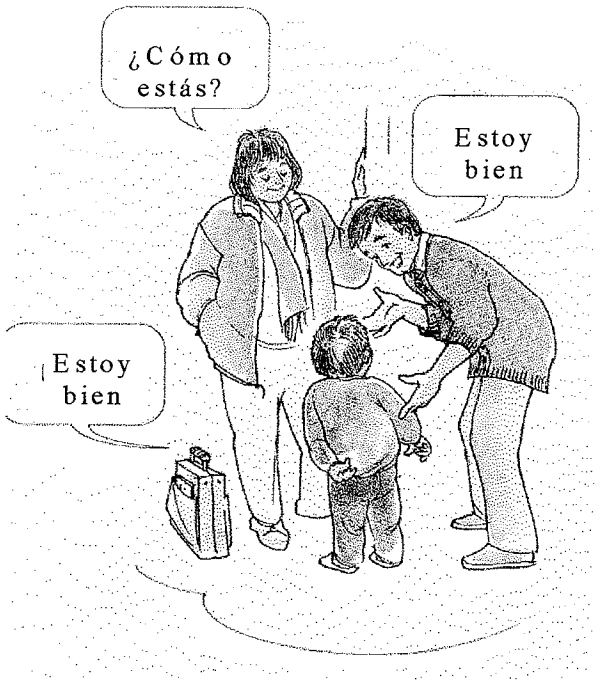
Además de los modelos verbales, podrías incluir una **instrucción verbal,** tal como "Dí ..." o "Dime ..." esta clave es útil en ocasiones, especialmente en interacciones sociales en que tú instruyes a tu hijo sobre qué debe decir extactamente a otro adulto o niño. Por ejemplo, si tu hijo no sabe cómo comenzar una conversación con un amigo, tú puedes decirle las palabras exactas que necesita utilizar.



Para ayudar a Justin a empezar a jugar con Kayla, su madre le dice exactamente lo que tiene que decir

No obstante, hay problemas en dar frecuentemente instrucciones verbales. En primer lugar, las instrucciones interrumpen el fluir natural de la conversación. Además, muchos niños que son **ecolálicos** tienden a repetir todo lo que oyen, incluyendo las instrucciones. Si tu hijo no puede comprender dónde acaba la instrucción y comienza el modelo, trata de evitar el uso de las instrucciones verbales. En su lugar, continúa modelando lo que quieres que tu hijo diga y luego espera a que te imite.

Si tu hijo no comprende tus instrucciones, probablemente las repetirá



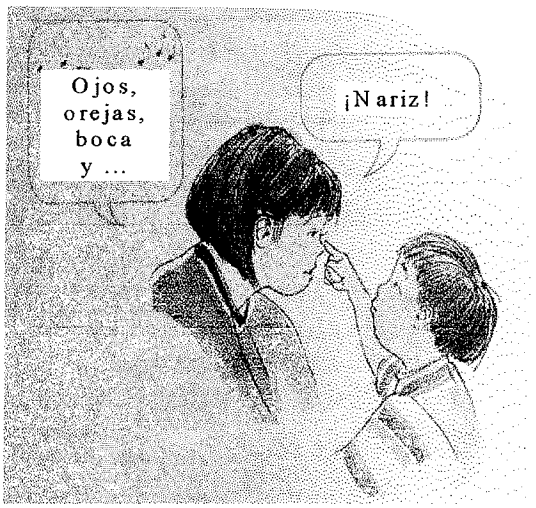
Si ya estás acostumbrado a utilizar instrucciones, he aquí dos sugerencias para evitar que tu hijo repita la instrucción junto con el modelo. Trata de decir "Dí" o "Dime" en tono monótono, y luego enfatiza y anima el modelo que te gustaría que el repitiera. También puedes susurrar a su oído la instrucción y luego tocar su hombro y darle el modelo de lo que se supone que debe decir en un tu tono normal.

Modelos parciales

Cuando utilizas un modelo parcial, *tú comienzas* a hacer o decir algo a tu hijo, y luego dejas que él acabe el modelo por sí mismo. En los modelos parciales tú haces parte del turno de tu hijo y luego esperas expectante a que él haga el resto.

Utiliza un modelo parcial para ayudar a tu hijo a realizar una acción:

- Comienza a hacer una acción y espera a que tu hijo la acabe en ti o en sí mismo.



Antes de que la madre de Christopher cante la última palabra, ella lleva su dedo hacia su nariz y espera que Christopher acabe tocando la nariz de ella por sí solo.

Utiliza un modelo parcial, llamado rellena-los-huecos, para ayudar a tu hijo a decir algo:

- Dí la primera parte de una palabra o frase y espera a que tu hijo la complete. Rellena-los-huecos puede ser una etapa de transición por el que pase tu hijo antes de aprender cómo responder preguntas. Antes de que tu hijo pueda avanzar en responder preguntas por sí solo, él necesitará que tú le ayudes a empezar.

Esta madre dice la primera parte de la palabra y luego espera a que su hija diga el resto

El padre de Christopher dice la primera parte de la frase y luego espera a que Christopher rellene el hueco.

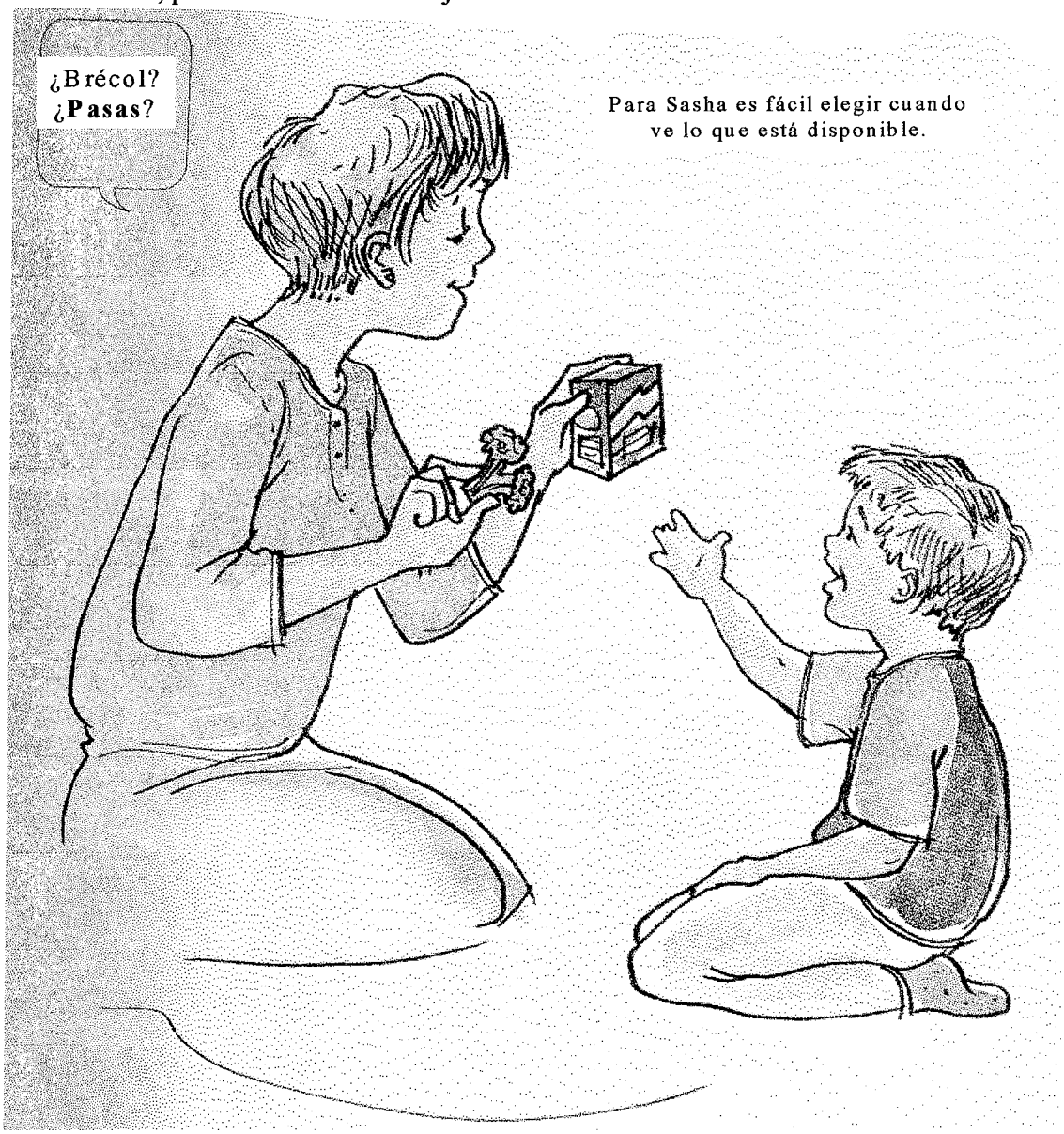
Si tu hijo responde preguntas con facilidad, utilizarás pocos modelos parciales para ayudarle a tomar su turno. Sin embargo, cuando tu hijo no pueda respònder una pregunta, trata de hacer la pregunta más fácil utilizando rellena-los-huecos. Eso es exactamente lo que hace la madre de Carl.

Rellena-los-huecos es una clave útil para ayudar a que tu hijo cambie sus "ecos" por lenguaje espontáneo. Comienza por dar a tu hijo el modelo verbal completo (p.e.: "yo quiero zumo"). Después dí, "Yo quiero ...", y déjale que rellene el hueco con la palabra "zumo". Luego dí sólo una palabra "Yo ...", y espera que él complete la frase "quiero zumo". Finalmente utiliza sólo claves naturales, como esperar expectante, para señalar el turno de tu hijo.

Utiliza claves naturales

Claves visuales

Las claves visuales pueden ser extremadamente útiles para los niños que tienen problemas para comprender lo que oyen. No sólo ayudan a los niños a aprender a darle sentido al mundo, sino que también actúan como recordatorios constantes de las cosas que los niños pueden hacer o decir en situaciones diferentes.
El mundo de tu hijo está lleno de claves visuales – como personas, muebles, objetos y dibujos – hacia las que puedes dirigir su atención. Sosteniendo algo en alto, tocándolo o señalándolo, puedes recordar a tu hijo la comunicación.



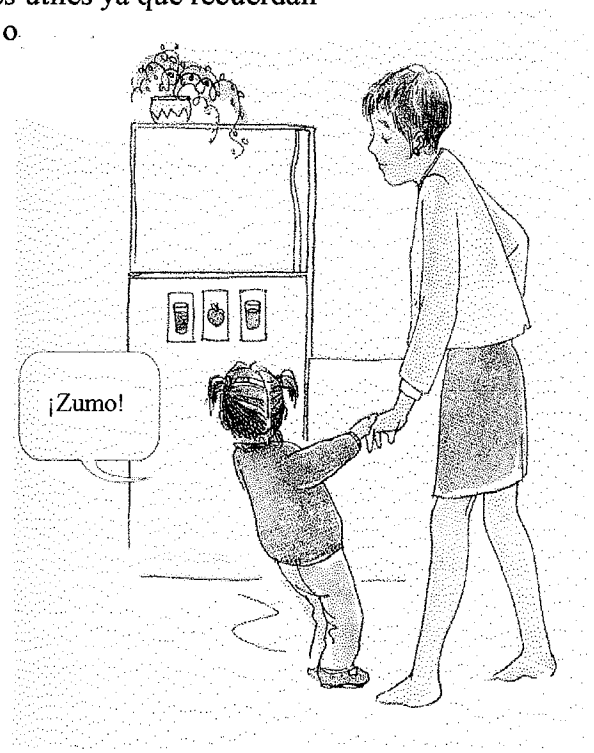
Incluso el lugar para sentarse en la mesa para cenar puede sugerir a tu hijo qué hacer o decir.

La silla vacía recuerda a Jerry que su padre no está aún en casa y le ayuda a empezar una conversación

El mundo de tu hijo también está lleno de claves visuales en forma de signos y logos que le animan a comunicarse

Michelle sabe lo que quiere cuando ve su símbolo

Las imágenes son también claves visuales útiles ya que recuerdan al niño qué hacer o decir. Si colocas una o dos imágenes de los alimentos favoritos de tu hijo en la puerta del frigorífico, podrían ayudarle a pedirte algo.



Las imágenes recuerdan a tu hijo decirte qué es lo que necesita

Puedes utilizar imágenes para crear **Ayudas Visuales**, como tableros especiales que muestren a tu hijo imágenes de juguetes, alimentos y actividades de las que él pueda elegir. Las imágenes también pueden ayudar a tu hijo a hablar sobre cosas que ocurren cuando no estás con él. Por ejemplo, si su profesora de infantil envía a tu hijo a casa con una imagen de un niño o un juguete con el que haya jugado en la escuela, él lo puede mostrar o decirte lo que hizo ese día. (Ver el capítulo 7, "Utiliza Ayudas Visuales", para aprender más sobre el uso de imágenes como claves).

La profesora de Carl envía a casa con él un dibujo que le ayuda a decirle a su madre lo que hizo en la escuela

Preguntas

Hacer preguntas a tu hijo le mantendrá implicado en la conversación. Pero tu hijo no será capaz de contestar una pregunta si no la puede comprender. Ya que los niños de las etapas Intereses Propios y Pedidor comprenden muy pocas palabras, tendrás que preguntar y responder tus propias preguntas, proporcionándole modelos verbales que ellos puedan, en su momento, imitar.
En el capítulo 2, vimos preguntas de elección y preguntas de Sí/No. Revisémoslas brevemente.

Preguntas de elección
Para tu hijo resulta más fácil responder a preguntas de elección que le piden elegir entre cosas mencionadas claramente en la pregunta que hacerlo a pregpreguntas más abiertas. Por ejemplo, "¿quieres cereales o tostadas?" es más fácil de responder que "¿Qué quieres comer?"

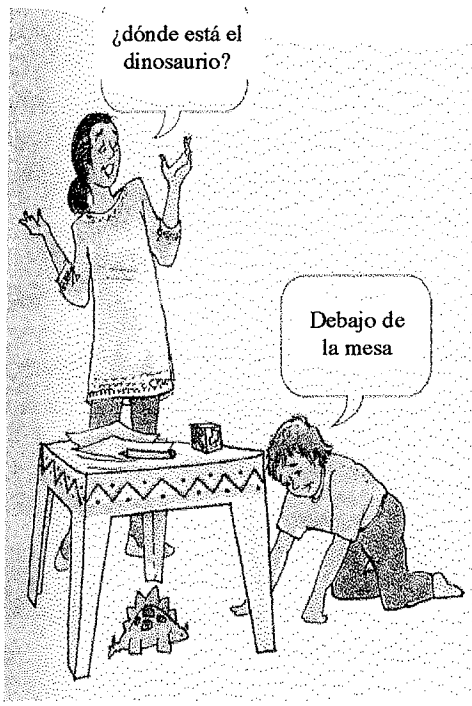
Preguntas de Sí/No
Es algo más difícil para tu hijo responder a preguntas de Sí/No que a preguntas de elección. Enséñale antes "no" que "sí" ya que tu hijo necesita una forma de protestar o rechazar cosas diferente a llorar o tener una rabieta. Comienza ofreciendo a tu hijo cosas que probablemente rechazará. Luego proporciónale un modelo verbal y físico para mostrar a tu hijo cómo rechazar –mueve tu cabeza y dí "no". Espera, de forma gradual, que tu hijo responda por sí solo. Introduce preguntas para el "sí" después de él haya practicado el contestar "no". Ofrece a tu hijo unas pocas cosas que sabes que no querrá, y otras cosas que sí querrá. (Ver el capítulo 2, páginas 82-83 para más sobre el uso de preguntas de Sí/No).

La madre de rebeca se asegura de que su hija practique mucho responder "sí" ofreciéndole su zumo poco a poco

Otras preguntas
Son las preguntas "qué", "quién", "dónde", "cuando", "cómo" y "por qué". Tu hijo comprenderá probablemente primero cómo contestar a preguntas "qué", luego preguntas que comienzan por "quién" o "dónde". Preguntas sobre "dónde", "cómo" y "por qué" son más difíciles; algunos niños siguen teniendo dificultad con estas preguntas en su edad escolar.

Preguntas "¿Qué?"
La pregunta "qué" más sencilla es "¿Qué es esto?". Tu hijo pyede aprender a contestar esta pregunta si tú le proporcionas modeñlos verbales de posibles respuestas. La siguiente pregunta "qué" más común es "¿Qué quieres?". Cuando un niño está preparado para contestar a esta pregunta, generalmente, está en la etapa del Comunicador Inicial.
Al principio las preguntas deben ser realizadas con otras claves para ayudar a tu hijo a comprenderlas. Haz una pregunta y luego indica la respuesta mirando, señalando o manteniendo en la mano objetos reales o imágenes.

Preguntas "¿Quién?", "¿Dónde?" y "¿Cuándo?"
Las respuestas a preguntas de "quién", "dónde" y "cuándo" pueden empezar a aparecer en el lenguaje de los niños de la etapa de comunicación de Compañero. La comprensión comienza cuando tú modelas estas preguntas y sus respuestas una y otra vez en rutinas, canciones y juegos. Para asegurarte de que tu hijo practica la respuesta a preguntas que empiezan por "quién", "dónde" y "cuándo", trabájalas en tu conversación todo lo que puedas. Por ejemplo, señala a las personas sentadas en la mesa para comer o mira un albúm de fotos, preguntando "¿Quién es éste?". Puedes ser "creativamente estúpido": "accidentalmente" dejar caer tu servilleta bajo la mesa y preguntar, "¿dónde está la servilleta?". Luego, jugando, poner la servilleta sobre la cabeza de tu hijo y decir, "Y ahora, ¿dónde está la servilleta?"
Las preguntas tipo "quién", "dónde" y "cuándo" pueden ser confusas. A menudo tu hijo requerirá ayuda extra para aprender cómo hacerlas y responderlas. (Ver el capítulo 7, página 25 para cómo enseñar estas preguntas con Ayudas Visuales).



La madre de Eric le ayuda a responder preguntas "dónde" jugando un juego de esconder

La madre de Cara utiliza el tiempo de ver libros para hacer que Cara practique las preguntas "quién"

Preguntas "¿Cómo?" y "¿Por qué?"

"Cómo" y "por qué" son las preguntas más engañosas ya que son abiertas, y requieren que tu hijo piense sobre cosas que no puede ver. Incluso un niño en la etapa de comunicación de Compañero puede seguir teniendo problemas con estas preguntas durante mucho tiempo.

Cuando tu hijo está comenzando a aprender a contestar a preguntas "cómo" y "por qué", puedes ayudarle haciendo una de esas preguntas y luego transformarla para hacerla más fácil. Cambia una pregunta "cómo" o "por qué" en una descripción que le diga a tu hijo lo que está haciendo. Luego haz una sencilla pregunta Sí/No que es más fácil de responder. Por ejemplo, pregunta "¿Por qué estás gritando?" y luego cámbiala por "Estás gritando. ¿Estás rabioso?". Una vez que tu hijo comprende las preguntas "cómo" y "por qué", no necesitarás transformarlas, pero aún podría tener problemas en alcanzar las respuestas. Modela las respuestas hasta que tu hijo pueda responder por sí solo.

¡Cuidado con demasiadas preguntas o preguntas demasiado difíciles?

Si tu hijo es bueno contestando preguntas, es fácil caer en un esquema en que tú realizas preguntas tras preguntas y tu hijo te da todas las respuestas. Esto coloca a tu hijo en el papel de "respondedor" – donde él depende de ti para iniciar todas las interacciones. Aunque es tentador hacer a tu hijo muchas preguntas como una forma de mantenerle en la conversación, él debe tener también oportunidades para iniciar la comunicación.

Las preguntas que son demasiado difíciles pueden ser también demasiado exigentes para un Comunicador Inicial o un Compañero que no pueda alcanzar las respuestas. En su frustración, tu hijo puede utilizar una de sus estrategias sensoriales calmantes., como aletear sus manos, golpear la mesa con los dedos o saltar arriba o abajo. Otra forma en que puede hacerte saber que tus preguntas son demasiado difíciles para él es incrementando su uso de la ecolalia, como si dijera, "Yo no comprendo esta pregunta, pero sé que debería responder. Así que tomaré mi turno de la mejor manera que pueda – repitiendo lo que dices."

Realizar demasiadas preguntas ocasiona un tercer problema para un niño cuya principal forma de llevar adelante una conversación es elevar y reutilizar lo que oye a los otros decir. Si él oye pregunta tras pregunta, posteriormente repetirá este modelo y hará pregunta tras pregunta como su principal método de mantener una conversación.

Cuando tu hijo de demuestre que tus preguntas no le están ayudando, intenta lo siguiente:

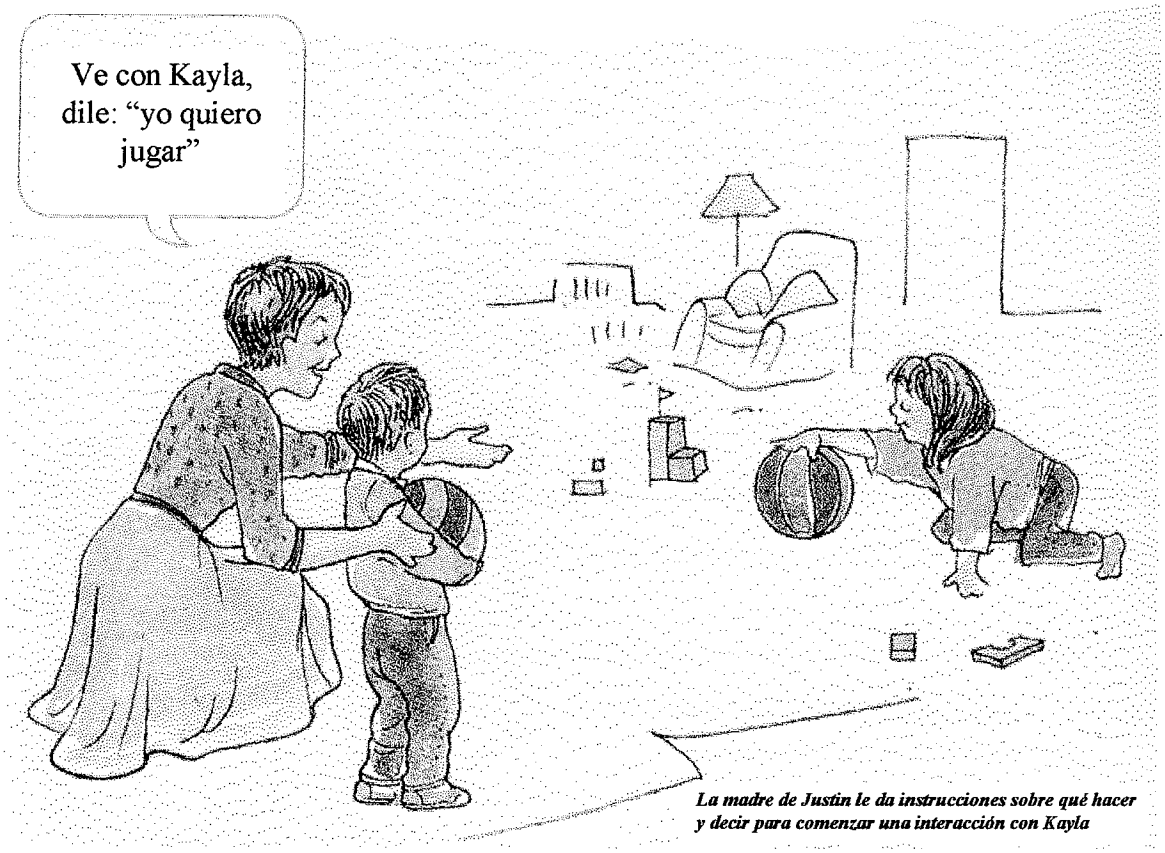
- Haz menos preguntas y proporciónale más comentarios y modelos verbales. Hacer menos preguntas a menudo tiene el resultado de un incremento en el lenguaje espontáneo de tu hijo.
- Haz una pregunta más fácil.
- Haz de nuevo la misma pregunta, empieza a contestarla y espera a que tu hijo rellene los huecos. Una vez lo haya hecho, puedes tratar de hacer de nuevo la pregunta.

¿Cómo se llama el dinosaurio?
¿Se come a las personas?
¿Dónde está su amigo?
¿Cuál es su nombre?
?
En lugar de bombardearle con preguntas ...
Me gustan sus dientes
Me gusta su rabo
... haz comentarios que ayuden a tu hijo a entablar conversación.

Instrucciones

Todos los padres dicen a sus hijos, en alguna medida, lo que deben hacer: ""Dí adiós con la mano", "Tráeme el libro", "Pon esto en la basura". Instrucciones claras, sencillas, pueden ayudar a tu hijo a comprender qué hacer, siempre que no le des demasiadas.
Puedes preparar a tu hijo en la etapa de comunicación de Compañero para futuras situaciones sociales dándole instrucciones sobre qué hacer y decir. Por ejemplo, para ayudar a tu hijo a ser un buen oyente, puedes darle una instrucción que le diga qué hacer: "Cuando otra persona hable, trata de escucharle". Las líneas maestras sobre qué hacer pueden ser presentadas de forma visual, esto es discutido en el capítulo 7.
Si tu hijo está en una muy avanzada etapa de Compañero, puedes darle instrucciones que le pueden ayudar a llevar a cabo conversaciones. He aquí algunos ejemplos de instrucciones que puedes dar a tu hijo.

- "He aquí algunas formas de comenzar una conversación: puedes sonreir y decir: 'Hola, ¿cómo estás?'; puedes decirle algo agradable a la otra persona; puedes enseñarle a la otra persona tu álbum de fotos." (Dar una instrucción cada vez).
- "He aquí algunas formas de mantener una conversación: Necesitas escuchar lo que la otra persona dice. Luego, decir algo sobre lo que el otro acaba de decir. Puedes decir 'yo pienso lo mismo', o 'yo no pienso lo mismo'."
- "He aquí una forma de acabar una conversación: puedes decir: 'Ahora me tengo que ir. Adiós'."



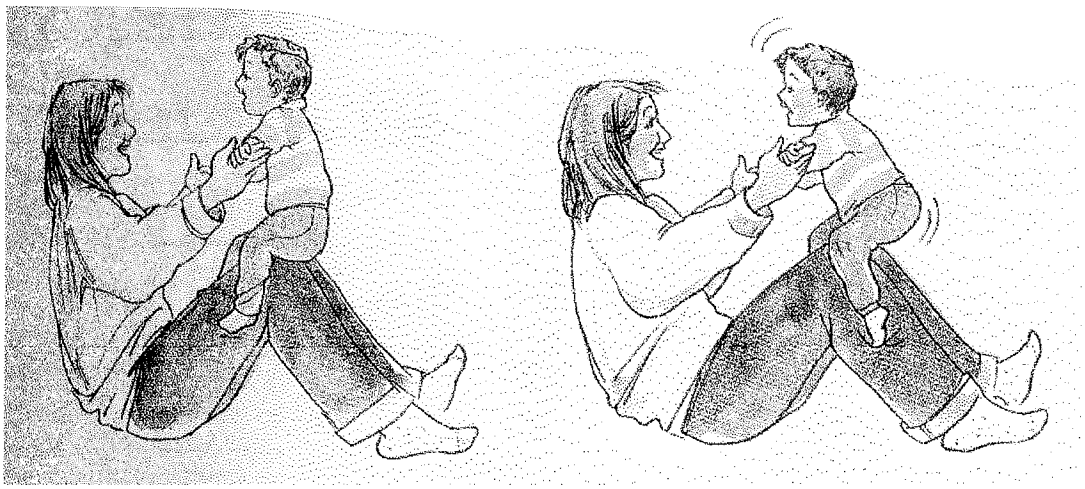
La madre de Justin le da instrucciones sobre qué hacer y decir para comenzar una interacción con Kayla

Insinuaciones

Todos nosotros utilizamos insinuaciones para darle a las demás personas una idea sobre lo que nos gustaría que hicieran. Por ejemplo, cuando tú muestras interés sobre algo en una tienda delante de tu esposa la semana anterior a tu cumpleaños, puedes estar insinuándole lo que quieres de regalos de cumpleaños. Tu hijo también se puede beneficiar de varios tipos de insinuaciones.

Insinuaciones no verbales

Moverse lentamente, hacer una pausa, inclinarte hacia tu hijo y mirarle con expectación don ayudas eficaces (especialmente cuando van unidas a insinuaciones verbales). Estas claves indican a tu hijo que es su turno. Son algunas de las claves más naturales y las utilizarás a menudo cuando juegues con tu hijo.



La madre de Zachary le mira expectante, esperando que él le haga saber que quiere otro paseo sobre sus rodillas.

El responde a sus claves arqueando su cuerpo para decirle que siga la diversión..

Insinuaciones verbales

Las insinuaciones verbales sólo funcional si tu hijo comprende lo que dices. Si tu hijo tiene una buena comprensión de las palabras, puedes utilizar insinuaciones verbales de forma sutil para recordarle que haga cosas. Por ejemplo, para ayudar a tu hijo a que te pida su juguete favorito, inténtalo diciendo: "Hora de jugar". O para recordar a tu hijo que diga algo sobre una situación no usual, di: "¡Oh no! ¡Mira eso!". También puedes acompañar insinuaciones verbales con claves visuales, algo que los maestros hacen constantemente en la escuela cuando dicen: "¡Hora de recoger!" y encienden y apagan las luces. Tras decir "¡Hora de jugar!" trata de señalar al juguete favorito de tu hijo, que debería estar colocado fuera de su alcance en un estante cercano. Esto puede ayudar a tu hijo a pedirte el juguete. Los recordatorios verbales también pueden ayudar al niño que insiste en mantener una conversación sobre su propio tema. Por ejemplo, si a tu hijo le encanta hablar sobre trenes, pudes decir algo como: "Una cosa más sobre trenes y luego hablaremos sobre la escuela-2. si no responde a una pregunta, recuérdale que conteste diciendo algo como: "Papá te hizo una pregunta".

Comentarios

Los comentarios son breves apuntes que tú realizas como respuesta ante los intereses de tu hijo o para compartir tus pensamientos con él. Diciendo algo acerca de determinado tema, puedes proporcionar a tu hijo una nueva idea. Al contrario que en los modelos, no se espera que tu hijo repita tus comentarios palabra a palabra, aunque a veces podría ser así. Cuando quieras que tu hijo tome su turno en una conversación, intenta comentar y luego esperar atento. Por ejemplo, podrías decir: "mamá se ha cortado el pelo", y luego esperar a que tu hijo diga algo. Combinar un comentario con una pregunta, como hace el padre en el dibujo de abajo, hace más fácil incluso que tu hijo responda.

Para Melissa es más fácil contestar las preguntas de su padre si oye antes sus comentarios.

Claves combinadas

A menudo puedes ofrecer a tu hijo dos o tres tipos de claves al mismo tiempo.

La madre de Carl proporciona a su hijo una clave visual (la pizza) y luego espera atenta a que él complete el hueco.

Además de todas las claves sobre las que acabas de leer, vuelve a las sugerencias dadas en la segunda parte del capítulo 2 sobre cómo crear situaciones que den a tu hijo una razón para comunicarse. Muchas de esas ideas sobre cómo diseñar el entorno de tu hijo, tal como darle su comida poco a poco o hacer algo descabellado, también le ayudan a tomar su turno.

Los turnos en la conversación son diferentes a los turnos durante el juego

Con el fin de socializarse con otros niños, tu hijo necesita aprender cómo guardar su turno durante el juego. Necesita aprender que tiene que esperar a que los otros se echen por el tobogán antes de poder hacerlo él, y que no es el único que quiere un turno para pintar en el caballete. Sin embargo, la toma de turnos durante el juego es diferente a la toma de turnos durante la conversación. Aunque aprender cómo guardar su turno durante el juego conduce a mejores relaciones con otros niños, no conduce necesariamente a la comunicación mutua. Tu niño aprenderá gradualmente cómo guardar su turno durante el juego cuando juegue contigo y luego con otros niños. Contemplaremos este tipo de toma de turnos en los capítulos 11 y 12.

Esperar su turno es una habilidad necesaria que tu hijo necesita para estar con otros niños, pero no le enseña mucho acerca de tener una conversación.

La toma de turnos en la etapa de comunicación de tu hijo

Las siguientes secciones destacan el tipo de turnos que puedes esperar que tu hijo aprenda en su etapa de comunicación. Asimismo, suguere las actividades que favorecerán la toma de turnos y recomienda las claves que puedes utilizar para indicarle cuándo tomar su turno.

La etapa de Intereses Propios

Si tu hijo está al comienzo de la etapa de Intereses Propios, no se comunicará directamente contigo o tomará su turno. En su lugar, él sonríe, grita, mira y hace sonidos independientemente de que estés o no con él. Antes de que pueda entrar en interacciones mutuas, tienes que obtener su atención.. una vez que lo logres, puedes empezar a ayudarle a interactuar.

¿Qué tipo de turno puedes esperar?
Los turnos que puedes esperar que el niño de Intereses Propios aprenda a tomar son:

- mirarte
- sonreírte
- tratar de alcanzar
- rechazar llorando, dándote la espalda o empujando tu mano
- realizando un par de acciones dirigidas a ti (p.e.: mover tu mano para hacer que continúes haciéndole cosquillas.
- hacer sonidos dirigiéndolos hacia ti

¿Dónde puedes esperar estos turnos?
Tu hijo encontrará más fácil aprender a tomar sus turnos:

- durante juegos físicos (es decir: juegos interactivos) con sensaciones agradables como dar vueltas o abrazarle.
- mientras se cantan canciones
- cuando realmente desea algo, como una galleta o su botella.

¿Qué puedes hacer?
Tipos de claves que ayudarán a tu hijo a tomar su turno:

- claves físicas para obtener su atención (p.e. tocar su hombro)
- ayuda física para guiarle a través de las acciones
- modelos físicos para mostrarle cómo realizar acciones
- modelos verbales para mostrarle qué puede decir él
- claves visuales (en esta etapa, mostrarle el objeto real
- esperar atentamente antes de su turno en actividades muy motivantes para él
- situaciones diseñadas para darle una razón para comunicarse

La etapa del Pedidor

Si tu hijo está en la etapa del Pedidor, se comunica principalmente llevándote de la mano cogiendo una cosa cuando se le ofrece. También puede tomar algunos turnos en juegos físicos mirándote, sonriéndote, realizando acciones o haciendo sonidos dirigidos hacia ti.

¿Qué tipo de turno puedes esperar?
Los turnos que puedes esperar que el niño de Intereses Propios aprenda a tomar son:

- mirarte más a menudo
- realizar más acciones dirigidas a ti
- sonreírte
- hacer sonidos dirigidos a ti
- iniciar el Intercambio de Imágenes u Objetos para pedir uno o dos alimentos o juguetes favoritos, o para pedir ayuda
- rechazar cosas que no desea llorando, dándose la vuelta o empujándote

¿Dónde puedes esperar estos turnos?
Tu hijo encontrará más fácil aprender a tomar sus turnos:

- durante rutinas diarias muy motivantes cuando él desee algo
- durante actividades físicas (juego interactivo)
- durante juegos de intercambio, como "el coger"
- mientras se cantan canciones
- mientras jugáis con libros interactivos con puertas, sonidos y olores
- mientras jugáis con juguetes corrientes que le interesan y son difíciles de manejar

¿Qué puedes hacer?
Tipos de claves que ayudarán a tu hijo a tomar su turno:

- ayuda física para guiarle
- modelos físicos y verbales para demostrarle lo que puede hacer o decir
- modelos parciales (para las acciones en el juego interactivo)
- claves visuales (tocar, señalar, mostrarle objetos)
- preguntas de elección (entre dos cosas que él puede ver)
- insinuaciones no verbales: enlentecer, esperar, inclinarse hacia delante, mirar con atención
- situaciones que han sido diseñadas mediante:
  - colocar cosas a la vista pero fuera de su alcance
  - ofrecer cosas poco a poco
  - hacer algo inesperado

La etapa del Comunicador Inicial

Si tu hijo está en la etapa del Comunicador Inicial, toma turnos para comunicarse intencionalmente utilizando gestos, sonidos, imágenes, palabras, ecos, miradas y sonrisas. Aún se comunica principalmente para pedir cosas que desea.

¿Qué tipo de turno puedes esperar?
Los turnos que puedes esperar que el niño de Intereses Propios aprenda a tomar son:

- utilizar gestos/sonidos/imágenes/palabras más a menudo por una variedad de razones:
  - para pedir una variedad de cosas
  - para hacer elecciones
  - para comentar
  - para responder a preguntas de Sí/No o de ¿qué es esto?
  - Para responder a un comentario (generalmente imitando lo que tú dices)

¿Dónde puedes esperar estos turnos?
Tu hijo encontrará más fácil aprender a tomar sus turnos:

- mientras jugáis juegos populares como perseguirse
- durante juegos de intercambio, como "el coger"
- durante rutinas diarias, especialmente en las comidas y merienda cuando él desee algo
- mientras se cantan canciones
- mientras miráis libros (especialmente libros predecibles)
- mientras os ocupáis en rutinas **colaboradoras,** como hacer jello con otras personas (para más acerca de las rutinas colaboradoras, ver el capítulo 8, página 283)
- mientras jugáis con juguetes corrientes o juguetes difíciles de hacer funcionar
- durante juegos muy familiares en los que tu hijo conoce el "guión"
- cuando os saludáis en situaciones familiares (p.e.: decir "adiós" al padre por la mañana)

¿Qué puedes hacer?
Tipos de claves que ayudarán a tu hijo a tomar su turno:

- ayuda física para enseñarle qué hacer (necesitará menos que un niño en las etapas de Pedidor o de Intereses Propios)
- modelos físicos y verbales de las cosas que puede hacer o decir. Los modelos de palabras, frases cortas y largas desde su punto de vista son especialmente importantes si está empezando a repetir lo que oye.
- claves visuales para recordarle qué hacer y decir así como cómo responder a algunas preguntas
- rellenar-los-huecos
- preguntas que presenten alternativas, preguntas de Sí/No y preguntas que comiencen por "qué" y posiblemente "quién"
- instrucciones habladas tales como "dí" o "dime" seguidas por las palabras exactas que él puede decir (utilizar sólo las instrucciones habladas para ayudar a tu hijo en situaciones sociales o si él comprende la diferencia entre las instrucciones y el modelo que las sigue)

- insinuaciones como enlentecer, inclinarse adelante, hacer una pausa y/o mirar con atención, que le permitan a tu hijo saber que tú esperas que él repita tu modelo o complete u rellena-los-huecos
- comentarios acompañados de claves visuales
- situaciones que han sido diseñadas mediante:
  - colocar cosas a la vista pero fuera de su alcance
  - ofrecer cosas poco a poco
  - hacer algo inesperado

La etapa del Compañero

Si tu hijo está en la etapa del Compañero y no tiene problemas con la emisión del habla, ya está tomando turnos verbales en conversaciones: tu dices algo y él responde. La duración de su conversación depende de su habilidad para la comunicación. Si tu Compañero es capaz de mantener conversaciones que duren un rato, la conversación se puede aún romperse porque no comprende todas las reglas de una conversación. (Ver el comienzo de este capítulo para un listado de esas reglas).

¿Qué tipo de turno puedes esperar?
Los turnos que puedes esperar que el niño de Intereses Propios aprenda a tomar son:

- comentar y hacer preguntas
- contestar a preguntas que comienzan por "qué", "quién", "dónde" y posteriormente, "por qué" y "cómo"
- comenzar adecuadamente una conversación
- escuchar lo que otra persona dice, y luego decir algo sobre el mismo tema
- clarificar lo que está diciendo cuando el interlocutor no le comprende
- introducir adecuadamente un nuevo tema en la conversación
- terminar adecuadamente una conversación

¿Dónde puedes esperar estos turnos?
Tu hijo encontrará más fácil aprender a tomar sus turnos:

- durante rutinas familiares con personas familiares
- mientras jugáis juegos con reglas (como la lotería o el bingo)
- durante juegos de simulación con guión (como simular ir a la tienda, cocinar una cena simulada o comer en un simulado restaurante)
- durante actividades colaboradoras estructuradas (como hacer jugo de manzana) y rutinas diarias (como la comida o el baño) (para más acerca de las actividades colaboradoras, ver el capítulo 8, páginas 283 a 295)
- mientras cantáis canciones
- mientras miráis libros

¿Qué puedes hacer?
Tipos de claves que ayudarán a tu hijo a tomar su turno:

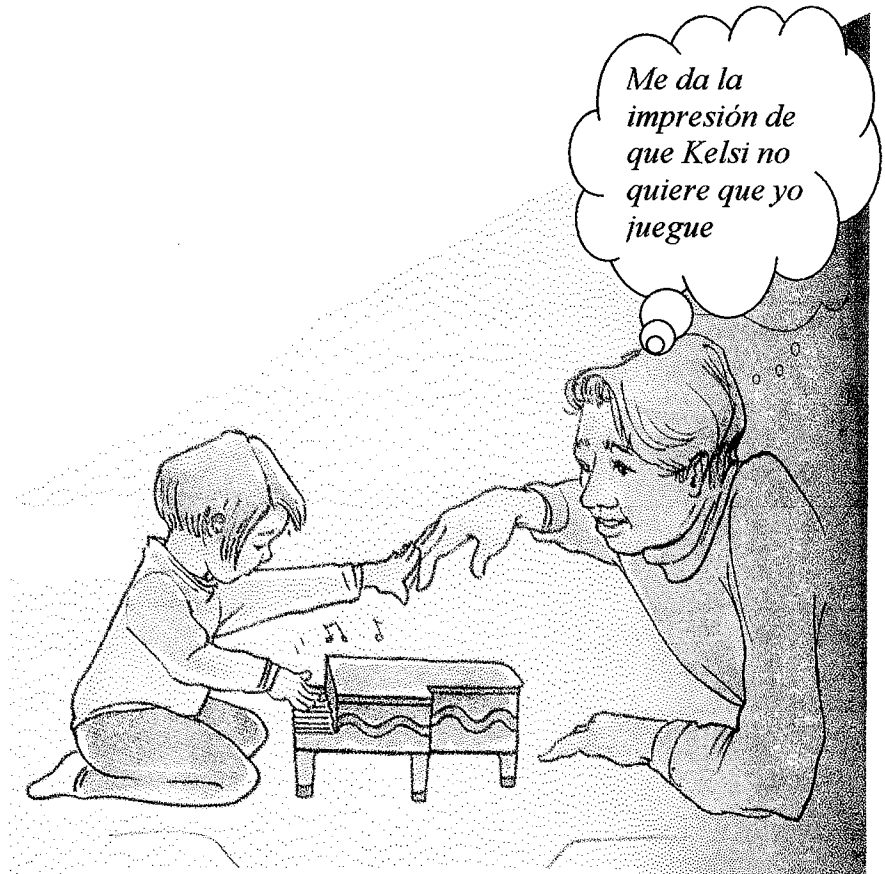
- claves visuales (dibujos, fotos)
- ayuda física para guiarles hacia otros niños
- modelos de palabras o frases que él encuentre difíciles, como las que incluyen "yo", "tú" y "a mí"
- preguntas (qué, quién, dónde, por qué y cómo) más comentarios o modelos de respuesta
- rellena-los-huecos
- insinuaciones verbales y no verbales
- instrucciones sobre las reglas de la conversación
- situaciones diseñadas para darle una razón para comunicarse
  (ver el capítulo 3, páginas 108 y 109 para más ideas sobre cómo ayudar a tu Compañero a mantener conversaciones.

Resumen

Tan pronto como tengas éxito en hacer que tu hijo se implique en interacciones mutuas, el reto es mantenerlo allí. Puedes proporcionarle una variedad de claves para hacerle saber que necesita tomar su turno. Tu hijo puede necesitar al principio una gran cantidad de apoyo, y puedes utilizar claves explícitas para ayudarle. Proporcionarle un modelo para ayudarle a tomar su turno imitando lo que tú dices o haces, o darle ayuda física para realizar determinadas acciones. Es importante ir retirando este tipo de claves pronto de forma que tu hijo pueda tomar su turno sin tu ayuda. Las claves más naturales, como hacer una pausa y mirar con atención, son las que deben funcionar mejor. Todos los niños se pueden beneficiar de las claves visuales – las que suceden de manera natural en el mundo de tu hijo y las que tú puedes crear utilizando imágenes. Las preguntas son también claves útiles, pero demasiadas preguntas pueden ocasionar que tu hijo se haga demasiado dependiente de ti o se deprima por su dificultad. Crea situaciones en las que el tiempo de tu hijo esté equilibrado entre ser el "que inicia" y el "que responde".

CONECTA CON LOS JUEGOS INTERACTIVOS 5

Kelsi no juega con muchos juguetes, pero le encanta tocar música en su piano de juguete. Su padre intenta intervenir con ella pero tan pronto como él toca el teclado, Kelsi le aparta la mano. Cuando su padre persiste en jugar, Kelsi se levanta y se lleva el piano a su habitación. Su padre le sigue, pero en lugar de intentar tocar el piano de nuevo, la levanta y la tira por el aire. A Kelsi le encanta ser lanzada, así que se ríe le mira a los ojos. Luego de ser lanzada varias veces, Kelsi está tan contenta que se olvida del piano



Kelsi no sabe cómo incluir a su padre en su juego con los juguetes

... pero ella cree que su padre es el mejor juguete con el que ha jugado nunca cuando él la lanza por el aire

Juegos Interactivos: ¿qué son?.

Piensa en las cosas que hacen posible que tú y tu hijo "conectéis" y os divirtáis juntos. Si tu hijo, como Kelsi, tiene problemas para incluirte cuando juega con juguetes, entonces vuestro tiempo de mayor interacción debe ser durante los juegos en que juguéis juntos sin juguetes. Casi a todos los chicos les encantan las actividades físicas – ser perseguidos, hacerles cosquillas o ser lanzados por el aire. Cuando tú y tu hijo os divertir juntos sin juguetes, la interacción llega a ser más fácil y hay más oportunidades para la comunicación.

En este capítulo, veremos cómo puedes convertir las actividades físicas a las que tú juegas con tu hijo en juegos estructurados y predecibles, llamados Juegos Interactivos. Los juegos interactivos (desde ahora J.I.) le enseñan a tu hijo comunicación porque tú y tu hijo necesitáis hacer turnos para jugar. Veamos como el padre de Kelsi inventa un juego interactivo para ella.

El padre de Kelsi ve que a su hija le gusta mucho ser lanzada en el aire, así que decide fabricar un juego de esto. Después de lanzar a Kelsi varias veces, él para y espera a ver lo que ella hará. Kelsi extiende sus brazos para pedir otro lanzamiento- tomando su primer turno. Luego su padre toma su turno lanzando a Kelsi en el aire. Ahora Kelsi y su padre saben exactamente lo que deben hacer para continuar el juego: Kelsi pide más y su padre continúa el juego. Lo que era una actividad divertida se ha convertido en un juego estructurado en que ambos jugadores tienen turnos predecibles.
Todo lo que tu hijo necesita saber sobre la comunicación puede ser aprendido en un Juego Interactivo.

Jugando a J. I., tu hijo aprende a:

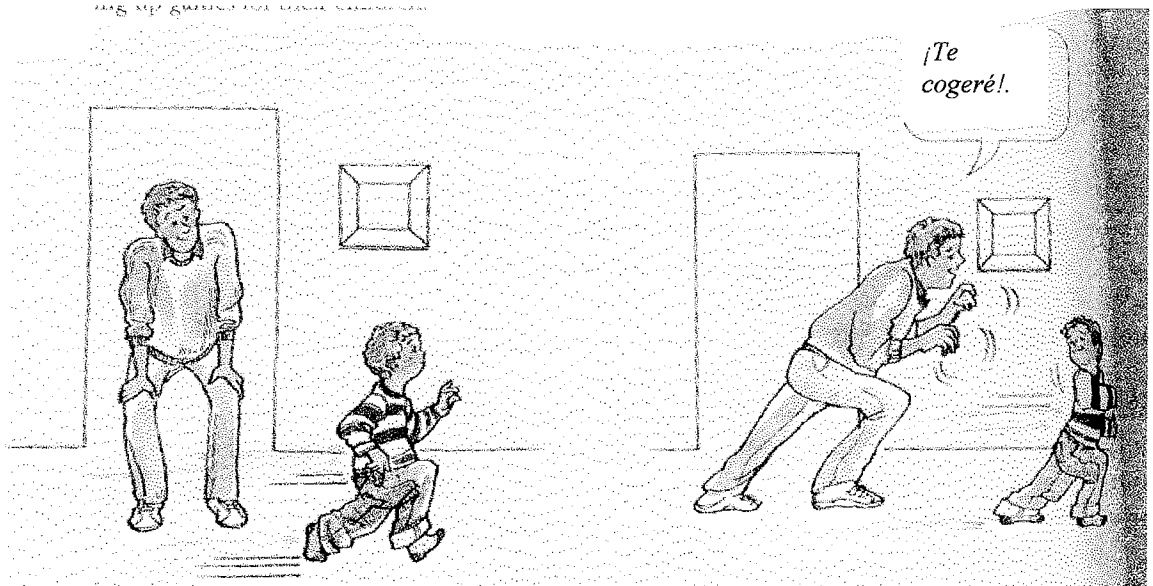
- Prestarte atención y copiar lo que tú haces.
- Tomar un turno.
- Darte a ti la oportunidad de tomar un turno.
- Continuar tomando turnos.
- Iniciar el juego.
- Finalizar el juego.
- Iniciar un juego nuevo.

Es fácil para tu hijo tomar turnos con los J. I. porque:

- Son estructurados y predecibles.
- Tienen acciones, sonidos y palabras repetitivas.
- Tu hijo sabe qué es su turno y cuándo tomarlo.
- Incluyen sensaciones que a tu hijo le encantan.
- Son divertidos y emocionantes para tu hijo y le motivan a hacer que el juego

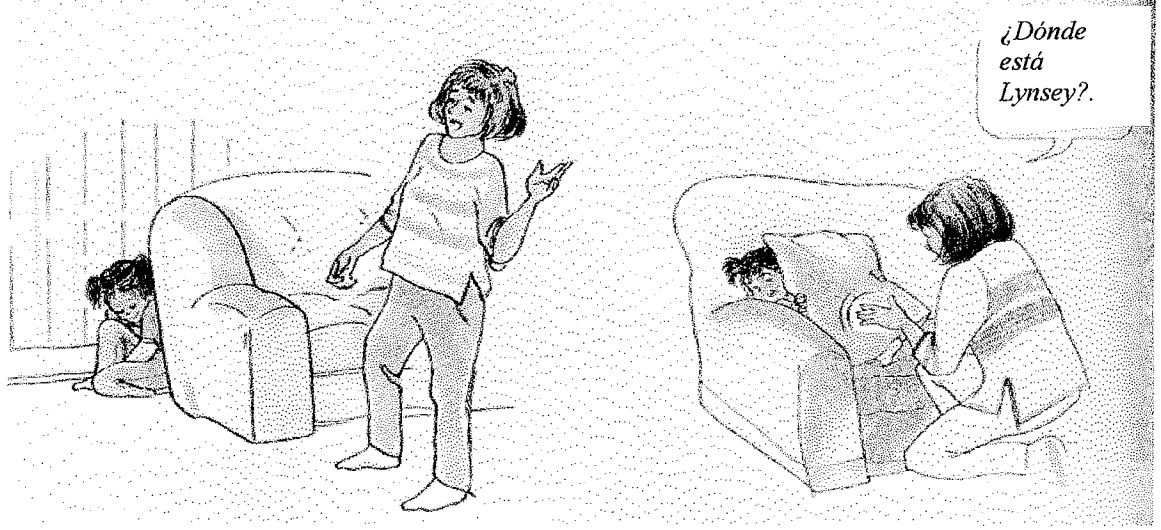
Esperando el padre de Kelsi le da una oportunidad de tomar un turno.

Aunque puedes empezar un J. I. para tu hijo a tu manera, normalmente la mejor forma de crear un J. I. es observar a tu hijo y luego introducirte en lo que él está haciendo. Eso es exactamente lo que los padres de Benjamín y Lunsey hicieron y los resultados fueron mejores que si hubiesen pasado horas inventando juegos para sus hijos.



A Benjamín le gusta correr de un lado para otro...

... así que su padre transforma su interés en los movimientos en un juego de persecución



A Lynsey le gusta ocultarse detrás del sofá..

... así que su madre transforma el ocultarse en un juego de Esconderse y busca.

Haz R.O.C.K. Cuando juegues a Juegos Interactivos.

Jugar a J.I. es un poco como bailar Rock and Roll. Necesitas un compañero para ambas actividades – y cada compañero debe tomar su turno en el momento correcto. Tanto el J.I. como bailar son divertidos, pero requiere mucha práctica antes de que cada compañero domine su turno.

Usa las cuatro letras de la palabra R.O.C.K. para ayudarte a recordar las cosas más importantes que debes hacer cuando juegues a J.I. con tu hijo.

R.O.C.K.

R.: Repite lo que digas y hagas.

O.: Ofrece oportunidades a tu hijo de tomar su turno.

C.: Dale señales a tu hijo para tomar su turno.

K.: ¡Mantén la diversión!, ¡Haz que continúe!.

Repite lo que digas y hagas.

- Cuando inicies el juego.
- Cuando juegues al juego.
- Cuando finalices el juego.
- Repite el juego a menudo y con diferentes personas

Cada vez que juegan, la madre de Kevin inicia el juego de las cosquillas diciendo el nombre del juego y haciendo el movimiento de las cosquillas con sus manos. Kevin está emocionado por las acciones de ella –cada vez que él las ve sabe exactamente lo que viene después.

Repite lo que digas y hagas cuando inicies el juego.
Cada juego interactivo necesita un inicio identificable – unas palabras o acciones específicas que tu hijo asocie con el juego. Si empiezas un juego de la misma forma cada vez, le permites a tu hijo saber lo que va a ocurrir y le das un modelo para copiar de forma que el pueda con el tiempo pedirte el juego por sí mismo. Pero si cambias lo que dices (p. ej. "Voy a cogerte" una vez y "vamos a jugar a coger" la siguiente), le dificultas a tu hijo entender el grupo de palabras que inician el juego. Puedes llamar a tu hijo por su nombre para conseguir su atención pero asegúrate de esperar unos segundos antes de pedirle que venga y juegue. Esto permite evitar que un chico que aprenda de forma "gestáltica" piense que su nombre es parte de la instrucción.
Si tu hijo está usando pictogramas para comunicarse, haz uno que represente su juego favorito. Tu hijo podrá pedirte el juego cuando quiera jugar dándote el pictograma.

Kevin ha observado a su madre tantas veces iniciar el juego de las cosquillas que finalmente inicia el juego él mismo.

Repite lo que digas y hagas cuando juegues al juego.

Contar "uno, dos y tres" es parte de todos los Juegos Interactivos que Lynsey juego con su madre

Si dices y haces exactamente las mismas cosas cada vez que juegas, tu hijo aprenderá el "guión" igual que un actor aprende su actuación ensayando una y otra vez hasta que él puede hacerlo de memoria. Con práctica, tu hijo anticipará cuál es su turno y cuándo tomarlo, tanto como permitirte saber que es tu turno. Por ejemplo, cada vez que quieras darle una señal a tu hijo para que tome su turno en un juego puedes decir "una, dos, tres... " y dejar que tu hijo rellene el juego con algo como "arriba", o "venga". Puedes también intentar otras frases repetitivas (p. ej. "preparado, listo, ¡ya!") o cambiar sus propias frases como "¡ahora (el nombre del chico) va arriba, arriba, arriba!", encontrarás ejemplos de guiones para J. I. en la parte de este capítulo llamada "algunos Juegos Interactivos para jugar con tu hijo".

Una vez que tu hijo es un experto en J.I., tomando y dando turnos consistentemente puedes variar el juego de forma que él aprenda algo nuevo. Pero al principio intenta mantener las cosas tan previsibles como sean posibles.

Repite lo que digas y hagas cuando termines el juego.

Igual que un inicio identificable, todo juego necesita un final específico. Sin un final, tu hijo dejará bruscamente el juego cuando esté aburrido, o llorará para mostrar que no quiere jugar. Pero si tienes unas acciones y palabras en particular que finalizan el juego de igual forma cada vez, tu hijo aprende que hay otra forma además de gritar y chillar para hacer que las personas sepan que ya ha tenido suficiente.

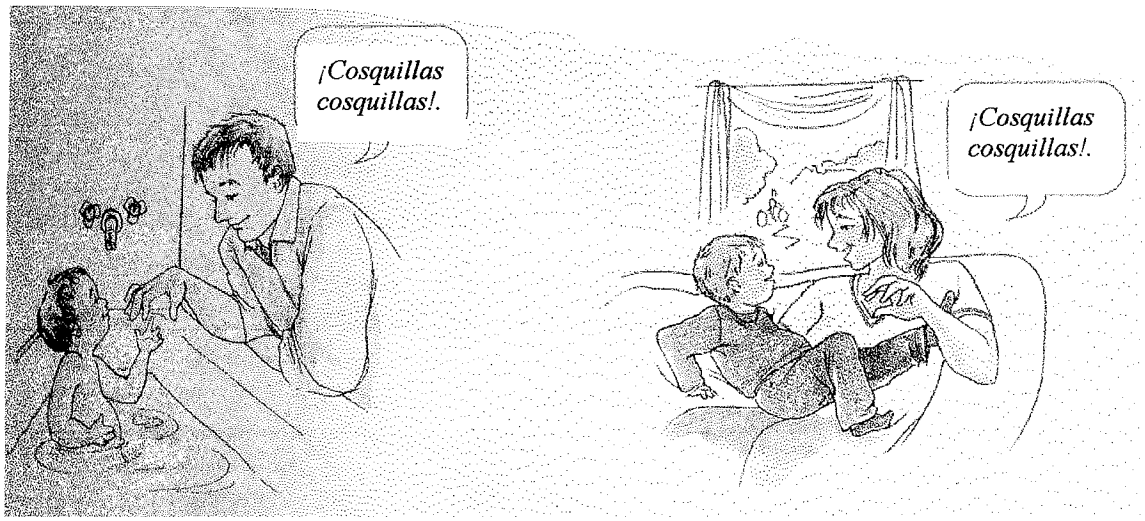
Siempre haz y di las mismas cosas al final del juego. Por ejemplo, levanta tus brazos y grita "¡Hurra!" y luego dí "Hecho" o "Se acabó" ("se acabó" es más fácil de decir para chicos que están empezando a hablar) Puedes usar algún gesto con el que quieras indicar que el juego se acabó, siendo consistente. Puedes considerar usar un gesto especial denominado signo (signo manual) para "se acabó" o "hecho", como el que la madre de Kevin está usando en el dibujo. Si tu hijo está en preescolar, su maestro probablemente conocerá una de las dos formas de signar "se acabó".

La madre de Kevin termina cada juego diciendo "se acabó" y haciendo el signo con la idea de que Kevin algún día hará lo mismo

Quizás quieras también usar pictogramas para finalizar tus juegos. Por ejemplo, podrías poner un pictograma del juego terminado en un sobre de "fin" (para más información sobre los pictogramas ver el capítulo 7).

Repite el juego a menudo y con diferentes personas.

Además de repetir las mismas palabras y acciones cada vez que juegas, repite el juego muchas veces durante el día, todos los días y con diferentes personas. Si quieres que tu hijo generalice o transfiera lo aprendido de jugar contigo a su juego con otras personas en situaciones similares.



Kevin juega al juego de las cosquillas varias veces cada día, a veces con su padre y otras con su madre.

Ofrece oportunidades a tu hijo de tomar un turno.

- Planea cuándo ofrecerás a tu hijo un turno.
- Planea qué turnos puede tu hijo tomar.
- Ofrece nuevas oportunidades para tomar turnos cuando tu hijo progrese.

Planea cuándo le ofrecerás a tu hijo un turno.

Cuando empecéis a jugar a J.I. juntos, tú y tu hijo lo pasareis bien. Y porque tú mismo lo pasarás bien, puedes tener la tentación de continuar haciendo el juego de la misma manera. Pero si continúas agitando a tu hijo en el aire o haciéndole cosquillas en su barriga sin darle la oportunidad de hacer más que pasárselo muy bien, no va a aprender nada. Necesitas parar en momentos determinados para permitir a tu hijo comunicarse contigo mediante la toma de su turno.

Cuando su madre espera, Zacarías menea su cuerpo para que su madre sepa que el quiere otra carrera

Por ejemplo, Zacarías se lo pasa muy bien trotando sobre las piernas de su madre, pero no hay ninguna oportunidad para que él tome un turno: su madre continua dándole carreras incluso aunque él no se lo pida. Sin embargo, si ella se detiene luego de dar varios botes y luego espera, le permite saber que él desea algo. Ella no está segura de qué clase de turno tomará él, pero sabe cuándo lo tomará. Si se le da una oportunidad Zacarías pedirá otra carrera moviendo su cuerpo arriba y abajo o haciendo un sonido.
Para ayudar a que tu hijo tome su turno, necesitas ofrecerle una oportunidad para tomar el mismo turno en el mismo lugar cada vez que jugáis juntos hasta que él pueda de forma consistente tomar su turno. Por ejemplo, si la madre de Zacarías no espera después de darle una carrera la próxima vez que juegue con él, él no tendrá la oportunidad de practicar su turno.

Planea qué turnos tomará tu hijo.

Las clases de turnos que tu hijo puede tomar dependen de su etapa de comunicación. A veces identificarlo requiere un trabajo de detective por tu parte.

Si tu hijo está en la etapa de Intereses Propios, puede hacer diferentes cosas cuando tu esperas para que él tome su turno. Puede mirar, moverse o hacer un sonido. Cualquier cosa que haga trátalo como si significara que toma su turno. Si tu hijo no hace nada, enséñale lo que puede hacer modelando su turno para él.

En el ejemplo previo, la madre de Zacarías no le enseñaba como le pediría otra carrera, pero cuando ella observó y esperó pronto descubrió que él tomaba su turno moviendo su cuerpo. En el mismo juego, un niño en la etapa del Pedidor podría hacer un sonido al tiempo que mueve su cuerpo. Un niño en la etapa del Comunicador Incipiente puede hacer los mismos movimientos y decir una palabra que le hayas modelado. Al mismo tiempo un niño en la etapa de Compañero, puede pedir otra carrera de muchas formas, tantas como indicaciones de cambios haya en el juego.

Ofrece nuevas oportunidades para tomar turnos conforme tu hijo progresa.

Cuando tu juegues una y otra vez, tu hijo encontrará más fácil tomar su turno, y la clase de turnos que él toma cambiará a medida que avance en su desarrollo comunicativo. Por ejemplo, tu hijo pasará desde mirarte a ti o mover su cuerpo a decir una palabra. Para ayudarle a avanzar, añade nuevos elementos al juego que cambiarán por qué y cómo tu hijo toma su turno. A veces proporciona una oportunidad para que tu hijo inicie el juego a su manera, tomando el papel de iniciador. Encontrarás que la forma en que tú y tu hijo jugasteis la primera vez y la forma en que jugáis 3 meses más tarde puede ser muy diferente.

Dale señales a tu hijo para tomar su turno.

- Proporciona señales explícitas cuando tu hijo no sepa cómo tomar su turno.
- Dale señales naturales una vez que tu hijo se familiarice con el juego.

Proporciona señales explícitas cuando tu hijo no sepa cómo tomar su turno.

Todas las claves que leíste en el capítulo 4 pueden ayudar a tu hijo a tomar turno en los J.I. Al principio, cuando tu hijo no sepa cómo participar en el juego, tus señales deben contener mucha información. Necesitas darle modelos, demostraciones de lo que él debería hacer. Ve despacio antes de darle estos modelos y luego exagéralos de forma que resalten. Al tiempo que los modelos, tu hijo puede también necesitar Ayuda Física para aprender las acciones del juego.

Dale señales naturales una vez que tu hijo se familiarice con el juego.

Hacer pausas, inclinarse hacia delante y mirar expectante, son señales para que tu hijo tome un turno.

Tan pronto como tu hijo conozca el juego, dale señales naturales para señalar cuándo es su turno, - pausa, inclinar adelante y mirar esperando. Estas señales permiten a tu hijo saber qué debería hacer o decir algo.

Una vez que tu hijo se familiarice con el juego, será más fácil para él "rellenar los huecos", especialmente si ya ha visto u oído tu modelo. Por ejemplo, si cuentas "una, dos y tres" en voz alta y con tus dedos antes de hacerle cosquillas o trotar sobre tus rodillas la cuenta le sirve como señal. La próxima vez que levantes los dedos para el "uno", el puede copiarte o levantar dos dedos y decir "dos".

Si le das a tu hijo una razón para comunicarse usando las formas sugeridas en el capítulo 2, tales como hacer algo inesperado u ofreciéndole oportunidades dentro del mismo juego, le estás dando señales adicionales que le ayudarán a tomar el turno.

Mantén la diversión. Continúa haciéndolo.

- Sé animado, sé divertido.
- Haz la interacción tan larga como sea posible

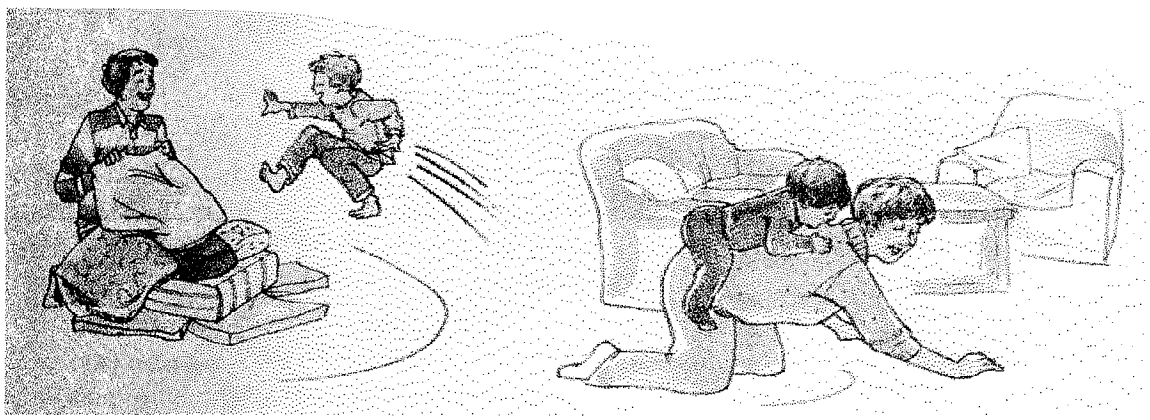
Si tu hijo se lo pasa bien, querrá mantener el juego. Y a más tiempo juegue, más oportunidades tendrá para aprender. Puedes asegurarte de que tu hijo se divierte eligiendo un juego que le guste. A la mayoría de los niños les gustan juegos que incluye alguna clase de juego físico. Piensa en las preferencias sensoriales de tu hijo. Éstas te dirán qué clase de juego será divertido para él y cuál le animará a prestarte atención.

Si a tu hijo le gustan los movimientos intenta:

- Juegos de carreras, como Coger y la Carrera de caballos.
- Juegos de arriba y abajo.
- Juegos de balanceo.
- Juegos de saltar, como la montaña de almohadas.
- Juegos de dar vueltas.

Si a tu hijo le gusta la sensación de presión en su cuerpo o manos intenta:

- Juegos del escondite, como Cucú-Trás, usando almohadas y cojines pesados.
- Juegos de presionar, como abrazos.
- Juegos de tocar, como cosquillas.
- Juegos de coger la mano, como presionar la mano, los Cinco Altos, Tirones de guerra, o "éste puso un huevo"
- Carreras de caballo, si él permanece boca abajo sobre tu espalda.



Correr y saltar entre almohadas es divertido para los niños que les gusta el movimiento

Resulta una sensación agradable para algunos niños montar "el caballito" boca abajo

Adapta los Juegos Interactivos a la etapa de comunicación de tu hijo.

Cómo hagas R.O.C.K. depende de la etapa de comunicación de tu hijo. Cuando juegas a un J.I. con un niño en la etapa de Intereses Propios, tu atención está en introducirlo en el juego. Cuando juegas al mismo juego con un niño en la etapa del Pedidor, estarás intentando "que continúe" un poco más de tiempo. Con un Comunicador Incipiente, es importante ofrecerle oportunidades para usar sus incipientes habilidades comunicativas. Y cuando juegues con un chico en la etapa del Compañero, el foco de atención estará en los turnos verbales y la conversación. La siguiente sección expone cómo deberías jugar los J.I. con niños de cada una de las etapas de comunicación.

JUEGOS INTERACTIVOS EN LA ETAPA DE INTERESES PROPIOS.

Un niño en la etapa de Intereses Propios no es un experimentado jugador así que no sabe que jugar contigo puede ser más divertido que jugar solo. Al principio, tus juegos no durarán mucho – tu hijo puede tomar un turno y luego olvidarse de ti.

En esta etapa, las metas con tu hijo son:

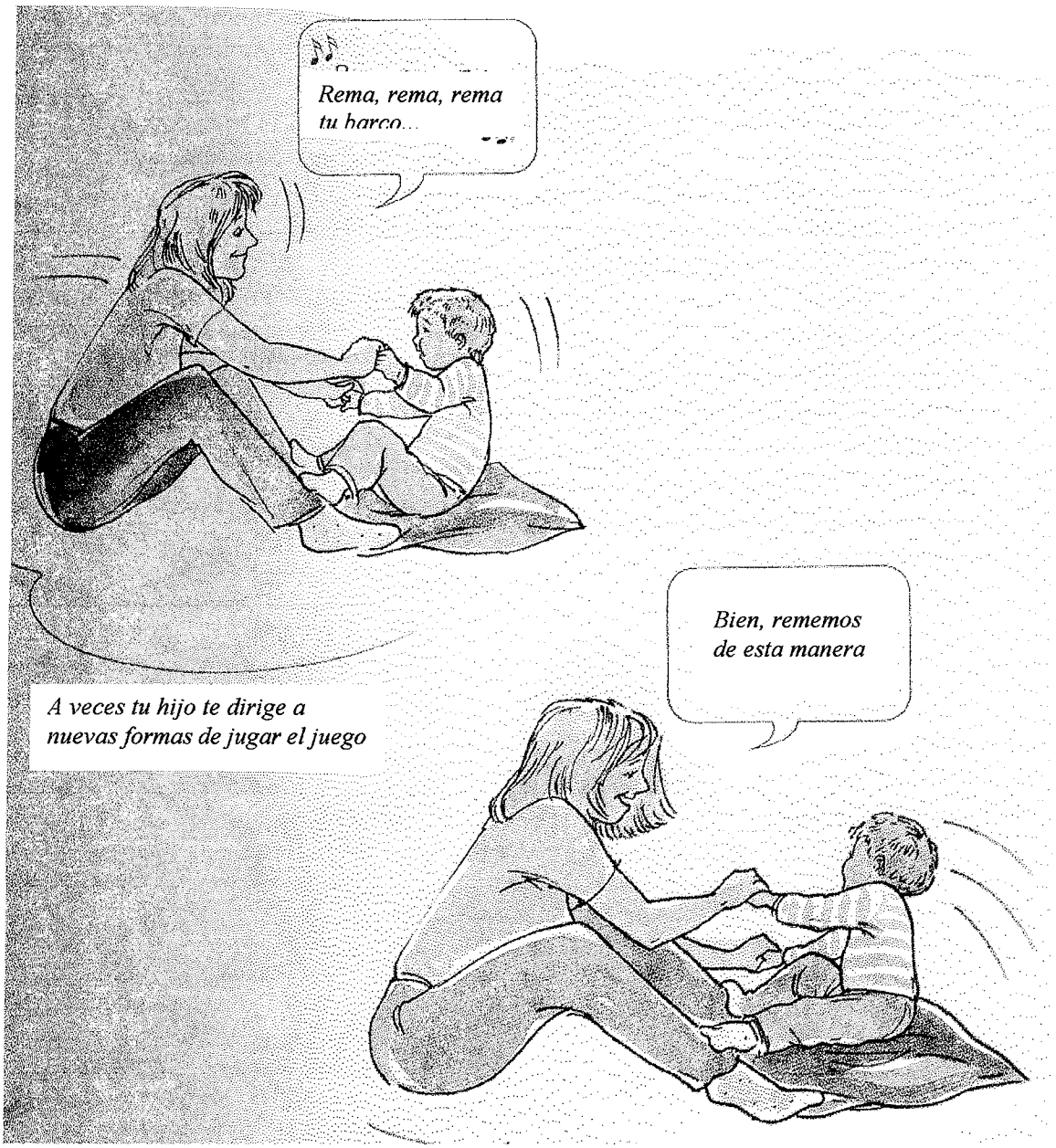
- Divertirse jugando.
- Comunicarse intencionalmente contigo.

Cuando tu juegues, puede esperar que tu hijo te mire o sonría o mueva su cuerpo.

Lo que puedes hacer.

- Consigue que tu hijo se enganche al juego. Introdúcele en el juego haciéndolo parecer divertido y excitante.
  - Realiza una acción que llame su atención, como destacar unos grandes movimientos de cosquillas en el aire o poniéndolo sobre tus rodillas para su "carrera de caballos".
  - Actúa excitado cuando tú te introduzcas en algo que él ya hace, como saltar o correr.
  - Llámalo con una voz animada y anuncia el nombre del juego.
- Para conseguir que se comunique intencionalmente, repite el juego de la misma forma una y otra vez, gradualmente introduce pausas antes de los lugares donde tu hijo pueda tomar un turno.
- Dale a tu hijo señales claras para animarlo a tomar un turno. Al principio, tú debes hacer todo el trabajo, dándole ayudas físicas cuando sea necesario y modelándole la toma de turno. Haz que el modelo resalte y ve despacio, parando antes de darlo y luego exagéralo.
- Trata cualquier reacción de tu hijo como una toma de turno. El puede mover su cuerpo, inclinarse hacia ti o hacer un ruido. Incluso si él no lo hace a propósito para tomar su turno, actúa como si lo fuera. Cuando tu hijo se dé cuenta de que estas acciones específicas hacen que el juego continúe, es más probable que él las repita la próxima vez que él juegue.

- Gradualmente dale señales más naturales – hablando despacio, esperando, inclinándote hacia delante y mirando con expectación.- antes de cuando se suponga que debe tomar su turno.
- Síguele la corriente a tu hijo. A veces, puedes tener un plan para un juego pero tu hijo tiene una idea diferente. Cuando esto suceda, necesitas olvidarte de tu plan y seguirle la corriente a tu hijo, fabricando un nuevo juego que incluya sus intereses. Por ejemplo, puedes empezar "remando en tu barco" atrás y adelante y darte cuenta de que tu hijo prefiere remar de un lado a otro. Si tú haces lo que él quiere, tú y tu hijo tendréis un juego nuevo.



A veces tu hijo te dirige a nuevas formas de jugar el juego

JUEGO INTERACTIVO EN LA ETAPA DEL PEDIDOR.

En esta etapa, tu hijo se comunica intencionalmente contigo durante el J.I. para pedirte continuar. Puede mirarte, mover su cuerpo, realizar una acción, tirar de tu mano o hacer un sonido. Incluso aunque sepa lo divertido que es jugar, puede distraerse o cansarse del juego rápidamente

En esta etapa, las metas de tu hijo serán:

- Jugar durante más tiempo.
- Tomar turnos consistentemente.
- Incrementar las peticiones que él hace para mantener que continúe el juego.
- Cambiar la forma en que él hace las peticiones en los juegos familiares (pasar de tirar de tu mano a hacer un sonido).
- Usar los turnos que él ya sabe ("peticiones aprendidas") en nuevos juegos.
- Comunicarse por otras razones además de pedirte continuar el juego.
- Empezar a jugar J.I. con otras personas familiares.

Qué puedes hacer.

- **Incrementar las oportunidades de petición de tu hijo para cambiar el juego una vez que lo conozca**. Usa algunas de las sugerencias ofrecidas en el Capítulo 2 para cambiar el juego. Por ejemplo, haciendo algo inesperado puedes darle a tu hijo una nueva razón para pedir. Piensa en lo que puede pasar si tu estuvieses jugando a "Rema, rema tu barco" con tu hijo, y en lugar de sacar tus manos para mantenerte remando, tú las pones bajo tus piernas. La madre de Zacarías intenta esta estrategia y mira lo que hace él.

Haz algo inesperado y quizás tu hijo hará algo inesperado también.

- **Cambia la forma en que tu hijo realiza las peticiones en juegos familiares**. Una vez que tu hijo está tomando su turno consistentemente, cambia lo que él tenga que hacer para pedir dándole un nuevo modelo. Por ejemplo, añade contar "una, dos y tres" al principio de tu juego. Si tu hijo ha estado tirando de tu mano en su turno, ahora él debe contar en tus dedos o en los suyos para hacer que el juego continúe. Cuando introduzcas una nueva forma de pedir el turno en el juego, como contar, exagera este nuevo modelo y habla despacio antes de decírselo.

Para hacer que el juego continúe, Lynsey suele contar en los dedos de su madre.

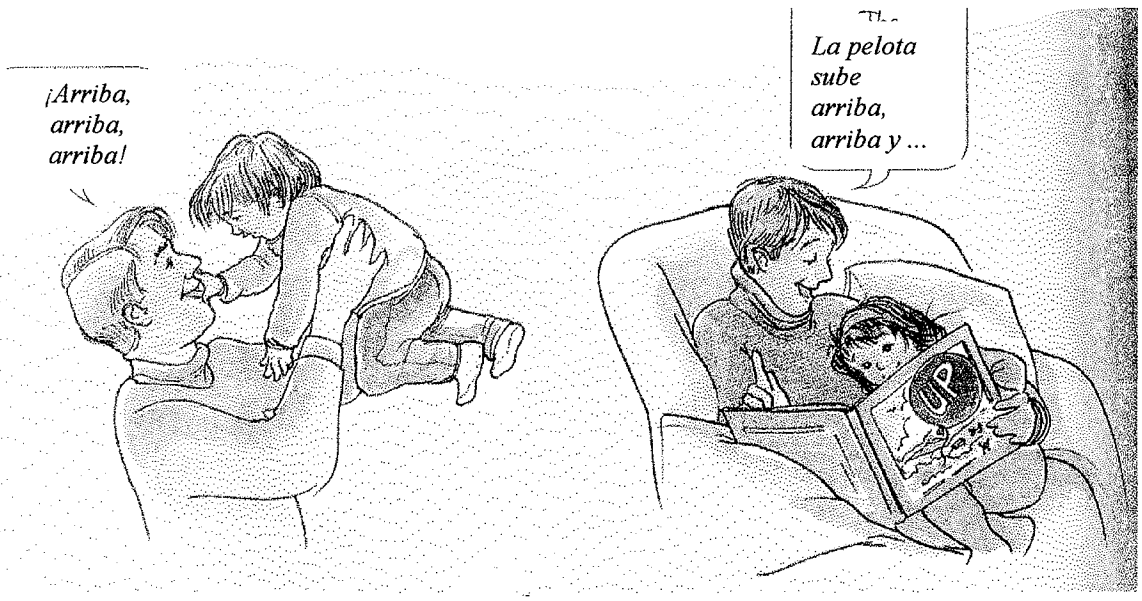
...pero ahora ella puede contar en los suyos.

Luego que ella ha copiado el modelo de su madre, saltan arriba y abajo juntos.

Uno...

- **Ayuda a tu hijo a comunicarse por una nueva razón (otra aparte de peticiones) en juegos muy familiares**.
- Establece la etapa para las elecciones. Después de que tu hayas ampliado un juego creando un nuevo turno, puedes posteriormente ofrecer a tu hijo la elección entre el nuevo turno y uno antiguo. Por ejemplo, luego de que tu hijo pueda consistentemente pedir "arriba" y "abajo" en un juego de Arriba y abajo, añade algo nuevo. En lugar de siempre levantar a tu hijo, intenta darle vueltas. Más tarde, puedes ofrecerle elegir entre ir "arriba" o "dar vueltas".
- Estáte preparado para seguirle la corriente a tu hijo. Nada va como estaba planeado. Si tu hijo tiene otra idea, debes estar preparado para incluirla en el juego. Eso es lo que la madre de Zacarías hizo (en la página 152) cuando siguió a Zacarías en remar de un lado a otro.
- Algunos chicos se resisten a cambiar sus viejos juegos familiares. No te rindas demasiado pronto, pero si te das cuenta que tu hijo es realmente infeliz por jugar de forma diferente, simplemente encuentra otro juego para jugar.

- **Ayuda a tu hijo a usar los turnos que ya conoce (peticiones aprendidas) en nuevos juegos, canciones, libros, rutinas y otras actividades**. Cuando tu hijo transfiere algo que ha aprendido en una situación a otras, a esto se le llama generalización. Ayuda a tu hijo a generalizar dándole oportunidades de tomar el mismo turno en diferentes juegos. Por ejemplo, si él levanta sus brazos para ser lanzado en el aire en un juego de Arriba y Abajo, dale otras oportunidades de usar su turno de "arriba" en juegos como Un anillo alrededor de una rosa. Puedes incluso intentar esperar que estire sus brazos para pedirte ir "arriba" de las escaleras. La generalización es importante porque tu hijo aprende a usar sus nuevas habilidades de comunicación en muchos lugares.



El padre de Kelsi espera a que Kelsi le mire para que sepa que ella quiere ir "arriba"

Más tarde, le habla lentamente y le espera que ella tome su turno antes de leer "arriba" en su libro

JUEGOS INTERACTIVOS EN LA ETAPA DEL COMUNICADOR INCIPIENTE.

Tu hijo ya tiene más experiencia en jugar J.I. en esta etapa. Está desarrollando formas de comunicación más consistentes y a veces es el primero que inicia el juego. Además de realizar acciones propias, a menudo copia tus modelos verbales.

En esta etapa, las metas de tu hijo son:

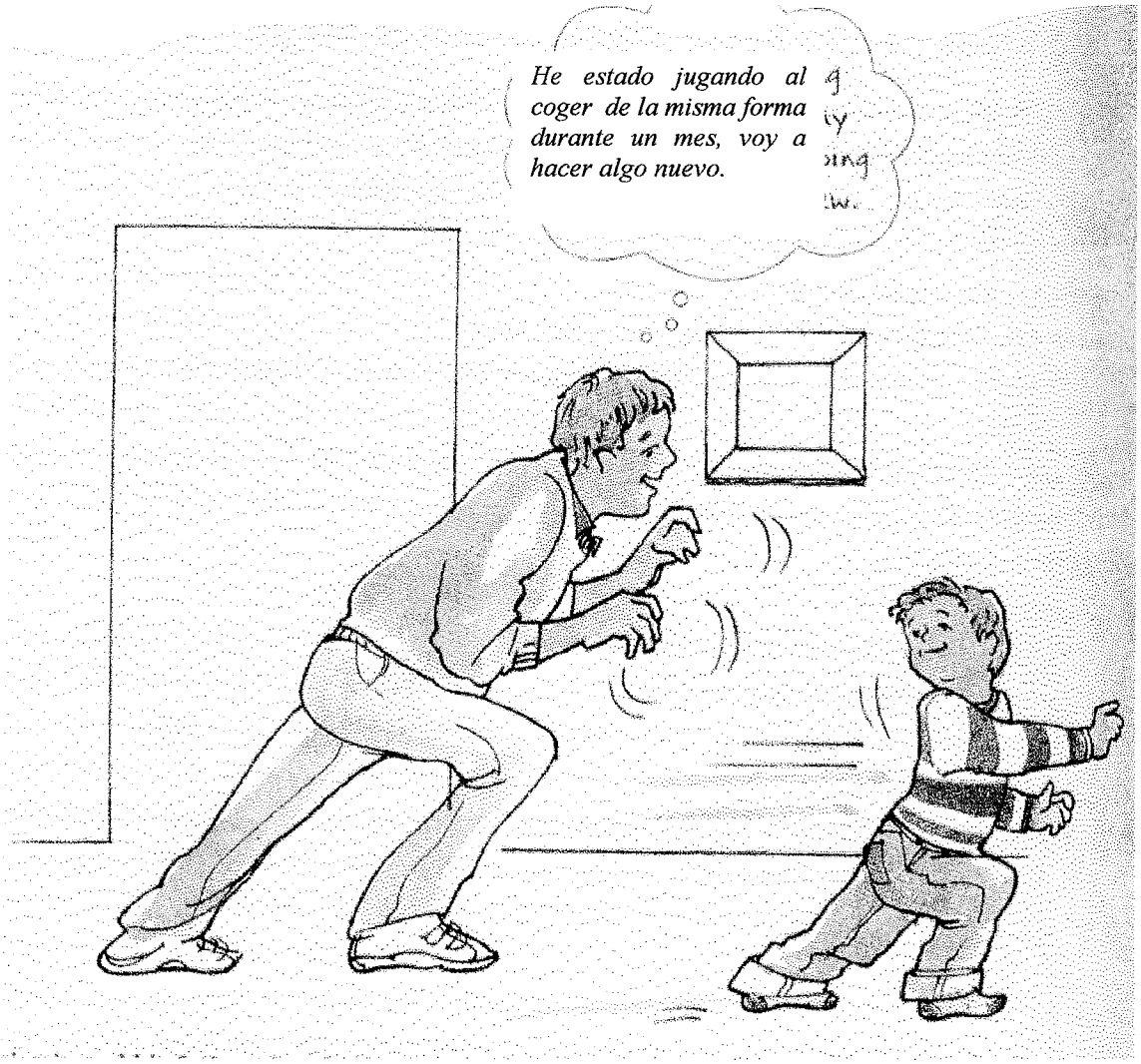
- Hacerte peticiones consistentes para que continúe el juego.
- Cambiar la forma en que hace las peticiones en los juegos establecidos (de repetir lo que tú dices a rellenar los huecos).
- Comunicar por otras razones aparte de peticiones, tales como hacer elecciones, comentar o responder a preguntas sencillas (Preguntas de Si/no).
- Cambiar los roles contigo.
- Empezar el juego por sí mismo.
- Usar los turnos que ya sabe en nuevos juegos.
- Jugar con otras personas familiares.

Lo que puedes hacer.

- **Repite los J.I. a menudo para ayudar a tu hijo a tomar turnos de forma estable**. A mayor frecuencia que juguéis a J.I. juntos, es más probable que tu hijo tome turnos y que él sepa como hacer que el juego continúe.

- **Cambia la forma en que tu hijo hace peticiones ofreciéndole modelados para tomar su turno**. Incluye frases útiles en tus modelos para que tu hijo pueda trasladar el significado de las palabras del juego a otras situaciones (p. ej. "dame", "¡quieto!", "ve" o "quiero más"). A medida que tu hijo progrese, usa más modelos y más señales naturales, como rellenar los huecos de las frases y esperar para animarle a usar más palabras espontáneamente.

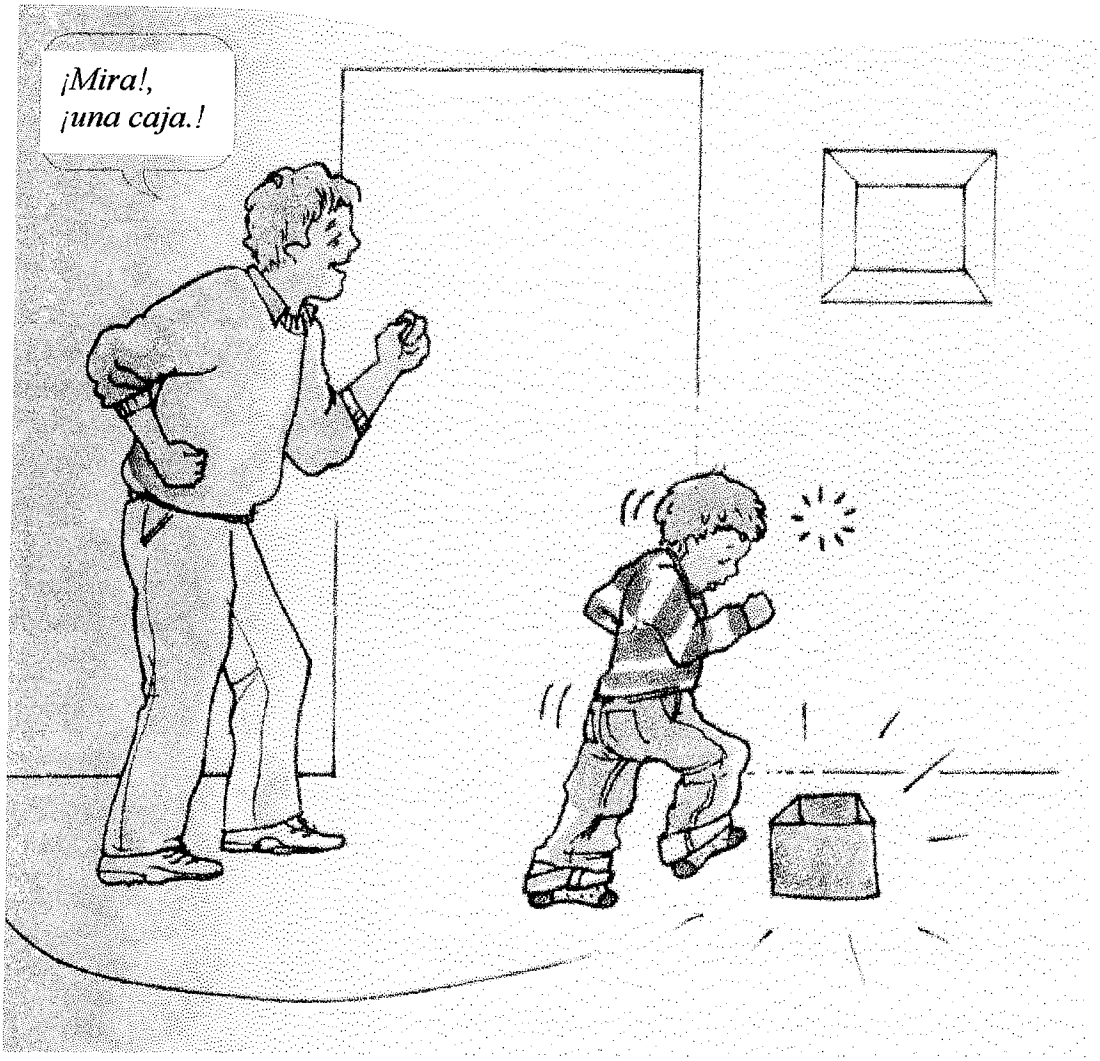
- **Aumenta las razones por las que tu hijo se comunique**.
  - Ofrece a tu hijo oportunidades durante el juego. Por ejemplo, pregunta que clase de cosquillas quiere ("grandes o pequeñas"), dónde quiere sus cosquillas ("en la barriga" o "bajo los brazos") o dónde busca a mamá ("en el baño" o "tras la puerta").
  - Incluye preguntas de Si/No en tus Juegos Interactivos (p. ej. "¿quieres parar?).
  - Cambia el juego para darle una razón para comunicarse. Añade algo nuevo al juego, haz algo inesperado y utiliza alguna tontería creativa para crear más oportunidades de tomar turnos verbales como peticiones, respuestas y comentarios.



Benjamín y su padre juegan a un juego de persecución de la misma forma durante mucho tiempo.

Por ejemplo, el padre de Benjamín añade algo nuevo –una caja- a su juego de persecución. Cuando Benjamín se da cuenta de la caja, su padre la señala y dice: "mira, una caja".Después de jugar de esta forma durante unas semanas, el padre de Benjamín solo dice "mira" y espera que Benjamín diga el resto.

- **Anima a tu hijo a cambiar los papeles contigo** de forma que pueda experimentar desde el punto de vista de otra persona. Por ejemplo, si normalmente persigues a tu hijo, cambia el juego de modo que sea tu hijo quien te siga, si tu hijo ha estado recibiendo todas las cosquillas, es hora de que él las haga.

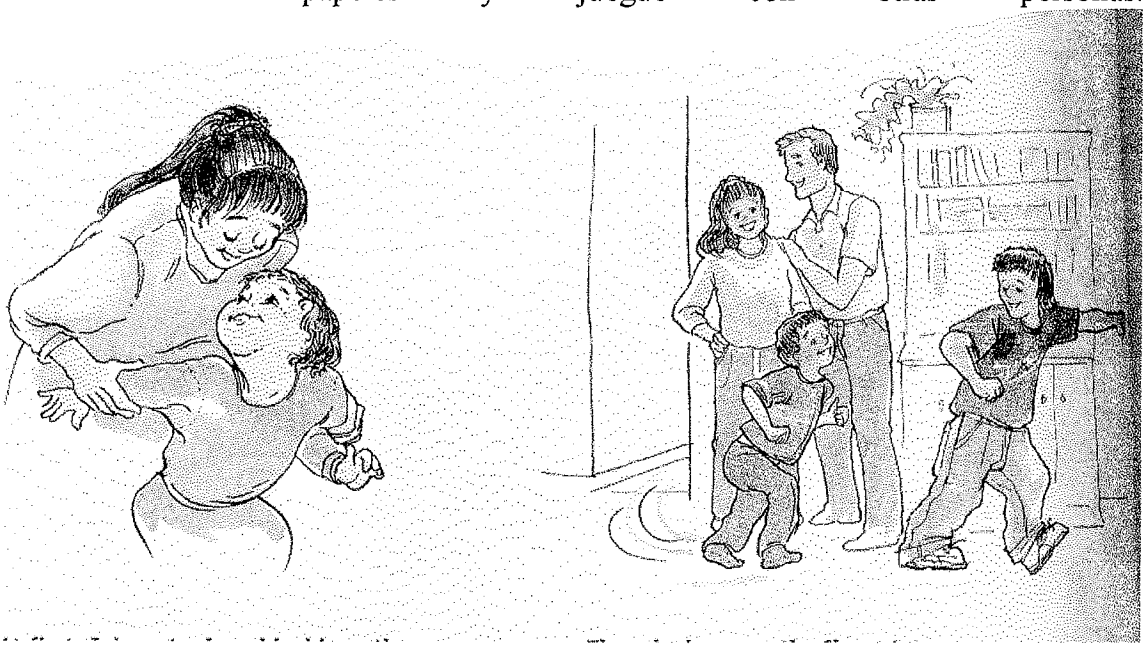


Cuando el padre de Benjamín coloca una caja en el suelo, Benjamín tiene algo nuevo que decir y hacer en el juego.

- **Planea la situación de forma que tu hijo pueda iniciar el juego**. Si le has dado consistentemente a tu hijo un modelo de palabras y acciones para iniciar el juego, puede haber aprendido como pedirte jugar. Ayúdale dándole algunas pistas sobre cómo iniciar el juego. Por ejemplo, podrías conseguir asociar el estar en una posición determinada con uno de los juegos o ir a la habitación en que normalmente jugáis. Poner un pictograma del juego donde tu hijo pueda verlo también le recordará que te pida jugar. Para conseguir que lo inicie, puedes hacerle la sugerencia "quiero jugar" y luego espera a que tu hijo diga o haga algo que te permita saber que el quiere jugar también.

- **Haz que tu hijo juegue con otras personas además de ti**. Los Juegos Interactivos son el contexto ideal para que hermanos y hermanas empiecen a tener juegos interactivos de mayor duración con su hermano. También incluye a la abuela y al abuelo, tías y tíos, primos o amigos de tu hijo. Si tu hijo va a clase de preescolar, enseña a su profesor sus juegos de forma que pueda jugar en la clase con varios de los otros niños.

Tu Comunicador Incipiente puede aprender a hacer y decir más en los J.I. cuando él cambie los papeles y juegue con otras personas.



Al principio, Jake jugaba a ser perseguido por su madre.

Luego, él se convirtió en el "perseguidor".

JUEGO INTERACTIVO EN LA ETAPA DEL COMPAÑERO.

Tu hijo puede jugar a muchos J.I. contigo y con los demás. Habla espontáneamente pero la mayoría de su lenguaje aún proviene de repetir tus palabras. En esta etapa muchos chicos no tienen problema para hacer peticiones, pero también puede hacerte preguntas y sugerir cambios en el juego. Los juegos para el niño en la etapa de compañero están comenzando a llegar a ser más complejos y menos rígidos que los juegos para los chicos en otras etapas.

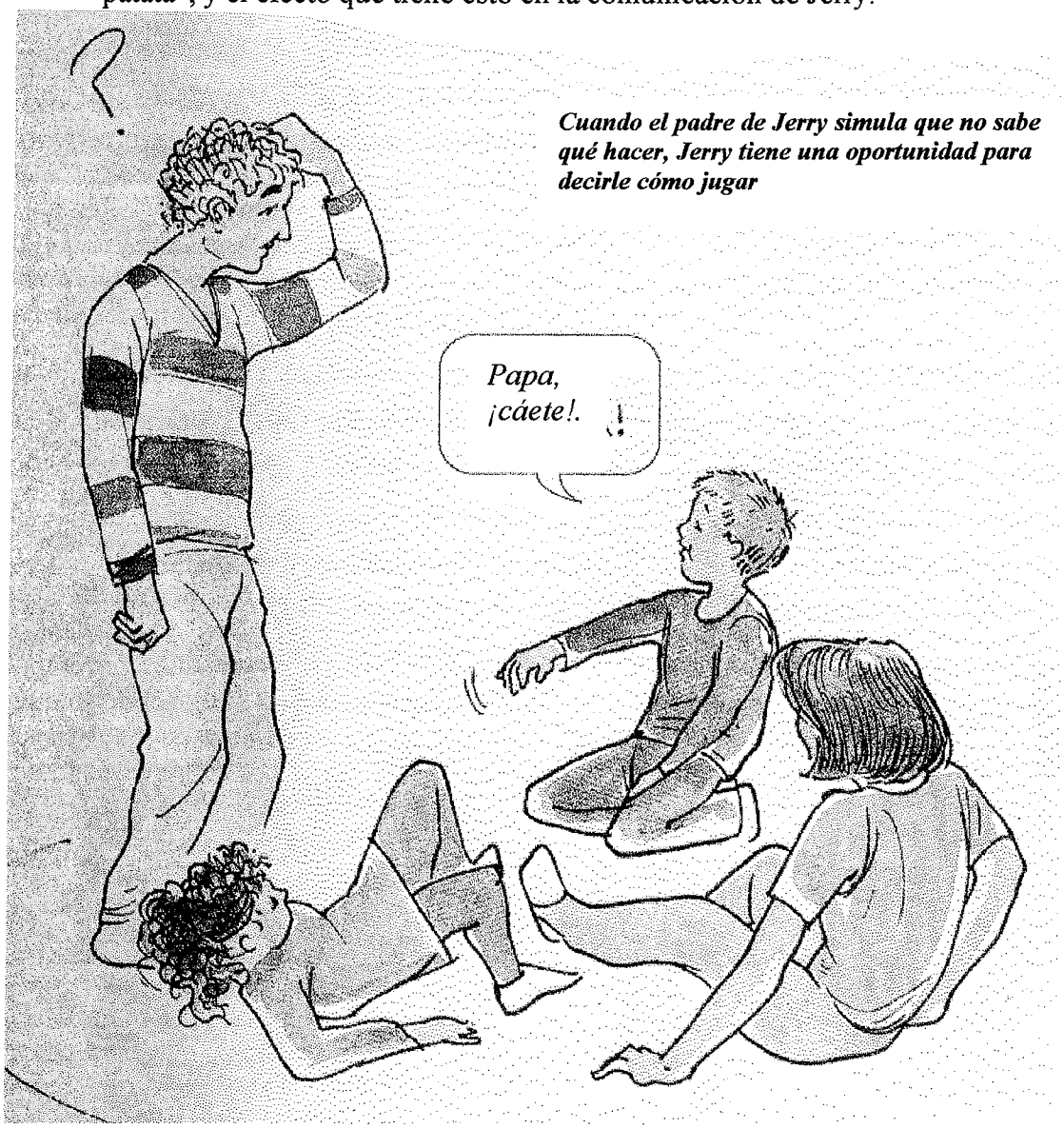
En esta etapa, las metas de tu hijo son:

- Jugar a juegos en que pueda comunicarte por varias razones, especialmente para compartir sus ideas espontáneamente.
- Jugar a juegos más complejos con nuevos turnos.
- Practicar nuevo vocabulario y gramática (p. ej. preguntando y respondiendo preguntas que empiezan por ¿qué... ¿quién.. y ¿dónde...)
- Añadir algún tipo de simulación a los juegos.
- Jugar con otros niños.

Qué puedes hacer.

- **Cambia la forma en que tu hijo se comunica**. La mayoría de los niños en la etapa del Compañero muestran alguna ecolalia, deberías continuar ofreciéndole modelos de comentarios y preguntas que tu hijo pueda copiar.

- **Ayuda a tu hijo a comunicar por diferentes razones en los Juegos Interactivos**. Una de las mejores formas de aumentar la comunicación de tu hijo más allá del argumento del juego es introducir alguna novedad.
  Intenta alguna "tontería creativa". Ahora que tu hijo es un experto jugador de Juegos Interactivos, algo inusual que hagas probablemente le llamará mucho la atención y le animará a comentarlo. Simplemente simulando no saber cómo jugar puedes obligar a tu hijo a explicarte las reglas.
  Mira lo que el padre de Jerry hace en un juego con la familia del "el corro de la patata", y el efecto que tiene esto en la comunicación de Jerry.



Cuando el padre de Jerry simula que no sabe qué hacer, Jerry tiene una oportunidad para decirle cómo jugar

- **Ayuda a tu hijo en el arte de la conversación**. Intenta hablarle de lo que sucede mientras jugáis juntos. Por ejemplo, halagále por cómo está jugando (todo el mundo adora los halagos). En un juego de Persecución, por ejemplo, puedes decirla a tu hijo, "eres un corredor muy rápido, yo soy muy lento", y espera a que él haga un comentario. Mantén el tema de la conversación con una pregunta fácil, como, ¿Corres en el colegio?, o sugiere iros a otra habitación a correr y pregunta dónde quiere ir. Piensa en las muchas formas con que puedes hacer que la conversación continúe. Sin embargo, procura no bombardear a tu hijo con demasiadas preguntas – lo que casi te garantiza finalizar la conversación.

- **Ayuda a tu hijo a jugar a juegos más complejos creando nuevos turnos en el juego**. Por ejemplo, añade diferentes obstáculos a un juego de persecución para hacer el juego más interesante. Una silla sobre la que escalar o una cama que tiene que ser saltada hacen el juego más interesante para tu hijo, y le dan la oportunidad de hacer y decir nuevas cosas.

- **Ayuda a tu hijo a trabajar en el desarrollo de las habilidades de vocabulario y gramática**. Puesto que los J.I. son repetitivos, le dan a tu hijo la oportunidad de practicar sus habilidades de vocabulario y gramática una y otra vez. Por ejemplo, si tu hijo necesita ayuda con preguntas que empiezan por "dónde", juega a un juego del escondite, en que la pregunta "¿dónde está (nombre de la persona)? se use repetidamente. Puedes elegir algunas palabras de vocabulario o formas gramaticales que tu hijo necesite para usar en los J.I. Un logopeda puede ayudarte en decidir qué objetivos elegir.

- **Introduce escenas imaginarias en los juegos**. Introduce simulaciones en todos los J.I. Por ejemplo, en un juego de persecución conviértete en un Gran lobo malvado y tu hijo puede ser uno de los cerditos. Si él no escapa lo suficientemente lejos, el cerdito va a ser comido para cenar. O quizás a tu hijo le gustaría recibir las cosquillas del "monstruo de las cosquillas" o jugando al escondite con su animal de peluche favorito. Luego puedes simular que el animal se pone triste o se sorprende cuando alguien le encuentra. Cuando simules, conviértete en el monstruo o el gran lobo malo y durante un tiempo mantente en el personaje, será más divertido para los dos. Y modelando lo que estos personajes dicen y hacen, le das a tu hijo algo para imitar cuando sea su turno de jugar tu personaje (ver el capítulo 1° para saber más sobre el juego de simulación).

- **Ayuda a tu hijo a jugar con otros niños**. Después de que tu hijo tenga mucha práctica jugando contigo y los demás miembros de la familia, está preparado para jugar con otros niños. Entrena al nuevo compañero de tu hijo en las reglas del juego de forma que él o ella jueguen de la misma forma que tu hijo sabe.

Algunos Juegos Interactivos para Jugar con tu Hijo.

La mayoría de los juegos de esta sección son apropiados, con adaptaciones, para niños de todas las etapas de desarrollo de la comunicación. Elige juegos que le proporcionen a tu hijo las sensaciones que él necesite y evita aquellos que puedan sobreestimularle. Algunas sugerencias sobre las clases de juegos que a tu hijo puedan divertirle se dan en el inicio de este capítulo (página 149).

En esta sección, encontrarás una descripción detallada de cómo jugar al Cucú-Trás, al Escondite, Cosquillas, Perseguirse, Carrera de caballos y Arriba y Abajo para niños de cada una de las cuatro etapas de la comunicación. Para adaptar algún otro juego para tu hijo, acude a la sección "Adaptar Juegos Interactivos a la etapa de comunicación de tu hijo" en la anterior sección de este capítulo.

Cucú-Trás

Cucú-Trás es uno de los primeros J.I. que los niños aprenden. Pon una manta (o un trapo) encima de tu hijo y pregunta "¿Dónde está (el nombre de tu hijo)?". Luego levanta la manta para "descubrirle". Planea los turnos que tu hijo puede tomar para mantener la acción del juego y cuándo pueda tomarlos – cuando la manta está sobre su cabeza y después de que haya quitado la manta. La clase y número de turnos dependen de la etapa de comunicación.

Variaciones de Cucú-Trás.

- Pon la manta sobre ti mismo en lugar de tu hijo. Ahora el turno de tu hijo es quitar la manta de ti. Si es posible, ten otra persona involucrada en el juego que pueda mantener a tu hijo interesado en el juego mientras estás ocupada oculta bajo la manta. Si tu hijo está en la etapa de Intereses Propios o Pedidor, él o ella puede también guiar la mano de tu hijo hacia la manta si él necesita ayuda física.
- Si a tu hijo le agrada la sensación de presión sobre su cuerpo, ocúltalo bajo muchas almohadas. Si le gusta la sensación de suavidad sobre su piel, podrías usar una manta hecha de tela suave, como velour o franela.

A Adam le gusta esconderse bajo una manta suave cuando juega al Cucú-Trás.

Cucú-Trás en la etapa de los Intereses Propios.

Lo que puedes esperar

Los turnos que tu hijo haga cambiarán a medida que él juegue una y otra vez. Inicialmente, puede no hacer nada cuando sea su turno, pero luego puedes esperar que haga algo de lo siguiente:

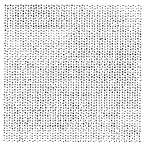
- Moverse bajo la manta.
- Mirarte brevemente cuando retires la manta.
- Hacer un sonido antes de que quites la manta.
- Empujar la manta para quitarla.
- Sonreír o reír.

Lo que puedes hacer tú.

- Crea mucha emoción en el inicio al quitar la manta y exagerando lo que haces. Cuando tu hijo esté bajo la manta, di con una voz emocionada, "¿Dónde está (el nombre de tu hijo)?. Luego de unos segundos, levanta la manta y di "Cucú-Trás" o "Es (nombre de tu hijo)".
- Repite el juego hasta que tu hijo no escape muy lejos luego de quitarle la manta. Entonces, la próxima vez que le cubras, no quites la manta inmediatamente. Espera a que tu hijo empuje la manta él mismo. El puede hacer algo más – como moverse bajo la manta o hacer algún ruido. En esta etapa, considera cualquier cosa que haga como si fuese su turno y luego quita la manta diciendo, "Es (el nombre de tu hijo)".
- Gradualmente, espera más tiempo antes de poner la manta sobre tu hijo y antes de quitarla. Tienta a tu hijo a que te pida que le cubras sosteniendo la manta sobre su cabeza y mirando expectante. Él puede luego tomar su turno y bajar tus manos de manera que pueda alcanzar la manta y continuar el juego.

¿Dónde está Lynsey?.

A Lynsey le gusta la sensación de la presión sobre su cuerpo, así que su madre le oculta bajo algunas almohadas.



Cucú-Trás en la etapa del Pedidor.

Lo que puedes esperar.

En esta etapa tu hijo jugará más tiempo y permitirá que sepas que él quiere continuar jugando usando un sonido específico o una acción. Si le ofreces oportunidades, puede tomar nuevos turnos.

Cuando sea el turno de tu hijo, puedes esperar de él que aprenda a hacer algo de lo siguiente:

- Pedirte con una mirada, acción o sonido poner la manta sobre su cabeza o quitarla.
- Copiar tu cuenta con los dedos.
- Quitarse la manta él mismo o hacerlo tú para mantener que el juego siga.
- Pedirte que pongas la manta sobre su cabeza tirando de tu mano.
- Saludar "hola" con la mano.

Lo que puedes hacer.

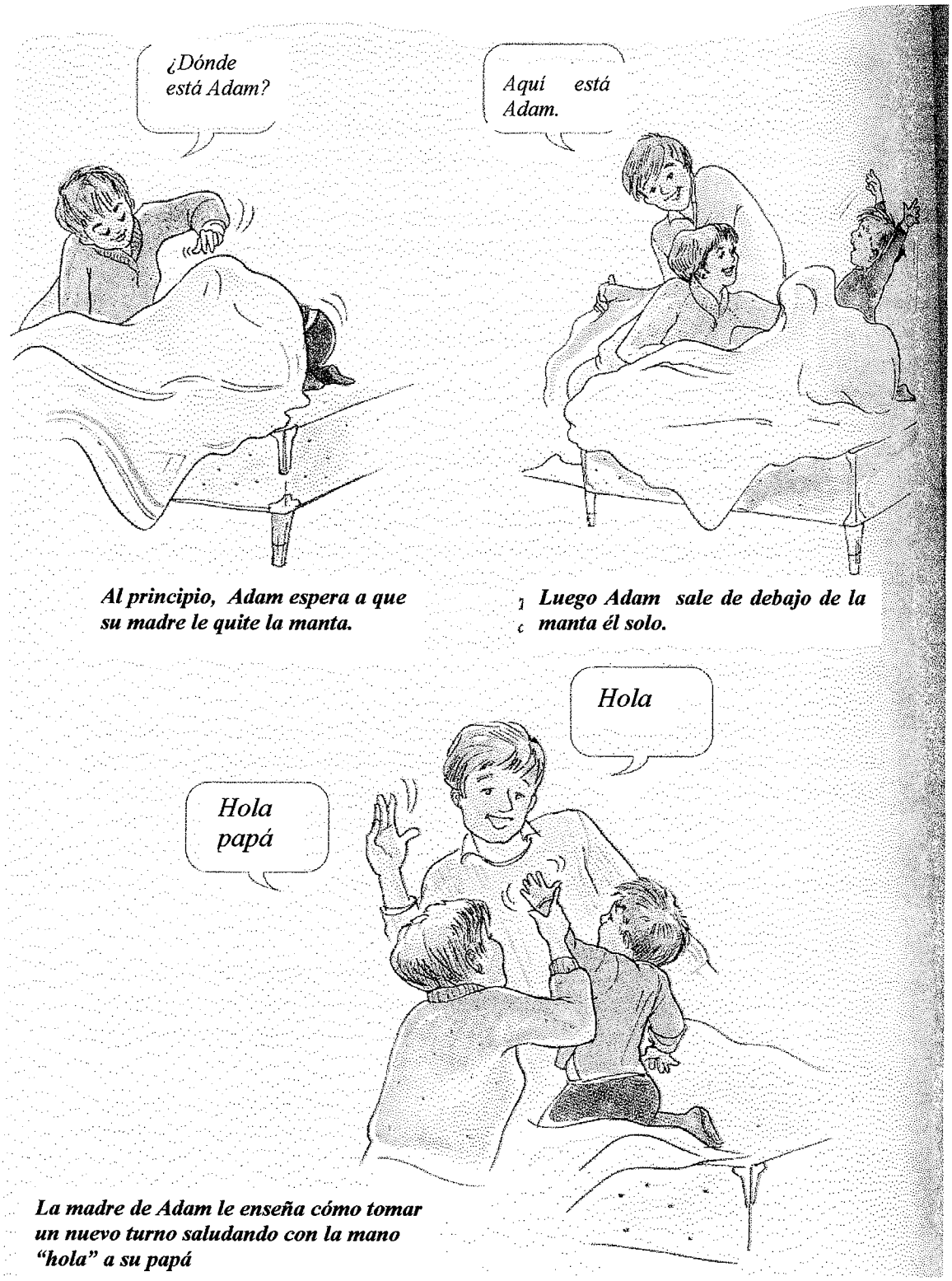
- **Empieza el juego** sosteniendo en alto la manta cuando tu hijo esté mirándote. Di algo como "escóndete Adam". Luego esconde a tu hijo bajo la manta. Di "¿Dónde está Adam?", luego de unos segundos de esperar, espera que tu hijo se quite la manta . Luego dices algo como "Aquí está Adam", o "hola" a tu hijo. Espera que tu hijo use un sonido, una acción o ambos para hacerte saber que quiere que le cubras de nuevo.

- **Juega al juego** de este modo hasta que tu hijo tome su turno de forma consistente antes o después de que le cubras con la manta.

- **Añade nuevos turnos al juego establecido**. Por ejemplo, añade contar ("uno, dos, tres,...) en el inicio del juego o saludar con la mano "hola" a una marioneta cuando se quite la manta. Tu hijo puede copiar estas acciones. Si él no copia tu modelado de saludar "hola" puedes ayudarle físicamente guiando su mano para saludar. Más adelante, dale un golpecito en el codo para instarle a saludar "hola".

- **Cambia el juego** después de que tu hijo domine los turnos del juego original. Pon la manta sobre tu cabeza en lugar de la de tu hijo.

- **Usa los turnos que aprenda en el Cucú-Trás en otros juegos**. Por ejemplo, jugar al escondite detrás de una puerta o cortina. Asegúrate de mantener las mismas palabras claves. Si los turnos de tu hijo habían sido quitar la manta de su cabeza, puede ahora empujar la puerta para abrirla o apartar la cortina.



Al principio, Adam espera a que su madre le quite la manta.

Luego Adam sale de debajo de la manta él solo.

La madre de Adam le enseña cómo tomar un nuevo turno saludando con la mano "hola" a su papá

Cucú-Trás en la etapa del Comunicador incipiente.

Lo que puedes esperar.
En esta etapa, tu hijo ya juega más tiempo y toma su turnos con palabras o acciones. Puede que incluso haga algún comentario sobre el juego.
Cuando sea el turno de tu hijo puedes esperar que aprenda a hacer algo de los siguiente:

- Apartar la manta.
- Decir "hola" o "aquí estoy" cuando le quitas la manta y saludar con la mano "hola".
- Mirarte y usar un gesto, palabra o frase para pedirte continuar el juego.
- Completar rellenando los huecos, tales como "¿Dónde está (nombre de la persona bajo la manta)?.
- Responder a una pregunta sencilla, a menudo repitiendo la última palabra que tu digas (por ej. elegir preguntas tales como "¿La manta sobre mamá o sobre Adam?).
- Responder a preguntas de Si/no con un movimiento de su cabeza o palabra.
- Iniciar el juego dándote una foto o dibujo o tirándote la manta encima o encima suya y diciendo, "¿Dónde está (nombre de la persona bajo la manta)?.
- Hacer uno o dos comentarios.
- Usar los turnos que aprenda en este juego en otras actividades.
- Jugar a Cucú-Trás con otras personas conocidas.

Lo que puedes hacer.

- **Jugar al juego varias veces**: por la mañana, a la hora de acostarse y al menos una vez más durante el día.

- Si das tiempo a que tu hijo salude con la mano o diga algo como "aquí estoy" o "hola"a cuando se quita la manta, **haz que los modelos de estas palabras y acciones resalten** hablando despacio antes de que los digas y los hagas. Cuando tu hijo aprenda los modelos, gradualmente dale señales menos claras, tales como empezar una frase con "aquí..." y espera a que tu hijo complete la frase.

- Una vez que tu hijo se ha familiarizado con el juego, puedes **ofrecerle elecciones dentro del juego**, como elegir entre objetos con los que a tu hijo le gusta que le ocultes: "¿almohada o manta?". Una vez que tenga un repertorio de varios juegos, haz que tu hijo elija entre los juegos a los que le gustaría jugar. Puede poner fotos o dibujos de los juegos a elegir en la agenda (ver capítulo 7 para más sobre elegir en agendas). Implica a otras personas durante el juego y luego dale a elegir quién le gustaría que se ocultase bajo la manta "¿Papá o Adam?".

- **Cambia el juego haciendo algo inesperado**, como hace la madre de Adam en el dibujo. Cuando ella se levanta y se va corriendo con la manta sobre su cabeza, le da a su padre una oportunidad para comentar las tonterías que hace la madre y Adam repite lo que su padre le dice. Haz que nuevas cosas inesperadas sucedan para hacer que aparezcan nuevos comentarios.

Cuando la mamá de Adam hace lo inesperado, le proporciona una nueva razón para comunicarse – comentar acerca de su locura

- Una vez que tu hijo juega y frecuentemente toma sus turnos, **anímale a intercambiar los papeles** contigo. Si tú has estado ocultándote bajo la manta, intenta que sea él quien te tape. Cuando estés oculta, no serás capaz de mostrarle qué hacer. Así que si es posible, implica a su otro padre, al abuelo, hermana, hermano o su cuidadora en el juego. Si tu hijo necesita alguna señal, esta tercer persona puede tomar el papel de "guía" diciéndole, "¿Dónde está mamá?" e iniciando el quitarte la manta de la cabeza.

- **Ayuda a tu hijo a iniciar el juego por iniciativa propia**. Deja la manta "ocultadora" convenientemente a la vista y deja caer una indirecta del tipo de "Oh, mira, la manta para taparse".

- **Deja que tu hijo practique sus nuevas habilidades de comunicación en otros juegos y actividades**. Ocultarse tras la cortina, buscar juguetes ocultos, o saludar con la mano "hola" a la gente desde la ventana. Encuentra un libro que haga las mismas preguntas que le hiciste en el juego, como "¿Dónde está Spot?" de E. Hill.

- **Cuando tu hijo se conozca muy bien el juego, incluye otros miembros de la familia.** Haz pasar a un hermano o la abuela, luego pregunta a tu hijo a quién ocultaría bajo la manta, "¿a la abuela o a Annie?". Recuerda explicarle exactamente cómo has estado jugado al juego a la nueva persona de forma que él o ella puedan ofrecerle a tu hijo las mismas oportunidades para comunicarse.

EL ESCONDITE.

Cuando tu hijo esté en la etapa del Comunicador Incipiente o Compañero, estará listo para moverse de un lado a otro jugando a Cucú-Trás o al escondite. Como Cucú-Trás, el escondite le proporciona a tu hijo la oportunidad de meterse en lugares estrechos o ser cubierto con almohadas y mantas. Pero el escondite ofrece a tu hijo más oportunidades de tomar turnos.

El Escondite en la etapa del Comunicador Incipiente y Compañero.
Deja que tu hijo aprenda este juego siendo el único que se esconda primero, implica menos peticiones a la persona que se esconde. Ayúdalo a esconderse detrás del sofá, bajo una silla o tras una cortina. Cuenta lentamente hasta diez y luego di, "ya voy",o "¿Dónde está (el nombre de tu hijo)", luego encuentra tu hijo. Más adelante, tú y tu hijo podéis cambiar los papeles, dándole la oportunidad de ser el "buscador". Cuando empieces a jugar a este juego, necesitarás a una tercera persona que modele los turnos de tu hijo por el.

Lo que puedes esperar.

Cuando sea el turno de tu hijo puedes esperar que aprenda a hacer algo de lo siguiente:

- Ocultarse y luego buscar.
- Iniciar el juego contando.
- Decirle al que está escondido "Ya voy" (repitiendo tu modelado o usando sus propias palabras).
- Decirle al que se esconde que lo ha encontrado (p. ej. "te cogí" o "te encontré").
- Anunciar si es el turno de esconderse o de buscar.
- Completar los huecos de frases con palabras.
- Responder a preguntas con palabras o gestos.
- Responder sí o no a preguntas con "dónde" y "quién" (en la etapa del compañero).
- Comentar.

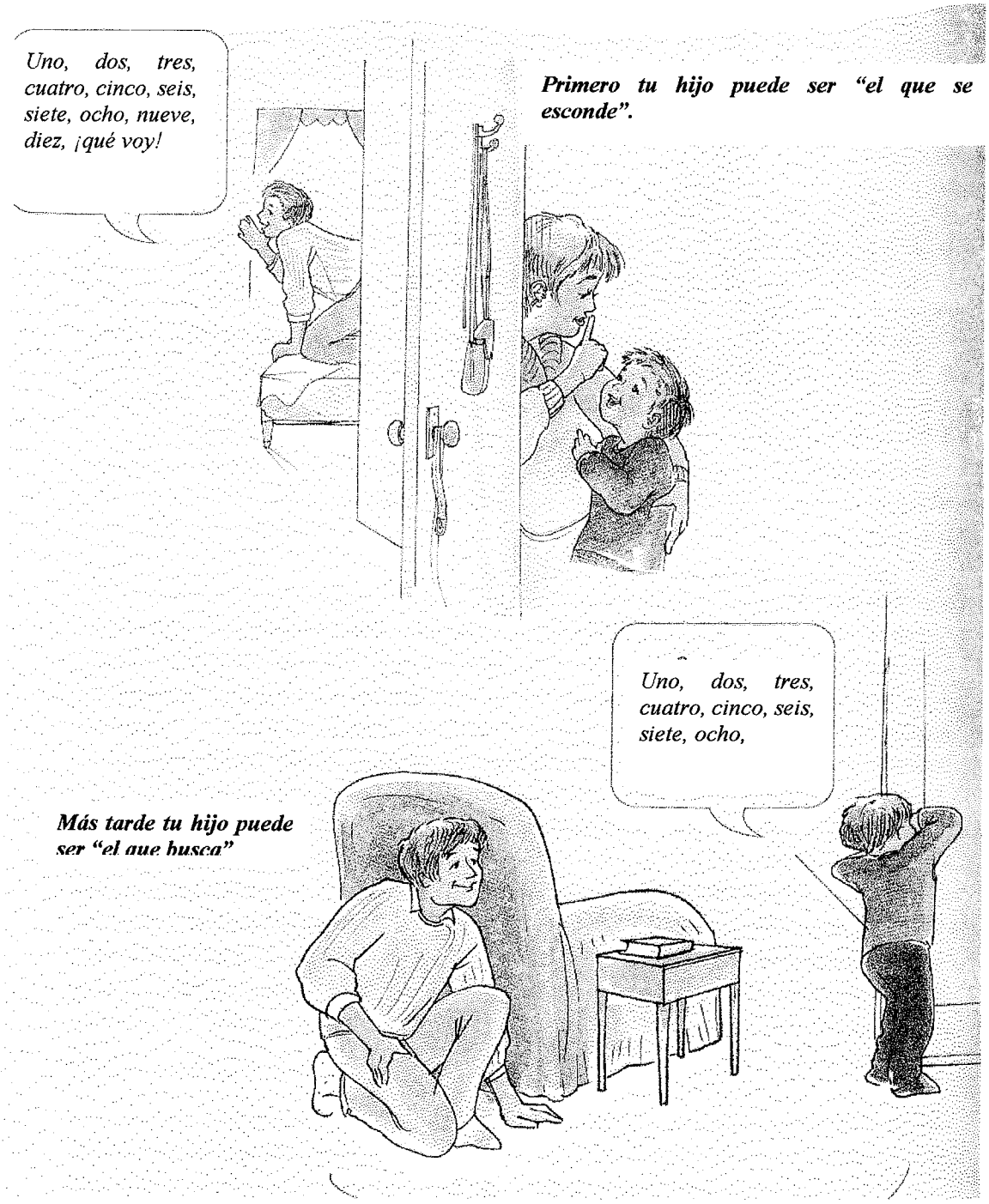
Lo que puedes hacer.

- **Proporciona modelos del turno de tu hijo**. Por ejemplo, cuando tú estés buscando a tu hijo, usa las mismas palabras que el pueda decir cuando es su tuno de buscar, p. ej. "¿Dónde estás?", o " te he visto".Cuando tu hijo esté buscando, que una tercera persona vaya con él. El puede decirle cosas "como tu hijo diría si pudiera", p. ej. "¿Dónde está mamá?" y "¿Está mamá en la cocina?" Esta persona puede también esconderse con tu hijo, diciendo algo como, " me has encontrado" cuando sea descubierto.

- **Dale las pistas adecuadas para ayudar a tu hijo a tomar sus turnos**. Al principio tu hijo puede necesitar ayuda física, tanto para permanecer oculto como para buscar al "ocultado". Una vez que tu hijo se familiarice con el juego, dale pistas menos claras. Espera a que tu hijo rellene los huecos de comentarios del tipo de "mamá no está en..."cuando abra la puerta del dormitorio. Hazle preguntas adecuadas a su nivel (p. ej. "¿ves a mamá?" para un chico en la etapa del comunicador incipiente o ¿quién está escondido?" para el chico en la etapa de compañero). A medida que tu hijo progrese, dale pistas del tipo "oigo a mamá", o "mamá no está en la cocina". Tu hijo puede también necesitar instrucciones, del tipo de "empieza a contar" o instrucciones verbales como "dí, "qué voy"

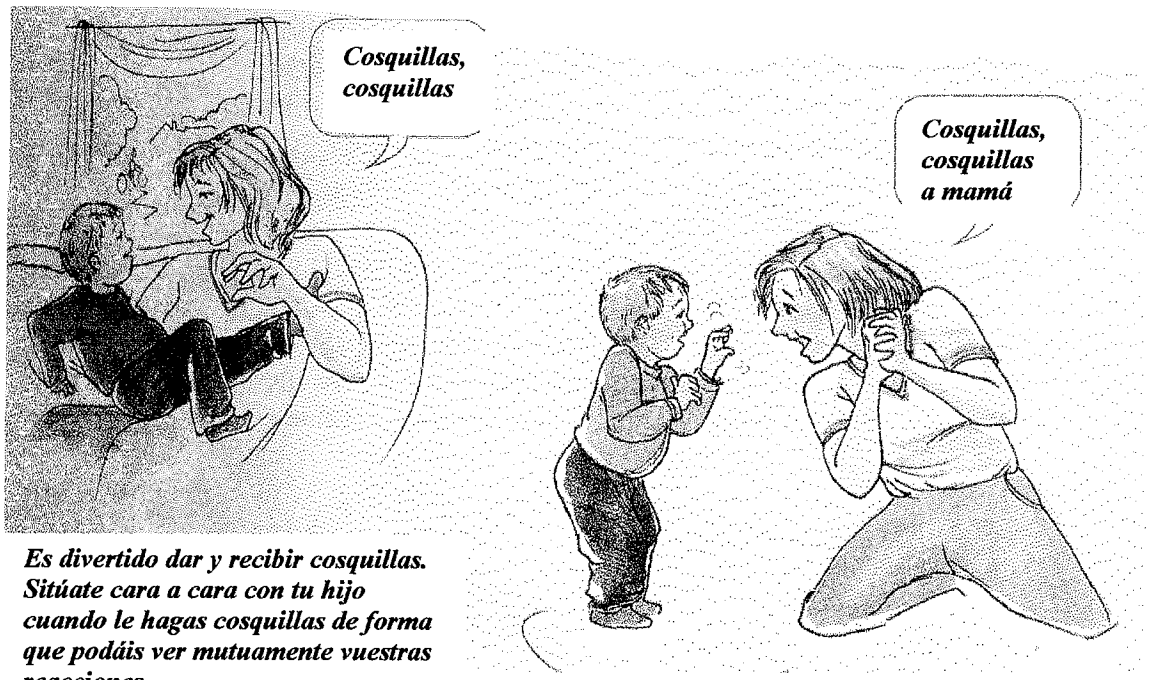
- A medida que tu hijo aprenda a participar en el juego, **hazlo más complejo**. Simula como que no pudieses encontrarlo y busca en diferentes habitaciones, grita "mamá está buscando en la cocina. No está (el nombre de tu hijo). Mamá está buscando detrás de la puerta, no está (el nombre de tu hijo)". Cuando finalmente lo encuentres, di "Aquí estás" o " te ví".

- Cuando tu hijo esté muy familiarizado con el juego, **cambia los papeles**, de forma que él tenga un turno como "buscador". Hay más oportunidades para hacer turnos verbales en este papel. Anima a tu hijo a usar la misma frase que tu usabas cuando tú le buscas.



COSQUILLAS.

A la mayoría de los niños les encantan los Juegos Interactivos que incluyen alguna clase de contacto físico y presión, tales como hacerse cosquillas, zarandear, golpearse o darse abrazos. Esta clase de juegos son especialmente atractivos para los niños que buscan activamente estas sensaciones. El contacto físico o una presión fuerte, puede tener efectos calmantes en algunos niños. En lugar de hacerle cosquillas a tu hijo, intenta proporcionarle algunos "golpes" firmes pero suaves sobre su barriga.



Es divertido dar y recibir cosquillas. Sitúate cara a cara con tu hijo cuando le hagas cosquillas de forma que podáis ver mutuamente vuestras reacciones

Pon tus manos en la posición de cosquillas y con una voz alegre di, "cosquillas", espera de forma que tu hijo pueda tomar su turno y luego hazle cosquillas de forma juguetona, diciendo "cosquillas, cosquillas, cosquillas".
Asegúrate de que tú y tu hijo estéis cara a cara cuando juguéis a las cosquillas. Si tu hijo está sentado en una silla, ponte de rodillas delante suya. Si está tumbado en una cama, túmbate a su lado mirándoos o inclínate sobre él de forma que quedéis cara a cara.

Cosquillas en la etapa de los Intereses propios.

Lo que puedes esperar.

El juego de las cosquillas será corto al principio. Tu hijo puede huir después de la primera cosquilla. Pero más tarde puedes esperar que haga algo de lo siguiente:

- Mirarte brevemente.
- Alcanzar tu mano.
- Sonreír y reír.

Lo que puedes hacer.

- **Crea excitación sobre el juego de las cosquillas** siendo muy animado y haciendo cosquillas a tu hijo brevemente pero con entusiasmo.

- **Repite las cosquillas**, gradualmente esperando más tiempo con tu mano en la posición de cosquillas, antes de que le hagas cosquillas de nuevo. Esto le da la oportunidad de sonreír, mirarte o llevar tu mano hacia él. Recuerda que puede hacer alguna de estas cosas, todas estas cosas o incluso algo más todo junto. Quizás moverá su cuerpo hacia ti o empezará a reír.

- **Trata cualquier reacción de tu hijo como si estuvieses pidiéndote cosquillas**. Cuando destaques cómo tu hijo está tomando su turno, le estarás dando pistas sobre cómo tomar el mismo turno de nuevo. Por ejemplo, si él empuja tu mano hacia abajo asegúrate de poner la mano en una posición que le permita empujarla de nuevo.

Papá espera una sonrisa y que extienda la mano antes de hacerle las cosquillas.

Cosquillas en la etapa del pedidor.

Lo que puedes esperar.

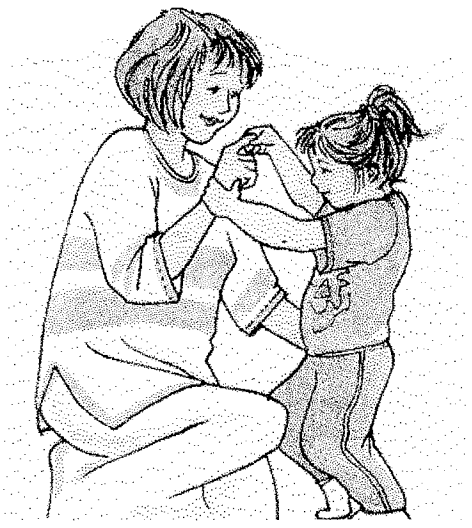
En esta etapa, espera que tu hijo te pida cosquillas, probablemente llevando tu mano. Puede que tu hijo empiece a pedirte más después de haber jugado varias veces, pero solo si le ofreces la oportunidad de esperar y mirar. A medida que tu hijo progrese, jugará más tiempo y tomará otra clase de turnos.

Cuando sea el turno de tu hijo, espera de él que aprenda a hacer algo de lo siguiente:

- Mirarte.
- Hacer un sonido o gesto para pedirte cosquillas.
- Sonreír o reír.
- Guiar tus dedos cuando cuentes, luego imitar tu cuenta con sus propios dedos y finalmente completar la secuencia de cuenta levantando el siguiente dedo de su propia mano.
- Realizar una acción para indicar dónde quiere él que le hagas cosquillas (p. ej. levantando su brazo para pedir cosquillas en la axila).

Lo que puedes hacer.

- **Añade más turnos al juego de las cosquillas contando hasta tres**, alto y con tus propios dedos, antes de que hagas cosquillas tu hijo. Al principio, tendrás que facilitarle modelados exagerados de contar con los dedos. Luego, espera un poco para que tu hijo te imite. Si no lo hace, puede necesitar ayuda física para levantar los dedos (si tu hijo levanta tus dedos por ti anticipando lo que tu harás luego, deja que este sea su turno). Finalmente anímale a rellenar los huecos levantando tres dedos de su propia mano después de que tú cuentes "uno, dos,..."si tu hijo no levanta los tres dedos, ayúdale a recordar levantando tus tres dedos y repitiendo, "uno, dos,..." espera a que te imite. Tan pronto como tu hijo tome su turno, hazle las cosquillas.



Linsey cuenta en los dedos de su madre antes de que le haga cosquillas.

- **Da una nueva oportunidad a que tu hijo te diga que quiere continuar**. Por ejemplo, puedes preguntarle si él quiere continuar jugando, diciéndole, "¿más?", u "¿otra vez?", y modelando asintiendo con la cabeza para un "sí" o moviéndola de un lado a otro para "no". O puedes enseñarle un signo manual para "más".

- **Hazle a tu hijo cosquillas en nuevas partes del cuerpo**, como en su nariz, bajo los brazos o en sus piernas. Exagera el nombre de las partes de su cuerpo antes de que le hagas las cosquillas. Luego, para antes de continuar el juego para darle a tu hijo la oportunidad de decirte dónde quiere unas cosquillas levantando su brazo o su pierna.

- Luego de que le hayas hecho cosquillas en diferentes partes de su cuerpo durante un tiempo, **intenta introducir una elección entre dos**. Si le dices, "¿cosquillas en la nariz o en el brazo?" y tu hijo levanta su brazo, sabrás que ha aprendido el significado de estas palabras. El también habrá aprendido a comunicarse no solo para pedirte sino también para responderte.

- **Cambia la forma en que tu hijo pide**. Con repeticiones exageradas de modelados, puede empezar a decir "cos..." cuando acerca su mano hacia ti para unas cosquillas, o hacer el gesto de cosquillas o el signo para "más".

Cosquillas en la etapa del Comunicador Incipiente.

Lo que puedes esperar.

A tu hijo le gusta hacer y conseguir cosquillas y puede jugar al juego durante un tiempo largo.

Cuando sea el turno de tu hijo, espera que aprenda a hacer alguna de las siguientes cosas:

- Pedirte cosquillas generalmente con gestos o palabras.
- Completar rellenar los huecos, tales como "yo quiero.... (cosquillas)".
- Responder a preguntas de elección sobre la clase de cosquillas que él quiere, principalmente repitiendo la última palabra que él oye, y respondiendo a preguntas de Si/no sobre dónde las quiere (p.ej. "¿en la nariz?").
- Hacer uno o dos comentarios.
- Empezar el juego de las cosquillas contigo y otros.

Lo que puedes hacer.

- **Proporciona modelos de su turno y luego dale las pistas adecuadas para ayudarle a tomar sus turnos**. Dilo "como él haría si pudiera", "Yo quiero cosquillas", o " en mi pierna". Para ayudar a tu hijo a aprender a responder preguntas sobre dónde quiere sus cosquillas proporciónale ayudas visuales y usa las oportunidades de "rellenar los huecos". Por ejemplo, señala a una parte del cuerpo, como su brazo y dile "cosquillas en el ..." y espera a que él diga "brazo", hazle preguntas a su nivel, tales como "¿quieres cosquillas pequeñas o grandes?" o preguntas de Si/no, como "¿quieres otra vez cosquillas?". Limita estas preguntas y hazlas de forma natural para prevenir que el juego se convierta en un interrogatorio.

- **Aumenta las razones por las que tu hijo se comunica haciendo cosas inesperadas y ofreciéndole oportunidades**. Si tu hijo pide cosquillas en su brazo, engáñale haciéndole las cosquillas en la cabeza. Quizás te corregirá del error que eso no es lo que él quería. Y ofrece oportunidades que le ayuden a aprender nuevas palabras. Por ejemplo, pregunta "¿quieres cosquillas en la nariz o en tu hombro?" o "¿quiere unas cosquillas pequeñas o grandes?".

- **Cambia los papeles** de manera que tu hijo tenga la oportunidad de dar y recibir las cosquillas. A veces es más fácil para tu hijo cambiar los papeles si él tiene un "cosquilleador", un objeto que pueda usar para hacerle cosquillas a los otros, como un plumero. El "cosquilleador" también actúa para recordar visualmente el juego.

- En esta etapa, **es el momento de que juegue toda la familia al completo**. Enseña a los otros como jugar al juego y anímales a jugar con tu hijo tan a menudo como pueda. Si tu hijo tiene un hermano o hermana, asegúrate de que tanto él como ella se den la oportunidad de hacerse cosquillas y de recibirlas. Para animar a tu hijo a empezar las cosquillas con otros miembros de la familia, intenta una indirecta -"Papá necesita unas cosquillas"- junto a una pista visual, como señalar a su padre.

- **Deja que tu hijo practique sus nuevas habilidades comunicativas en juegos parecidos**. Hazle cosquillas al principio y luego juntos hacedle cosquillas a los muñecos de peluche o los dinosaurios de juguete, nombrándole cada uno de ellos cada vez que le hacéis cosquillas.

Cosquillas en la Etapa del Compañero.

Lo que puedes esperar.

En esta etapa, tu y tu hijo tomareis turnos más equilibrados. Ambos tomáis vuestros turnos haciéndoos cosquillas el uno al otro, y tu hijo puede responder y preguntar sobre el juego.

Cuando es el turno de tu hijo, cuenta con enseñarle a hacer algo de lo siguiente:

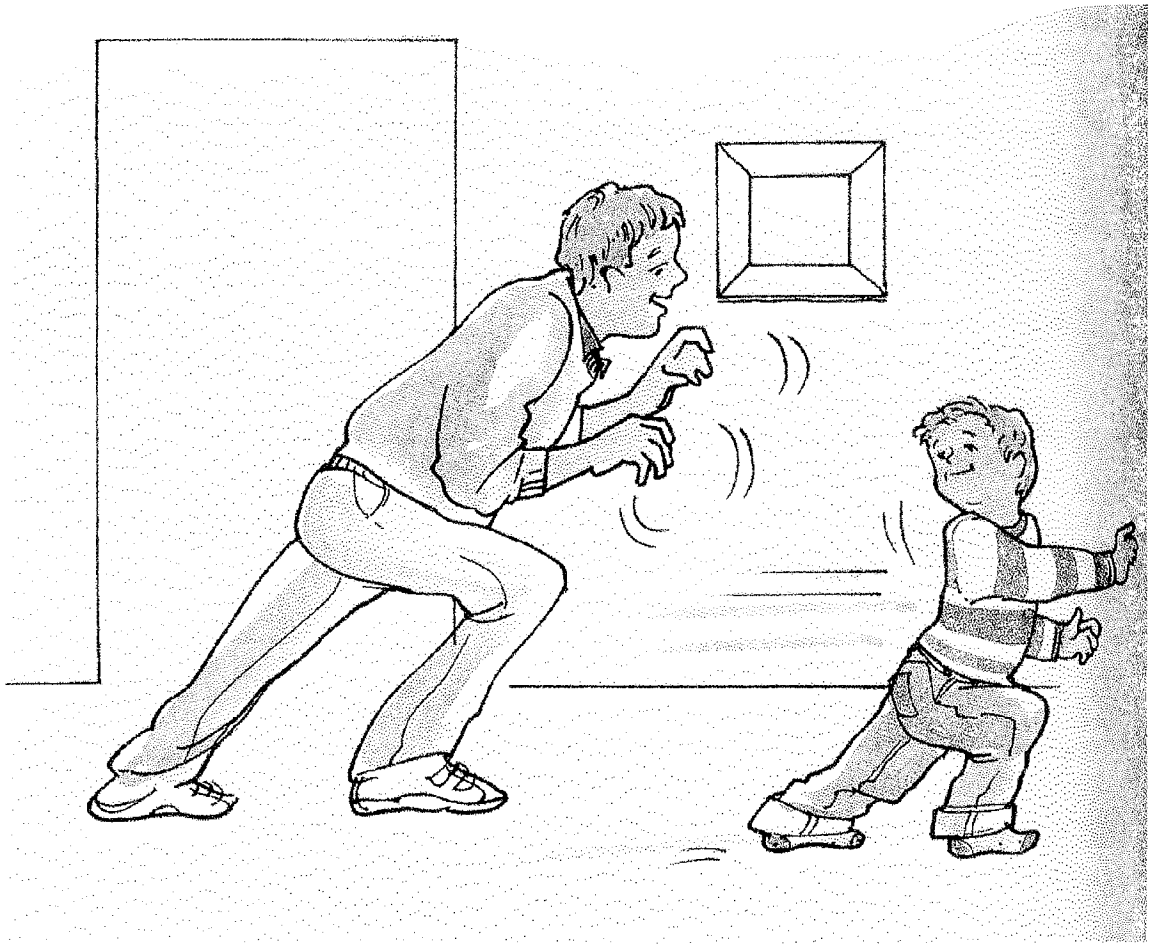
- Responder más preguntas sobre el juego.
- Que te cuente lo que tú haces – p. ej. dónde le haces cosquillas, quién hace las cosquillas.
- Usar nuevas palabras – p. ej. para anunciarte quién va a hacer cosquillas.
- Jugar con imaginación y con otros.

Lo que puedes hacer.

- Además de jugar al juego de la misma forma que harías con un chico en la etapa del Comunicador Incipiente, **intenta hacerle preguntas de tipo "W"**, como "¿qué clase de cosquillas quieres?", "¿Dónde quieres las cosquillas?" o "¿quién quiere una cosquilla?". Sin embargo, recuerda no bombardear a tu hijo con preguntas. Si no puede responder a una pregunta cuando se la haces, pregúntale de nuevo y proporciónale un modelo enfatizado de la respuesta. Por ejemplo, si no puede responder a la pregunta "¿quién quiere una cosquilla?", di, "¿quién quiere una cosquilla?, papá quiere una cosquilla", luego puedes hacer de nuevo la pregunta para darle a tu hijo la oportunidad de responder él mismo.

- **Puedes introducir juego imaginativo** haciéndole cosquillas a los muñecos de peluche y haciendo que ellos pidan "más cosquillas", "cosquillas grandes" o "cosquillas en sus cabezas". Hay muchas posibilidades para aumentar el juego de las cosquillas y evitar en estancarse en lo mismo una y otra vez. En esta etapa, tu hijo puede incluso tener ideas personales sobre cómo jugar.

PERSECUCIÓN.



Los juegos de carreras son los favoritos de los niños que no paran de moverse. La persecución es un juego en que tú corres detrás de tu hijo para intentar cogerle con tus brazos, o tu hijo corre detrás tuya. Después de que tu hijo aprende el juego contigo, será más fácil para él incluir otros niños y jugar en el parque o en el colegio.

Persecución en la Etapa de Intereses Propios.

Lo que puedes esperar.

Al principio, tu hijo probablemente no tomará ningún turno, pero luego puedes esperar que haga algo de lo siguiente:

- Empezar a mirar atrás mientras está corriendo.
- Intentar continuar corriendo cuando le coges alejando tu mano.
- Reír, sonreír y mirarte cuando le coges.

Lo que puedes hacer.

- **Empieza el juego cuando tu hijo esté corriendo lejos de ti**. Dile su nombre y di "voy a cogerte" y señálale. Luego corre tras él repitiendo "corre, corre, corre", hazlo muy emocionante y haz como si no pudieras cogerlo. Luego de unos segundos, cógele levantándolo o abrazándolo con un gran abrazo, y dile "te cogí". Mantenlo cogido durante unos segundos. Luego di "corre" antes de intentar iniciar la carrera de nuevo.

- **Repite el juego** de esta forma. Poco a poco, tu hijo empezará a mirar hacia atrás para verte, esperando que le persigas. Para ayudarle a hacer esto, espera un poco más antes de ir detrás cada vez que juegues. Estás esperando para un nuevo turno una mirada de tu hijo, por ejemplo, que signifique, "cógeme".

Persecución en la Etapa del Pedidor.

Lo que puedes esperar.

En esta etapa, tu hijo probablemente te incluirá en su juego de carreras y entienda lo que él tiene que hacer para conseguir que tú le persigas.

Cuando sea el turno de tu hijo, puedes esperar que haga algo de lo siguiente:

- Te pida que le cojas mirando hacia atrás a ti, mientras está corriendo.
- Reír mientras te mira.
- Mirarte y alejar tu mano cuando vayas a cogerle.
- Hacer un sonido después de que tu digas "preparados, listos,..."

Lo que puedes hacer.

- Juega al juego exactamente como harías con un niño en la etapa de los Intereses Propios, pero ahora no cojas a tu hijo directamente. **Espera que él tome su turno** dándose la vuelta y mirándote. Cuando le cojas, espera que él separe tu mano para que sepas que él quiere empezar a correr de nuevo.

- Cuando tu hijo se familiarice con el juego, **añade otra oportunidad para comunicarse** cuando le coges. Puedes decir "preparados, listos, ya" después de que le sueltes y, cuando se familiarice con los turnos del juego, dale un modelo parcial (p. ej. "preparado, listos,..."). Espera a que tu hijo complete la frase con un sonido o movimiento.

Persecución en la etapa del Comunicador Incipiente.

En esta etapa, tu hijo sabe como conseguir que tú le persigas copiando tu modelo. Puedes decirle "corre", "que te cojo" o "preparados, listos, ya" para iniciar el juego. No importa cuál elijas con tal de que la uses de forma constante.

Lo que puedes esperar.

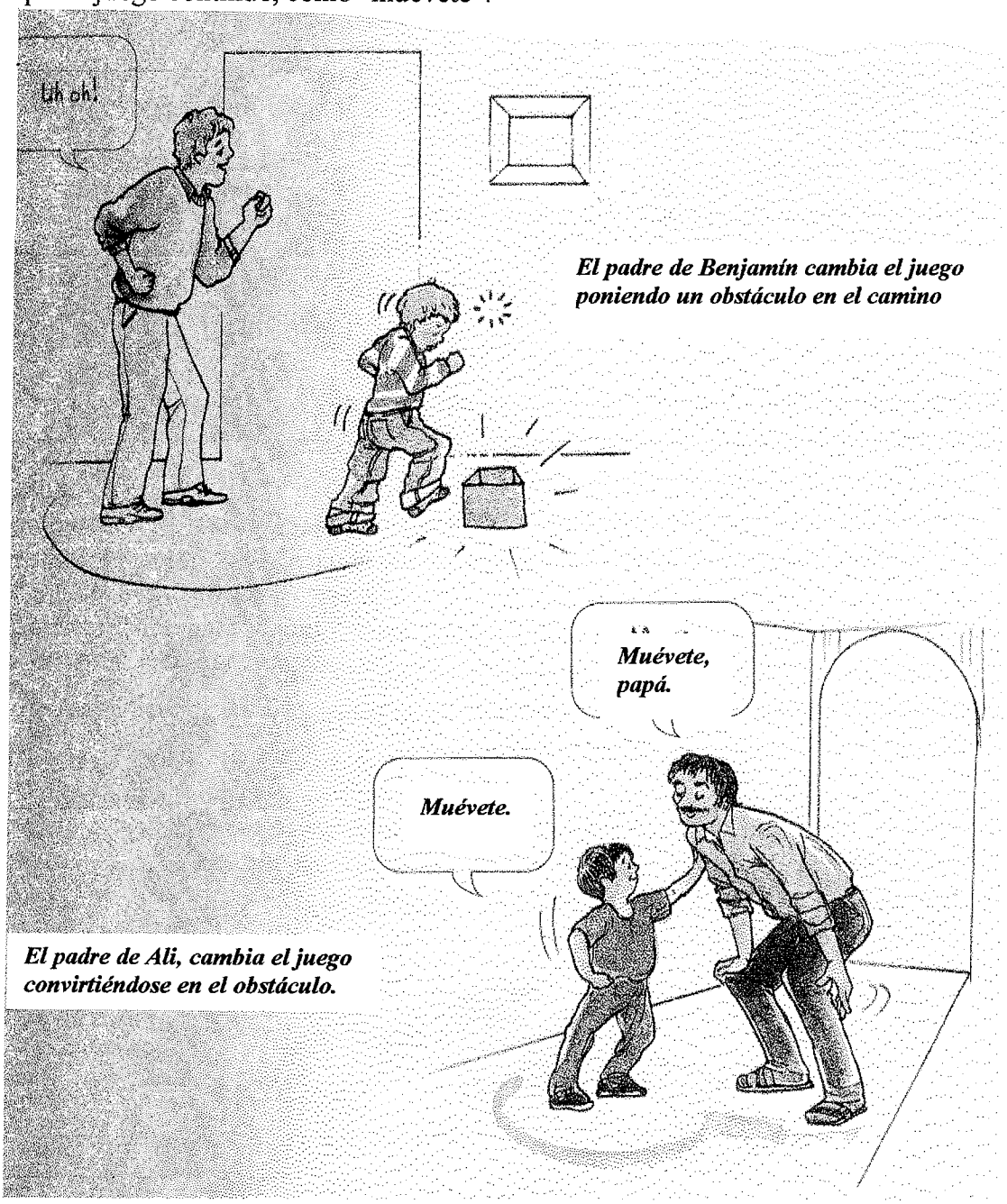
Cuando sea el turno de tu hijo puedes esperar que aprenda a hacer algo de lo siguiente:

- Iniciar el juego de persecución mirándote y diciendo "corre" o "que te cojo".
- Repetir lo que tú dices para hacer que el juego continúe.
- Completar "rellenar los huecos" para hacer que el juego continúe, como "preparado, listo, - ya".
- Comentar sobre el juego, al principio usando tus modelos verbales y en ocasiones usando sus propias palabras.
- Responder a preguntas de opción, como "¿quieres correr lento o rápido?" y preguntas de Si/no, como "¿quieres perseguir a Papá?2.

Lo que puedes hacer.

- **Cambia el juego para ofrecer oportunidades para nuevos turnos**. Inicia el juego diciendo, "corre", "que te cojo" o "preparados, listos, ya", corre por diferentes habitaciones de la casa de forma que digas, "corre en la cocina", "corre en el baño", después de que hayas jugado al juego muchas veces, puedes ofrecer a tu hijo la oportunidad de dónde quiere correr: "cocina o baño".

O transforma el juego de persecución en una carrera de obstáculos. Bloquea el camino de tu hijo poniendo alguna almohada en su camino. Luego modela un comentario, como "mira una caja", "¡anda!", o algo que tu hijo deba decir para que el juego continúe, como "muévete".



El padre de Benjamín cambia el juego poniendo un obstáculo en el camino

El padre de Ali, cambia el juego convirtiéndose en el obstáculo.

- **Cambia los papeles** con tu hijo y deja que te persiga. Dale a tu hijo un modelo de lo que puede decir como "perseguidor", di "que te cojo, mamá", y corre delante de tu hijo. Pronto puede empezar a decir "que te cojo, mamá" también. Si incluyes otras personas en el juego, tu hijo puede aprender a generalizar su turno, diciendo "que te cojo, papá", "que te cojo Jesé", etc.

Persecución en la Etapa del Compañero.

La persecución para un niño en la etapa del Compañero es mas elaborada que para un chico en otra etapa, puesto que puede responder más tipos de preguntas y generar sus propias ideas.

Lo que puedes esperar.

Cuando sea el turno de tu hijo espera enseñarle algo de lo siguiente:

- Pedirte que le persigas.
- Responder a tus preguntas (p. ej. ¿quieres perseguirme?").
- Copiar tus modelos.
- Comentar espontáneamente.
- Hacer preguntas.

Lo que puedes hacer.

- El juego proporciona muchas oportunidades para que tu hijo se comunique por otras razones además de pedirte que le persigas o dejarle escapar. Si le **colocas un obstáculo**, puede decir los nombres de los obstáculos cuando le persigas alrededor de una planta, sobre la cama o de habitación en habitación. El puede ser capaz de sugerir nuevas cosas para añadir a tu camino o cómo el camino debe ser corrido.
- Si tu hijo está preparado, **incluye algún juego imaginativo**. En lugar de ser papá persiguiéndole tras él, puedes convertirte en personajes de su libro favorito (p. ej. el gran lobo malo) o un espantoso dinosaurio. Intenta que tu hijo sea un cerdito o un pequeño dinosaurio que te quieres comer para cenar. Luego cambia los papeles y deja que tu hijo intente cogerte para su cena.

CARRERAS DE CABALLOS.

En la carrera de caballo, tu hijo se monta sobre tus hombros o, si le gusta la sensación de presión, túmbalo boca abajo sobre tu espalda para montar. Cuando pares, su turno es pedirte que empieces de nuevo. Con el tiempo tu hijo puede decirte cuándo parar y cuándo continuar.

Carreras de caballos en la Etapa de los Intereses Propios.

Lo que puedes esperar.

Como en todos los juegos, los turnos que tu hijo toma cambiarán a medida que juegue una y otra vez.

Inicialmente, puede "bajarse del caballo", pero más tarde puede esperar que haga algo de lo siguiente:

- Reír o sonreír durante la carrera.
- Mover su cuerpo cuando el "caballo" se para.
- Hacer un sonido cuando el "caballo" se para.

Lo que puedes hacer.

- Anticipa al principio tumbándote a gatas y diciendo "caballo" con entusiasmo. Si relinchas, probablemente conseguirás su atención.
- Al principio, simplemente deja que a tu hijo le divierta la carrera. Repite el juego, diciendo "adelante, adelante, adelante" cuando te muevas, y luego "alto". Gradualmente incrementa el tiempo que esperas de manera que tu hijo pueda indicarte que quiere que vayas adelante. Si tu hijo no hace nada, intenta moverte un poco más adelante y luego para.

Carreras de caballos en la Etapa del Pedidor.

Lo que puedes esperar.

Cuando sea el turno de tu hijo puedes esperar que aprenda a hacer algo de lo siguiente:

- Reír o sonreír durante la carrera.
- Mover su cuerpo cuando el "caballo" se para.
- Darle golpecitos al "caballo" para hacer que marche.
- Decir algo que suene como "adelante" cuando el "caballo" pare.

Lo que puedes hacer.

- Juega al juego de la misma manera que harías con un niño en la etapa de Intereses Propios, excepto que esperes un poco más a que tu hijo tome su turno cuando el "caballo" pare.

Carreras de caballos en la etapa del Comunicador Incipiente.

Lo que puedes esperar.

Cuando sea el turno de tu hijo puedes esperar que aprenda a hacer algo de lo siguiente:

- Decirte "adelante" y "alto" al principio repitiendo lo que tu dices y luego espontáneamente.
- Elegir (p. ej. "lento o rápido").
- Iniciar el juego diciendo "caballo" o empujando a una posición de "caballo".
- Comentar sobre algo nuevo.
- Responder Si/no a una pregunta como, "¿quieres otra carrera?".

Lo que puedes hacer.

- Proporcionar modelos verbales de "adelante" y "alto". Intenta darle los modelos que a tu hijo le resultarán más fácil rellenar los huecos, p. ej. "Papá - adelante", "Papá - alto".
- Introduce cambios en el juego, haciendo que el "caballo" vaya más rápido y más lento, y de una habitación a otra. Luego ofrece a tu hijo elecciones como "¿quieres ir rápido o lento?" o "¿cocina o dormitorio?". O pon obstáculos en el camino del "caballo" para animar a tu hijo a hacer comentarios sobre la nueva situación (p. ej. "Oh, no", o "mira una valla") o a decir cómo actuar (p. ej. "¡salta!").

Carrera de caballos en la etapa del Compañero.

Lo que puedes esperar.

Cuando sea el turno de tu hijo puedes esperar que aprenda a hacer algo de lo siguiente:

- Responder a preguntas sobre el juego (p. ej. "¿Dónde quieres que montemos?").
- Decirte qué hacer (p. ej.. "más rápido, papá", o "Soooo, despacio, caballo"?).
- Compartir sus ideas haciendo comentarios (p. ej. "bonito caballo" o "caballo tonto").

Lo que puedes hacer.

La típica carrera de caballos puede llegar a ser un juego más elaborado en esta etapa. Puedes introducir escenas imaginativas en el juego. Tu hijo puede divertirse simulando que monta su caballo hacia la escuela o que su caballo está sediento y necesita beber. Recuerda que tus modelos y comentarios le ayudarán a generar igual cantidad de nuevas ideas, si no más, que haría haciéndote muchas preguntas. Por ejemplo, si dices "este caballo está muy cansado", tu hijo puede decir "a dormir caballo". Sin embargo, si tú dices "¿Qué debería hacer el caballo?" el juego podría quizás finalizar rápidamente si tu hijo no puede encontrar una respuesta.

ARRIBA Y ABAJO.

En los juegos de arriba y abajo, lanzas a tu hijo en el aire, lo levantas sobre tus rodillas o lo montas sobre tus piernas y luego lo bajas de nuevo. Como verás hay muchas variaciones del juego de Arriba y abajo. Si a tu hijo le gusta el movimiento, probablemente le divertirá al menos uno de estos juegos.

Arriba y Abajo en la etapa de Intereses Propios.

Lo que puedes esperar.

En esta etapa, tu hijo puede no tomar ningún turno. Al principio puede escaparse luego de lanzarlo arriba y abajo. Luego puedes esperar que tu hijo haga lo siguiente:

- Mirarte cuando le lances arriba en el aire.
- Mirarte cuando lo bajas.
- Tocarte para pedirte más.

Lo que puedes hacer.

- Atrae la atención de tu hijo y luego empieza el juego. Extiende los brazos cuando sepas que tu hijo te mira y dile "¿Arriba?". Levanta a tu hijo y luego levántalo sobre tu cabeza diciendo "¡arriba!". Ponlo en el suelo y extiende tus brazos hacia él preguntando "¿arriba?", incluso si no responde, levántale diciendo "¡arriba!" y continúa el juego de la misma forma. No esperes mucho al principio porque tu hijo no sabrá qué hacer.
- Cada vez que juegues, espera un poco más antes de levantar a tu hijo. Dale pistas para que te toque o mire extendiendo los brazos hacia él.

Arriba y Abajo en la Etapa del Pedidor.

Lo que puedes esperar.

Cuando sea el turno de tu hijo puedes esperar que aprenda a hacer algo de lo siguiente:

- Mirarte y alcanzarte.
- Hacer un sonido dirigido a ti.
- Mirarte para conseguir que le bajes.
- Contar con tus dedos.
- Imitarte contando con sus propios dedos.

Lo que puedes hacer.

- Al principio del juego, añade una cuenta: "uno, dos, tres - ¡arriba!" (ver cosquillas en la etapa del Pedidor, en la página 171, para información sobre cómo añadir una cuenta al juego). Contar prepara a tu hijo para la diversión que habrá a continuación y proporciona oportunidades para más turnos. Si tu hijo no copia tu cuenta con los dedos, ayúdale físicamente guiando sus dedos al tiempo que tú dices los números.

Arriba y abajo en la etapa del Comunicador Incipiente.

Lo que puedes esperar.

Cuando sea el turno de tu hijo, espera que aprenda a hacer algo de lo siguiente:

- Mirarte y pedirte "arriba" con una palabra.
- Mirarte y pedirte "abajo" con una palabra.
- Copiar la cuenta con los dedos y repetir los números para hacer que el juego continúe.
- Completar varios "rellenos de huecos" cuando cuentes.

Lo que puedes hacer.

- Si tu hijo está empezando a hacer ecolalias, ayúdale a tomar su turno verbalmente, animándole a rellenar los huecos después de que cuentes "uno, dos,..." Hazle saber que esperas que tome su turno contando lento antes de decir "tres", y esperando darle una oportunidad para decir la palabra. Luego, cuando tu hijo conozca mejor el juego, puede tomar varios turnos, rellenando los huecos de cada número. También incluye varias frases introductorias como "Yo quiero..." en el juego. Gradualmente, dile menos cosas de forma que sea tu hijo quien complete la frase con sus propias palabras.
- Añade nuevas acciones al juego de forma que tu hijo pueda tomar nuevos turnos. Dale a tu hijo una vuelta en lugar de lanzarlo. Luego puedes ofrecer la oportunidad de elegir el juego: "¿arriba o vuelta?".
- Haz algo inesperado. Cuando tu hijo te diga que quiere bajar, déjalo un poco más en el aire o bájalo en un lugar diferente, como la cama o el sofá.

Arriba y abajo en la etapa del Compañero.

Lo que puedes hacer:

- Adapta el juego de forma que tu hijo tenga muchas oportunidades de tomar un turno verbalmente. Por ejemplo, puedes bajarlo al suelo muy lentamente varias veces y luego hacerlo rápido, modelando las palabras que describe lo que haces. Luego ofrece la oportunidad, "¿quieres ir lento o rápido?", puedes levantar a tu hijo muy alto sobre tu cabeza y luego preguntarle, "¿quieres muy alto o no muy alto?".
- Introduce escenas imaginarias simulando que tu hijo es un pájaro que vuela o un avión. Modela los sonidos de los pájaros y aviones así como palabras que tu hijo puede usar en el juego imaginario, como "El avión se cae, ¡oh no!, ¡se estrella!".

OTROS JUEGOS INTERACTIVOS PARA TODAS LAS ETAPAS.

Caballito arriba y abajo.
Es el mismo juego que "arriba y abajo" excepto que tu hijo se monta o se baja de tu espalda para montar.

Ring Around a Rosy Anillo alrededor de Rosy
Ring around a Rosy, es una canción que proporciona oportunidades a que tu hijo aprenda y practique las palabras "arriba" y "abajo".
La letra de la canción es:
Ring around a Rosy
Un bolsillo lleno de flores
En silencio, en silencio, nos caemos (pausa) abajo.
Puedes cambiar la letra a algo más simple:
Vueltas y vueltas y vueltas y vueltas
Nos caemos abajo
Y luego nos levantamos arriba.

Cabeza abajo.
Si a tu hijo le gusta ponerse cabeza abajo y con los pues arriba transfórmalo en un juego interactivo. Cuando ponga la cabeza en el sofá, intenta levantarle las piernas. Dile "arriba" cuando las levantes y "abajo" las bajes.

Arriba, arriba, y ... encima.

Arriba y encima (Volando)

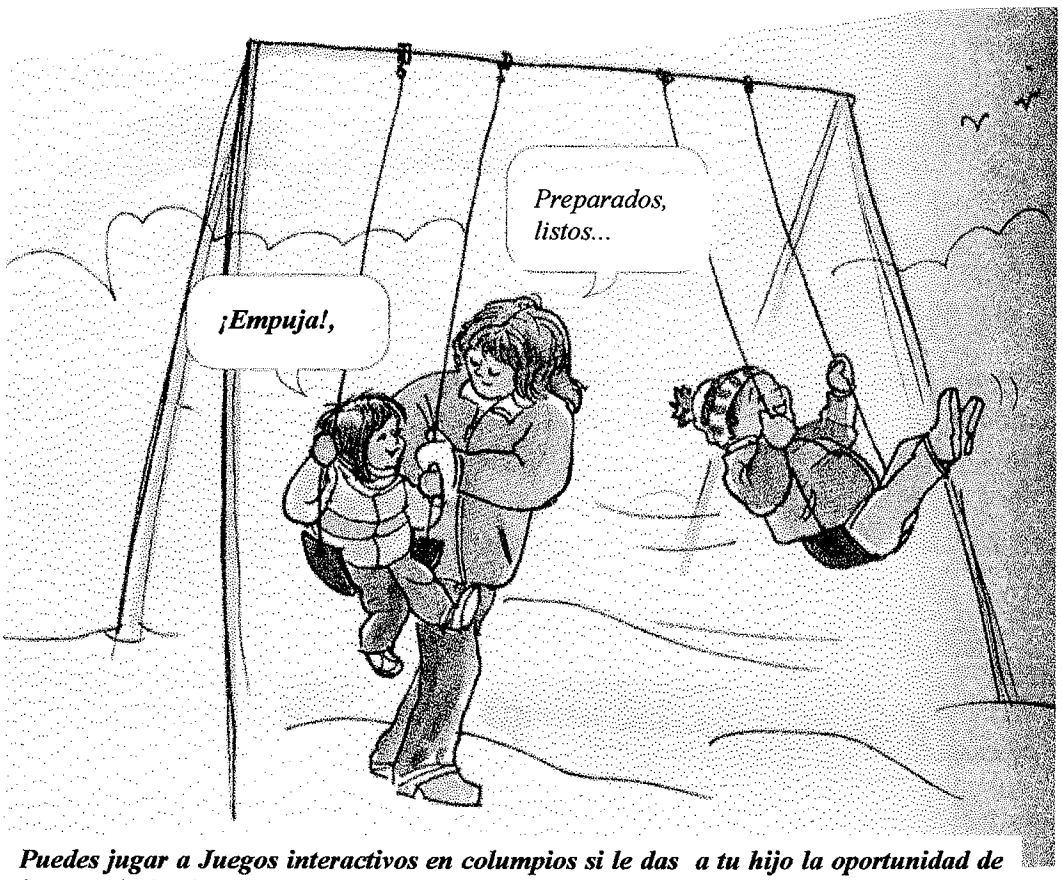
Invita a tu hijo a jugar a Arriba y encima extendiendo tus brazos y diciendo el nombre del juego. Coge las manos a tu hijo de forma que quede frente a ti. Luego ayuda a tu hijo a trepar sobre tus piernas, finalmente échalo al aire encima tuya.

A tu hijo puede divertirle echarlo al aire.

Uno, dos y tres – A columpiarse.

Juega a uno, dos y tres – a columpiarse, de la misma forma que juegas a Arriba y Abajo, excepto que en vez de levantarlo sobre tu cabeza, balancéalo agarrando sus brazos diciendo "una, dos y tres – (pausa) ¡a columpiarse! (o "venga" o "adelante"). Si ya le dices "una, dos y tres" en otros juegos, intenta otra frase repetitiva como "preparados, listos, a columpiarse" o inventa una usando el nombre de tu hijo – p. ej. "Adam, sube, sube, sube" y "Adam baja, baja, baja".

Puedes intentar este juego en un columpio de verdad. Algunos chicos llegan a mostrarse muy interactivos y atentos cuando están en los columpios. (Ver capítulo 11, página 395 para cómo usar los columpios en los Juegos Interactivos).



Puedes jugar a Juegos interactivos en columpios si le das a tu hijo la oportunidad de hacer o decir algo antes de darle un empujón.

Uno, dos y tres – a columpiarse, entre dos personas.

Es divertido jugar a Uno, dos y tres – a columpiarse, cuando tu hijo camina entre ti y otra persona adulta. Coged las manos de tu hijo y levantadlo en el aire al tiempo que decís "Una, dos y tres (pausa) a columpiarse" o "una, dos y tres – arriba". Si estás contando en otros juegos, cambia el "uno, dos y tres – arriba" por algo nuevo: "es hora de – columpiarse" o "vamos... arriba".

Guerra de tirones (uno, dos y tres – ¡tira!).

Si a tu hijo le gusta tirarse sobre las cosas, un juego de guerra de empujones no solo satisfará esta necesidad sino que también le ayudará a interactuar y comunicarse. Para jugar, cada uno de vosotros coge el borde de una toalla o una manta, dependiendo de lo que prefiera tu hijo. Dile "una, dos y tres – (pausa) ¡tira!" y luego tira de la toalla con cuidado pero con firmeza.

Una, dos y tres - ¡salta!.

A Una, dos y tres - ¡salta! Se juega de la misma forma que a Arriba y Abajo. Pero en lugar de levantarlo sobre tu cabeza, cógele las manos y saltad juntos diciendo, "una, dos y tres - ¡salta!". Si a tu hijo le gusta saltar, puedes conseguir un mini trampolín, que se puede comprar en los almacenes de artículos deportivos. Si tu hijo usa el trampolín, asegúrate de interrumpirle los saltos de modo que tenga la oportunidad de pedirte más.

El juego de la gran pelota.
Una pelota que sea suficientemente grande como para que tu hijo se sienta sobre ella es ideal para jugar a juegos interactivos. Tu hijo puede sentarse en la pelota, tumbarse sobre ella o sobre su barriga o de rodillas mientras tú le aguantas. Bota la pelota suavemente y di, "preparados, listos – ya", "una, dos y tres – a botar" o "bota, bota en la pelota". Proporciona oportunidades para que tu hijo tome los turnos apropiados a su etapa de la comunicación.

Montaña de almohadas.
Este juego proporciona una variedad de estimulación – correr, saltar y la sensación de presión en el cuerpo.
Junto a tu hijo, construye una montaña de almohadas acumulando almohadas unas sobre otras. Mientras la construyas, cuenta cada almohada, levantando tus dedos para indicar cada número. Luego di "a saltar" y ayuda a tu hijo a saltar sobre las almohadas. Puedes también ayudar a que tu hijo empiece a correr. Hay varios momentos en que puedes interrumpir la acción para que tu hijo tome un turno tan pronto como conozca el juego. Si está en la etapa del Pedidor, sus turnos pueden ser para ayudar a construir la montaña y luego saltar; si está en la etapa del Comunicador Incipiente, puede rellenar los huecos después de que tú digas "preparados, listos,..." a un chico en la etapa del Compañero se le puede animar a contarte cómo de grande hizo la montaña y quién tomó el turno para saltar primero.

JUEGOS PARA AYUDAR A TU HIJO A ENTENDER ÓRDENES SENCILLAS.

Los niños en las etapas de la comunicación de Intereses Propios y Pedidor están aprendiendo a entender lo que se les dice. Puedes ayudar a tu hijo a aprender a responder en los primeros pasos de órdenes sencillas realizando juegos cada día. Si tienes una actitud positiva para enseñarle, estos juegos pueden llegar a ser tan divertidos como los demás que hemos visto. Realiza estos juegos usando la regla del "ayudador": "pregunta una vez y espera. Luego pregunta de nuevo, añadiendo ayuda".

El juego de "ven aquí".
Empieza el juego cuando tu hijo corra alejándose de ti. Cuando no esté muy lejos aún, llámalo por su nombre y di "(el nombre de tu hijo), ven aquí" para ayudar a tu hijo a responder, procura tener otro adulto que guíe a tu hijo hacia ti. Más tarde, tu hijo podrá correr yendo y viniendo entre tu y otra persona. Si necesitas motivar a tu hijo para que vaya a ti, déjale ver que tienes un regalo o un juguete que le guste. Tan pronto como tu hijo vaya a ti, alábale, abrázalo y levántalo en el aire o dale un regalo o juguete.
Retira la ayuda física y el premio tan pronto como puedas. Luego intenta llamar a tu hijo cuando esté más lejos de ti.
Usa otras oportunidades durante el día para practicar su respuesta a "ven aquí". Por ejemplo, cuando la comida esté preparada, llámalo por su nombre y di, "ven aquí", incluso si normalmente vas y lo llevas tú o le llevas la comida.

Siéntate, tonto.

En este juego, enseñas a tu hijo a sentarse y luego transformas esta acción en un juego. Para empezar, lleva a tu hijo a una silla blanda, una silla giratoria o un sofá y dile que se siente. Si no responde, díselo de nuevo y luego le ayudas a sentarse. Cuando lo haga, apláudele, hazle botar sobre el cojín, o dale vueltas si es una silla giratoria. Haz esto varias veces durante el día, progresivamente reduce la cantidad de ayuda que le das.
Una vez que tu hijo aprenda a sentarse luego de que se lo pidas, puedes hacer el juego más divertido. Haz que se lo pase bien cuando juegues. Por ejemplo, di, "siéntate" y luego haced una carrera hasta la silla, sentaos juntos en diferentes lugares o deja que tu hijo se siente encima tuya. Transformando sentarse en un juego, tu hijo puede divertirse aprendiendo a seguir una orden importante mientras se divierte. Y si introduces "siéntate" de forma natural a lo largo del día, como al pedirle "siéntate" para comer o "siéntate" para ver la televisión, empezará a generalizar su nuevo aprendizaje.

Resumen

Al principio de este capítulo decíamos que "todo lo que tu hijo necesita saber sobre la comunicación puede ser enseñado mediante un Juego Interactivo". En un Juego Interactivo, como en una conversación, tu hijo puede atender a un tema, tomar su turno y responder a la persona con la que está jugando. Para ayudar a tu hijo a comunicarse, estructura tus Juegos Interactivos usando las reglas de R.O.C.K. Repite lo que hagas y digas cada vez que juegues; juega a los juegos a menudo; dale a tu hijo la oportunidad de mostrar los turnos que puede tomar; y dale señales para tomar estos turnos, cuando sea posible usar señales naturales que no interrumpan el transcurrir del juego. Lo más importante de todo – mantén la diversión del juego.

No todos los niños aprenden a hablar en los Juegos Interactivos. Sin embargo, puede aprender mucho sobre la reciprocidad natural de la interacción. La mayoría de ellos no se darán cuenta de que no están haciendo más que simplemente pasarlo bien con su persona favorita: tú.

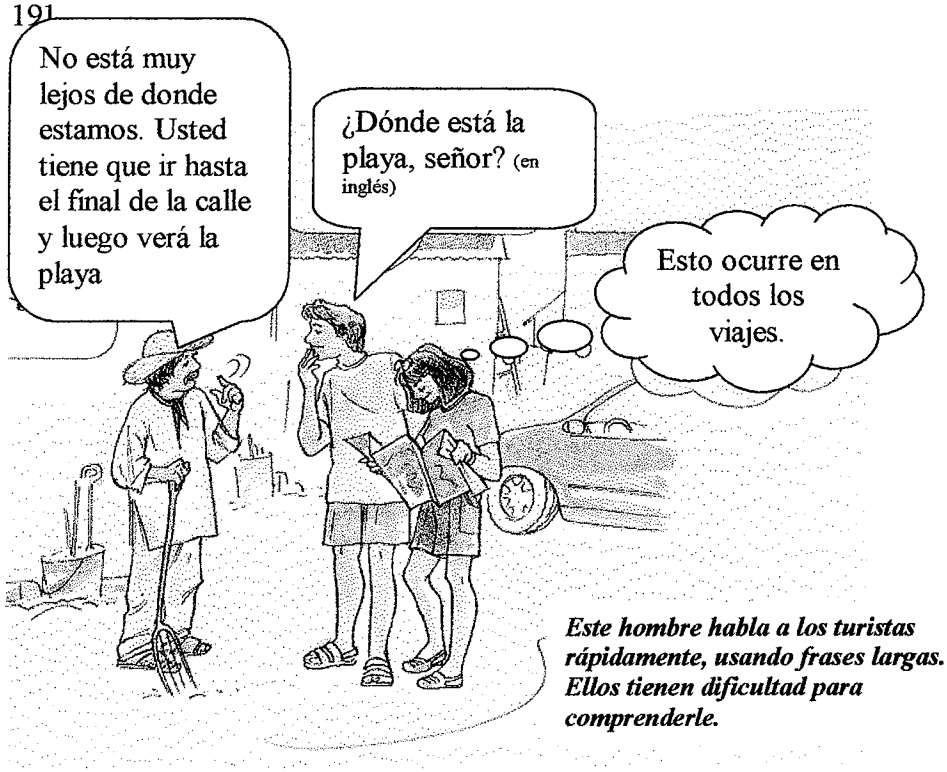
Ayuda a tu hijo a comprender lo que dices 6

Para que tu hijo comprenda la conexión entre las palabras y el mundo real, primero debe comprender qué está ocurriendo a su alrededor. Pero comprender el mundo no siempre es fácil para tu hijo. Puesto que el procesamiento de la información puede ser difícil para él, tú y él podéis desarrollar diferentes impresiones de una situación. Por ejemplo, si tu hijo alinea sus juguetes porque le gusta mirar el esquema formado, su comprensión acerca de lo que significa "jugar con juguetes" es probablemente diferente a la tuya.

Incluso cuando tu hijo comprende la situación, puede no comprender las palabras que la acompañan.

Parecía que Rafael comprendía lo que su madre decía cuando su coche paraba en el parking del colegio, pero es más probable que Rafael qué hacer porque lo ha hecho muchas veces antes. Construyendo repetición y predictibilidad en su vida, los padres de Rafael le ayudaron a darle sentido a la situación. Ahora tienen, también, que ayudarle a dar sentido a las *palabras* en la situación.

En este capítulo aprenderás cómo puedes incrementar la comprensión de tu hijo sobre lo que la gente hace *y* dice adaptando lo que tú le dices a él.



Este hombre habla a los turistas rápidamente, usando frases largas. Ellos tienen dificultad para comprenderle.

Imagina que eres un turista perdido en un país extranjero y preguntas una dirección a alguien. Si esa persona responde en su propio idioma, probablemente no le comprendas. Pero tan pronto como ella vea que no tienes idea sobre lo que él está hablando, puede hacer automáticamente algunos ajustes a lo que dice. Puede ayudarte a comprender sus instrucciones **hablando menos** – reemplazando sus frases largas y complejas por unas cortas y sencillas- y **enfatizando** sólo las palabras claves que necesitas comprender. También puede **enlentecer** su ritmo de habla, **mostrarte** el camino en un mapa, y **señalar** la dirección correcta. Si aún así no comprendes, puede **repetir** las palabras y gestos importantes una y otra vez hasta que lo hagas. ¡Tras todo eso, podrás encontrar tu camino e incluso aprender a decir una o dos palabras en un nuevo idioma!

Ahora, el hombre cambia su forma de hablar a los turistas. Les ayuda a comprender sus instrucciones hablando menos, repitiendo y enfatizando unas pocas palabras clave, enlenteciendo su habla, y mostrando a los turistas el camino señalando y utilizando el mapa.

Tu hijo puede que experimente la misma frustración de cuando alguien trata de comprender un lenguaje extranjero. En el capítulo 1, discutimos cómo la mayoría de los niños con retrasos de lenguaje tienen dificultad para "captar" lo que oyen. Esto significa que tienen dificultad para:

- comprender lo que dices
- escucharte cuando hay otras cosas a la vista y otros sonidos
- organizar lo que oye.

Jeremy no comprende lo que dice su madre

Incluso cuando tu hijo comprenda una palabra determinada en una situación, puede no comprenderla en otro contexto. Esto es porque tu hijo tiende a relacionar un solo significado con una palabra determinada.

Jenny ha aprendido que "on" significa "encima de", ahora piensa que "on" sólo tiene un significado.

Nota: aunque "on" significa generalmente "encima", con el verbo "get" significa "ponte"

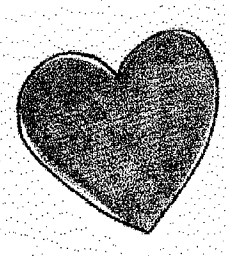
Habla menos y Enfatiza
Ve despacio y Muestra

Para ayudar a tu hijo a comprender lo que dices, puedes hacer las mismas adaptaciones que harías para quien está aprendiendo un nuevo idioma.

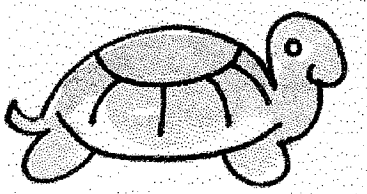
La madre de Jeremy hace las mismas adaptaciones a lo que dice que el hombre mejicano hizo para los turistas. Ella **habla menos** a Jeremy, le da instrucciones **específicas**, y sustituye "estas cosas" con el **nombre** de esas cosas ("juguetes") y el nombre del lugar al que tienen que ir ("en la caja"). ¡Cuando **repite** y **enfatiza** estas palabras importantes varias veces, mientras **señala** a los juguetes y la caja, Jeremy finalmente capta el mensaje!

Para ayudarte a recordar que adaptes lo que digas para hacerlo más fácil de comprender APRA tu hijo, utiliza la siguiente rima (en inglés)

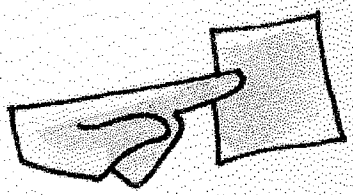
Habla menos



y Enfatiza



Ve despacio



y Muéstralo

R ¡Repite a menudo!

Habla Poco

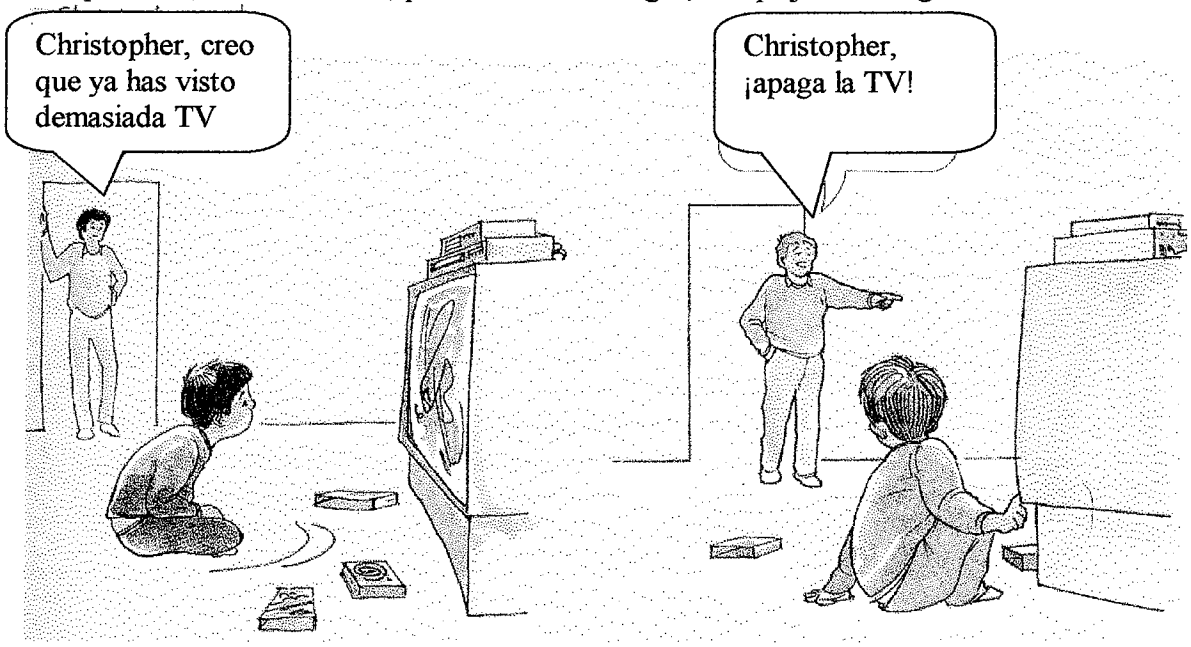
- Simplifica lo que dices
- Usa etiquetas y frases claras y cortas.

Simplifica lo que dices

"Hablar poco" significa que hables a tu hijo en su nivel de comprensión, el cual depende de su etapa de comunicación. Dale todas las órdenes en palabras sencillas, claras. Muy frecuentemente necesitarás darle una ayuda visual junto con las órdenes. Por ejemplo, cuando sea la hora de acostarse tu hijo, di: "Hora de dormir" y muéstrale su pijama.

Utiliza etiquetas y frases claras y cortas

Como regla general, utiliza etiquetas o frases claras y cortas que proporcionen a tu hijo la información más esencial. Si está empezando a comprender el habla, utiliza palabras aisladas para etiquetar los objetos, personas y acciones por las que se muéstralo interesado. Procura no retrasar el etiquetamiento. Si dices "zumo" después de que la atención de tu hijo haya cambiado hacia otra cosa, tu palabra pierde su significado. Para niños con mejor comprensión, habla en frases, pero no las uses largas, complejas o ambiguas.



Christopher no puede comprender lo que dice su padre.

Cuando su padre utiliza una frase sencilla y muestra a Christopher sobre qué está hablando, Christopher se imagina exactamente qué tiene que hacer..

Enfatiza

- Exagera las palabras clave
- Pon las palabras clave al final de tus frases
- Utiliza palabras DIVERTIDAS

Exagera las palabras clave

Enfatizando las palabras clave, captas la atención de tu hijo y haces que resalten las palabras importantes. Para enfatizar algunas palabras, dilas en voz más alta o utilizando un tono exagerado. Enfatiza las palabras de la manera que sea más natural.
Cada niño reacciona de forma diferente a los niveles altos de animación. Un niño más pasivo que parece "no sintonizar contigo" responde generalmente a una voz animada, más elevada. Sin embargo, también hay niños pasivos que se apartarán o se angustiarán si utilizas una voz demasiado fuerte. Tú sabrás qué es lo mejor para tu hijo por su reacción a lo que hagas.

Pon las palabras clave al final de tus frases

Ya que tu hijo recuerda lo último que oye, poner las palabras clave o importantes al final de tus frases dirige su atención hacia esas palabras y hace que le sea más fácil recordarlas. Haciendo que tu hijo se de cuenta de las palabras importantes puedes ayudarle también a comprenderlas.
Una vez que tu hijo *comprenda* las palabras clave, no será necesario colocarlas al final de las frases. Tu deseas que tu hijo comprenda el significado de las palabras sin importar dónde estén en la frase. Para más sobre el orden de las palabras, ver capítulo 2, página 82.

Ve Despacio

- Haz pausas entre las palabras y las frases
- Sé natural

Haz pausas entre las palabras y las frases

Si haces pausas entre las palabras o las frases, le das a tu hijo tiempo para procesar lo que oye y para dar una respuesta. Para asegurarte de que tu hijo puede darle sentido a lo que tú dices, primero di la frase completa tal como lo harías normalmente, y luego repite la misma frase con pausas que hagan que las palabras clave destaquen. Puedes hacer esto utilizando **reconstrucciones** y **desguaces**, las cuales se discuten en este capítulo.

Sé natural

Trata de hablar tan natural como sea posible para ayudar a tu hijo a comprender el significado de lo que dices. Tienes que evitar perder el ritmo natural y las entonaciones que ayudan a tu hijo a comprender el habla. Si hablas demasiado lentamente o separas palabras que funcionan como una unidad, como "ven aquí", "muchas gracias" o "yo quiero" tu hijo puede encontrar más difícil comprenderte, no más fácil. Y si suenas demasiado a robot, tu hijo puede sonar de la misma forma cuando finalmente imite tu modelo.

Muéstralo

- Muéstralo con objetos reales
- Muéstralo con acciones y gestos
- Muéstralo con imágenes
- Muéstralo con palabras escritas

Ya que tu hijo aprende mejor cuando puede ver aquello sobre lo que estás hablando, combinar lo que dices con **ayudas visuales** – objetos reales, acciones, gestos, imágenes o palabras escritas – incrementa la habilidad de tu hijo para dar sentido a tus palabras. Estas ayudas visuales permanecen en su vista mucho después de que la palabra hablada se haya ido. (Ver el capítulo 7 para más sobre ayudas visuales).

Muéstralo con objetos reales

Al comienzo, tu hijo puede necesitar ver los objetos reales para hacer conexión entre las palabras y las cosas. Por ejemplo, cuando le digas que es hora de ir al coche, muéstrale las llaves de tu coche. Cuando sea hora de dormir, muéstrale su pijama.

Muéstralo con acciones y gestos

Si tu hijo no comprende tus palabras, entonces las acciones y los gestos le mostrarán exactamente lo que quieres decir. Por ejemplo, cuando le preguntes a tu hijo si quiere beber algo, simula que tiene un vaso en una mano. Luego, lleva tu mano a tu boca como si realmente estuvieras bebiendo. También puedes ayudar a tu hijo a darle sentido a su mundo señalando a los objetos, personas o lugares cuando hablas acerca de ellos. Tus significados serán más claros si utilizas gestos, como mover la cabeza arriba y abajo para "sí" y sacudirla de lado a lado para "no", así como exagerando tus expresiones faciales, particularmente las sonrisas y el fruncimiento de cejas. Tu hijo se dará cuenta mejor de la expresión de tu cara si estáis cara a cara.

Sólo di "no" - ¡y muéstralo!

Muéstralo con imágenes

Las imágenes pueden ayudar a tu hijo a comprender sobre qué estás hablando cuando no están disponibles las cosas reales. Por ejemplo, una imagen de zumo sobre la puerta del frigorífico le dice a tu hijo qué hay dentro. Las imágenes también pueden decirle a tu hijo qué va a hacer durante el día. Incluso pueden enseñarle a tu hijo cómo debe comportarse en determinadas situaciones.

Si tu hijo ve los nombres escritos sobre las imágenes en un álbum familia, puede empezar a reconocer los nombres y a "leerlos".

Muéstralo con palabras escritas

Algunos niños están interesados en la palabra escrita desde edad muy temprana. La lectura proporciona a tu hijo una nueva forma de obtener información, y con el tiempo la palabra escrita también le puede ayudar a expresarse. Incluso si tu hijo aún no puede leer, presenta palabras escritas junto con las imágenes de modo que tu hijo pueda empezar a hacer conexión entre ambas.

R Repite a menudo

Dale a tu hijo oportunidad de oír nuevas palabras utilizadas tan a menudo como sea posible y en muchas situaciones diferentes a lo largo del día. Por ejemplo, si tu hijo ha aprendido a comprender "arriba" en un Juego Interactivo, trata de utilizar esa palabra en otras ocasiones, como en "Vamos para *arriba*" cuando estáis subiendo las escaleras, o en una canción que incluya la palabra, como en "Un poquito para *arriba*" (ver el capítulo 9, página 316 para la letra de esta canción).

La próxima sección describe cómo adaptar las líneas maestras – **¡Habla Poco y Enfatiza, Ve Despacio y Muéstralo!** – a la etapa de comunicación de tu hijo.

Cómo Adaptar lo que dices en las etapas de Intereses Propios y del Pedidor

Habla Poco

- Etiqueta objetos, personas, acciones y situaciones
- Utiliza los nombres concretos de personas, objetos y acciones
- Utiliza el nombre de tu hijo cuando le hables

Enfatiza

- Utiliza palabras DIVERTIDAS

Ve Despacio

- Haz pausas entre las palabras
- Sé natural

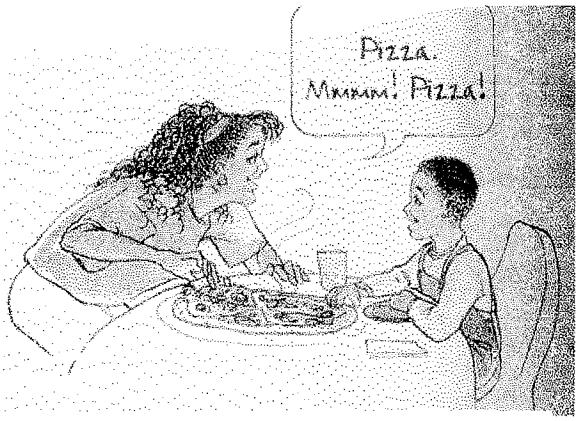
Muéstralo

- Muéstralo con objetos reales
- Muéstralo con acciones, gestos y expresiones faciales exageradas
- Muéstralo con imágenes

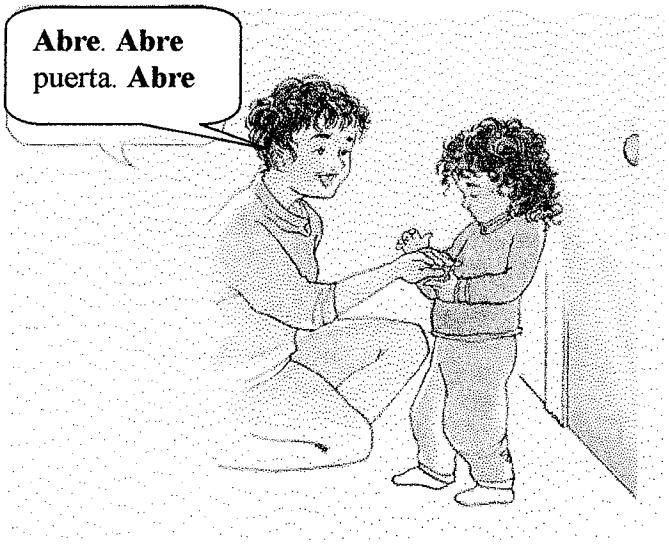
Etiqueta objetos, personas, acciones y situaciones

Etiqueta lo que tu hijo mira o hace con una o dos palabras sencillas. El etiquetado no sólo le ayuda a hacer conexiones entre las palabras y las cosas, sino que también le proporciona modelos verbales que con el tiempo puede utilizar. Cuando etiquetes, deja a un lado palabras extras como "un/a" y "el/la".

En vez de darle a Carl el nombre de lo que él está mirando (pizza), la madre de Carl habla sobre el zumo. Esto es confuso para él.



Cuando la madre de Carl habla acerca de lo que a él le interesa, le ayuda a comprender lo que significa "pizza"..



Utiliza los nombres concretos de las personas, objetos y acciones

Evita palabras como "lo", "él/ella", "esto", y "allí" ya que son imprecisas. En su lugar, llama a las cosas que interesan a tu hijo por su propio nombre. Las palabras "galletas", "libros" y "Joanne" le proporcionan a tu hijo más información que las palabras "lo", "ellos" y "ella".

La madre de Rebecca le habla usando las menos palabras posibles, enfatizando la palabra "abre" ya que describe lo que le interesa a Rebecca

Utiliza el nombre de tu hijo cuando le hables

La palabra "tu" puede ser difícil de comprender para tu hijo ya que se refiere a muchas personas diferentes. Llamar a tu hijo por su nombre propio evita confundirle y también le ayuda a aprender su nombre. En vez de decir, "Mamá te quiere", di "Mamá quiere a Matthew".

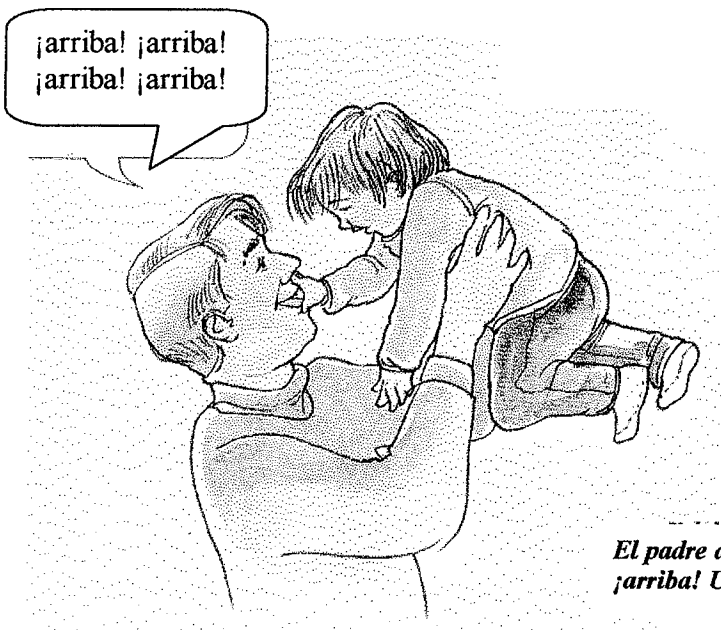
Utiliza palabras EXPRESIVAS

Las palabras EXPRESIVAS como sonidos de animales "Muu" y "Miau", y el frecuentemente usado "Vale" (OK) son muy atractivas para todos los niños. La mayoría de las palabras EXPRESIVAS son fáciles de recordar y comprender ya que están asociadas a objetos, acciones, y pautas de entonación concretos. Las palabras EXPRESIVAS son incluso más fáciles de comprender si exageras lo que dices *y* haces. Por ejemplo, si dices "Vuuii" y llevas tu mano hacia abajo como si se estuviera deslizando cada vez que tu hijo se tira por un tobogán, él puede asociar pronto la palabra EXPRESIVA "Vuuii" con tirarse por el tobogán.

He aquí algunas otras palabras EXPRESIVAS y acciones asociadas que pueden gustar a tu hijo:

- **¡Adiós!** (haciendo el gesto de adiós con la mano)
- **¡Oh, oh!** o **¡Wops!** (lleva tu mano a la cabeza)
- **¡Uich!** (exagera la cara de dolor; restriega la parte del cuerpo que tú o tu hijo se ha dañado)
- **¡Ejem, ejem!** (exagera la cara de enfado)
- **¡Aham!** (restriega tu estómago)
- **¡Vuuii!** (desliza tu mano hacia abajo como si fuera bajando por un tobogán)

Palabras EXPRESIVAS como "oh, oh" son divertidas de escuchar, fáciles de comprender y fáciles de repetir.



A veces repetir rápidamente la misma palabra una y otra vez puede atraer la atención de tu hijo. Es mucho más divertido para tu hijo si dices "¡Corre! ¡Corre! ¡Corre! o ¡arriba! ¡arriba! ¡arriba! Con mucha animación en tu voz que si dices las mismas palabras sólo una vez. Repite estas palabras en rápida sucesión para enfatizarlas y motivar a tu hijo.

El padre de Kelsi crea entusiasmo repitiendo rápidamente ¡arriba! Una y otra vez

Muéstralo con objetos reales

Cuando digas el nombre de las cosas que son importantes para tu hijo, muéstrale los objetos reales que se emparejan con las palabras. Por ejemplo, ten en alto su libro cuando digas "libro" o ten en alto el pijama de tu hijo cuando digas "pijama". Si tu hijo es un aprendiz manipulativo, permítele tocar y tener el objeto. Con el tiempo, puedes dejar de mostrarle el objeto y comprobar si comprende lo que dices sin la ayuda visual. Cuando no necesite más ver el objeto para comprender, puedes utilizar sólo el habla.

La madre de Corey le enseña el libro para ayudarle a comprender lo que ella está diciendo.

Muéstralo con acciones, gestos y expresiones faciales exageradas

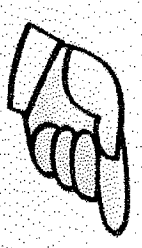
Añade acciones, gestos y expresiones faciales exageradas a tus palabras para mostrar a tu hijo lo que quieres decir. Acciones y gestos incluyen la interpretación de las palabras, utilizando señales manuales y señalando a las cosas. Mantén tus acciones grandes y evidentes de modo que tu hijo se dé cuenta de lo que estás haciendo. Estad cara a cara cuando realices las acciones para que él pueda verte. Algunos signos y gestos que son útiles para la comprensión de tu hijo en esta etapa se ilustran abajo:

Sí y no
Movimientos exagerados de la cabeza arriba y abajo para "sí" y de un lado a otro para "no".

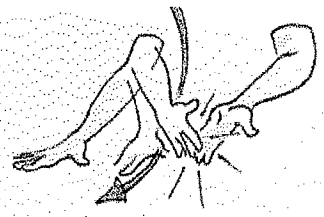
Hola y adiós
Agita la mano.

Arriba
Señala hacia arriba con el dedo índice

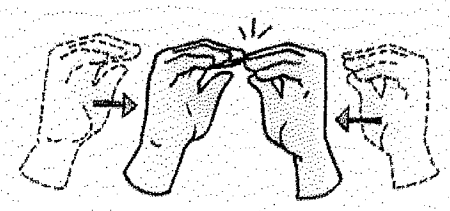
Abajo
Señala hacia abajo con el dedo índice.



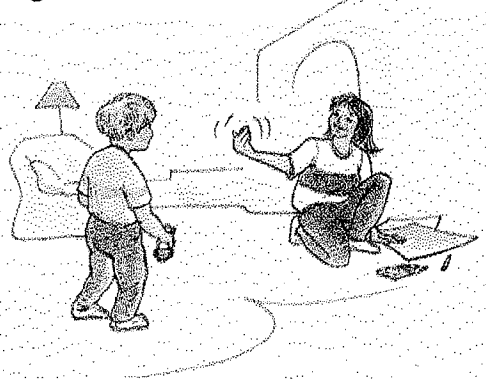
Se acabó
Desliza una mano sobre la palma abierta hacia arriba de la otra.



Más
Ambas manos semicerradas, frente a frente. Se tocan con los dedos una vez.



Ven (aquí)
Plegar la mano hacia ti.



Señala a los lugares y objetos que atraen la atención de tu hijo para ayudarle a emparejarlos con las cosas reales. También puedes colocar la mano de tu hijo sobre lo que está mirando para garantizar que ve aquello sobre lo que estás hablando. Esta técnica generalmente funciona mejor si tú sigues sus intereses, más que hacerle seguir los tuyos.

Además de señalar a la cosa sobre la que hablas, señalar a tu boca puede ayudar a tu hijo a comprender más sobre el habla. Señalando a tu boca y exagerando la forma en que haces algunos sonidos dirige la atención de tu hijo hacia el modo en que tú hablas de modo que pueda ver cómo debe hacerlo él.

Muéstraselo con imágenes

Toma algunas fotos de los alimentos, juguetes y personas preferidos de tu hijo, y muestra estas fotos a tu hijo cuando le hables de ellos. Si le gustan los vídeos, muéstrale la imagen de la caja y di el nombre del vídeo antes de ponerlo en el aparato. De esta forma, tu hijo comenzará a comprender que las imágenes pueden representar a cosas y que las cosas y las imágenes tienen el mismo nombre.

Cuando su madre le muestra una imagen de zumo, Madeline empieza a comprender qué hay dentro del frigorífico.

Cómo Adaptar lo que dices en la etapa del Comunicador Incipiente

Habla Poco

- Utiliza un castellano gramaticalmente correcto en frases sencillas
- Etiqueta objetos, personas, acciones y situaciones
- Di el nombre de las personas tras utilizar los pronombres

Enfatiza

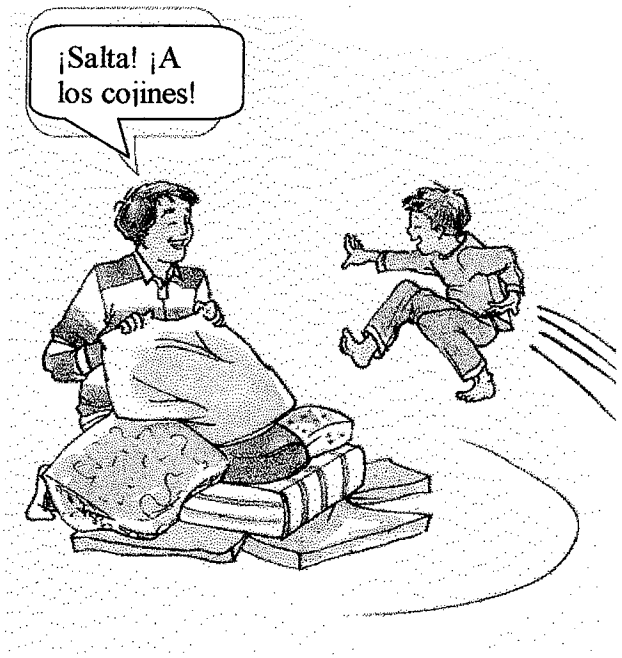
- Utiliza las reconstrucciones y desguaces
- Utiliza palabras EXPRESIVAS

Ve Despacio

- Habla a tu hijo de dos formas:
  - Una manera para ayudarle a comprender
  - Una manera para ayudarle a hablar

Muéstralo

- Muéstralo con objetos reales, gestos e imágenes



Utiliza un castellano gramaticalmente correcto en frases sencillas

Usando artículos como "un" y "el" permites a tu hijo oír el ritmo natural del habla, ayudándole a comprender el significado de las frases. Por ejemplo, cuando hables a tu hijo di "¡Eres un chico divertido!" mejor que "¡Eres chico divertido!"

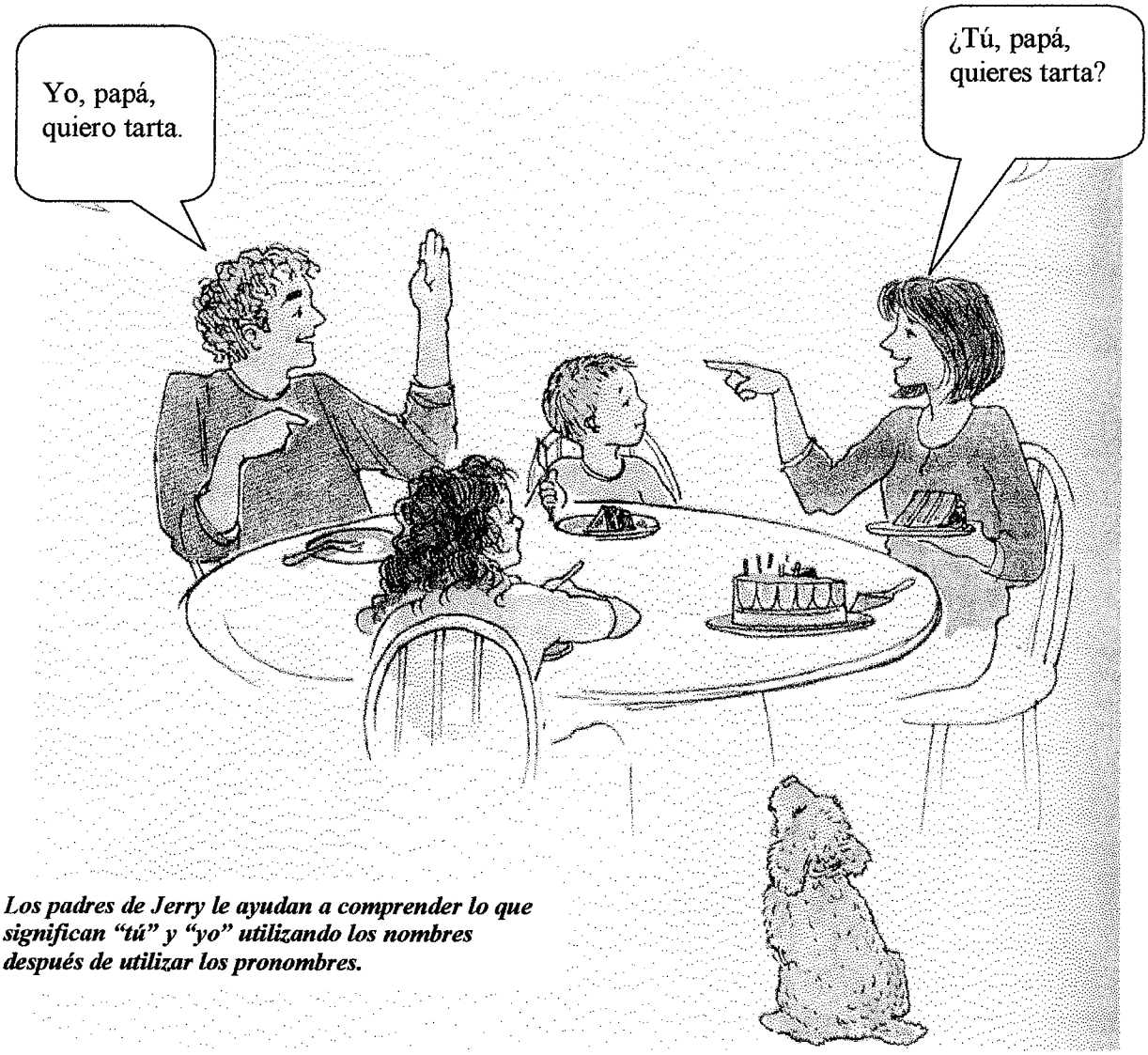
Etiqueta objetos, personas, acciones y situaciones

Etiquetar lo que tu hijo mira o hace le ayuda a realizar la conexión entre las palabras y las cosas y le proporciona un modelo verbal que con el tiempo puede usar él solo.

Di el nombre de las personas tras utilizar los pronombres

Los pronombres, especialmente las palabras, "yo" "mí" y "tú", pueden ser complicados. Tu hijo puede repetir estos pronombres tal como los oye sin comprender lo que significan. Puede que te hayas dado cuenta de que cuando pide una bebida él puede decir, "tú quieres una bebida" en vez de "yo quiero una bebida".

Hemos visto que darle a tu hijo un modelo desde su punto de vista, o hablando "como él lo haría si pudiera", le ayuda a aprender qué pronombres usar. Pero también necesita ayuda para comprender lo que *significan* los pronombres. Para ayudar a clarificar el significado de palabras como "yo", "mí" y "tú", utiliza el pronombre correcto y luego añade el nombre de tu hijo o el nombre de la persona a la que estás hablando. Por ejemplo, di "*Tú*, Adam, vas al colegio". Para evitar confusión entre proporcionar un modelo de lo que tu hijo debería decir y clarificar el significado de los pronombres, trata de escoger un momento especial para trabajar en ayudarle a *comprender* esas palabras concretas. El tiempo de la comida es ideal ya que tu hijo tiene el beneficio de ver cómo utilizas los pronombres cuando hablas a los otros miembros de la familia.

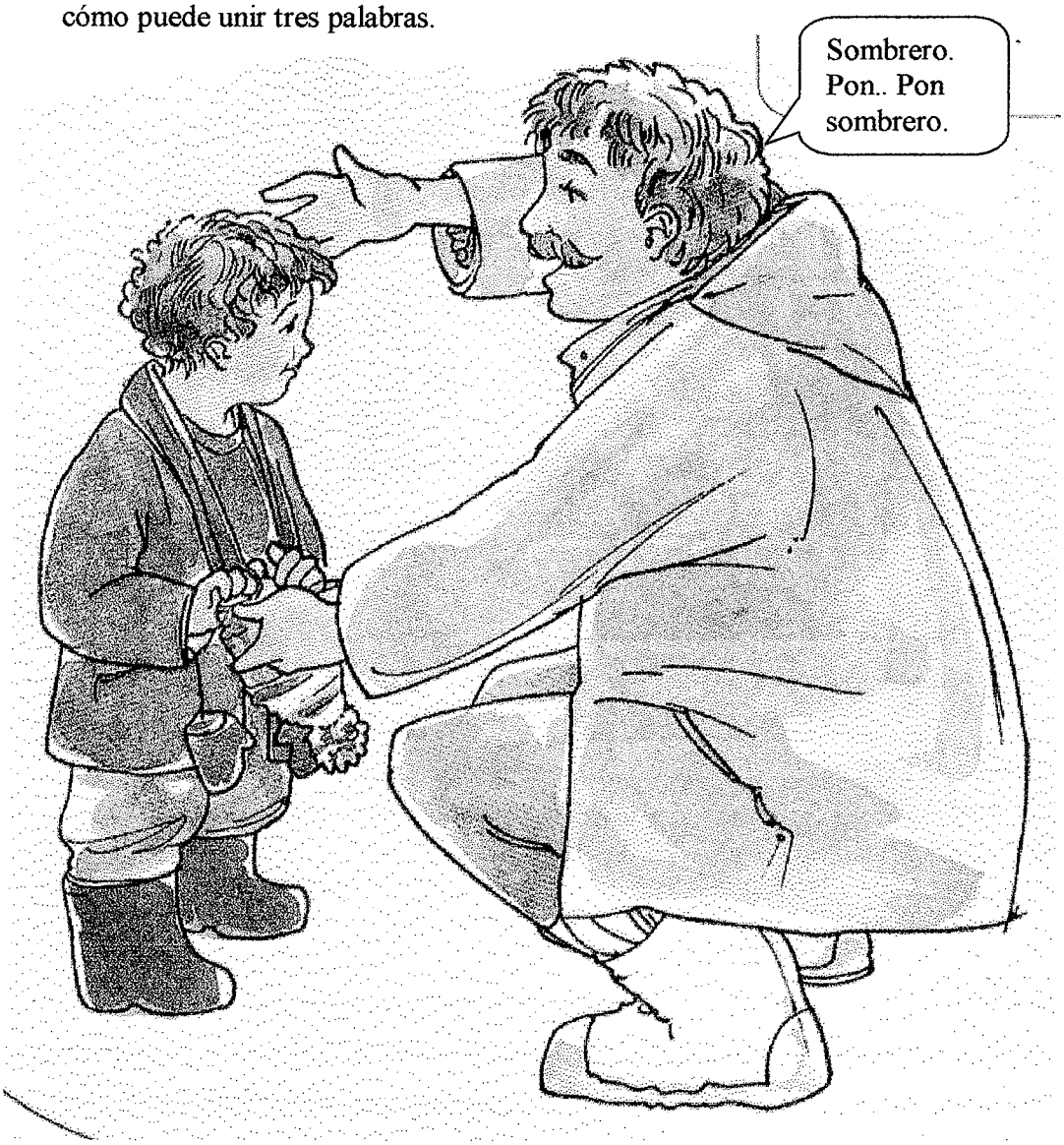


Los padres de Jerry le ayudan a comprender lo que significan "tú" y "yo" utilizando los nombres después de utilizar los pronombres.

Utiliza *reconstrucciones* y *desguaces*

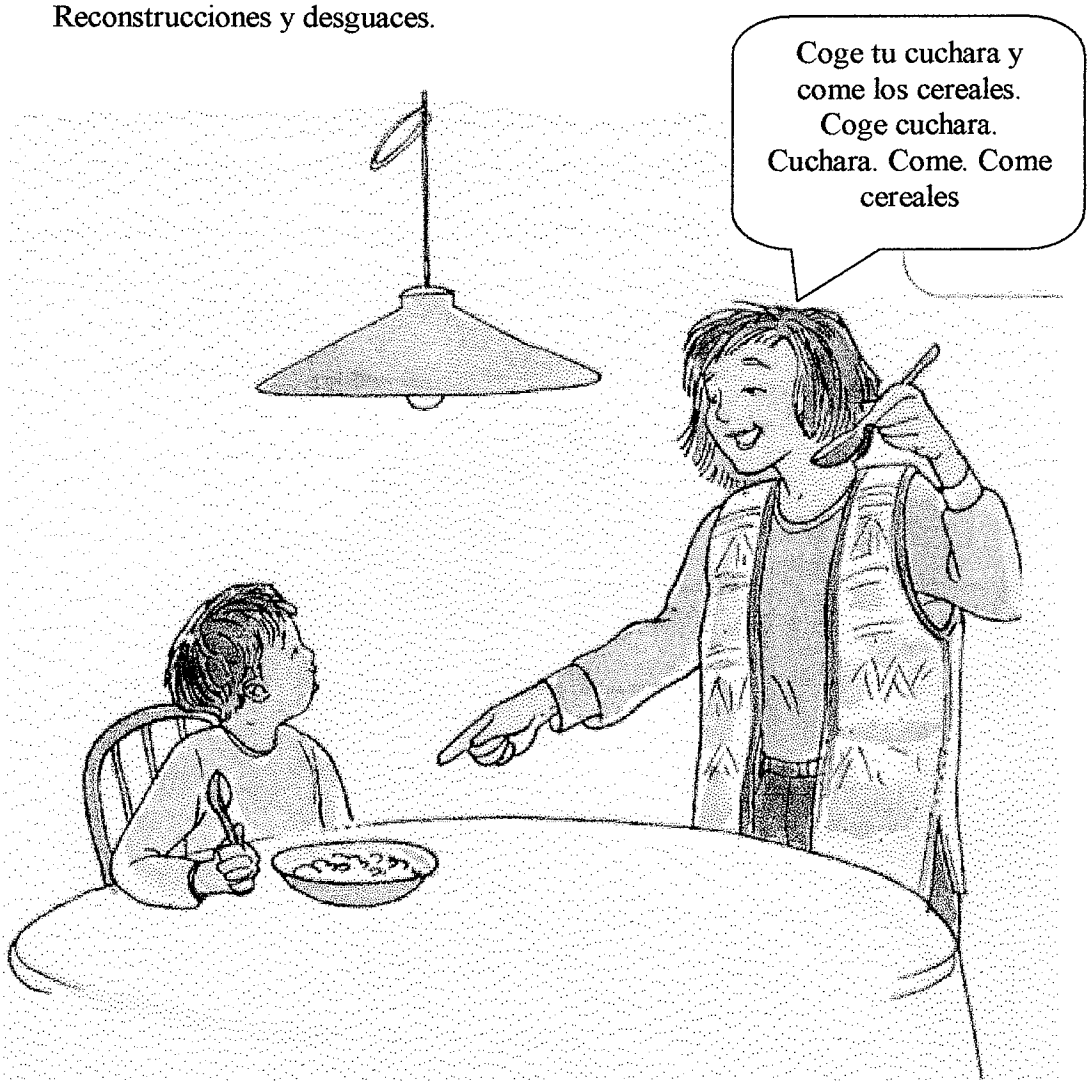
Recuerda que tu hijo es un "aprendiz gestáltico" (ver el capítulo 1, página 15). Esto significa que él puede comprender toda una frase como una unidad, pero no las palabras individuales. Dos técnicas –llamadas ***reconstrucciones*** **y** ***desguaces*** – pueden ayudar a tu hijo a comprender lo que cada palabra significa en una palabra y cómo unirlas.

- **En una *reconstrucción*, comienza diciendo cada parte de la frase y luego "reconstruye" las partes en la frase completa.** Por ejemplo: "Sombrero (*señala al sombrero)* Pon (*haz el gesto).* Pon sombrero" la reconstrucción ayuda a tu hijo a comprender cada palabra en la frase. También muestra al niño que utiliza sólo palabras-frases cómo puede unir dos palabras, o a un niño que utiliza dos palabras cómo puede unir tres palabras.



Para ayudar a que tu hijo comprenda cada palabra, comienza con una palabra y luego edifica con esas palabras una frase corta

- **Un *desguace* comienza con la frase completa y luego la descompone en sus partes.** Por ejemplo: "Coge tu cuchara y come los cereales. Coge cuchara. Cuchara *(señala a la cuchara)*. Come cereal *(señala al cuenco de cereal)*. Cereal *(haz el gesto o señala al cuenco)"*. La mayoría de las veces, utilizarás una combinación de Reconstrucciones y desguaces.



La madre de Danny comienza diciendo la frase completa y luego la desmenuza en partes más pequeñas, señalando a aquello de lo que está hablando. Luego, reconstruye de nuevo la última parte de la frase ("Come cereal")

Habla a tu hijo de dos maneras.

Cuando tu hijo está motivado para hablar pero no tiene las palabras adecuadas, deberías decir siempre las cosas "como él lo haría si pudiera". Pero, ¿qué ocurre con las otras veces en las que no esperas que tu hijo diga nada? Entonces necesitas hablar en una segunda manera – para ayudarle a comprender lo que significan las palabras. Cuando estés ayudando a tu hijo a comprender lo que dices, utiliza comentarios y etiquetas que le proporcionen información, pero no los que necesariamente esperes que él repita.

La madre de Justin le ayuda a comprender que las cosas tienen nombre

Ahora, la madre de Justin le está ayudando a pedir zumo resaltando las palabras que Justin puede usar para pedir

Muéstralo con objetos, gestos e imágenes.

Cuando tu hijo avance, podrás utilizar cada vez más ayudas visuales para ayudarle a comprender su mundo. Las imágenes – ya sean fotografías, dibujos o incluso símbolos gráficos – pueden ayudarte a explicar lo que estás diciendo cuando las cosas reales no están a la vista. Las imágenes también pueden explicar las situaciones del día de tu hijo y la forma en que sienten las personas (ver el capítulo 7).

Señalar con el índice también puede centrar la atención de tu hijo sobre lo que estás diciendo. Además de señalar los objetos y las personas cercanas a tu hijo, trata de señalar los objetos, personas y situaciones que puedan estar a cierta distancia. Mientras que señalar es más eficaz cuando sigues la corriente de tu hijo, en esta etapa puedes también comenzar a señalar a las cosas de las que por sí solo no se ha dado cuenta.

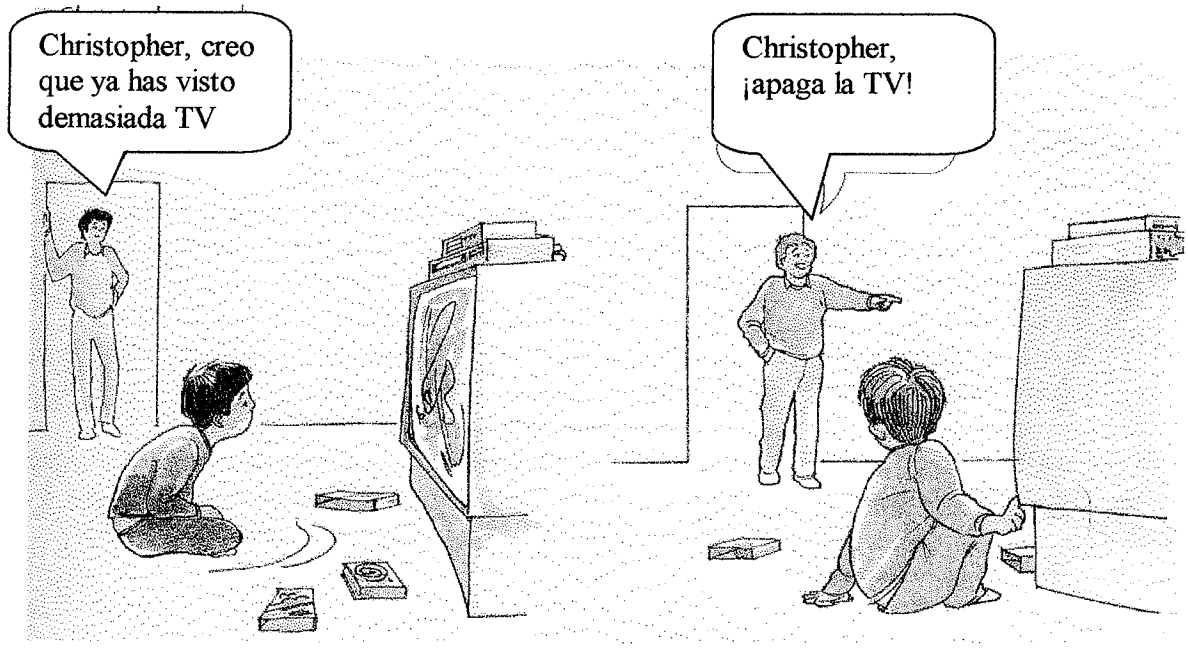
Cómo Adaptar lo que dices en la etapa del Compañero.

- Habla a tu hijo de dos formas:
  - Una manera para ayudarle a comprender
  - Una manera para ayudarle a hablar
- Utiliza las reconstrucciones y desguaces
- Repite lo que dic tu hijo, corrigiendo cada error.
- Ofrece tus propios comentarios e ideas.
- Muéstralo con Agendas Visuales, Tableros de Elección e Historias Personales.

Habla a tu hijo de dos maneras

- **Habla a tu hijo para ayudarle a comprender.** Un niño en la etapa del Compañero comprende muchos tipos de palabras en diversas frases. A menos que tenga una gran dificultad con la producción del habla, él habla y puede llevar a cabo conversaciones cortas. Sin embargo, esas conversaciones pueden desvanecerse cuando no te comprende.
  Si tu hijo no comprende lo que dices, piensa en una forma más fácil de enviarle tu mensaje o hacerle la pregunta. Recuerda cómo le ayudó el padre de Jerry a comprender lo que la chica del parque le dijo.

El padre de Jerry le ayuda a comprender lo que la chica dice, simplificándolo.



Christopher no comprende lo que su padre quiere decir...

... entonces su padre dice exactamente lo que quiere decir de una forma que Christopher pueda comprender – siendo claro y concreto.

- **Habla a tu hijo para ayudarle a hablar.** Recuerda que incluso los Compañeros aún se fijan en tus modelos verbales para expresarse. Cuando tu hijo no puede encontrar las palabras adecuadas o comete errores, necesitas ayudarle diciendo las palabras desde su punto de vista – diciéndolo "como él lo haría si pudiera"

Utiliza las *reconstrucciones* y los *desguaces*

Mientras que puede comprender frases más largas, tu hijo puede que utilice frases hechas que ha memorizado sin conocer el significado de las palabras. Así pues, necesitas desmenuzar las frases y luego reconstruirlas de nuevo para mostrarle cóm van juntas las palabras. (Ver reconstrucciones y desguaces en la etapa del Comunicador Incipiente para una explicación más detallada).

Conforme tu hijo avanza, utiliza reconstrucciones y desguaces también para ayudarle a comprender palabras más abstractas: palabras de conexión (p.e. "porque"), preposiciones (p.e. "después") y algunas palabras de pregunta (p.e. "¿cómo?" y "¿por qué?").

El padre de Brian utiliza una reconstrucción para ayudarle a comprender "porque"

El padre de Brian le dice qué hacer ("Ponte el abrigo"). Después le dice por qué debe hacerlo ("Hace frío fuera"). Finalmente, le muestra cómo la palabra "porque" une ambas frases.

Muéstralo con Agendas Visuales, Tableros de Elección e Historias Personales

Tu hijo puede beneficiarse de todo tipo de ayudas visuales, como Agendas Visuales, Tableros de Elección e Historias Personales, que se explican en el capítulo 7. las Agendas Visuales y los Tableros de Elección son herramientas que puedes hacer con imágenes y pegamento y que ayudarán a tu hijo a comprender qué puede hacer durante el día y en las actividades. Las imágenes pueden también hacer conceptos abstractos, como el pasado, el futuro y las emociones humanas, más concretos para tu hijo, mientras que las Historias Personales pueden ayudarle a comprender lo que está sucediendo en situaciones confusas.

Resumen

La mayoría de los niños con TEA tienen dificultades para comprender lo que dice la gente. Puedes ayudar a tu hijo a darle sentido a las palabras adaptando la forma en que le hablas. Habla poco cuando le hables. Háblale en frases cortas que describan qué está sucediendo a su alrededor. Resalta las palabras que tú quieras que comprenda (y con el tiempo decir) enlenteciendo antes de decirlas y exagerándolas. Finalmente, utiliza los puntos fuertes de tu hijo – su interés por todo lo visual – para ayudarle a comprender y organizar situaciones y personas, lo que dicen y lo que hacen.

Utiliza Ayudas Visuales

7

Oigo y olvido.
Veo y recuerdo.
Hago y comprendo
Proverbio chino

Albert no sabe qué le está diciendo su madre... *... hasta que ella le muestra una foto de lo que le está diciendo*

La mayoría de los niños con TEA son aprendices visuales – aprenden mejor viendo. La mayoría de estos aprendices visuales, se divierten con juguetes como puzzles y clasificaciones de formas porque ellos pueden ver cómo usarlos. Les gusta ver vídeos y programas de televisión, sobre todo dibujos animados y algunos concursos. Algunos aprendices visuales sienten fascinación por las letras y los números y pueden sorprendernos leyendo algunas palabras sin que nadie se las haya enseñado.

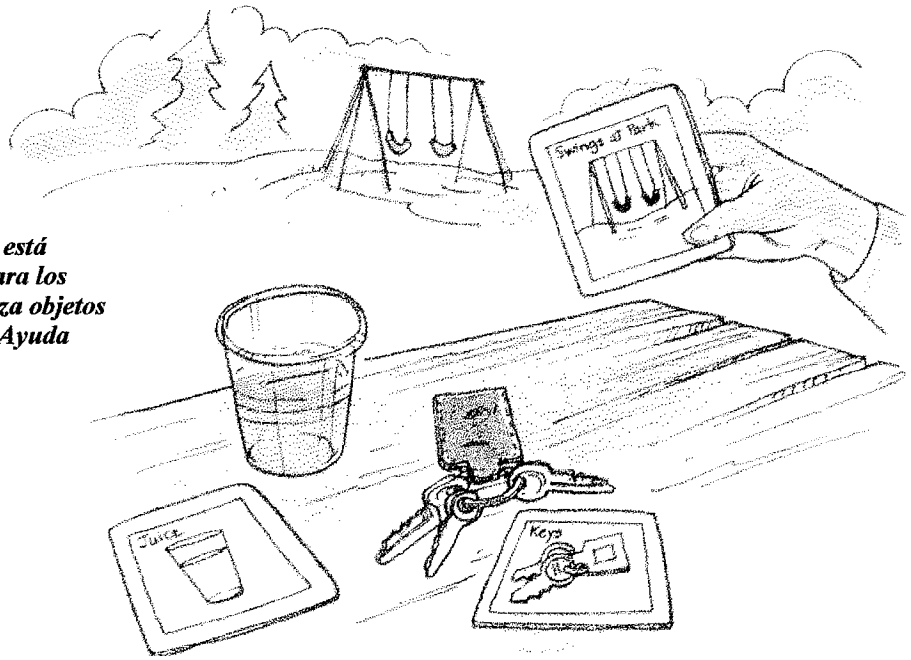
¿Por qué algunos niños aprenden mejor visualmente? Pronunciar una palabra transcurre en un milisegundo – demasiado pronto para un niño que tiene dificultades para procesar el lenguaje. De manera, que tu hijo se concentra sobre las cosas que puede comprender, es decir, las cosas que puede ver. A diferencia de la palabra hablada, las cosas que tu hijo ve, tales como objetos, fotos, dibujos, dibujos esquemáticos y palabras escritas, duran más tiempo. Cuando tu hijo mira un dibujo, él continúa recibiendo la información presentada en el dibujo durante tanto tiempo como lo esté viendo.

La mayoría de nosotros usamos "Ayudas Visuales" todo el tiempo: una flecha en la calle nos indica qué dirección tomar, un calendario nos ayuda a planear nuestra semana y nos hace referencia a anotaciones hechas en una tarjeta de ayuda haciendo el habla mucho más fácil. Todos usamos esas clases de ayudas visuales para mejorar nuestra comprensión del mundo y para ayudarnos a organizar la información y expresarnos. Tu hijo también puede beneficiarse de la información que es presentada de una forma visual.

En este capítulo podrás averiguar cómo puedes sacar provecho de uno de los puntos fuertes de tu hijo, como es su memoria visual. En primer lugar veremos cómo puedes crear ayudas especiales, es decir, "ayudas visuales", usando las cosas que tu hijo ve – objetos, dibujos y palabras escritas -. Estas ayudas visuales, permitirán a tu hijo comprender qué está sucediendo a su alrededor y a expresarse. En la segunda parte de este capítulo, podrás aprender cómo usar las ayudas visuales con tu hijo dependiendo de la etapa comunicativa en la que se encuentre. Muchas de estas ideas han sido adaptadas del libro de Linda Hodgdon: "Estrategias visuales para mejorar la Comunicación" (ver referencias en pag. 422)

Cómo crear Ayudas Visuales

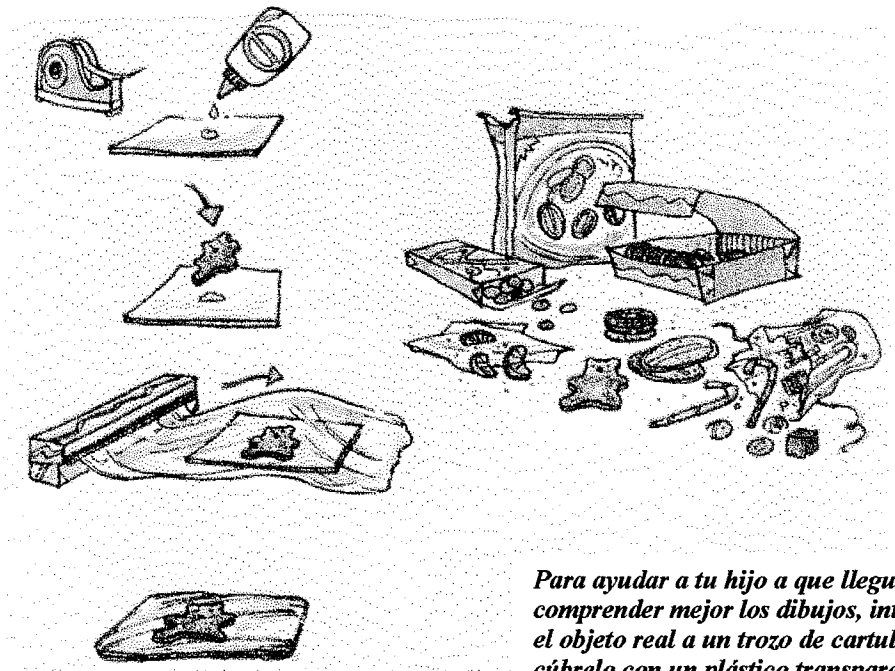
Puedes hacer Ayudas Visuales, como tableros de elección, agendas visuales, tableros de autonomía o libros de comunicación, usando objetos reales, fotos en color, dibujos esquemáticos en blanco o negro y palabras escritas. Para tu hijo algunas de las cosas serán más fáciles de entender que otras. Cuando utilices Ayudas Visuales será necesario que tengas en cuenta las preferencias de tu hijo, su habilidad para comprender diferentes tipos de dibujos. Aquí están las clases de cosas que puedes usar como Ayudas Visuales en orden de dificultad, desde las más fáciles a las más difíciles de comprender.



Si tu hijo no está preparado para los dibujos, utiliza objetos reales como Ayuda Visual

Objetos Reales

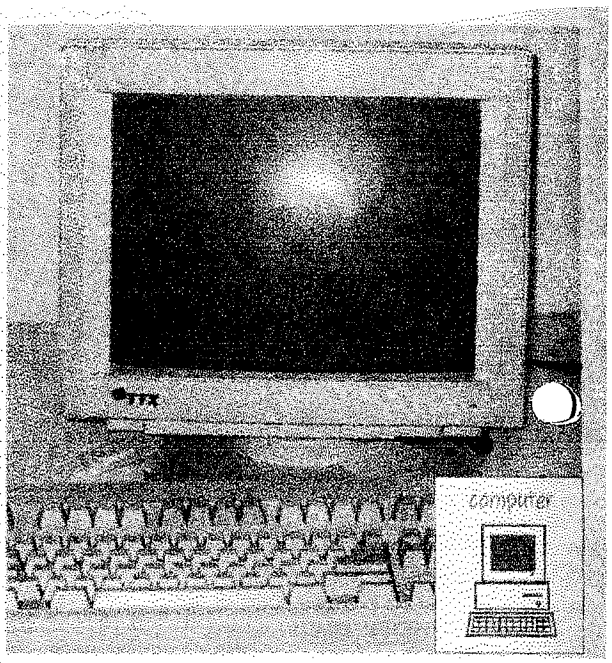
Con frecuencia los niños en la etapa de los Intereses Propios y del Pedidor no entienden los dibujos y las fotografías y no están interesados en mirar libros y álbumes de fotos. Si esto le ocurre a tu hijo, entonces las Ayudas Visuales hechas de dibujos o fotografías pueden no ser demasiado eficaces. Tu hijo se beneficiará más viendo el objeto real. Por ejemplo, si tú quieres decirle a tu hijo que va a tomar algo de beber mostrándole una imagen de un vaso de zumo, puede que no signifique nada para él. Pero si le enseñas una taza vacía, puede que comprenda lo que le estás intentando decir. A veces el objeto real puede no estar disponible o ser demasiado grande para usar. Cuando esto suceda, puedes intentar encontrar un juguete o un objeto que se parezca a la cosa real y que pueda representarla. Por ejemplo, puedes usar un columpio de juguete para representar el parque. Hay que ser consciente, sin embargo, que algunos niños pueden encontrar confuso el uso de juguetes y comprender mejor los dibujos.



Para ayudar a tu hijo a que llegue a comprender mejor los dibujos, intenta pegar el objeto real a un trozo de cartulina y cúbrelo con un plástico transparente

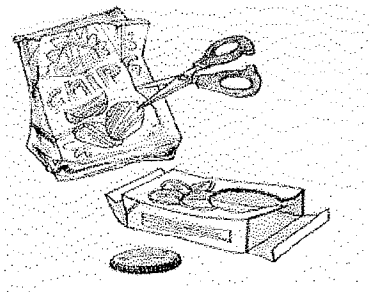
Fotografías en color

Muchos niños pequeños con TEA se divierten mirando fotografías en color. Miran fotos de personas en el álbum familiar o examinan los animales y objetos de las cajas de los juguetes o de las cajas de cereales. Si las fotografías llaman la atención de tu hijo, él se beneficiará de ayudas Visuales fabricadas con fotos. Puedes comprar tarjetas de comidas familiares u objetos en algunas tiendas de libros para niños y en las tiendas de juguetes. ¡O coger tu cámara y hacer fotos a las cosas y personas que son importantes para tu hijo!
Si decides hacer tus propias fotos, trata de enfocar sobre aquello que quieres que tu hijo le preste interés, de manera que la fotografía no tenga ninguna información innecesaria. Por ejemplo, si quieres una Ayuda Visual de un juguetes específico, haz una foto solo del juguete, mejor que una foto de tu hijo jugando con el juguete. Para aquellos niños que están empezando a interesarse por las fotografías, usa fotos grandes (13 x 9 cms). También puedes recortar fotografías y etiquetas de revistas, catálogos y de cajas de juguetes o comidas.



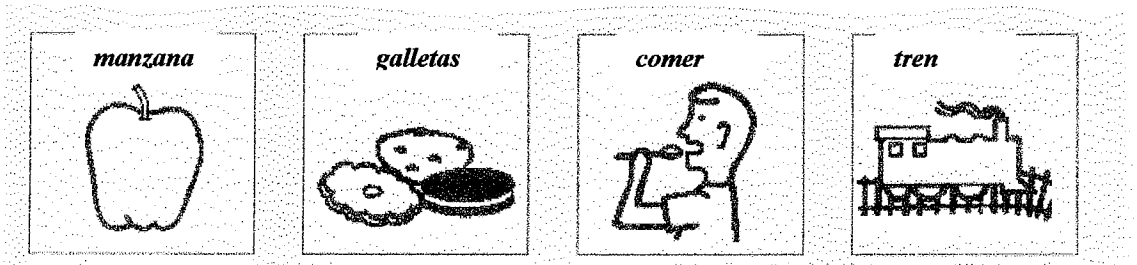
Tu hijo puede comprender las fotografías antes que los dibujos esquemáticos. Para ayudareo a comprender los dibujos, intenta poner uno en la esquina de la foto.

Dibujos esquemáticos



Tú puedes conseguir fotos muy realistas recortando los envoltorios de los alimentos favoritos de tu hijo

A diferencia de las fotografías, los dibujos esquemáticos no siempre representan de manera exacta el objeto real. Pero los dibujos pueden ser más fáciles de usar porque son menos costosos y más fácilmente disponibles. Además, los dibujos pueden ser generales, mientras que una fotografía es siempre específica. Por ejemplo, si usas una foto para mostrarle a tu hijo qué prenda de vestir tiene que ponerse, él puede insistir en llevar exactamente la misma camiseta que en la fotografía. Pero si le muestras un dibujo, sabrá que tiene que ponerse una camiseta, pero no pensará en una en particular.
Si tu hijo mira los dibujos en los libros o le gusta alinear sus juguetes, él podría estar preparado para usar dibujos esquemáticos. Puedes comprar un programa de ordenador y libros de dibujos esquemáticos en tiendas especializadas y algunos están disponibles en Internet. ¡ No tienes que ser un gran artista para pintar dibujos esquemáticos sencillos! La mayoría de los Logopedas conocen o tienen acceso a una gran variedad de dibujos lineales.



Estos dibujos son de un libro disponible comercialmente llamado "Sistema Pictográfico de Comunicación" de Mayer-Johnson

Las Ayudas Visuales pueden ayudar a tu hijo a comprender información

Las Ayudas Visuales pueden ayudar a tu hijo a comprender diferentes clases de información:

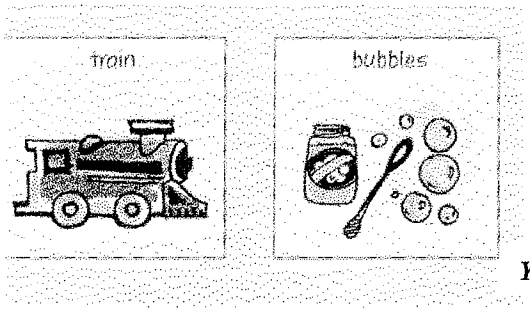
- Las cosas que puede elegir
- Lo que va a suceder
- El pasado y el futuro
- Sus sentimientos y los sentimientos de los demás
- Cómo hacer las cosas de forma autónoma
- Lo que necesita saber sobre situaciones difíciles

Las Ayudas Visuales pueden ayudar a tu hijo a comprender las elecciones que hace

Una de las Ayudas Visuales más simples es el Tablero de Elección. Un tablero que le muestra a tu hijo dibujos de alimentos, juguetes y actividades que él puede elegir. Dándole o mostrándole un dibujo del tablero, tu hijo puede hacer su elección.

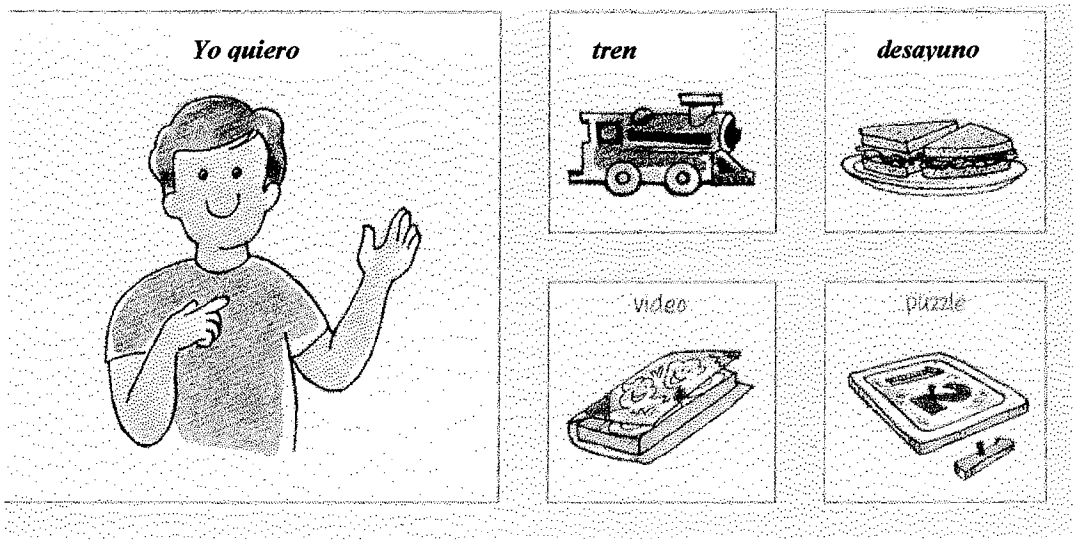
Este tipo de tableros puede fabricarse usando objetos o dibujos. Si usas objetos hay una forma general de exponerlos: puedes poner los objetos en bolsas de plástico transparentes, cerradas por la parte de arriba y sujetas al tablero de exposición o a un cordel o puedes colocarlos en una caja de zapatos, cuyo interior haya sido dividido. También puedes intentar colocar los objetos en los bolsillos transparentes de una bolsa para guardar zapatos (ver los dibujos de la pag. 220)

Si usas dibujos, puedes sujetarlos a un trozo de papel firme o de cartulina. Usa velcro, de manera que puedas cambiar los dibujos cuando quieras ofrecerle nuevas elecciones.



Este es un Tablero de Elección, dividido en dos partes, usando dibujos.

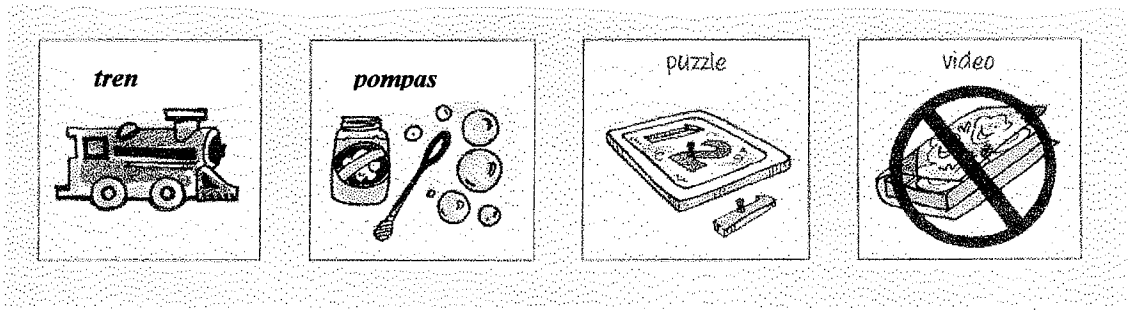
La cantidad de objetos o de dibujos que coloques en el tablero y la forma en que tu hijo haga su elección va a depender de la etapa comunicativa en la que se encuentre. Hasta que él comprende cómo hacer una elección, limita el número de elecciones a dos. Una vez que tu hijo tiene experiencia usando el Tablero de Elección, puedes poner los dibujos en una [illegible]ue pueda llevar con él, de esta forma podrá elegir donde quiera que vaya.



Añadiendo "Yo quiero" al Tablero de Elección tu hijo puede leer

El signo No

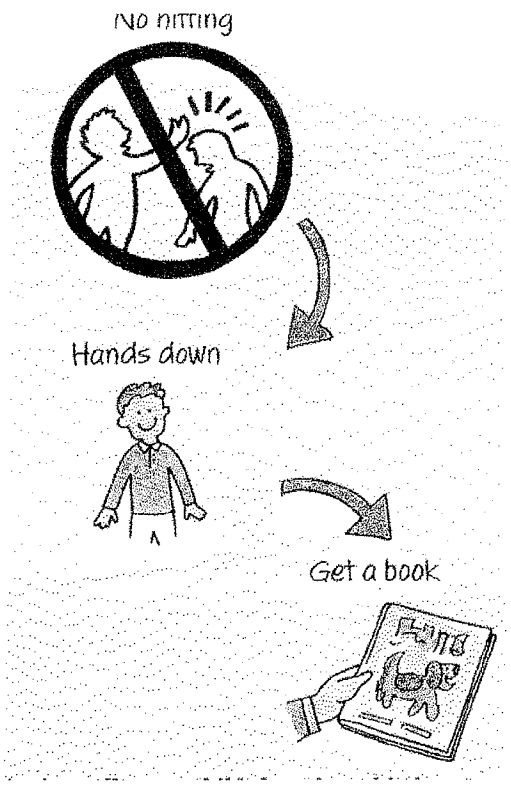
Algunas veces algo que se ha elegido no está disponible – puede que no tengas más galletas o que alguien se haya comido el último plátano - . Puedes dejar que tu hijo vea que lo que ha elegido no está disponible usando el signo No. Este signo consiste en un círculo con una línea que lo atraviesa en diagonal, como el que se usa en la señal de no fumar, por ejemplo. Tú puedes fabricar tu propio signo No, dibujando el símbolo en un trozo de plástico transparente o recortarlo de papel y colocarlo sobre el dibujo de la elección que no está disponible.



¡ Ver un vídeo no se puede elegir hoy ¡

Las elecciones de tu hijo a veces están limitadas cuando se refieren a su conducta. Por ejemplo si tu hijo hace algo que es perjudicial para él mismo o para otros, es necesario que le muestres que su acción no es una opción. El signo No colocado sobre un dibujo de un comportamiento inaceptable, tales como golpear o gritar, muestra a tu hijo que esas acciones no están permitidas.

Otro dibujo puede contarle lo que se supone que debe hacer. Cuando le introduzcas por primera vez el sino No a tu hijo, apóyalo con ayuda física para corregir su comportamiento y entonces desvía su atención hacia el signo No. Por ejemplo, si quieres que pare de golpear, físicamente detén ese comportamiento, señala el dibujo y di "No se golpea", luego señala el dibujo de lo que él debería hacer. Dile "coge un libro" y entonces ved un libro juntos.



** Adaptado del libro de I.Hodgdon "Estrategias visuales para mejorar la comunicación"*

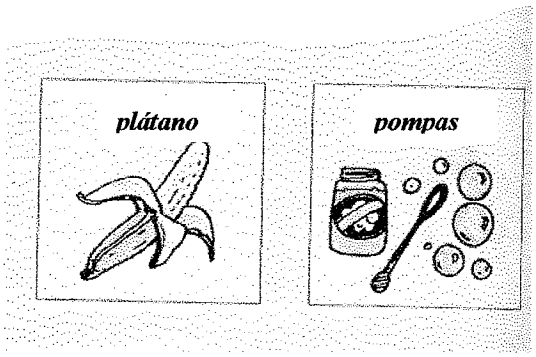
Este signo le dice a tu hijo que no debe golpear y luego le dice que debe bajar los brazos y le sugiere que coja un libro para calmarse.*

Las Ayudas Visuales pueden ayudar a tu hijo a entender qué es lo que va a suceder

Cuando usas palabras para decirle a tu hijo qué va a hacer durante el día, puede que no entienda mucho de lo que tú le dices. ¡Puede ser espantoso no saber que es lo próximo que va a suceder! Pero si usas una Agenda Visual, puedes ayudar a tu hijo a comprender mejor y anticipar los acontecimientos de su vida. Las Agendas Visuales utilizan objetos o dibujos para mostrarle a tu hijo qué es lo que le espera. Pueden ser muy simples o largas y detalladas.

Las Agendas simples de objetos o dibujos pueden mostrar:

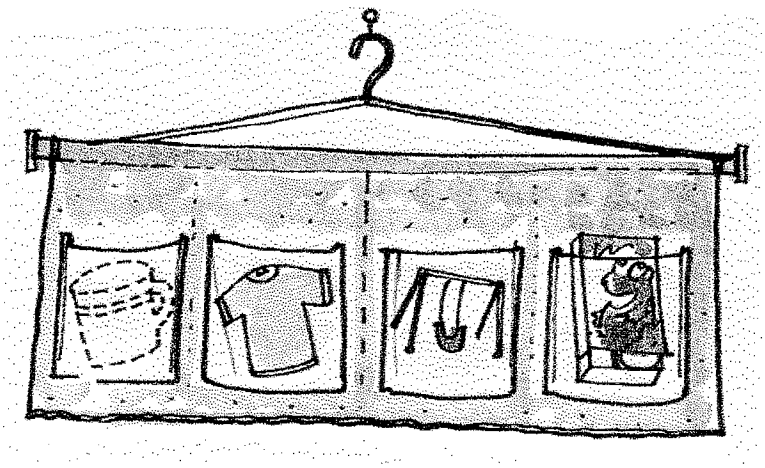
- Un objeto o dibujo de persona o lugar que represente lo que tu hijo va a hacer
- Dos objetos o dibujos que le digan a tu hijo lo qué va a hacer en un corto período de tiempo – Por ejemplo "primero el plátano, después las pompas". Esta clase de agenda se llama Tablero de Primero/después. La madre en la primera página de este capítulo, está utilizando este tipo de agenda con su hijo.



La primera Agenda Visual es normalmente un Tablero de Primero/Después

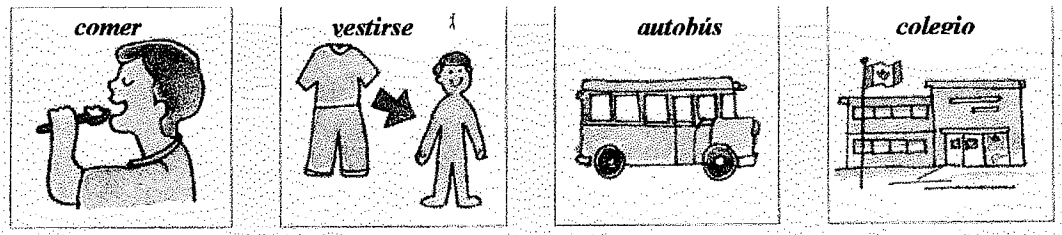
Las agendas más detalladas y los Tableros de Autonomía pueden mostrar:

- Cuatro o cinco dibujos de objetos de lo que tu hijo va a hacer durante todo el día
- Cuatro o cinco dibujos de los distintos pasos de una actividad, tales como cada uno de los pasos que tu hijo necesita par vestirse o la serie de acciones que tu hijo necesita llevar a cabo cuando lave sus manos.
- Dibujos de unos cuantos acontecimientos importantes de la semana.

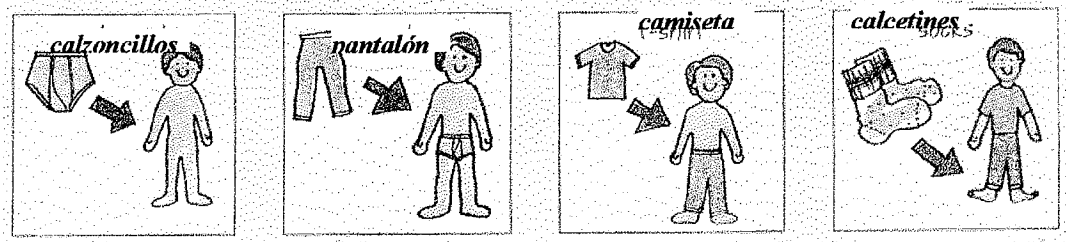


Fabrica una agenda de objetos, colocando cuatro o cinco objetos que representen las actividades diarias, en algo como una bolsa transparente con bolsillos para colocar zapatos

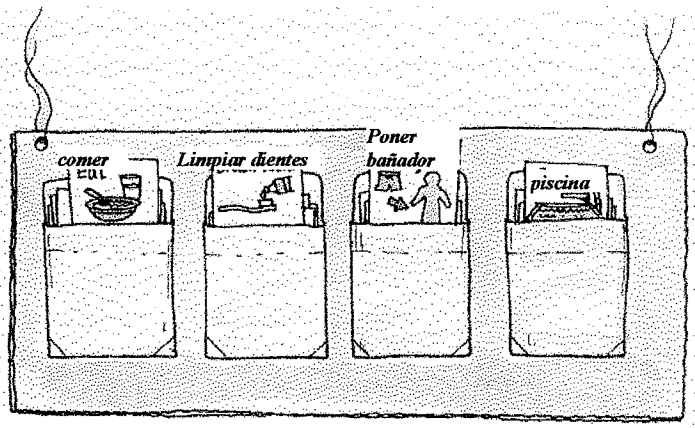
Fabrica una Agenda Visual sujetando los dibujos a un tablero horizontal o vertical. Si tu hijo está interesado en la palabra escrita, puede que quieras sujetar los dibujos horizontalmente de izquierda a derecha, de manera, que use la forma en la que normalmente se lee. De lo contrario, necesitas experimentar para ver qué tipo de presentación prefiere tu hijo, luego mantén ese estilo en todas sus Agendas Visuales. Para las agendas que cambien dependiendo del día, sujeta los dibujos con velcro o cinta adhesiva y para agendas que son permanentes, como lavarse las manos y los dientes, pega los dibujos sobre el tablero.



Esta agenda muestra la rutina que tu hijo hace por la mañana.



Este Tablero de Autonomía muestra cada paso de cómo vestirse

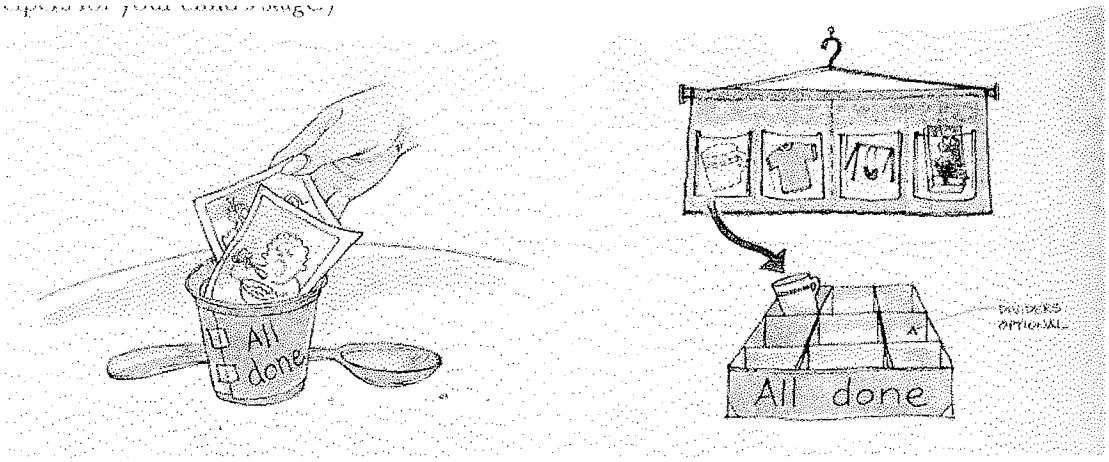


Otra forma de hacer una agenda, es colocando los dibujos en bolsillos y sujetándolos a un tablero para exponerlos.

Las Agendas Visuales pueden ayudar a tu hijo a comprender el pasado y el futuro

Puesto que tu hijo comprende mejor lo que ve que lo que oye, imagina las dificultades que tiene cuando le hablas del pasado o del futuro, cosas abstractas que son imposibles de ver. Las Agendas Visuales pueden mostrarle a tu hijo qué quieres decir cuando le hablas de esas ideas abstractas.

Construye un **contenedor "Terminado" o "Hecho"** para ayudar a tu hijo a "ver el pasado". Escribe "terminado" o "hecho" sobre una caja, contenedor vacío o un bolsillo especial, como un sobre de correos. Para mostrarle a tu hijo que una actividad está terminada, coloca los objetos o dibujos en la caja tan pronto como la actividad haya sido completada. Si tu agenda está hecha con bolsillos, simplemente dale la vuelta al dibujo dentro del bolsillo cuando la actividad esté hecha (mira la discusión sobre cómo usar la caja "Terminado" en la sección de las Agendas Visuales para la etapa comunicativa de tu hijo)



Tu hijo puede ver lo que él ha hecho cuando pone el dibujo o el objeto de la actividad terminada dentro de la caja "Terminado"

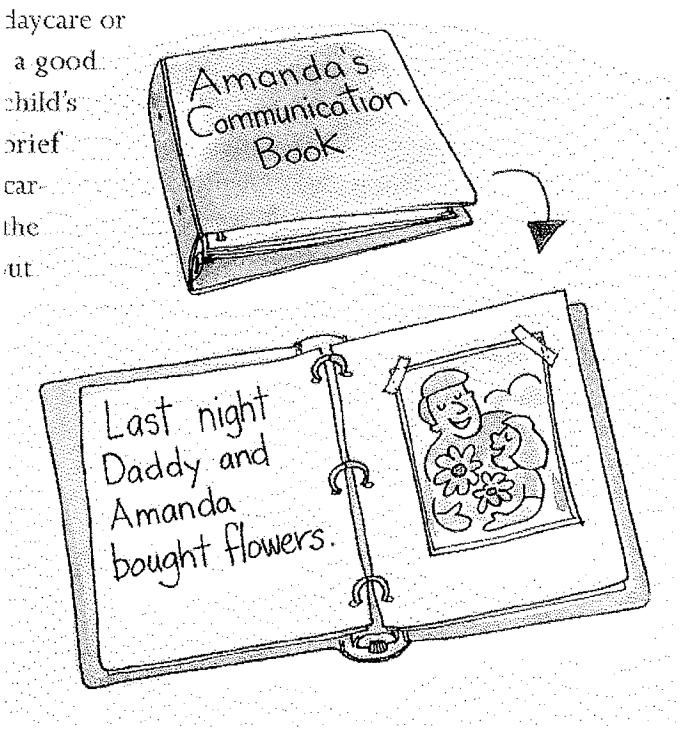
Hazte con un **Diario de Imágenes** para ayudar a tu hijo a entender lo que quieres decir, cuando le hablas sobre cosas que ha hecho. Un Diario de Imágenes puede ser un dibujo sencillo o un cuaderno de dibujos, fotografías o de recuerdos de lugares donde ha estado tu hijo, como su guardería, casas de miembros de la familia o la piscina. Construyendo un Diario de Imágenes le das a tu hijo la posibilidad de recordar visualmente las cosas que han sucedido en su vida, lo que puede ayudarle a comprenderte, cuando le hables sobre lo que ha hecho. Las imágenes del Diario también pueden ayudar a tu hijo a recordar qué ha sucedido en el pasado y puede recordarle algo que puede compartir

El profesor de Carl envía a casa un dibujo de lo que ha hecho Carl en el colegio, dándole a él y a su madre algo sobre lo que hablar.

Muéstrale a tu hijo un dibujo para informarle acerca de los lugares que soléis a visitar frecuentemente. Antes de salir de casa muéstrale acerca del lugar al que va a ir. Por ejemplo, si estáis planeando llevar a vuestro hijo a ver una película, enséñale, en primer lugar, el anuncio de la película en el periódico.

Si tu hijo de manera rutinaria acude a una guardería o Escuela Infantil, tener un Cuaderno de Comunicación es una buena idea. En el Cuaderno de Comunicación, tú y otros cuidadores de tu hijo, informáis a través de dibujos y breves notas, las cosas que tu hijo hace. Tu hijo llevará el cuaderno del colegio a casa y viceversa, permitiéndote a ti y a otros cuidadores, comunicarse con el niño sobre lo que ha experimentado cuando no estabais con él.

El profesor de tu hijo puede rodear los dibujos de las actividades que tu hijo hace cada día sobre una lámina como esta.



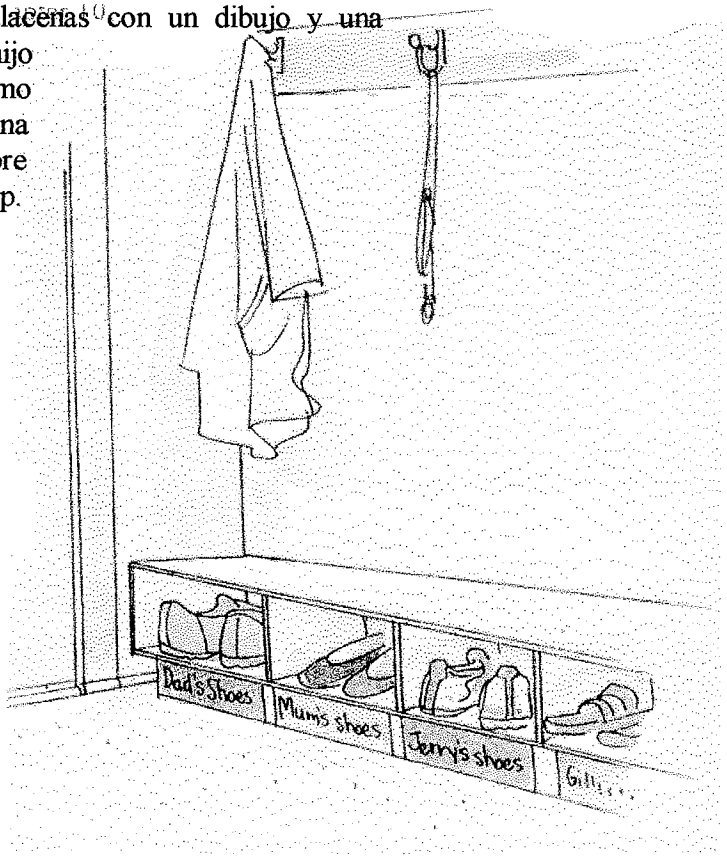
.Mirando el cuaderno de comunicación de Amanda, su profesor sabe acerca de la visita que hizo Amanda con su padre a la floristería para comprar flores

Las Ayudas Visuales pueden ayudar a tu hijo a comprender sus sentimientos y los sentimientos de los demás

Nosotros usamos expresiones faciales todo el tiempo para expresar nuestros sentimientos. Sonriendo, los demás saben que estamos contentos, agachando nuestras cabezas decimos que estamos tristes y levantando nuestras voces, podemos decir que estamos enfadados. Sin embargo, tu hijo puede no captar esas claves sobre cómo te sientes. Puede no entender lo que significa cuando dices que estás feliz, triste o furioso. Pero si le muestras dibujos representando esas emociones, tu hijo tiene más tiempo para entender lo que le estás diciendo. Rotula los dibujos, de manera que cuando se los muestres a tu hijo, lea los nombres de las distintas emociones. También puedes escribir una historia con dibujos sobre emociones (mira las pgs 247 – 248). Con el tiempo, tu hijo puede señalar o darte un dibujo para hacerte saber cómo se siente.

Las Ayudas Visuales pueden mostrarle a tu hijo cómo hacer las cosas de forma independiente

Cuando tu hijo usa Ayudas Visuales como los Tableros de Autonomía, él comienza a ser menos dependiente de ti para enseñarle cómo hacer cosas, tales como lavar sus manos, cepillar sus dientes o incluso manejar su enfado. Las Ayudas Visuales también pueden ayudar a tu hijo a organizar su vida de manera que pueda hacer otras cosas por sí mismo. Por ejemplo, puedes mostrarle a tu hijo dónde poner sus ropas, juguetes y libros, etiquetando estantes, armarios y alacenas con un dibujo y una palabra. Usando esas etiquetas, tu hijo será capaz de poner las cosas él mismo y quizás incluso aprender a leer una palabra o dos. (Para otras ideas sobre el uso de la palabra escrita, ver Cap. 10, pags 355 – 360)



Estas etiquetas le dicen a Jerry donde colocar sus zapatos

Las Ayudas Visuales pueden mostrarle a tu hijo lo que necesita saber sobre situaciones difíciles

Una vez que tu hijo comprenda las historias sencillas (normalmente en las Etapas del Comunicador Incipiente y del Compañero), Puedes escribir Historias Personales especialmente para él. Esas historias, escritas desde el punto de vista de tu hijo, le ayudan a comprender lo que la gente hace y dice en situaciones confusas. Además, las historias le sugieren a tu hijo lo que puede intentar hacer en la misma situación (mira la pag 239 para aprender cómo escribir Historias Personales)

Las Ayudas Visuales pueden ayudar a tu hijo a expresarse por sí mismo

Las Ayudas Visuales ofrecen a tu hijo otra forma para comunicarse mientras se desarrolle el lenguaje o le puede recordar qué decir cuando está preparado para hablar. Las Ayudas Visuales:

- Le permiten hacer elecciones
- Le ofrecen otra manera de hacer o decir algo, empezando con peticiones
- Le permiten recordar qué hacer y decir

Las Ayudas Visuales permiten a tu hijo a hacer elecciones

Un Tablero de Elección puede usarse para animar a tu hijo a iniciarse en la comunicación por sí mismo. En lugar de preguntarle constantemente a tu hijo qué quiere, puedes enseñarle a iniciarse en la comunicación, señalándote un dibujo del Tablero de Elección o entregándote un dibujo o un objeto. Una vez que tu hijo interactúa y habla, los dibujos y las palabras del Tablero de Elección le ayudarán a pedir las cosas que quiere. También puedes usar el Tablero de Elección para ayudar a tu hijo a responder a tus preguntas. Cuando le presentes a tu hijo el Tablero de Elección, puedes preguntarle qué quiere y esperar a que responda señalando el dibujo o diciendo la palabra. Dependiendo de la etapa en la que se encuentre tu hijo, deberás preguntarle de distinta manera. Por ejemplo, puedes darle a elegir mostrándole y nombrando las dos cosas a elegir (por ejemplo "¿pan o galletas?"), preguntándo "¿qué quieres?" y esperando a que tu hijo responda, o con preguntas cuya respuesta es SI / NO, como "¿Quieres queso?"

Las Ayudas Visuales le ofrecen a tu hijo otra forma de decir algo

Puede pasar algún tiempo hasta que el lenguaje se desarrolle. Entre tanto, tu hijo necesita aprender otras formas de comunicación. Intercambiar un dibujo o un objeto por cosas que quiere o señalar los dibujos de un tablero, son más claras para que tu hijo se comunique que tirar de ti o llevarte de la mano. Tu hijo también empieza a comprender que los dibujos, como las palabras, pueden representar o simbolizar la cosa real. Recuerda, intercambiar dibujo / objeto y señalar dibujos, no son alternativas permanentes al lenguaje. De hecho, pueden ayudar a que el lenguaje se desarrolle. Para estos niños, quienes continúan encontrando dificultades en el lenguaje, la comunicación a través de las imágenes es una buena introducción a otras formas alternativas de comunicación.

Las ayudas visuales pueden recordarle a tu hijo qué decir y qué hacer

Cada vez que uses la Ayudas Visuales, deberás decir exactamente lo mismo. A causa de la repetición ocasionalmente, tu hijo, puede empezar repitiendo algunas palabras. Pronto los dibujos simplemente ayudarán a tu hijo a decir las palabras que ha aprendido. Incluso puede que le oigas hablarse a sí mismo, durante una actividad mientras mira los dibujos.

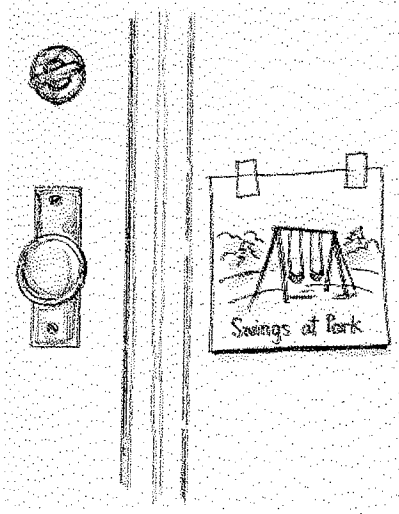
Las Agendas Visuales son un apoyo para darle a tu hijo independencia. Incluso, puede que tu hijo las utilice no estando tú presente. Sin embargo, mientras tu hijo esté aún aprendiendo a usar su Agenda Visual para hacer la rutina, puedes aprovechar la oportunidad para promover la comunicación recíproca. Por ejemplo, una vez que tu hijo se ha puesto los calzoncillos en una rutina de vestido, muéstrale su agenda y deja que te diga cuál es la próxima prenda de vestir que necesita ponerse. Puedes decir algo así como "Primero, me pongo los calzoncillos, luego me pongo..." y espera para que él complete el hueco. Sin embargo, tan pronto como tu hijo sea capaz de hacer una parte de la rutina por su cuenta, deja que las imágenes le den todas las instrucciones.

Las Tarjetas de Ayuda proporcionan a tu hijo otra forma de recordar lo que puede decir. Las Tarjetas de Ayuda son tarjetas que tienen impresa una imagen y palabras o frases que proporcionan a tu hijo la clave para decir algo. Las que llevan escrito "Yo quiero", "Yo tengo" y "Yo veo", pueden recordarle a tu hijo cómo preguntar por algo o cómo hacer comentarios. Estas tarjetas pueden proporcionarle al niño una frase completa para decir algo así como, "¿Qué vas a hacer hoy?" (Encontrarás información sobre las Tarjetas de Ayuda cuando hablemos del Comunicador Incipiente y del Compañero)

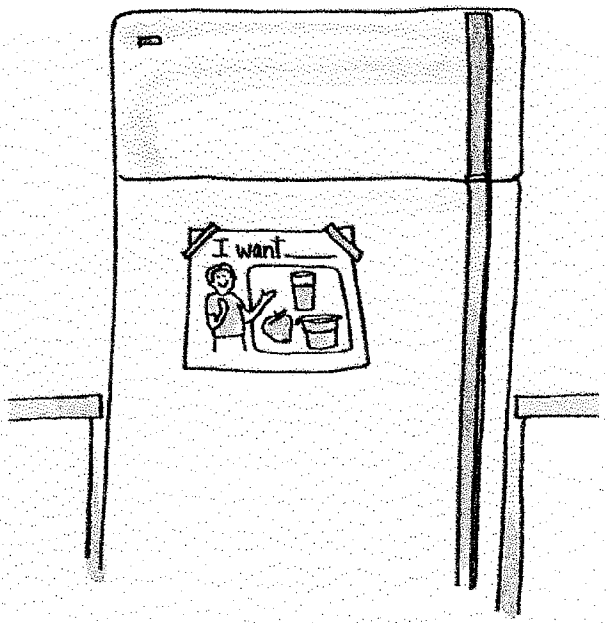
Puntos importantes en el uso de las Ayudas Visuales

- **Pon las ayudas visuales en los lugares donde serán usadas**
- **Añade la palabra escrita**
- **Cuida lo que dices**
- **Haz que tu hijo atienda a los dibujos**

Draw your child's attention to the pictures



El dibujo de los columpios le permite a tu hijo saber a donde va a ir antes de salir



Tu hijo será capaz de hacer elecciones cuando tu pongas dibujos de sus comidas favoritas en la puerta del frigorífico

Pon las Ayudas Visuales en los lugares donde serán usadas

Las Ayudas Visuales no podrán ayudar a tu hijo, a no ser que él las vea cuando las necesite. Así que colócalas donde tengan sentido. Por ejemplo, pon dibujos de zumos o leche en la puerta del frigorífico o dibujos de juguetes en la puerta del armario de los juguetes. Sitúa los dibujos al nivel de los ojos de tu hijo usando cinta adhesiva o velcro. Para la puerta del frigorífico, intenta pegar los dibujos sobre imanes.

Añade la palabra escrita

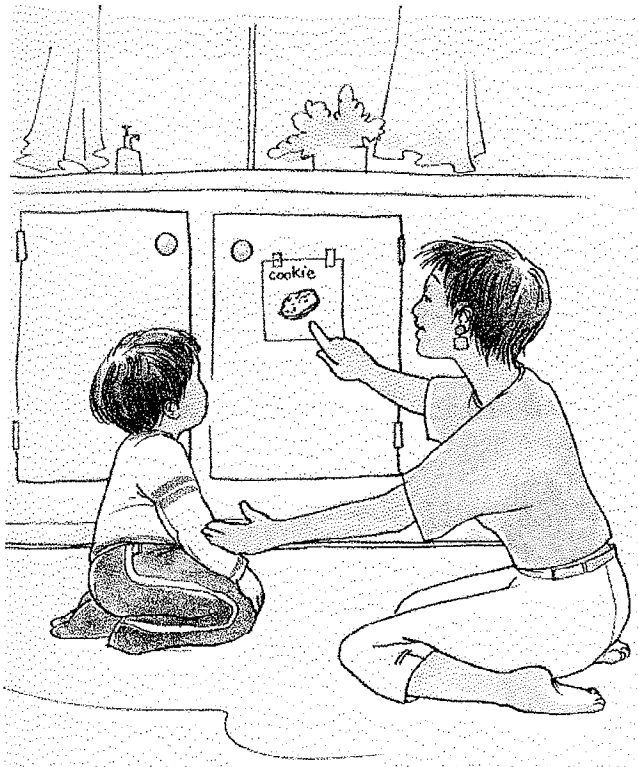
Incluso si tu hijo no sabe leer aún, añade la palabra escrita etiquetando los dibujos. De esta forma tu hijo puede empezar a ver la asociación entre los dibujos y la palabra escrita. No necesitas escribir todo lo que dices, sino sólo las palabras importantes. Mientras no existan reglas sobre el uso de minúsculas o mayúsculas, tiene más sentido escribir las letras en minúsculas, las mismas que tu hijo verá en los libros.

Cuida lo que dices

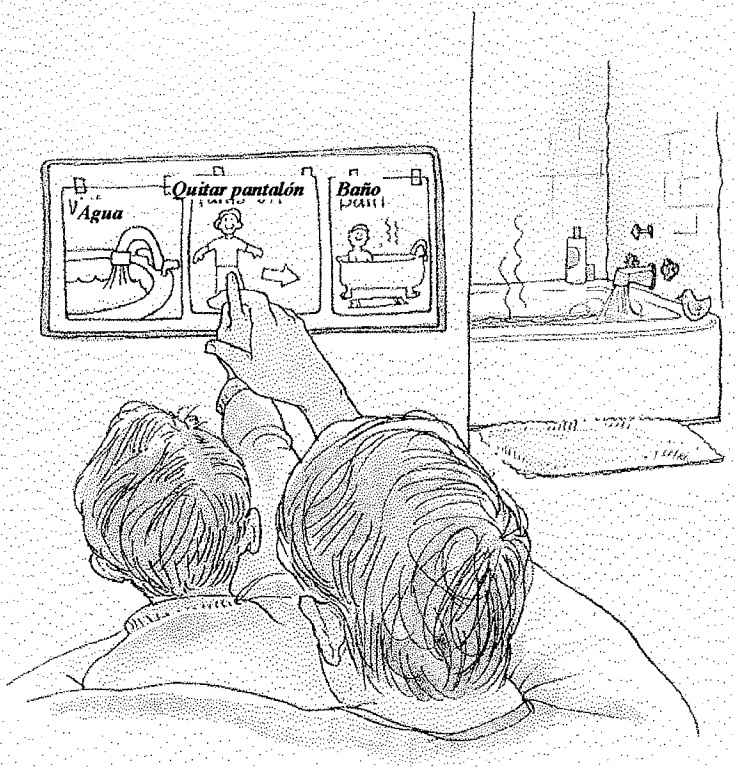
Intenta decir lo mismo cada vez que hables sobre un dibujo, pero no digas demasiado. Usa frases simples y claras. Existen algunos puntos sobre cuándo hablar y cuándo no: durante las rutinas de autonomía, como cepillar los dientes y lavarse las manos, describe cada paso mientras tu hijo aprende la rutina. ¡Después permite que los dibujos hagan más que tus instrucciones! También puedes usar las rutinas de autonomía como una oportunidad para la comunicación, pero no permitas que tu hijo sea dependiente de tus instrucciones. Cuando mires la Agenda Visual del día, háblale siempre a tu hijo de sus planes para el día o, al final del día, sobre lo que ha hecho. Puedes hablarle sobre lo que han hecho otros miembros de la familia. Y recuerda que cualquier momento es bueno para la conversación, si tu hijo es capaz de tener una.

Haz que tu hijo atienda a los dibujos

No esperes que tu hijo use las ayudas visuales tan pronto como tú las pongas. Será necesario que conduzcas su atención hacia los dibujos, haciendo el signo y señalándolos con un dedo cuando hables sobre ellos. También puedes guiar su mano para que toque o señale los dibujos. Si estas usando dibujos para ayudar a tu hijo a hacer una actividad o rutina, necesitarás ir señalando cada paso específico de la actividad mientras él la está realizando. Por ejemplo, si está usando una agenda para bañarse, señala el dibujo del primer paso de la rutina, que podría ser abrir el grifo. Después de haber abierto el grifo, dirige la atención de tu hijo hacia el dibujo que ilustra el segundo paso de la rutina y así hasta que hayas completado todos los pasos.



El dibujo de las galletas está al nivel de los ojos del niño, no del adulto



El padre de este niño pequeño le ayuda a comprender la rutina de bañarse paso a paso.

Utiliza las Ayudas Visuales según la etapa de Comunicación de tu hijo

La siguiente sección da sugerencias sobre cómo usar las Ayudas Visuales con niños en las distintas etapas. Si tu hijo está interesado en los dibujos, puede que esté preparado para algunas de las sugerencias dadas para un niño en una etapa más avanzada.

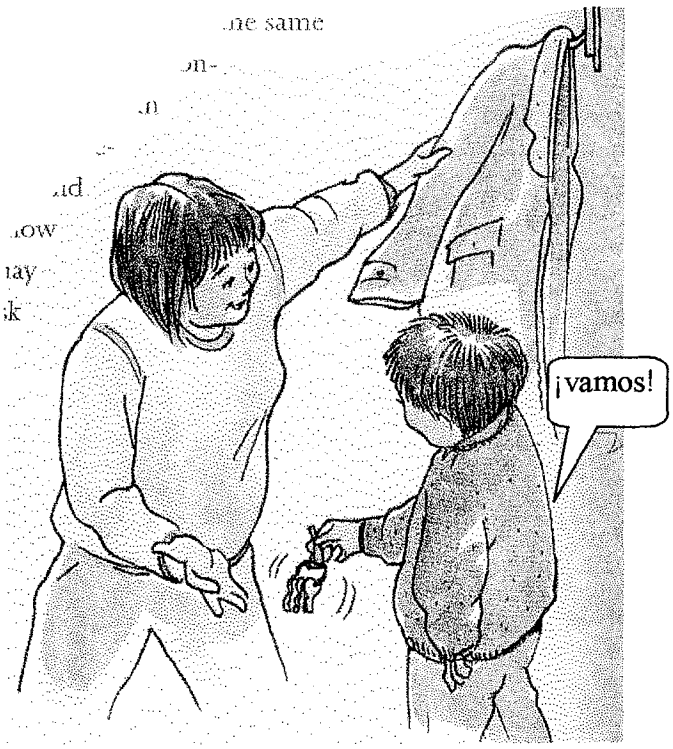
Las Ayudas Visuales para el niño en la etapa de Los Intereses Propios

En esta etapa es mejor el uso de objetos reales, fotografías y etiquetas de las cajas de comidas y juguetes. Estas Ayudas Visuales pueden ayudar a tu hijo a comprender lo que dices y darle una forma de expresarse por él mismo.

Las Ayudas Visuales pueden ayudar a tu hijo a comprender su mundo

Usa objetos reales para ayudar a tu hijo a darle sentido a lo que va a suceder

Puedes mostrarle a tu hijo objetos, tales como una botella de zumo, su pijama o un libro para ayudarle a anticipar lo que va a s ojeto que pueda asociar con una rutina o actividad – la caja de cer no o su patito de goma antes del baño. Algunas veces puedes usar un objeto específico para representar una actividad, de manera que cada vez que tu hijo vea ese objeto él lo asociará con el evento específico. Por ejemplo, si haces resaltar la misma taza vacía a la vez que dices "zumo", tu hijo puede empezar a asociar que esa taza específica le permite obtener zumo. Puedes usar diferentes objetos para representar otras actividades: una cuchara especial para indicar la hora de la comida, una pastilla de jabón para indicarle que es la hora del baño o las llaves de tu coche, para hacerle saber a tu hijo que es hora de montar en coche. En algún momento, él puede traerte alguno de esos objetos por su cuenta para pedirte algo.



Cada vez que la madre de Billy va a coger su coche, ella le muestra las llaves y dice "vamos", un día Billy trajo las llaves y dijo "vamos"

Usa una Agenda de Objetos para ayudar a tu hijo a comprender qué va a suceder

Una vez que tu hijo puede prestarle atención a los objetos, haz una agenda de objetos con cuatro o cinco de ellos para ayudarle a comprender qué va a hacer en los distintos momentos del día, como por la mañana o antes de ir a la cama por la noche. Muéstrale el objeto que representa la actividad y cuéntale lo que va a suceder. Por ejemplo, antes de ayudarle a ponerse la ropa, muéstrale una camiseta y di " ¡A vestirse!" permítele tocar el objeto si él puede hacerlo sin distraerse demasiado. Puede incluso llevar el objeto al sitio donde la actividad tiene lugar. Cuando haya completado la actividad, ayúdalo a poner el objeto en la caja de "Terminado" y di "¡Terminado!"

A Rebeca le gusta llevar la taza de su Agenda de Objetos a la mesa donde ella desayuna.

Usa objetos reales para indicarle a tu hijo lo próximo que debe hacer

A veces tu hijo no quiere abandonar una actividad para hacer otra, porque no sabe qué es lo próximo que le espera. Pero si tú le das un objeto que él pueda asociar con la próxima actividad, será capaz de cambiar una actividad por otra con más facilidad. Por ejemplo, dale un balón antes de salir o una cinta de cassette para oírla en el coche antes de abandonar el parque. Esta estrategia puede ser de mucha ayuda en preescolar, donde tu hijo puede no querer abandonar una actividad porque está divirtiéndose por su cuenta. Si el profesor de tu hijo le da algo en las manos que le pueda recordar lo mucho que le gusta la otra actividad, como darle un pincel antes de guiarle hacia el caballete, él tendrá menos problemas para empezar algo nuevo.

Introduce algunas fotografías grandes y etiquetas de cajas para ayudar a tu hijo a comprender lo que puede elegir

Si tu hijo está preparado para los dibujos, usa fotografías grandes a color o corta los dibujos de los paquetes de cereales, aperitivos o juguetes. Coloca fotos de dos cosas que a tu hijo le guste comer en la puerta del frigorífico o en la alacena de la cocina. Asegúrate de que los dibujos están colocados al nivel de los ojos de tu hijo. Elige cosas motivantes que él querrá a lo largo del día. Cuando tu hijo se aproxime al lugar donde el objeto o alimento que le interesa está colocado, señala el dibujo y di su nombre. Si tu hijo está interesado en el dibujo, intenta tomar su mano y guiarle para que toque el dibujo mientras dices la palabra. Entonces, dale el objeto o alimento que se muestra en el dibujo.

La Ayudas Visuales pueden ayudar a tu hijo a expresarse por él mismo

Usa objetos para ayudar a tu hijo a hacer elecciones

La primera vez que des a elegir, ofrece algo que sabes que a tu hijo le gusta y algo en lo que no está interesado. Levanta las dos cosas para que tu hijo pueda elegir entre las dos. Debes cambiarlas de sitio para conseguir que tu hijo mire las elecciones. Él no te enviará el mensaje directamente a ti, pero puede tratar de alcanzar o mirar una cosa. Interpreta ese intento de alcanzar o mirar como si él hubiese hecho una elección. Rápidamente, ayúdalo a tocar el objeto que ha elegido y entonces dáselo.

Enseña que el intercambio de objeto puede ayudar a tu hijo a pedirte cosas comunicándose directamente contigo

Esta técnica es exactamente igual que el Intercambio de Imágenes (PECS), excepto que en vez del dibujo, tu hijo te da un objeto para cambiar por lo que quiere. Necesitarás a una tercera persona para enseñar esta técnica.

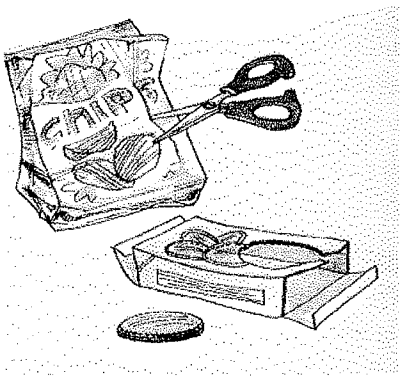
He aquí cómo funciona. Primero, asegúrate de que tu hijo quiere el objeto o alimento que vas a enseñarle a pedir. Por ejemplo, después de que haya tomado algo salado, introduce el zumo porque probablemente él estará sediento. Siéntate en la mesa frente a tu hijo. Permítele ver el zumo que está sobre la mesa, pero no dejes que él lo coja. Si él sigue intentando agarrarlo, aguántalo tú. Pon la taza enfrente de tu hijo, extiende tu mano abierta y haz que otra persona guíe la mano de tu hijo para coger la taza y dártela a ti. Tan pronto como él te dé la taza, actúa como si él te hubiese pedido de beber. Di "lo que él diría si pudiera": "¡Zumo!". Y al mismo tiempo dale su bebida en otra taza. Esto puede llevar numerosos intentos antes de que tu hijo comprenda qué es lo que debe hacer, así que no te desanimes. Inténtalo de nuevo más tarde o al día siguiente. Cuando tu hijo empiece a darte de forma consistente la taza para pedirte zumo, pon la "taza de pedir" donde tu hijo pueda verla y alcanzarla, quizás en el bolsillo transparente de una bolsa para guardar zapatos. Más tarde tú puedes sujetar el objeto a su dibujo para ayudar a tu hijo a hacer la asociación entre el objeto real y el dibujo. Mientras el Intercambio de Objeto es limitado, la idea de tener que darte algo para conseguir algo a cambio, ayuda a tu hijo a ver el poder de comunicarse directamente contigo.

Puedes intentar enseñar a tu hijo el Intercambio de Imágenes en esta etapa, aunque él probablemente no comprenda los dibujos. Tan pronto como él tenga más experiencia entregando dibujos y recibiendo comidas específicas u objetos a cambio, él ocasionalmente empezará a asociar los significados a los dibujos individuales.

Aaron da a su madre una taza especial para pedirle una bebida

Las Ayudas Visuales para el niño en la etapa del Pedidor

En esta etapa usa objetos y dibujos reales, tales como fotografías grandes a color o dibujos recortados de las cajas y paquetes de cereales, aperitivos y juguetes,

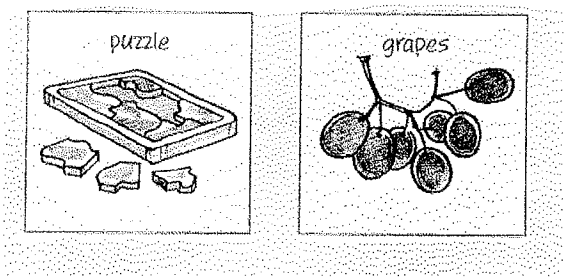


Las Ayudas Visuales pueden ayudar a tu hijo a comprender su mundo

Usa un tablero Primero/Después para ayudar a tu hijo a comprender qué le va a suceder (dentro de la próxima hora)

En esta etapa puedes hacer un tablero Primero / Después usando indistintamente objetos o dibujos. Para simplificar, nosotros hablaremos de tablero Primero/Después usando dibujos.

Para hacer uno, busca dos dibujos que representen lo que tu hijo va a hacer en un corto período de tiempo. Por ejemplo, un dibujo podría ser de un juguete, como un puzzle con el que vaya a jugar, y el otro podría ser un dibujo de un regalo que él puede tener después de jugar. Sujeta los dos dibujos vertical u horizontalmente al tablero. Cuando le muestres a tu hijo los dibujos, ayúdale a tocar cada uno de ellos mientras tú le explicas, "Primero puzzle, Después uvas". Haz que la segunda actividad del tablero sea la que más le guste a tu hijo para que así tenga muchas ganas. Elige un puzzle sencillo de pocas piezas o uno que esté casi completado. Permítele a tu hijo tener el dibujo (o el objeto en miniatura) con él de la primera actividad y una vez que ha terminado el juego, ayúdale a colocar el dibujo o el objeto en la caja de "Terminado". Entonces muéstrale otra vez el dibujo de las uvas y di "uvas". Ayúdale a tocar el dibujo cuando tú digas la palabra y entonces dale su premio.



Este es un tablero Primero / Después hecho con dibujos. Tu podrías mostrarle a tu hijo la misma cosa usando objetos – una pieza de un puzzle y uvas de juguete

Usa Agendas Visuales más largas cuando tu hijo esté preparado

Una vez que tu hijo comprenda cómo se trabaja con un Tablero Primero / Después, añade uno o dos dibujos más u objetos para ayudarle a comprender qué va a suceder en un período de tiempo más largo. Tu hijo puede incluso estar preparado para una Agenda Visual mostrándole los pasos de una rutina, tales como vestirse o lavarse las manos. (ver el Cap 8, pag 274 para más información sobre el uso de Agendas Visuales en rutinas)

Usa dibujos sencillos para ayudar a tu hijo a comprender a dónde va a ir

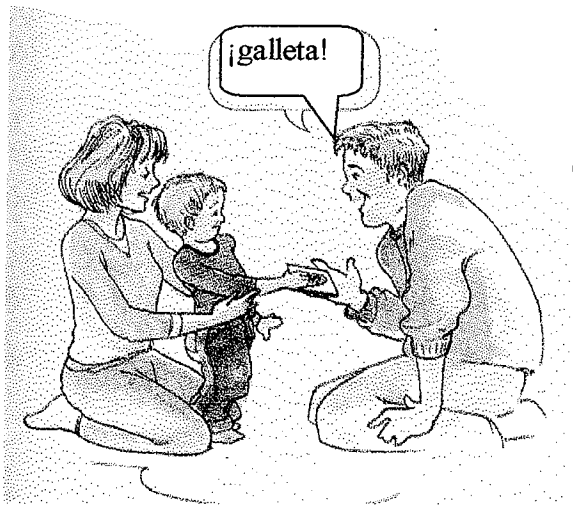
Muéstrale a tu hijo una fotografía de miembros de la familia y lugares antes de visitarlos. Utiliza un lenguaje sencillo para describir lo que va a suceder: "La abuela. A casa de la abuela"

Si tienes fotos de familiares y lugares, puedes preparar a tu hijo para cuando vaya de visita.

Las ayudas visuales pueden ayudar a tu hijo a expresarse por sí mismo

Enseña a tu hijo a cambiar dibujos u objetos para hacer peticiones

El Sistema de Comunicación a través del Intercambio de Dibujos (PECS) enseña a tu hijo a pedir las cosas que quiere, como comida o juguetes, entregándote un dibujo de algo para cambiarlo por el objeto real (el Intercambio de Imágenes se aprende de la misma manera que el Intercambio de Objetos. Ver la descripción del Intercambio de Objetos para niños en la etapa de los Intereses Propios en la página 233). Al principio, tu hijo va a necesitar ayuda física para aprender cómo intercambiar el dibujo por algo que él quiere, como una pasa o una galleta. De manera gradual, él aprenderá cómo intercambiar unos cuantos dibujos sin tu ayuda y sin que tú le des ninguna señal. Tan pronto como tu hijo te entregue el dibujo, asegúrate de decir "lo que él diría si pudiera". Por ejemplo, si te entrega un dibujo de zumo, di "zumo".



La madre de Kevin le presta ayuda física para darle a su padre antes de que él aprenda a hacerlo por sí mismo.

Ten en cuenta también lo siguiente: cuando enseñes el Intercambio de Dibujos, asegúrate de que tu hijo practica bastante intercambiando dibujos, ofreciéndole los premios poco a poco. Si tu hijo quiere pasas, cambia las pasa por un dibujo uno a uno. Parte las patatas y las galletas en pequeños trozos y corta las frutas, como manzanas y plátanos en pequeñas porciones. En este libro no podemos explicar en detalle el Sistema de Comunicación por Intercambio de Pictogramas. Un profesional experimentado, como Logopedas, maestros de educación especial, psicólogos, pueden ayudarte a aplicar el PECS. Si tu hijo se resiste al Intercambio de Dibujos, intenta el Intercambio de Objetos.

Usa un tablero de elección para ayudar a tu hijo a responder cuando le preguntes qué quiere

Tu hijo puede usar un Tablero de Elección tanto para iniciar la interacción como para responder. Cuando él inicia, elige un dibujo o un objeto por sí mismo, y cuando responde, elige un dibujo o un objeto como respuesta a una pregunta. Cuando le ofreces a tu hijo la posibilidad de elegir, puede responder intentando alcanzar o tocar uno de los objetos o dibujos. Si no hace esto por su cuenta, guía su mano hasta golpear el objeto o dibujo que crees que podría elegir y entonces dale inmediatamente lo que ha elegido.

Las Ayudas Visuales para el niño en la etapa del Comunicador Incipiente

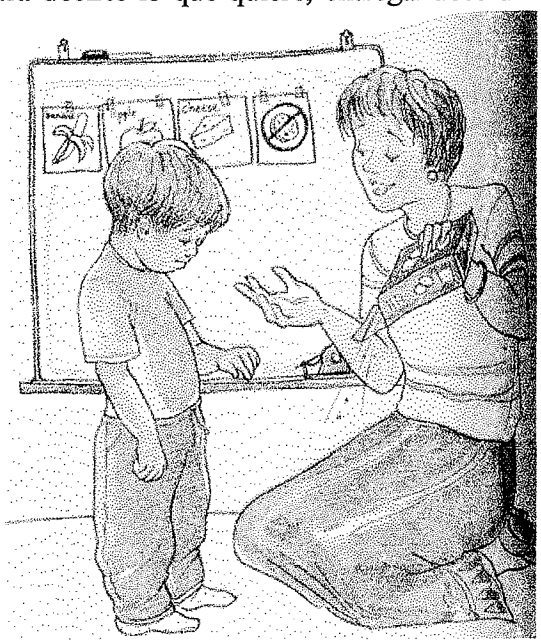
Probablemente tu hijo aún se sienta muy atraído por fotografías, letreros sobre etiquetas y grandes dibujos a color. En esta etapa, si tu hijo usa una variedad de dibujos, es probablemente más práctico, empezar a usar dibujos que sean aproximadamente de 5 x 5 cms.

Las Ayudas Visuales pueden ayudar a tu hijo a comprender su mundo

Usa un Tablero de Elección para mostrarle a tu hijo qué está disponible y qué no.

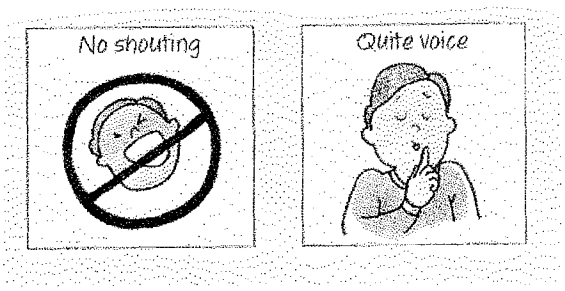
El número de elecciones disponibles en el Tablero de Elección, aumentarán a medida que se incrementen las habilidades de tu hijo para comprender los dibujos. Él está haciendo más elecciones y usando el tablero, principalmente para decirte lo que quiere, entregándote un dibujo, diciendo una palabra o señalando.

A veces, sin embargo, ciertas elecciones no están disponibles. Por ejemplo, puede que tú no quieras que tu hijo vea la TV en ningún momento. A él le ayudará a entender que esa elección no está posible introduciendo el Signo No (ver pag 219). Empieza con una elección que tu hijo pueda ver que no está disponible. Por ejemplo, si no hay más galletas, di "no hay galletas" y deja que mire dentro de la caja vacía. Exagera el hecho de que la caja está vacía. Mueve la caja cuando tú digas "no hay galletas". Luego pon el Signo No sobre el dibujo de las galletas del Tablero de Elección diciendo "no hay galletas". Puede que sea necesario algunas explicaciones con palabras simples, como "no hay galletas" o "no hay TV", antes de que tu hijo comprenda qué significa el símbolo.



La madre de Sasha le permite ver que no hay más galletas en la caja, así comprenderá que esa elección no es posible.

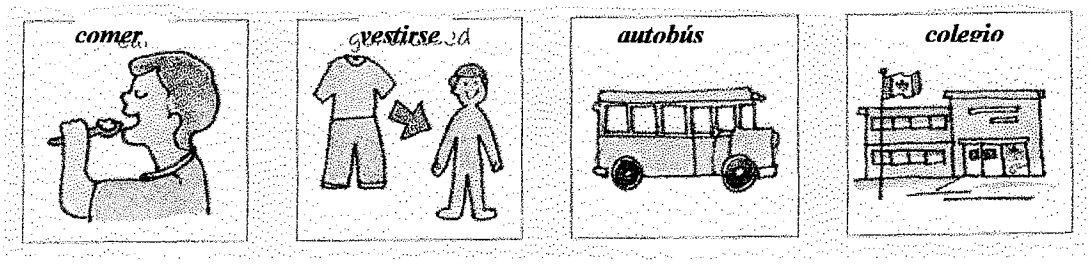
Si tu hijo tiene algún problema de comportamiento, tales como morder o golpear también puedes usas el Signo No para mostrarle que esas acciones son inaceptables. Primero haz un dibujo mostrándole "NO Golpear", "NO Morder" o "NO Gritar" y luego muéstrale otro dibujo a tu hijo con lo que debería hacer. Describe el significado de los dibujos en una frase corta y simple y préstale a tu hijo alguna ayuda física, mientras él la necesite, para seguir las instrucciones hasta que sea capaz de hacerlo por él mismo.



Las Ayudas Visuales le dicen a tu hijo lo que debería y no debería hacer

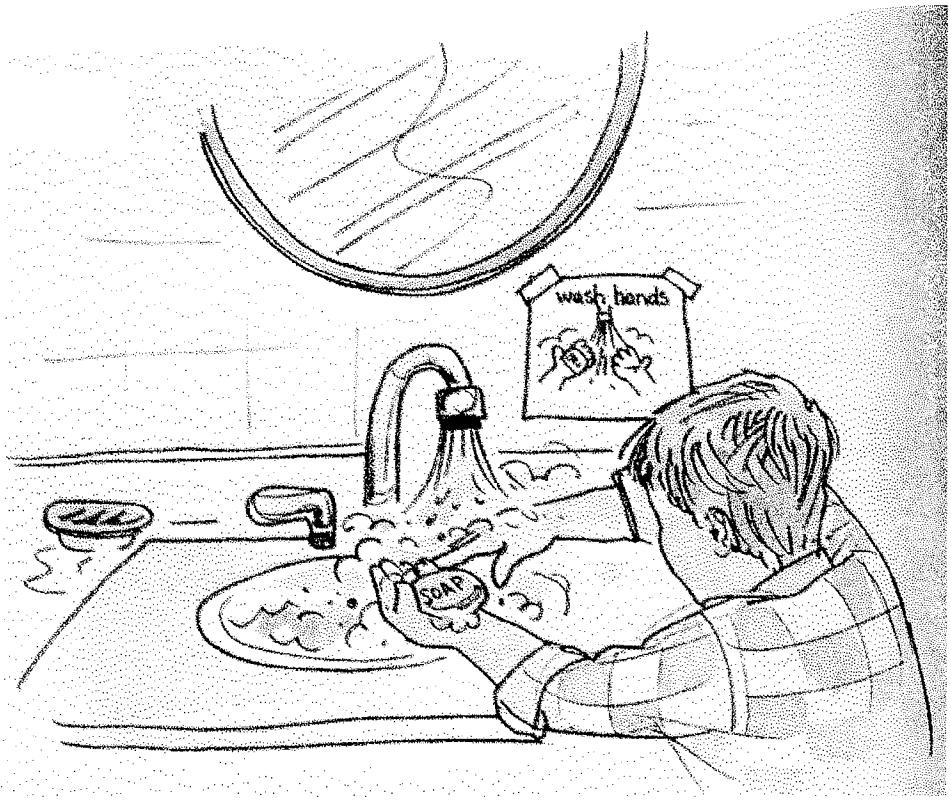
Usa Las Agendas de Dibujos y los Tableros de Autonomía para ayudar a tu hijo a comprender los eventos del día y los pasos en una rutina difícil.

Si tu hijo no tiene experiencia previa con las Agendas de Visuales, empieza con un Tablero Primero / Después y úsalo de la misma forma que describimos para el niño en la etapa del Pedidor (ver pag 234). No pasará mucho tiempo antes de que puedas añadir más actividades al tablero, para mostrarle qué va a hacer durante todo el día.



Este tablero muestra a tu hijo qué va a hacer durante el día entero.

Cuando los dibujos muestran los pasos de una rutina difícil, para que el aprendizaje sea más rápido, cada dibujo debe estar colocado en el lugar donde la actividad se lleva a cabo en la vida real. Por ejemplo, en una rutina de lavarse las manos coloca el dibujo del jabón sobre el jabón real, el dibujo de secarse las manos sobre la toalla y el agua, sobre el grifo. A medida que tu hijo progresa, puedes colocar todos los dibujos en un tablero sencillo. Algunos niños tienen dificultades para completar una acción y vuelven al tablero para ver cual es el próximo paso. De nuevo, tendrás que experimentar para ver qué es lo más adecuado para tu hijo.



Será de gran ayuda que coloques los dibujos donde tu hijo los necesites.

Añade "terminado" a la Agenda de Visual para ayudar a tu hijo a comprender el pasado

Cada vez que tu hijo acabe una actividad sobre su tablero, anímale a poner el dibujo de la acción completada en un contenedor especial o sobre. Di el nombre de la actividad y "Terminado" o "se acabó"" (p. e. "el baño se acabó"). Él puede necesitar alguna ayuda física para aprender cómo hacer esto.

Usa las Ayudas Visuales para mostrarle a tu hijo lo que necesita saber sobre una situación difícil

Escribe **Historias Personales** cortas para tu hijo. Estas historias se escriben especialmente para ayudar a tu hijo, a que aprenda qué decir y hacer en diferentes situaciones. Si sigues estos puntos, puedes escribir Historias Personales sobre algo que quieras que tu hijo comprenda o haga.

Guía para escribir Historias Personales *

1. Identifica sobre qué y quién va a tratar la historia
2. Escríbela desde el punto de vista de tu hijo
3. Describe qué hace y / o dicen las personas en esa situación
4. Dale algo a tu hijo para hacer y / o decir en esa situación

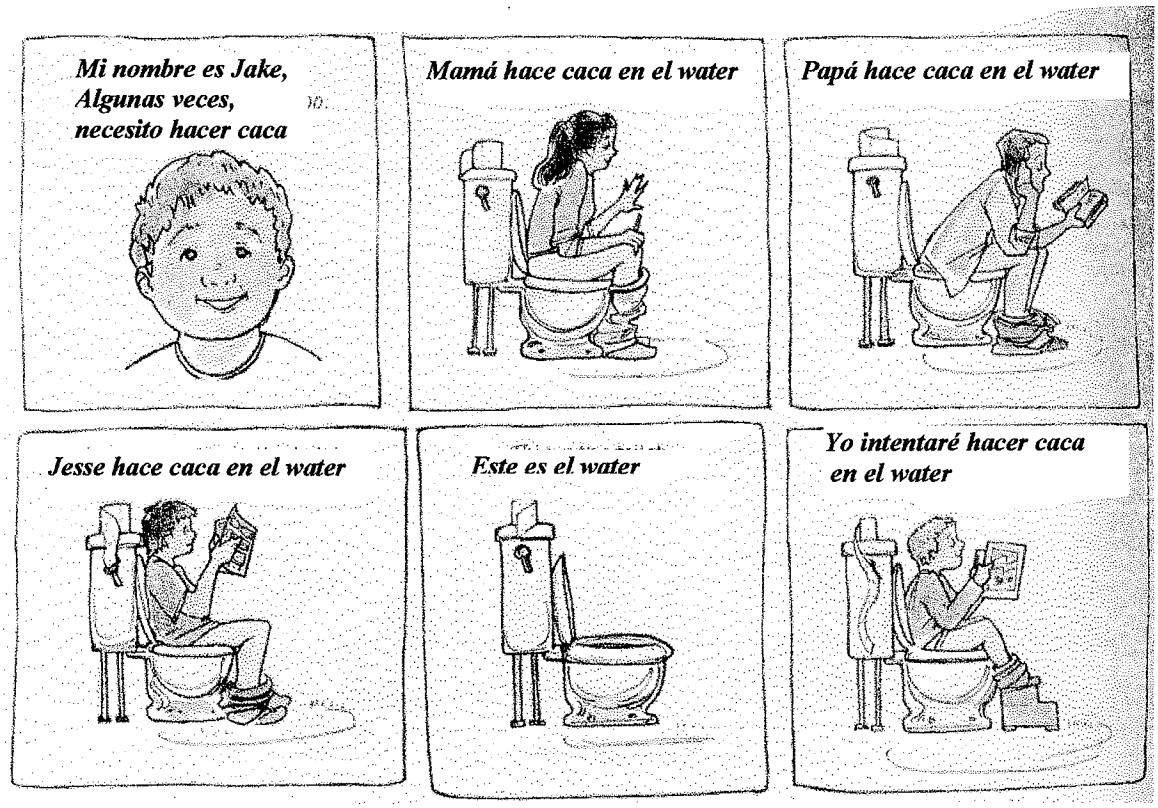
Aquí tienes un ejemplo de una Historia Personal de un niño, Comunicador Incipiente, que cuenta qué sucede cuando una visita va a su casa.

Qué puedo hacer cuando vienen visitas

** Adaptado de C.. Gray "Enseñando a los niños con autismo a "leer" situaciones sociales" en Enseñar a los niños con autismo.*

He aquí un ejemplo de Historia Personal para ayudar a un niño, Comunicador Incipiente, a que deje los pañales

Yo puedo intentar hacer caca en el w.c



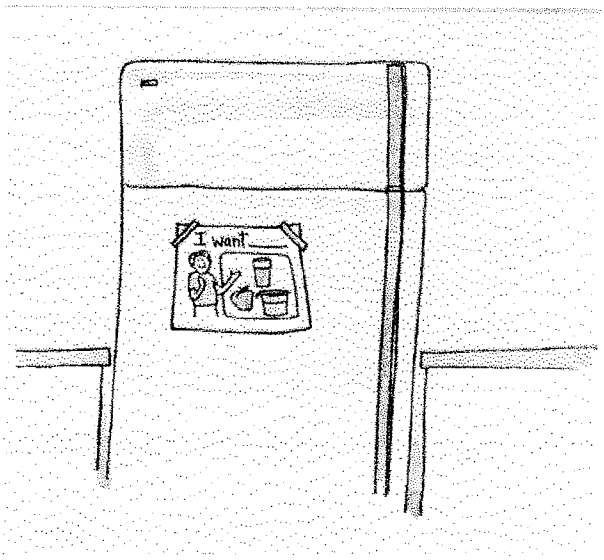
Las Ayudas Visuales pueden ayudar a tu hijo a expresarse por él mismo.

En esta etapa, los dibujos no solo pueden ayudar a tu hijo a hacer peticiones, sino también a peguntar y contestar o a comentar sobre algo.

Usa las Tarjetas de Ayuda

- **Usa las Tarjetas de Ayuda para ayudar a tu hijo a hacer frases.** Con las Tarjetas de Ayuda, puedes ayudar a tu hijo a progresar en la comunicación con un dibujo simple durante el Intercambio de Dibujo, haciendo una frase corta. Escribe las palabras "Yo quiero" sobre la Tarjeta de Ayuda y muéstrale a tu hijo cómo poner el dibujo del objeto o alimento que quiere, cerca de las palabras de la tarjeta. Entonces haz que cambie la frase por lo que quiere. Si tu hijo repite, aprovecha esta oportunidad para ayudarle a decir la frase después de hacerlo. Tan pronto como él te dé la Tarjeta de Ayuda "yo quiero" y el dibujo, di "lo que él diría si pudiera" – por ejemplo. "Yo quiero vídeo". A medida que tu hijo vaya siendo más interactivo, puede que no necesite intercambiar el dibujo y la Tarjeta de Ayuda – él puede señalar o decir la frase .

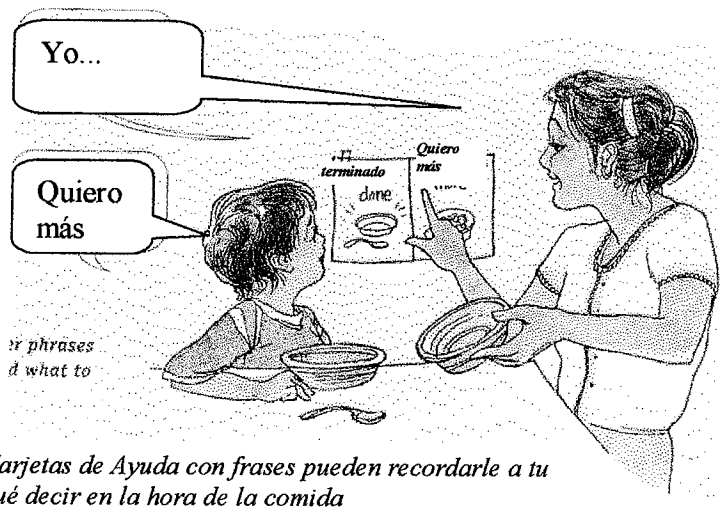
- **Usa las Tarjetas de Ayuda para ayudar a tu hijo a comunicarse por otros motivos, además de pedir – tales como hacer preguntas y comentarios**. Por ejemplo, si estás jugando con tu hijo y quieres decirle cuándo es su turno, haz una tarjeta que ponga "Tu turno / Mi turno". Son dos tarjetas en las que escribes la palabra que le indicará a él lo que debe decir cuando es su turno (por ejemplo, "el turno de Jake") y cuando es tu turno (por ejemplo "el turno de mamá"). Coloca sobre las Tarjetas otras frases, tales como "Yo tengo", "Yo veo", "Yo voy a" y "¿qué es esto?", muéstraselas a tu hijo cuando él las necesite.



Las Tarjetas de Ayuda sobre el frigorífico le recuerdan a tu hijo cómo pedir un aperitivo.

Para usar las Tarjetas de Ayuda, coge la tarjeta y levántala o señálala cuando esperes que tu hijo hable. Al principio, proporciónale un modelo verbal completo si fuera necesario, diciendo todo lo que está escrito en la Tarjeta de Ayuda y también diciendo el turno de tu hijo para completar los huecos. Por ejemplo, si la Tarjeta de Ayuda dice "Yo veo", di "Yo veo" y señala algo como un balón, y completa la frase diciendo "un balón". Después de darle el modelo completo varias veces, dale un modelo parcial, diciendo solo "Yo veo ..." dejando que él rellene el hueco. Cuando sientas que él está preparado, solo di "Yo..." y deja que él rellene los huecos. Tu objetivo es que la Tarjeta de Ayuda le recuerde que es su turno para decir algo, sin la necesidad de que tú digas o hagas algo.

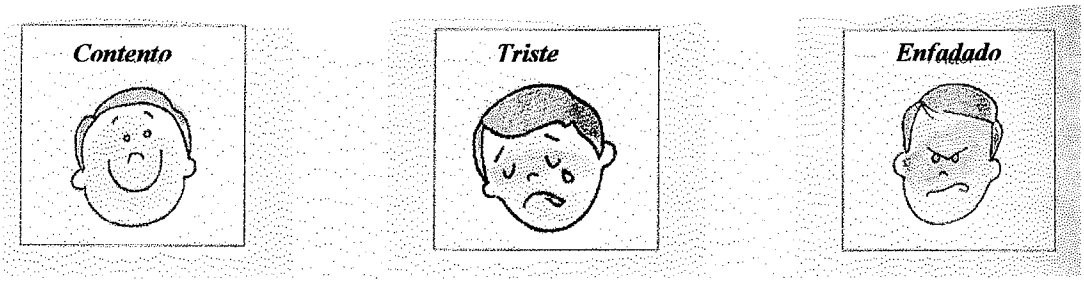
Será de gran ayuda, si tienes alguna Tarjeta de Ayuda de forma permanente en determinados lugares. Por ejemplo, en la mesa de la cena, haz una Tarjeta de Ayuda para recordarle cómo se pide una segunda ración (por ejemplo "Yo quiero más") y otra para decirle que ya ha tenido suficiente (Por ejemplo "Terminado").



Las Tarjetas de Ayuda con frases pueden recordarle a tu hijo qué decir en la hora de la comida

- **Usa las Tarjetas de Ayuda para ayudar a tu hijo a comprender y hablar sobre sus sentimientos.** Tu hijo experimenta alegría, tristeza, furia, miedo y excitación igual que otros niños. Pero él puede tener dificultades para comprender las palabras que dan nombre a esos sentimientos. Sin embargo, probablemente ya has ayudado a tu hijo a comprender acerca de las emociones más de lo que tu crees. Por ejemplo, cuando él te da un abrazo, tu puedes sonreír y decir, "Eso hace a mamá feliz". O cuando él se sube encima del frigorífico, tú puedes decir con voz severa, "Abajo. Mamá está enfadada". En estos ejemplos, tu lenguaje corporal, el tono de tu voz y las expresiones faciales, ayudan a tu hijo a comprender cómo te sientes, pero él también puede necesitar alguna ayuda extra.

Empieza con dibujos de emociones más tempranas.



Pon cada dibujo sobre su propia Tarjeta de Ayuda. Cuando quieras identificar una emoción para tu hijo, di la palabra y guía su mano para tocar la Tarjeta de Ayuda con el dibujo de la misma emoción. También podrías darle un ejemplo de qué le hace sentirse de ese modo. Por ejemplo, en vez de solamente decir, "Jake está triste", muéstrale y dile qué ha hecho que él esté así – Por ejemplo "la rueda se ha roto. Jake está triste". El mejor momento para identificar emociones con una Tarjeta de Ayuda, es cuando tu hijo tiene experiencia con ellas. Mira cómo la madre de Jake sigue su iniciativa.

A Jake le encantan los refrescos y se pone muy excitado cuando su madre saca uno fuera del congelador. Cada vez que su madre le da uno, ella dice "A Jake le gustan los refrescos, Jake está contento", entonces coge la mano de Jake y toca una Tarjeta de Ayuda con una cara feliz, repitiendo la palabra contento. Ella hace esto una y otra vez, cuando Jake está contento. Un día, su madre da a Jake un refresco y espera. Jake coge la mano de su madre y hace que toque la Tarjeta de Ayuda. Tan pronto como ella la toca, él dice "Jake está contento"

Las Ayudas Visuales para el niño en la Etapa del Compañero

En esta etapa tu hijo puede ser capaz de usar toda clase de imágenes e incluso obtener información de la palabra escrita. Si él usa muchas Ayudas Visuales, es más práctico el uso de pequeños dibujos (5 x 5 cms). Tu hijo también es ahora más independiente. En las rutinas de autonomía, como cepillar los dientes o lavarse las manos, él puede seguirlas incluso sin que tú estés en la habitación.

La Ayudas Visuales pueden ayudar a tu hijo a comprender su mundo

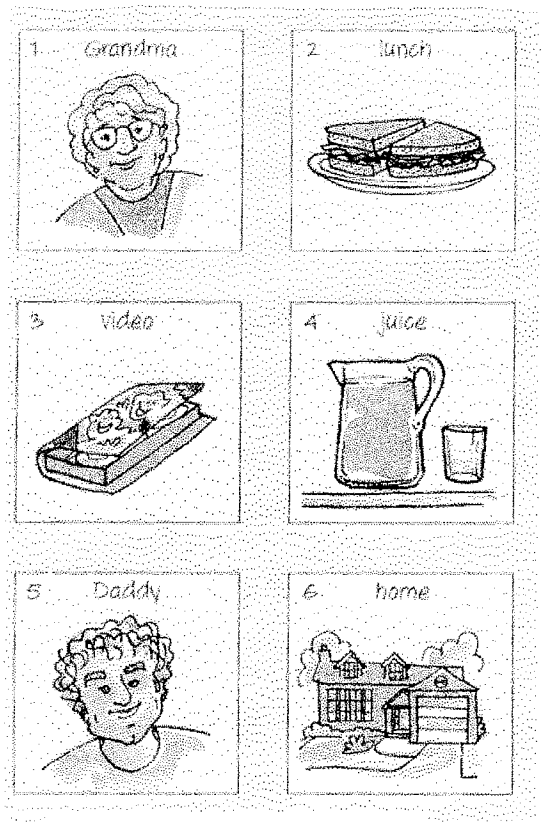
Usa Agendas Visuales para ayudar a tu hijo a comprender los eventos del día, de la semana y del mes.

Hay varias formas de usar las Ayudas Visuales en esta etapa. Diferentes Agendas Visuales pueden mostrarle a tu hijo lo que va a hacer durante el día, la semana y el mes. El concepto de tiempo incluso puede expresarse a través de imágenes.

Una agenda que le muestra a tu hijo su día completo, le permite saber qué le espera y puede ser especialmente de ayuda si él es reacio a hacer algo.

Cada jueves, la abuela de Jerry cuida de él mientras su madre va a trabajar. Cada vez que llega a casa de su abuela, Jerry no quiere bajar del coche y grita. A él le gusta su abuela, pero no le gusta que su madre lo deje.

A Jerry no le gusta que lo dejen en casa de su abuela.



Esta Agenda Visual le permite ver a Jerry que papá le llevará a casa al final del día.

Una agenda de la jornada de Jerry podría ser así:

"Primero Jerry va a casa de la abuela. Luego almuerza. Más tarde ve un vídeo. Después toma un zumo y entonces viene papá para llevar a Jerry a casa".

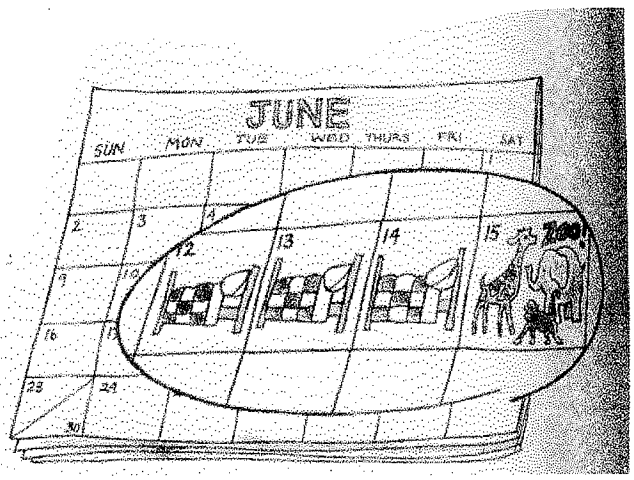
Esta agenda puede que no solucione el problema completamente, pero recordará a Jerry que se lo pasa bien en casa de su abuela y que su padre siempre lo recoge al final del día.

El día puede romperse en pequeñas agendas. Una agenda para la **mañana** puede incluir "Ir al baño. Quitarse el pijama. Desayunar. Cepillar los dientes". Si tu hijo tiene problemas para vestirse solo, puedes usar un Tablero de Imágenes, mostrándole cada paso de la rutina – por ejemplo "Ponerse los calzoncillos. Ponerse la camiseta. Ponerse los pantalones. Ponerse los calcetines"

Una **agenda semanal** o **mensual** puede parecerse a un calendario con imágenes de los sucesos importantes – la piscina, visitar a los amigos o la escuela – sobre los días que tienen lugar.

Las Agendas Visuales pueden ayudar visualmente a tu hijo en la clase de educación infantil. Si él puede consultar su agenda o su tablero, sabrá exactamente qué hacer sin necesidad de la ayuda de su profesor.

El **tiempo** es muy abstracto. De manera, que tu hijo necesita ejemplos concretos de lo que va a suceder en ciertos momentos del día para comprender cómo funciona el tiempo. Por ejemplo podrías poner una imagen del desayuno junto a las "8:00" o una imagen del autobús del colegio junto a las "8:30". Si tu hijo anticipa un evento que está por venir, como ir al cine o visitar el zoo, muéstrale cuántas veces tiene que "dormir" antes de que llegue el gran día.



Este calendario le dice a tu hijo que tiene que "dormir" 3 veces antes de ir al zoo.

Usa las Ayudas Visuales para ayudar a tu hijo a comprender las situaciones difíciles

Las Historias Personales, descritas para la etapa del Comunicador Incipiente en las páginas 239 y 240, pueden usarse en cualquier situación en la que tu hijo necesite algunas sugerencias sobre qué hacer o decir. Piensa en algo que es difícil para tu hijo, sigue los distintos puntos y escribe la historia.

Usa las Ayudas Visuales para mostrarle a tu hijo cómo crear algo.

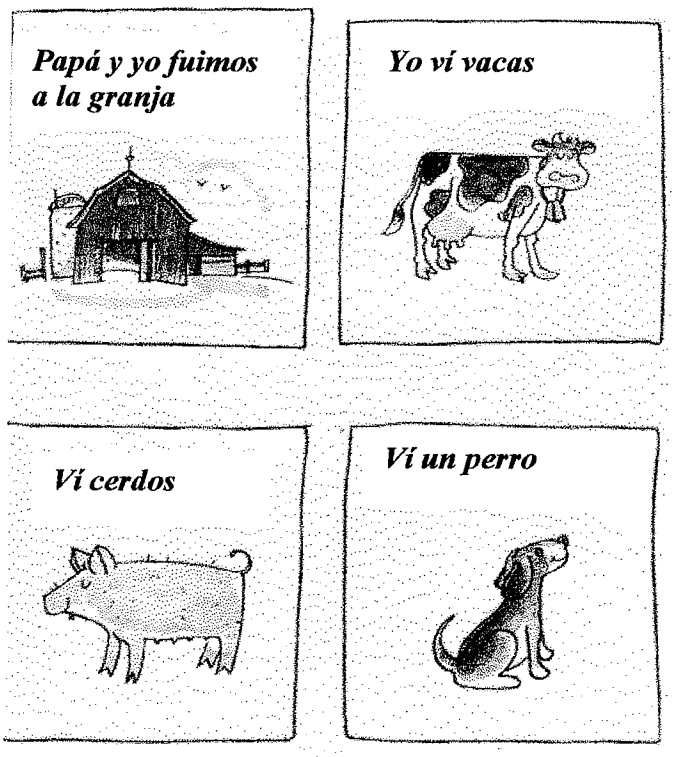
Las Ayudas Visuales pueden mostrarle a tu hijo cómo construir o fabricar algo, desde una torre, hasta chocolate con leche. Sólo con imprimir las instrucciones en palabras e imágenes. Entonces ayuda a tu hijo a seguirlas (Para más información ver el capítulo 8, pags 283 – 287)

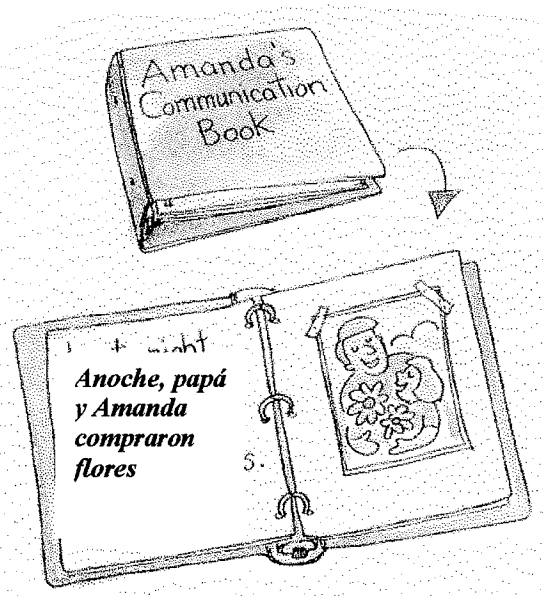
Las Ayudas Visuales pueden ayudar a tu hijo a expresarse por sí mismo

Usa Diarios Visuales y Cuadernos de Comunicación para hablar sobre cosas que tu hijo ha hecho

Tu hijo puede ser bueno para comunicar cosas que ve, pero él no puede ver las cosas que ha hecho anteriormente durante todo el día. Puedes ayudarle a recordar sus experiencias pasadas, recordándole cosas específicas y haciéndole preguntas. Pero si le haces pregunta tras pregunta, por ejemplo, "¿Qué viste en el zoo?", "¿Quién fue al zoo?", "¿Te gustó el zoo?". Tu conversación puede convertirse rápidamente en un test.

Los Diarios Visuales y los Libros de Comunicación, pueden recordarle a tu hijo qué decir sin que tú tengas que hacerle un montón de preguntas. Cuando mires las imágenes, también puedes comentar sobre lo que ves. Aquí tienes un Diario Visual de una visita a la granja.





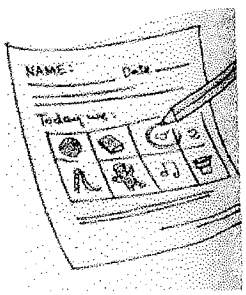
Si tu hijo va a la Escuela Infantil, anima al profesor a enviar a casa el Cuaderno de Comunicación cada día con unas cuantas imágenes de lo que ha hecho en la escuela y unas breves anotaciones describiendo las imágenes. De esta manera, tú tendrás algo de lo que hablar con tu hijo – por ejemplo, "¡Has jugado con Amy!", "¿Qué has hecho?"

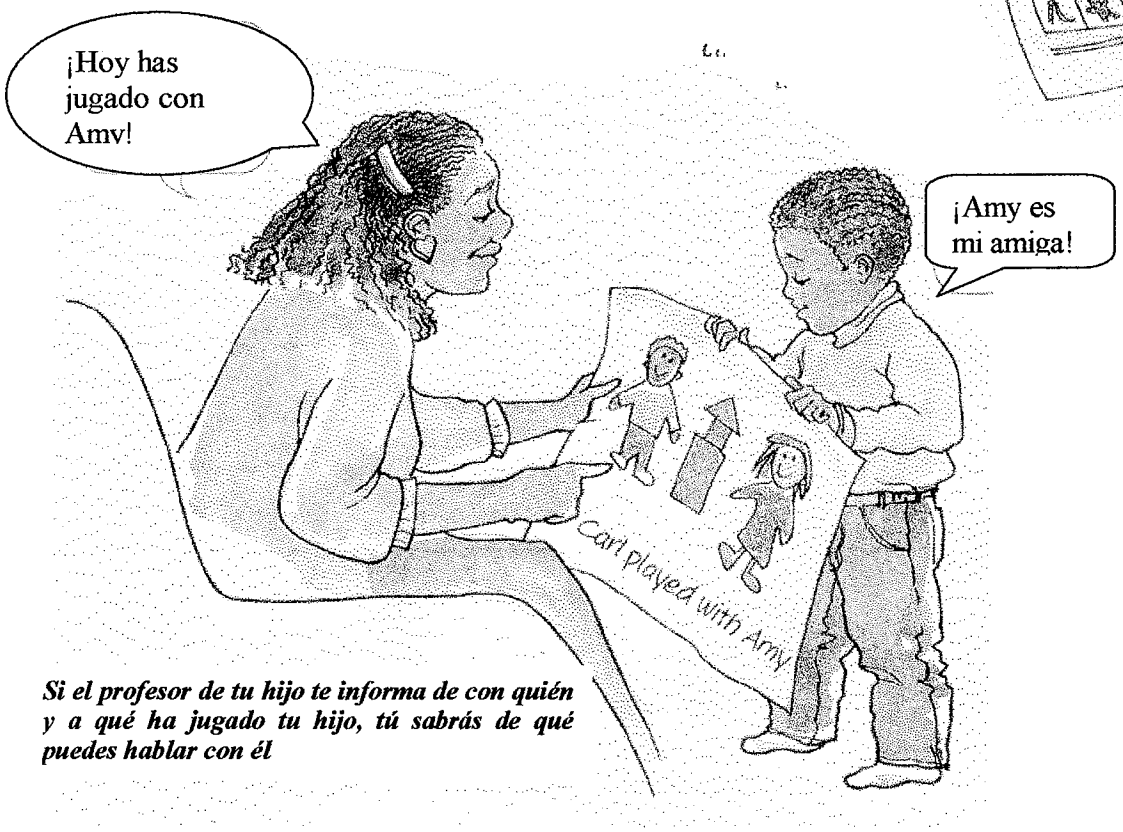
Luego dibuja algunas imágenes de las cosas que hizo tu hijo en casa en el Cuaderno de Comunicación, para llevarlo al colegio al día siguiente y mostrárselo a su profesor.

Puedes hacer que mirar su Cuaderno de Comunicación sea parte de su Agenda Visual, quizás llamándolo "hora de hablar", de esta forma, ambos tenéis una oportunidad de discutir sus actividades.

La mamá de Amanda hace saber a su profesor que Amanda compró flores con su padre

Rodear una imagen sobre una hoja fotocopiada como esta, es una forma rápida que puede ser utilizada por el profesor, para informar sobre cómo ha sido el día de tu hijo

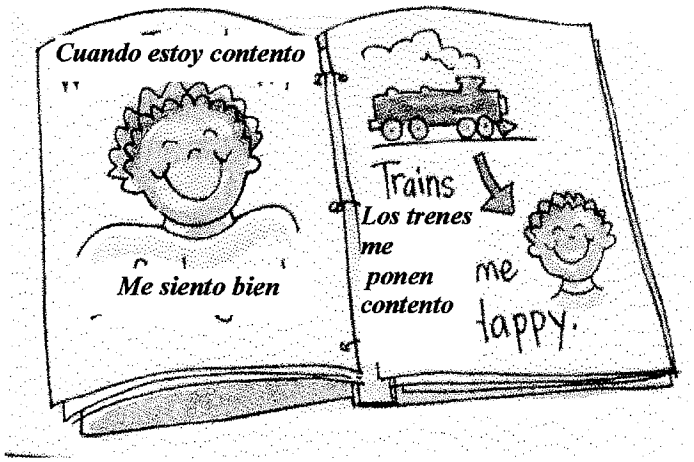


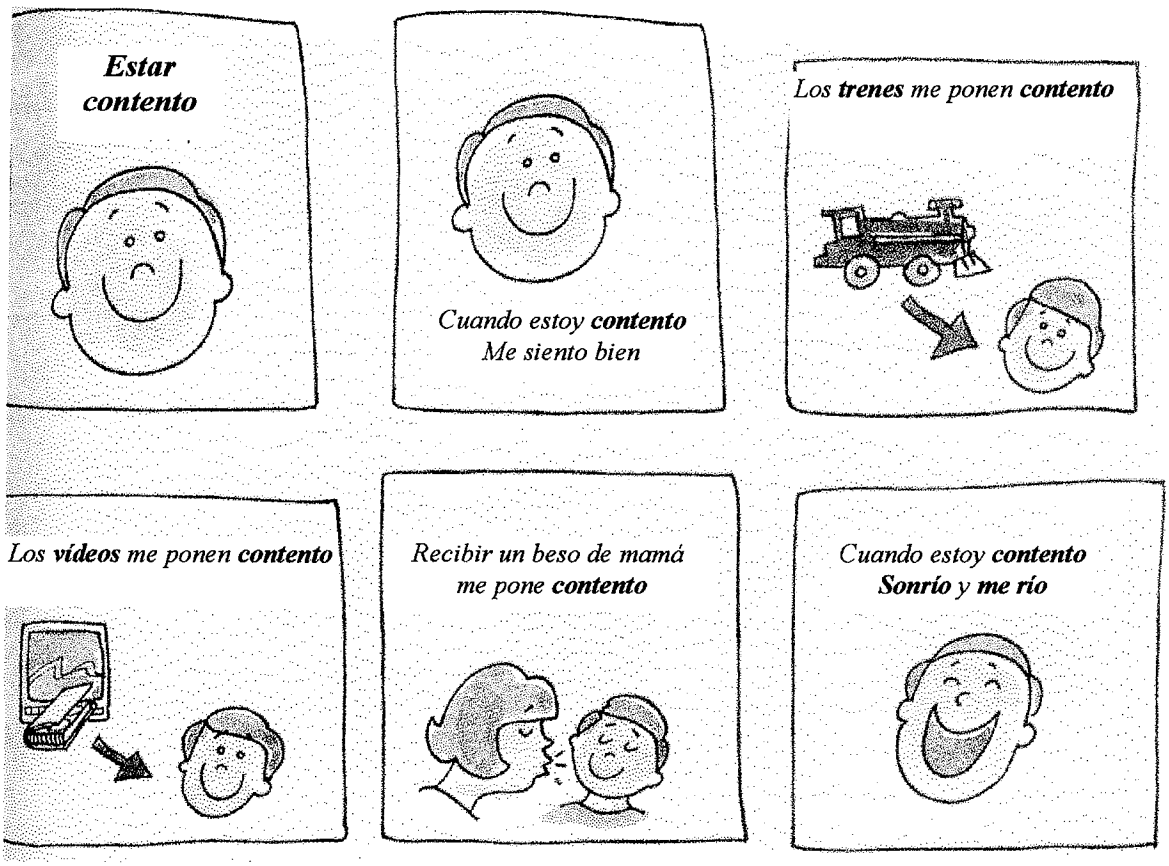


Si el profesor de tu hijo te informa de con quién y a qué ha jugado tu hijo, tú sabrás de qué puedes hablar con él

Usa las Ayudas Visuales para ayudar a tu hijo a comprender y hablar sobre emociones

En esta etapa, tu hijo empieza a entender la idea de qué significan las palabras "contento", "triste" y "enfadado". También puedes añadir "asustado" a esa lista. Usa las "Tarjetas de Ayuda de Emociones", para identificar la emoción, cuando tu hijo la experimente (ver pag 242). Otra forma de ayudar a tu hijo a comprender los estados emocionales, es hacer un libro con cada emoción: alegría, tristeza, enfado y miedo, con imágenes de algunas de las cosas que le hacen sentirse de esa forma y sugerencias sobre qué hacer cuando él se sienta "triste" o "enfadado" (para más información sobre cómo hacer libros para tu hijo, ver el Cap. 10)

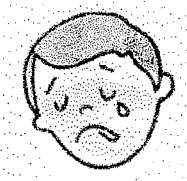




Adaptado de S. Freeman & L. Drake, "Enséñame Lenguaje"

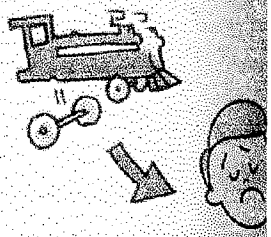
Estar triste

*Cuando estoy **triste**, me siento mal*

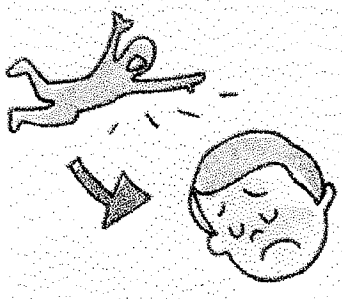


*Cuando estoy **triste**, no estoy **contento***

*Me pongo **triste** cuando se rompe mi tren*

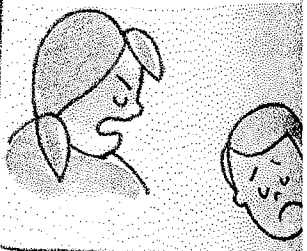


*Me pongo **triste cuando me** hago daño*

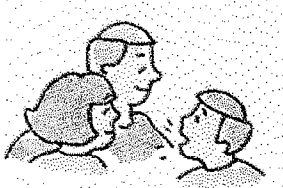


*Cuando estoy **triste**, a veces lloro*

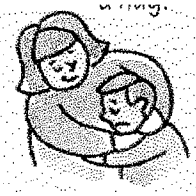
*Me pongo **triste cuando Krista me riñe***



*Tengo que decirle a Mamá o a Papá cuándo estoy **triste***



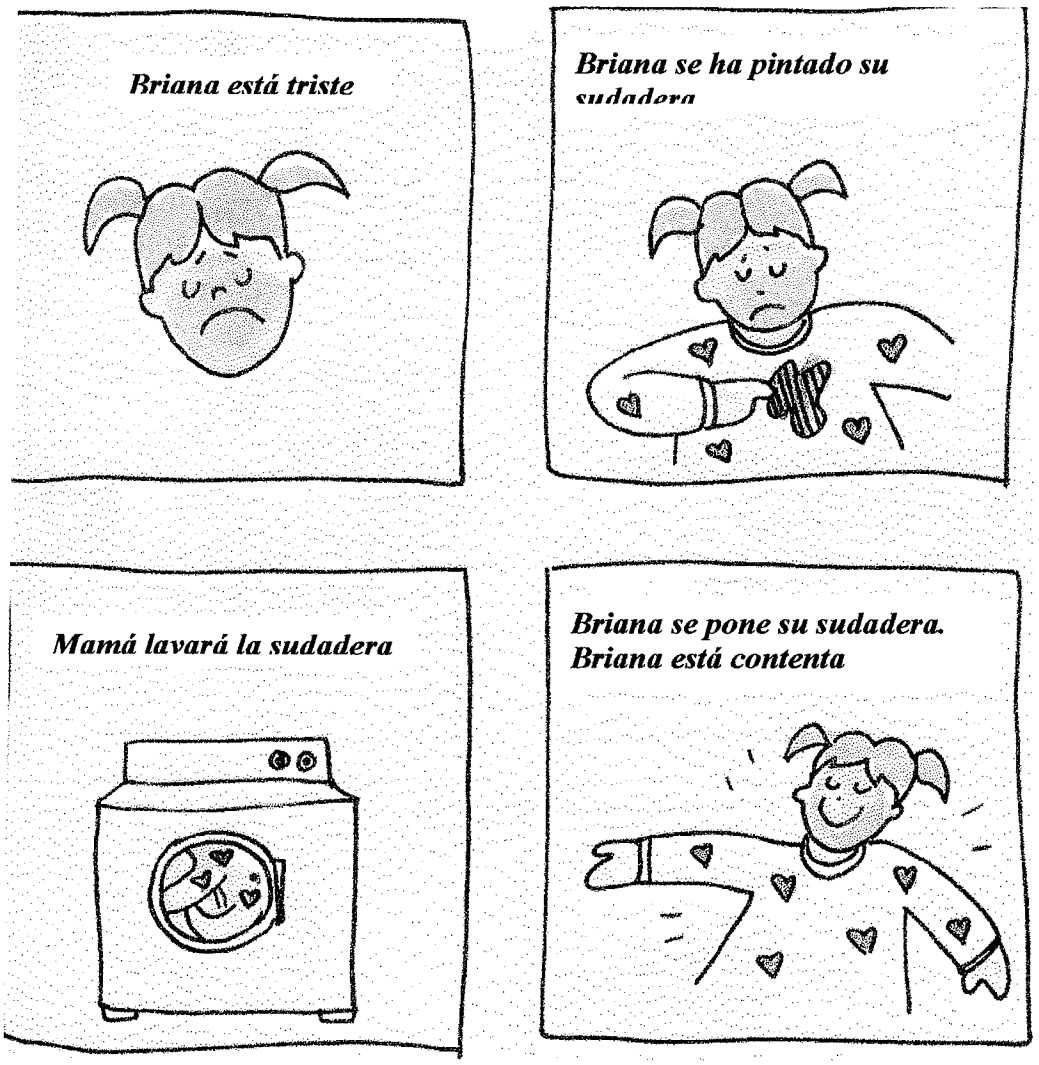
*Cuando me pongo **triste y lloro, Mamá o Papá me abrazan***



Y me siento mejor

Las Ayudas Visuales también pueden **resolver problemas**. Piensa en un problema que tenga tu hijo, coge lápiz y papel y resuelve el problema visualmente. Mira lo que hace la madre de Briana cuando ésta tiene un problema.

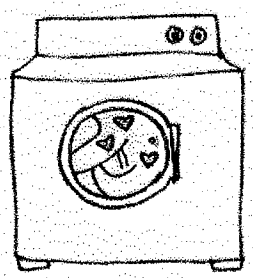
A Briana le encanta su sudadera de corazones rosas. Un día, ella y su madre estaban pintando y Briana derramó pintura púrpura sobre su sudadera. Briana se disgusta mucho y empieza a llorar. Su madre decide usar ayudas visuales para solucionar el problema. Aquí tienes cómo presenta el problema a Briana y lo resuelve visualmente.



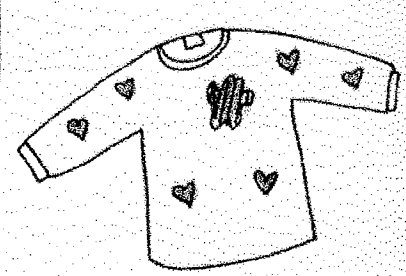
* adaptado de J. Janzen, *Comprendiendo la naturaleza del autismo.*

Si usas las Ayudas Visuales para resolver problemas con tu hijo, prepárate para la posibilidad de que la solución no tenga lugar. Por ejemplo, en el caso de la sudadera de Briana, es posible que la pintura no se quite después del lavado. La madre podría sugerir algo como esto:

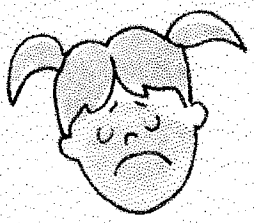
Mamá lavará la sudadera



La mancha sigue en la sudadera

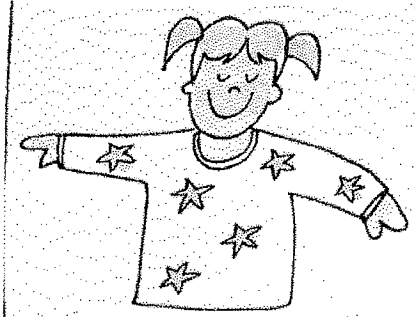


Briana está triste



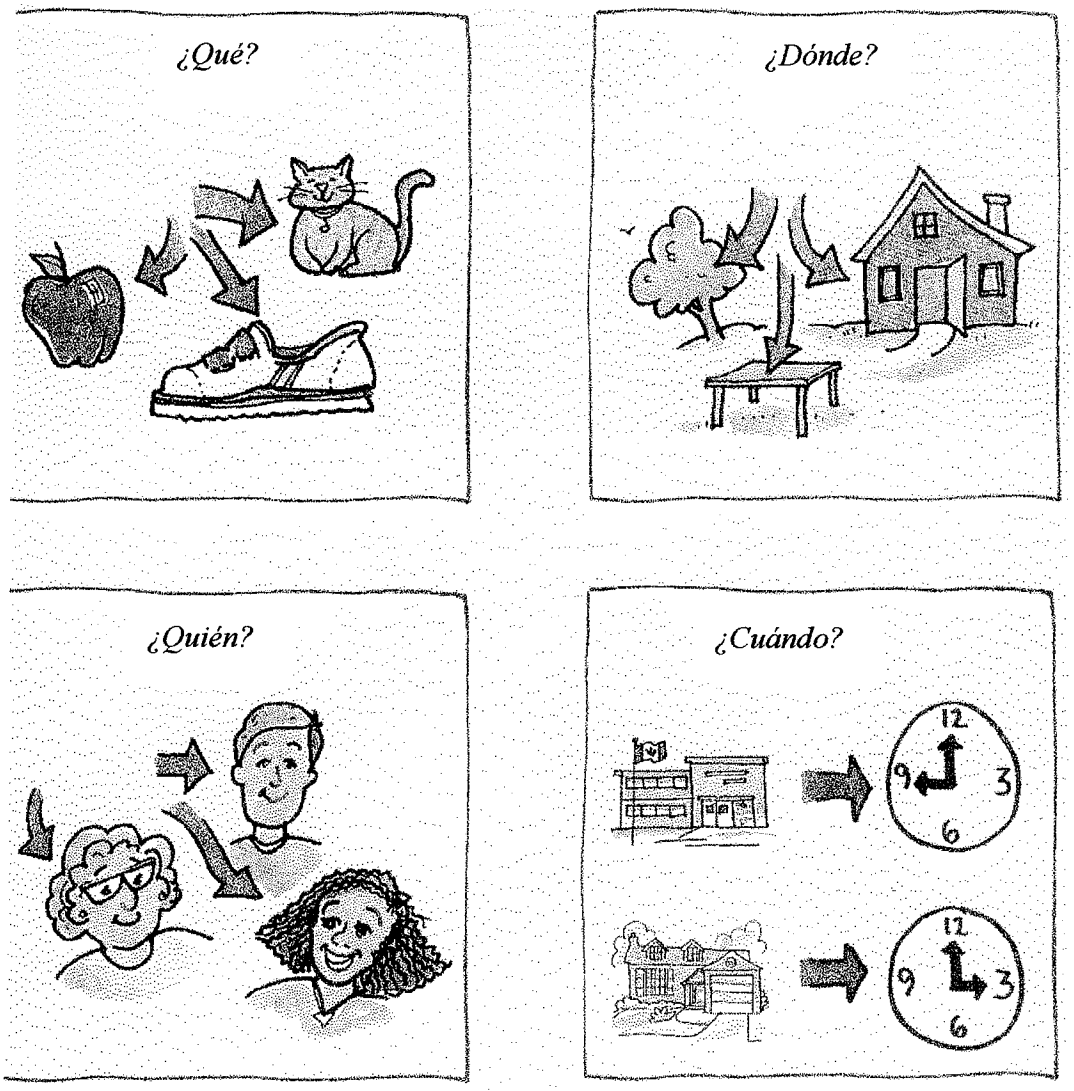
Mamá le comprará a Briana una sudadera nueva

Briana tiene una sudadera nueva. Briana está contenta



Usa las Tarjetas de Ayuda para explicar cómo usar las palabras difíciles

Tu hijo puede necesitar una enseñanza más específica para comprender y usar ciertas palabras. Por ejemplo, puedes explicarle cómo hacer y contestar preguntas que empiecen con "¿Qué?", "¿Quién?", "¿Dónde?" y "¿cuando?", mediante imágenes e incluso también con algunas palabras escritas. Prepara tarjetas con las palabras "Qué", "Quién", "Dónde" y "Cuando" en la parte de arriba. Debajo de las palabras pega o dibuja unas cuantas imágenes que ilustren las clases de respuestas que esas preguntas requieren. Como puedes ver en la ilustración, las preguntas "Qué" son contestadas con el nombre de un objeto, las preguntas "Dónde" con el nombre de un lugar, las preguntas "Quién" con el nombre de una persona y las preguntas "Cuando" con un momento del día. Explica las tarjetas a tu hijo, dándole las instrucciones: "Contesta a las preguntas que empiecen por **Qué** con el nombre de una cosa" y así con el resto de palabras. Además de las instrucciones, dale ejemplos sobre las propias tarjetas. Ten las tarjetas disponibles, de manera que cuando tu hijo tenga dificultades para contestar a una pregunta, puedas señalar la tarjeta apropiada y recordarle la respuesta correcta.



Usa las Tarjetas de Ayuda en las conversaciones

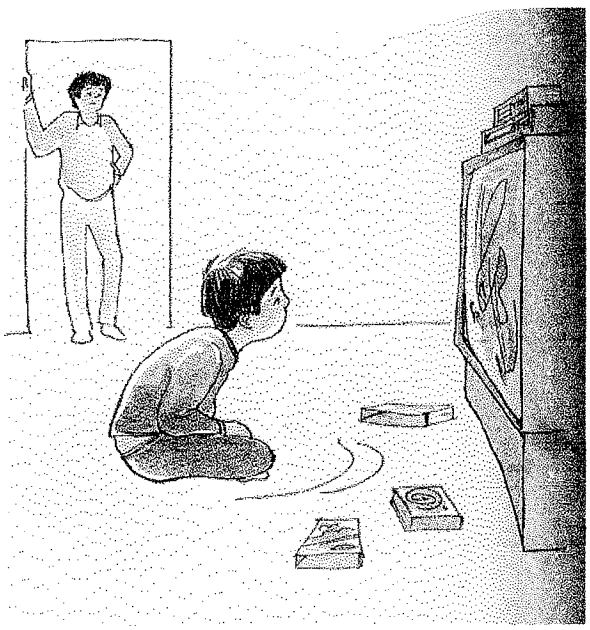
Las Tarjetas de Ayuda también pueden usarse para recordarle a tu hijo cómo empezar y mantener una conversación. Por ejemplo, una Tarjeta de Ayuda puede recordarle que debe decir "Hola ¿cómo estás?". Si estás hablando sobre planes para un evento que va a suceder, puedes hacer una Tarjeta de Ayuda que le permita hablar sobre sus planes, por ejemplo, "la próxima semana yo..."

Las Tarjetas de Ayuda pueden recordarle a tu hijo las reglas de la conversación, dándole instrucciones como "espera para contestar". Las Tarjetas de Ayuda pueden recordarle también qué decir durante el juego. Por ejemplo, puedes poner sobre las Tarjetas de Ayuda, frases como "es mi turno" o "me gusta este juego", también "¡no hacer trampas!" o "¡Estoy ganando!". Coloca estas tarjetas en un tablero de juego o en la pared donde tu hijo pueda verlas. O ponlas enfrente de tu hijo para recordarle qué decir.

Las Tarjetas de Ayuda le permiten a tu hijo recordar algunas de las reglas de las conversaciones.

Convierte el tiempo de ver la televisión, en tiempo para la conversación

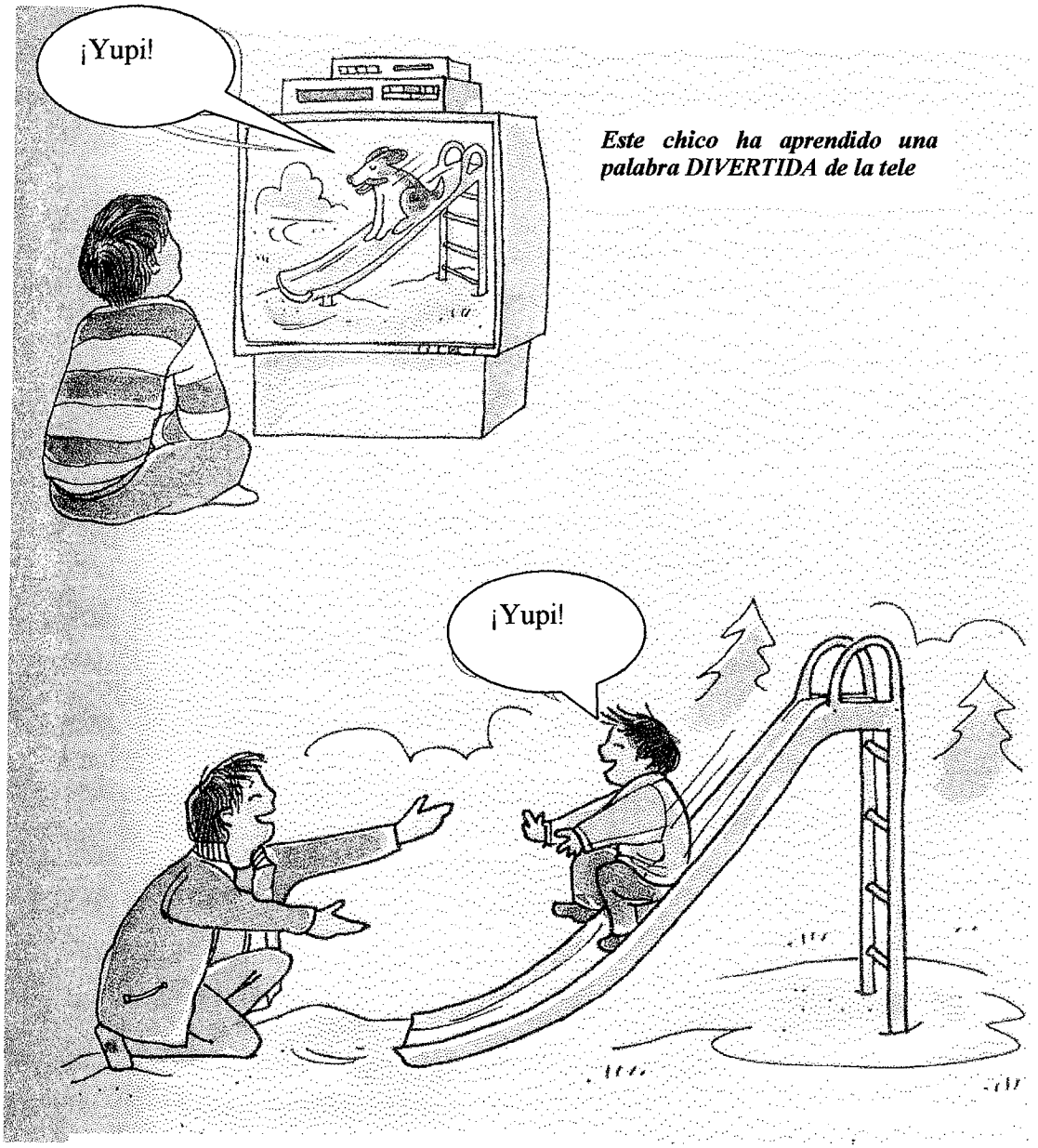
Si tu hijo es un aprendiz visual, probablemente le guste ver la televisión y los vídeos. A primera vista, ver la tele puede parecer una actividad pasiva, que ofrece pocas oportunidades para que el niño se comunique. Pero puedes convertir ese tiempo en una experiencia interactiva haciendo algunas adaptaciones a tu forma de observar.



Ve la tele con tu hijo y usa el botón de pausa para los vídeos

A la mayoría de los niños les gusta ver los mismos vídeos una y otra vez. Cuando tu hijo está muy familiarizado con la película, puede empezar a anticipar sus partes favoritas. Usa el botón de pausa antes de una de esas partes y llama la atención de tu hijo sobre qué es lo que va a suceder. Por ejemplo, en el vídeo "Spot va al recreo", justo cuando Spot se desliza por el tobogán el narrador dice "¡Yupi!". Para el vídeo antes de que Spot se deslice y di "Spot se va a deslizar por el tobogán". Entonces espera, quita luego la pausa y di "¡Yupi!", con la voz o entonación del vídeo. La próxima vez, quizás, tu hijo entienda la señal y diga "¡Yupi!", antes de que lo hagas tú.

Escucha cuidadosamente lo que tu hijo imita de un vídeo o de la tele e intenta crear algunas situaciones que le permitan generalizar lo que ha aprendido.



Este chico ha aprendido una palabra DIVERTIDA de la tele

Después tiene oportunidad de usarla en la vida real

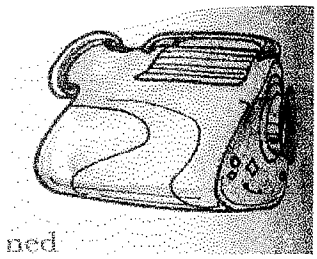
Sé Interactivo

Si los personajes del vídeo están cantando y bailando, ¡levántate y canta y baila con tu hijo!

Relaciona lo que cuenta la televisión con la vida real

Intenta tener algunos objetos idénticos a los del vídeo. Por ejemplo, si un personaje de la tele llena un cubo de agua, ten un cubo al alcance de tu hijo. Si no tienes objetos reales, usa gestos para hacer lo que los personajes hacen.

Haz tu propio vídeo



Si tu hijo acude a una Escuela Infantil o guardería, pide permiso para grabar las canciones que se cantan en clase o el desayuno. O busca algunos primos o hijos de amigos y familiares y haz tu propia película, sobre lo que tu hijo debe decir cuando conoce a alguien nuevo o cuando quiere repetir algún plato durante la cena. Puede que tus películas no sean nominadas para los Oscar, pero viendo esas actividades interpretadas por otros niños, tu hijo podrá aprender más, acerca de lo que puede decir y hacer. Recuerda que debes escribir guión que esté acorde con la etapa comunicativa de tu hijo. Por lo general, debes usar frases que tu hijo pueda copiar y repetir e incluye frases hechas y lenguaje social, como "vamos a jugar" y "hasta luego". Los niños en la etapa del Compañero pueden volver a representar el vídeo después de verlo.

Usa la televisión para despertar el interés de tu hijo por los libros

Muchos vídeos vienen acompañados de libros. Para un niño que no muestra interés por los libros, ésta puede ser una forma de despertar su interés por ellos.

Tu hijo puede divertirse mirando un libro, después de ver el vídeo con el mismo título

Usa la televisión y los vídeos para ampliar el pensamiento de tu hijo sobre sentimientos, el futuro y el pasado

Si tu hijo está en la etapa del Compañero, puedes utilizar lo que sucede en el vídeo, para ayudarle a entender y hablar sobre emociones. Después de una escena de miedo, descríbele cómo te has sentido. La próxima vez, para el vídeo antes de la escena y avisa a tu hijo de lo que va a suceder – "El monstruo va a venir. Estoy asustado". Háblale y anímalo a que hable sobre cómo se sienten los personajes de la película. Habla también, de las cosas que haces y que a tu hijo le hacen reír. Si tu hijo no atiende, puedes parar en determinados puntos clave del vídeo y preguntarle qué va a suceder. Cuando el vídeo haya acabado, háblale acerca de lo que ambos habéis visto.

Usa la televisión para despertar el interés de tu hijo por la lectura

Utiliza los créditos de las películas y los anuncios para desarrollar el interés de tu hijo por la palabra escrita, señalando unas cuantas palabras y explicándoselas para que tu hijo las pueda entender. Si tu hijo muestra mucho interés en los créditos, considera la posibilidad de activar la opción de subtítulos de tu televisor. Tu hijo será capaz de ver y oír lo que la gente está diciendo.

¿Qué hay del uso del ordenador?

Igual que la televisión, los ordenadores pueden contribuir al aprendizaje de tu hijo porque presenta la información visualmente y son divertidos de usar. Además, los ordenadores dan a tu hijo repetidas oportunidades para practicar las mismas palabras y conceptos, una y otra vez. Muchos programas de ordenador enseñan a los niños vocabulario y les proporcionan oportunidades para oír y seguir instrucciones. Si tu hijo está aprendiendo nuevo vocabulario del ordenador, asegúrate que tiene la oportunidad de usar esas palabras en la vida real. Si él ha estado identificando nombres de comida en el ordenador, sírvele algunas de esas comidas o cómpraselas.

Aunque tu hijo puede aprender mucho de los ordenadores, recuerda que no sustituyen la interacción con las personas. De manera que intenta estar con tu hijo en algún momento, mientras él juega con el ordenador. Busca programas que sean interactivos, tales como juegos en los que tú y tu hijo podáis tomar vuestro turno. Si tu hijo es un lector incipiente, intenta tener pequeñas conversaciones con el ordenador que le ayuden a aprender algo de lenguaje social. Por ejemplo, escribe "Hola, ¿cómo estás?" y muéstrale a tu hijo la respuesta escrita "Estoy bien. ¿Cómo estás tú?" . Ayúdale luego a escribir en el ordenador esta respuesta. Lo próximo que debes escribir: "¿Cuántos años tienes?" y muéstrale a tu hijo la respuesta escrita "Yo tengo cinco años". A medida que tu hijo vaya adquiriendo habilidades para manejar el ordenador, necesitará menos ayuda de ti para escribir sus respuestas.

Resumen

Todos nosotros dependemos de Ayudas Visuales – calendarios, agendas, señales de las calles- para darle sentido al mundo y organizar nuestras vidas. Las Ayudas Visuales descritas en este capítulo tienen el objetivo de disminuir la confusión en la vida de vuestro hijo, dándoles la información de una manera que es más fácil de entender para él. Las Ayudas Visuales también permiten a tu hijo la posibilidad de expresarse por sí mismo, y cuando habla le ayudan a recordar qué debe decir. Hay muchas maneras de usar las Ayudas Visuales: Tableros de Elección que permiten a tu hijo iniciar la interacción y responder. Las Agendas Visuales que ayudan a tu hijo a comprender qué va a suceder y las Tarjetas de Ayuda e Historias Personales que sugieren a tu hijo lo que puede decir y hacer sin tu ayuda. Las Ayudas Visuales a nosotros nos son útiles para sentirnos calmados y relajados y pueden hacer lo mismo por tu hijo.

HAZ R.O.C.K. EN LAS RUTINAS

8

Hay muchas oportunidades para aprender a interaccionar y a comunicarse en las cosas que hacéis tu hijo y tú durante el día.

Piensa en las cosas que hacéis tu hijo y tú por la mañana. Primero os despertáis. Después desayunáis, y (si tenéis gato) puede que necesite desayunar también. Tu hijo se lavará los dientes, y se vestirá. Entonces, están los platos del desayuno, y quizás una carrera tuicida hacia el trabajo o conducir hasta la unidad de día. ¡Todo esto- y ni siquiera son las nueve aún!

Vuestra mañana parece agitada y desorganizada, por la forma en que lo hacéis. Despertarse, vestirse y desayunar son ejemplos de "rutinas de la vida diaria": Cosas que haces con tu hijo exactamente igual todos los días. Las rutinas diarias pueden ayudar a tu hijo a hacerse una idea de tu mundo porque son repetitivas y predecibles. Hacer las cosas de la misma forma muchas veces le ayudará a anticipar lo que va a ocurrir.

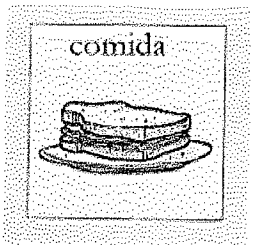
En este capítulo, veremos la forma en que las actividades que realizas con tu hijo cada día (las rutinas diarias), pueden incrementar tu comprensión de lo que se dice o se hace, y cómo las ayudas vituales contribuyen a lograrlo.

R.O.C.K. EN LAS RUTINAS DE LA VIDA DIARIA

R. Repite lo que dices y lo que haces

Repite lo que dices y lo que haces al empezar la rutina.

El primer paso de cada rutina es decir el nombre y realizar algo específico relacionado con esa acción, como enseñar a tu hijo el pijama antes de irse a dormir. Si comienza la rutina con un nombre específico o una etiqueta, tu hijo asociará esas palabras con la rutina: "Baño" con bañarse o "Cepillar dientes" con cepillarse sus dientes. Es importante ser consistente con lo que se dice y se hace. Por ejemplo, si se dice "a almorzar" un día y "a comer" otro, tu hijo no asocia la palabra específica con el almuerzo. Por eso, tienes que decidir qué etiquetas vas a utilizar en las rutinas y usar siempre ese nombre. Escribir el nombre de la rutina encima del dibujo de la agenda, te ayudará a ser consistente. También puedes empezar las rutinas con la misma acción cada vez. Por ejemplo, si le dices a tu hijo que es hora de almorzar, puedes llevarte la mano a la boca como si estuviera comiendo, o puedes coger el plato de tu hijo. También puedes cantar una canción especial al empezar la rutina que ayude a tu hijo a entender lo que va a ocurrir. Como ves no hay un solo camino para empezar la rutina pero, una vez que has decidido qué vas a hacer, no cambies hasta que tu hijo esté preparado para aprender algo nuevo.



Si escribes el nombre de la rutina en un dibujo, no te olvidarás de usar la misma palabra cada día.

El segundo paso en las tareas diarias es que tu hijo empiece a realizar la tarea contigo. Algunos niños empiezan las tareas por sí mismos, mientras que otros necesitan que se les diga "ven aquí". Para ayudar a tu hijo a que responda a la instigación verbal "ven aquí", usa las "Reglas del Ayudante" descritas en el Capítulo 1. Llama a tu hijo por su nombre y di: "ven aquí". Entonces espera. Si no responde, llámalo de nuevo y guíale físicamente en el comienzo de la rutina.

Además de "ven aquí", las rutinas de la vida diaria ofrecen a tu hijo oportunidades de aprender instrucciones simples de forma significativa y natural. Por ejemplo, algunas rutinas, como la hora de comer, empiezan cuando tu hijo se sienta a la mesa, luego en esa tarea tu hijo puede practicar respondiendo a la orden "siéntate".

Repite lo que haces y dices durante la rutina.
Como en el juego interactivo. Lo que se dice debe ser simple y consistente. Recuerda: "Di menos, enfatiza, enlentece, y muestra". Con la práctica, tu hijo empezará a entender las tareas de esa rutina y empezará a participar incrementando su habilidad. Una vez que tu hijo pueda seguir la rutina, puedes cambiarla introduciendo algo nuevo. Por ejemplo, puedes darle a elegir o hacer algo inesperado.

Repite lo que has hecho y dicho al acabar la rutina.
Igual que las rutinas necesitan un principio, también necesitan un final claro. Haz siempre el signo de "acabado", diciendo "eso es todo" o "acabado", y entonces pon el dibujo o cualquier parte de la rutina que hayas terminado en la caja de "acabado". Puedes añadir, "dame un abrazo", "dame un beso" o "choca los cinco" (dar la palmada abriendo la mano al mismo tiempo que tu hijo abre la suya) como el paso final de la tarea. Además puede desarrollar otros rituales que ayuden a tu hijo a entender que finalizó la tarea. Por ejemplo, para que tu hijo sepa que ha escuchado el último cuento antes dormir, diga: "El fin. Ahora a la cama". Puedes cantar una canción específica para ese momento, o apagar la luz del vestíbulo antes de la de su habitación. No importa lo que hagas, pero que siempre sea lo mismo.

Si acabas la rutina haciendo el signo de "acabado", tu hijo entenderá que ha finalizado la actividad.

Repite con frecuencia la rutina, con diferentes personas y en distintos lugares.
Puede ocurrir que tu hijo sea demasiado dependiente de tí al hacer las rutinas con él. Para ayudarle a ser más flexible e independiente, busca otras personas con las que realices las tareas. Por ejemplo, quizá un día tu abuela puede comer con tu hijo o tu canguro puede bañarlo. Si quieres implicarlas más, enséñales la forma de hacer más familiar la tarea para tu hijo. Pueden enseñarle la agenda visual para ser consistentes en lo que dicen y hacen. Cuando tu hijo esté preparado, deja que haga algunas rutinas sin ayuda.

O. Ofrécele oportunidades para participar

Planea cuándo le vas a ofrecer la oportunidad de participar.
Lo bueno de las rutinas es que se pueden cortar en pequeños pasos. Alguno de esos pasos le ofrecen la oportunidad a tu hijo de turnarse contigo. Por ejemplo, piensa en la hora del baño. Primero necesitas abrir el grifo para llenar la bañera. Si tu hijo puede abrir el grifo, esta puede ser tu primera oportunidad de participar. Entonces, tu hijo tiene que desvestirse. Puede quitarse la camiseta – tu segunda participación. Puede querer un juguete para jugar con él en la bañera. Tu tercera participación puede ser elegir qué juguete quiere. Finalmente, se mete en la bañera. Cuando tu hijo está en el baño, podéis cantar juntos una canción: "Así me lava el brazo papá, me lava el brazo, me lava el brazo, cuando estoy en el baño!". Si eliminas la palabra "brazo" y empiezas a cantar la canción, tu hijo se puede turnar contigo rellenando el hueco con la palabra.

¡Hay muchas cosas que puedes hacer y decir cuando lo estás lavando!

Una vez que has decidido cuando le va a ofrecer la oportunidad de participar a tu hijo, sé consistente. Siguiendo el ejemplo anterior, la próxima vez que bañes a tu hijo, ofrécele la misma oportunidad –antes de abrir el grifo, antes de quitarse la camiseta, antes de elegir el juguete y antes de decir la palabra "brazo".

Decide en qué momentos puedes participar.

La posibilidad de participar en la tarea de tu hijo depende de su nivel de comunicación y de la rutina de la que se trate. Porque tu hijo necesita entender la tarea antes de hacerla por sí mismo, al principio serán acciones, o respuestas a tus demandas y sugerencias. Por ejemplo, cuando se lave las manos, tú (con palabras o con tu agenda) le explicarás cuándo abrir el grifo o coger el jabón.

Sin embargo, el seguimiento de instrucciones no es la única intervención que tu hijo puede tener. Puedes contrapesar tus indicaciones con otras clases de turnos, tales como hacer comentarios o elecciones. Evita darle demasiadas instrucciones a tu hijo en una única rutina, y no le dés instrucciones si tu hijo ya no las necesita.

Algunas rutinas, como la hora de comer o la hora del baño, son muy sociales, hay más oportunidades de que tu hijo te pida cosas, elija, rellene huecos, comente lo inesperado y tenga conversaciones cortas.

Ofrécele nuevas oportunidades de participar si progresa.

Naturalmente, necesitas mantener los progresos de tu hijo. Una vez que ha memorizado la rutina, añade algo nuevo. Por ejemplo, si siempre le das el zumo poco a poco, tu hijo tendrá la oportunidad de pedir "más", pero nada más. Pero, si le sorprendes dándole una bebida que no le gusta, tendrá la oportunidad de aprender a decir "¡no!". No importa en qué nivel esté tu hijo hay siempre oportunidades para él de aprender algo nuevo en las rutinas diarias.

C. Indica a tu hijo cuándo participar.

Dale indicaciones explícitas al principio y sé más natural a medida que se familiarice con la rutina.
Las mismas pautas que usas en los juegos interactivos, utilízalas en el baño, a la hora de comer y cuando salude a algún invitado en la puerta. Al principio, debes hacer todo el trabajo, dándole modelos de cómo intervenir o guiándole físicamente cuando sea necesario. Finalmente, haz menos: párate y mira expectante, esto debe ser suficiente señal para que tu hijo intervenga.

Usa ayudas visuales.
Usa agendas visuales para enseñar a tu hijo las rutinas del día – por ejemplo, qué hace por la mañana antes de ir a la unidad de día - y para las rutinas en las que tu hijo tenga dificultad. En las rutinas difíciles, los dibujos que enseñan a tu hijo cómo se hacen las tareas le ayudarán a entender los puntos que suponen un desafío. Las ayudas visuales pueden recordarle qué decir mientras realiza la rutina. Por ejemplo, a la hora de comer, un panel de elecciones o una carta de inicio de la comunicación con la palabra "quiero" impresa puede recordarle cómo pedir lo que quiere. Y mirar su agenda de actividades le hará más fácil contarte qué ha hecho o dónde ha ido ese día.

Diseña la situación.
Una vez que tu hijo aprende los pasos de una rutina, puedes darle la oportunidad de participar más diseñando la situación. Puedes colocar algo que necesita o quiere donde pueda verlo, pero no alcanzarlo, u ofrecerle comida poco a poco. La mejor manera de fomentar que tu hijo emita lenguaje oral adecuado a la situación es introducir algo nuevo en las rutinas que ya conoce. En el cap. 2, Págs. 6 – 81 se sugieren ayudas para diseñar la situación y hacer de las rutinas momentos en los que tu hijo puede aprender algo nuevo.

K. Mantén la diversión

A menudo las rutinas son repetitivas. Pero, ¡los niños no deben aburrirse!. Por ejemplo, a muchos les encantará el baño si hay pompas de jabón y juguetes en el agua y cantas una canción o juegas con él a algo.

Las canciones ayudan a hacer las rutinas más divertidas para ti y para tu hijo.

Añadir canciones a las rutinas las hace más divertidas. Las canciones captan la atención de tu hijo y tienen consignas que pueden hacer juntos. En el cap. 9, podemos ver

cómo adaptar canciones especialmente para tu hijo. Una canción especial ayuda a tu hijo a aprender nuevas tareas o palabras, o le ayudará a resolver una situación difícil. Por ejemplo, el padre del dibujo canta una canción que ha adaptado para tu hijo con el tono de "El puente de Londres". La canción es sencilla, con las mismas cinco palabras repetidas una y otra vez _"los pantalones de Brian se van a bajar" - hacen el entrenamiento en el uso del orinal un poco más divertido.

De la misma forma puede introducir en las rutinas actividades divertidas. Decir "adiós" a mamá o papá cada día, saludar a la canguro o a la profesora, obtener su biberón preferido, visitar la tienda de donuts o lavar los platos, puede convertirse en una rutina divertida, estableciendo turnos predecibles para tu hijo y para tí.

Algunas rutinas pueden suponer una dificultad extra porque la sensibilidad de tu hijo puede hacer que le guste o le disguste.

Por ejemplo, a veces es un reto hacer divertida la hora de comer si tu hijo come poco y es sensible a tocar la ropa. Aunque quizá esta dificultad le dé la oportunidad de que tu hijo se comunique directamente contigo. Con algunas de las estrategias creativas que se dan en la próxima sección, puedes ver cuáles son las situaciones problemáticas y cambiarlas por interacciones positivas entre ambos.

Cualquier cosa que tú y tu hijo hagáis juntos cada día puede tornarse en rutinas interactivas entre ambos

Adapta las rutinas de la vida diaria al nivel de comunicación de tu hijo

La siguiente sección te da ideas de cómo puede ayudar a tu hijo a entender y participar en dos rutinas diarias – la hora de la merienda y vestirse – dividiendo las rutinas en pequeños pasos y haciéndolas más estructuradas. Veras que la hora de merendar, como todas las comidas, es uno de los momentos más naturales para que tu hijo interaccione y trabaje los objetivos de la comunicación. Vestirse es una rutina de autoayuda en la cual el énfasis se debe poner en que tu hijo entienda cómo realizar la rutina. Quizá, después de que tu hijo sea capaz de vestirse solo puede introducir algunas cuñas de comunicación y mantener pequeñas conversaciones. En las siguientes paginas, veremos como se puede adaptar la hora de la merienda y vestirse en la etapa de comunicación de tu hijo- En el nivel de Intereses propios, Pedidor y Comunicador incipiente. Si tu hijo se encuentra en la etapa de Compañero, puede que ya conozca como emplear estas rutinas por sí solo, así que veremos hacer de las rutinas un tiempo dedicado a la conversación. Piensa que esto es solo una guía –puedes hacer algunas cosas de forma diferente para adaptarlas a tu hijo.

Rutinas para tu hijo en la etapa de Intereses Propios.

En esta etapa, tú haces todo el trabajo del principio. Le enseñas a tu hijo como funciona la rutina, haciendo tus turnos por él, y ayudándole físicamente a hacer ciertas partes de la rutina. Entonces tendrá que averiguar cuando le va a guiar en su turno. La mayor parte del tiempo, le puedes proporcionar ayuda física para algunas de las acciones de la rutina, tales como abrir el chorro del agua, o secarle las manos. Pero deberás seguir la iniciativa de tu hijo con los turnos y alcanzar o buscar una comunicación con propósito. Una vez que tu hijo se ha familiarizado con la rutina, podrás introducir algo nuevo que él pueda hacer.

¿Qué puedes esperar?

En este punto puedes esperar que tu hijo aprenda a:

- Prestar atención a la rutina,
- Entender las tareas de la rutina,
- Tener intención de interaccionar contigo

¿Qué puedes hacer?

- Proporcionarle modelos verbales y físicos,
- Darle ayuda física (usa la "regla del ayudante" descritas en el capítulo 1, Pág. 40)
- Esperar a que tu hijo tome el turno.
- Seguir la iniciativa de tu hijo.
- Diseñar la situación.

La merienda para tu hijo en la etapa de Intereses Propios

El aperitivo proporciona una oportunidad ideal para ayudar a tu hijo a comunicarse intencionadamente al pedirte su aperitivo.

¿Qué puedes esperar?
En este punto puedes esperar que tu hijo aprenda a:

- Responder a "Ven aquí" y "Siéntate".
- Pedirte su merienda usando un gesto, un objeto o un dibujo.

¿Qué puedes hacer?
Tienes que experimentar para averiguar cómo puede pedirte tu hijo su merienda –con un objeto, un pictograma, gesto o signo. Inténtalo primero intercambiando un pictograma. Si no entiende el cambio, prueba intercambiando objetos. Utiliza miniaturas del objeto real o juguetes que representen el objeto real, como los juguetes de comiditas que representen su galleta favorita. Puedes pegar la galleta real con plástico trasparente a su agenda. (Ver el capítulo 7, Pág. 233 para entender el intercambio de objetos. Si este intercambio no funciona con tu hijo, enséñale un gesto para pedir la galleta: extendiendo tu mano, acercando un plato hacia el adulto o haciendo un signo con la mano. Pon tu mano sobre su mano, como se describe para enseñarle a intercambiar objetos o pictogramas, al entrenar esta tarea. Dale algo de ayuda física para ejecutar la acción, como empujar el plato, y entonces inmediatamente dale a tu hijo lo que pide. La tabla siguiente te explica paso a paso un plan para la rutina de pedir una galleta adaptado a su nivel de intereses propios.

Aarón aprende a intercambiar un objeto a la hora de la merienda

Merienda: los pasos de la rutina a la etapa de Intereses Propios

¿Qué hacer?	¿Qué decir?	¿Qué hace tu hijo?
Llama a tu hijo por su nombre y hazle el gesto de que se acerque. Usa ayuda visual si no responde.	"¡(El nombre de tu hijo) ven aquí!"	Puede venir o necesitar alguna ayuda.
O, Enséñale la bolsa de las galletas.	"¡Galletas!"	Debe mirar la bolsa o intentar cogerla.
Señala la silla.	"Siéntate" (Usa las ayudas visuales si las necesitas)"	Debe sentarse o necesitar alguna ayuda.
Dale un trozo pequeño de galleta.	"Galleta".	Se come la galleta.
Tú u otra persona puede cambiarle a tu hijo una galleta de juguete o un dibujo por la galleta real. (ver cap. 7, pág. 233.	"Galleta".	Te da el objeto o el dibujo con ayuda física.
O, Usar ayuda física para enseñar a tu hijo cómo sostener su mano con la palma abierta para pedir una galleta.	"Galleta".	Extiende su mano con ayuda física.
O, Enseñarle como empujar su plato hacia tí para pedir una galleta. Darle ayuda física.	"Galleta".	Con ayuda física, empuja el plato hacia tí.
O, Enseñarle cómo hacer el signo de galleta dándole ayuda física.	"Galleta".	Hace el signo con ayuda física.
Dale a tu hijo un trozo de galleta en cuanto use un dibujo, un objeto, un gesto o un signo.	"Galleta".	Se come la galleta e intenta coger otro trozo.
Repite la ayuda física cuando cambie la galleta por un dibujo, el gesto o el signo	"Galleta".	Te da el objeto, el dibujo, hace el signo o extiende la mano con tu ayuda física.

Si está usando intercambio de pictogramas o de objetos, cuando tu hijo esté preparado, dale parte del modelo en vez de ayuda física. Puedes indicarle que te dé el objeto o el pictograma abriendo su mano expectante o tocándote tu brazo.

Más cosas que puedes hacer

Seguir guiando a tu hijo para conseguir que interaccione contigo intencionadamente. En esta etapa, usa las cuatro "Ies"- incluye el *interés, imitación, implicación e interpretación* de tu hijo- para que tu hijo vea que sus acciones te pueden influir. En el ejemplo siguiente, el padre de Shawn se implica en una conducta de su hijo para formar parte de ella.

Cada día el padre de Shawn le da una galleta, Shawn la coge y corre para comérsela solo en el sofá de la sala de estar. Un día, su padre le sigue al sofá y juega incordiándolo con la pretensión de coger un trozo de galleta, diciendo: "la galleta es de papá". Las primeras veces a Shawn no le gusta questu padre le incordie. Pero pronto se da cuenta de que lo que hace tu padre es divertido. Finalmente, Shawn espera que su padre le siga al sofá, e incluso dirige la galleta hacia su padre para que pueda coger un trozo.

Cuando el padre de Shawn le incordia con pretensiones de coger un trozo de galleta, hace posible que interaccione con él, de forma intencional, por primera vez.

Dale su merienda poco a poco.
Si tu hijo consigue todo lo que desea de una vez, solo tendrá una oportunidad de pedirte lo que quiere. Pero, si le das su merienda poco a poco, habrá mas oportunidades de que se comunique contigo.

Intenta inventarte una "tontería creativa".
Finge que no puedes abrir el zumo, pon galletas en la caja de cereales o esconde una zanahoria en la caja de las galletas. Recuerda que a tu hijo le encantan las sorpresas y que sus padres se equivoquen.

La madre de Jake capta su atención cuando saca una zanahoria de una caja de galletas.

Ofrece opciones
Aunque tu hijo no te cuente directamente cuál es su elección, dale diferentes opciones. Ofrécele algo que sabes que le gusta y algo que no le gusta. Muéstrale el preferido y el no preferido haciéndolo con un tono de pregunta. Tu hijo probablemente elegirá el que quiere. Cuando elija, denomina su elección y pon la comida delante de tus ojos para que tu hijo te mire. Entonces denomina tu elección otra vez mientras coges su mano y le ayudas a tocar la comida que ha elegido o que la examine antes de dársela.

Vestirse en el nivel de intereses propios

Un niño en el nivel de intereses propios, normalmente necesita mucha ayuda para vestirse. Está aprendiendo qué puede esperar y que sentido tiene lo que se dice.

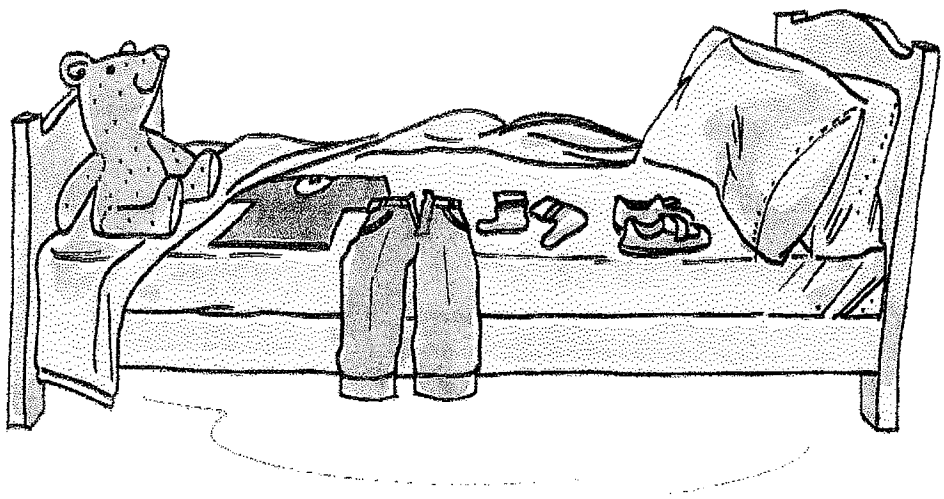
Qué puedes esperar

En esta etapa, puedes esperar que tu hijo aprenda a:

- Seguir las pautas de la rutina
- Levantar sus brazos y piernas
- subirse los pantalones
- Responder a "Dame un abrazo"

Qué puedes hacer

- Usa la regla del ayudante (ver capitulo 1, Pág. 40)
- Sigue la iniciativa de tu hijo.
- Sé creativo.



Cuando pones la ropa de tu hijo donde pueda verla, tiene una referencia visual de lo que hay que hacer.

Vestirse: Organización de la rutina en el nivel de Intereses propios

¿Qué hacer?	¿Qué decir?	¿Qué hace tu hijo?
Pon su ropa encima de la cama y coge sus pantalones. O, Llama a tu hijo si está lejos de tí. (Usa la regla del ayudante si las necesitas)	"¡(El nombre de tu hijo)!, a vestirte. "¡(El nombre de tu hijo)!, ven aquí".	 Puede venir o necesitar ayuda.
Coge sus pantalones.	"Pantalones"	Puede mirar sus pantalones.
Haz una pausa. Señala los pantalones.	"Ponte los pantalones"	Puede mirar los pantalones o a tí.
Señala o toca la pierna de tu hijo. Ayúdale a ponerse el pantalón en la pierna si es necesario.	"Una pierna". (Usa las ---------- si es necesario.	Puede levantar la pierna o necesitar ayuda.
Señala o toca la otra pierna de tu hijo. Ayúdale a ponerse el pantalón en la otra pierna si es necesario.	"La otra pierna" (Usa la regla del ayudante si no responde)	Puede levantar la pierna.
Señala los pantalones. Consigue que tu hijo comience a subirse los pantalones.	"Sube. Súbete los pantalones". ((Usa la regla del ayudante si no responde).	Puede subirse los pantalones.
Levanta uno de tus brazos y uno de los brazos de tu hijo sobre su cabeza.	¡Hurra! Pantalones puestos.	Puede mirarte y sonreír.
Abre tus brazos para abrazarlo. (usa la regla del ayudante).	"¡(El nombre de tu hijo)! Dame un abrazo (o un beso)	Puede abrazarte o besarte.
Repite todos los pasos para el resto de la ropa.		
Haz el signo de "finalizar"	"Hemos acabado"	Puede mirarte.

Más cosas que puedes hacer

Usar una pizarra de Autoayuda
Aunque tu hijo no sea capaz de concentrarse en una "Pizarra de Autoayuda", puedes construir una para ayudarte a mantener lo que dices y a hacerlo consistente. Incluso si tu hijo sólo ojea los dibujos cuando está realizando una actividad, es una manera de empezar a comprender y a asociar los dibujos con lo que está haciendo.

Sigue la iniciativa del niño para conseguir que interaccione contigo.

¿Qué hacer cuando el niño no coopera totalmente? Veamos qué hace la madre de Rebeca cuando ésta tiene problemas para vestirse.

La madre de Rebeca pretende que la acción de vestirse sea lo más estructurada y repetitiva posible para así ayudarla a que comprenda los pasos a seguir en dicha rutina, a la vez que le va diciendo las palabras claves que están relacionadas con cada momento. Pero Rebeca sigue tirada en la cama ¡Haciendo la tarea de vestirse casi imposible! La siguiente vez que Rebeca se tira en la cama, su madre decide continuar con la iniciativa de su hija, en vez de terminar rápidamente la rutina de vestirse. Aprovecha para darle a su hija unas pocas de vueltas sobre la cama. ¡Es muy divertido para Rebeca! Mientras Rebeca se ríe su madre encuentra la oportunidad de sacarle la camiseta por la cabeza. Justo después, Rebeca cae de nuevo sobre la cama y su madre le da vueltas de nuevo. Rápidamente le pone otra prenda de ropa. Intercala las vueltas con la ropa. Gradualmente girar en la cama forma parte de la rutina, una recompensa por ponerse una prenda de vestir.

La madre de Rebecca encuentra que vestir a Rebecca es más fácil cuando ella continua la iniciativa de Rebecca.

Intenta una pequeña "estupidez creativa".
Ya que tu hijo está aprendiendo la rutina, puede que no quiera hacer demasiadas tonterías en esta etapa. Pero como el niño empieza a participar en la rutina – levanta su pierna, echa un vistazo alrededor para ver que dibujo de la ropa viene a continuación -, intenta una o dos ideas de las descritas en el capítulo dos. Por ejemplo, intenta ponerle la camiseta en la pierna o ponerle los zapatos de su padre en sus pies. Con estas tonterías comenzará a captar la atención del niño.

Ofrece elecciones
Si tu hijo está empeñado o tiene una prenda favorita, ofrécele elegir entre esta prenda y otra que no le guste llevar. Si se decanta por su prenda favorita, trata su decisión como si le hubiera dicho lo que quiere –"¡quiero la camisa roja!"- y ayúdale físicamente a alcanzar la camiseta. Entonces, dale la camiseta diciendo: "Camiseta". Mueve negativamente la cabeza mientras apartas la otra camiseta y di: "esta camiseta no".

Rutinas para el niño en la etapa del Pedidor.

En esta etapa tu hijo tira de tí y te conduce hasta las cosas que quiere y comienza a dar sentido a lo que tú dices y haces. Las rutinas le proporcionan una oportunidad para aprender cómo reemplazar el tirar de tí y llevarte hacia algo por una forma simbólica, y más efectiva de comunicación.

Qué puedes esperar

Durante esta etapa puedes esperar que el niño aprenda:

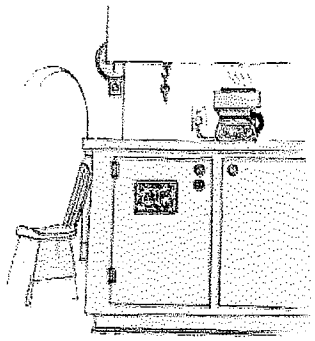
- Hacer peticiones con dibujos, objetos, gestos o sonidos.
- Responder a algunas de tus peticiones.
- Elegir.
- Rehusar.

Qué puedes hacer

- Enseñar intercambio de Pictograma/dibujo o de objetos (descrito en el capítulo 7)
- Proporcionar modelos físicos y verbales.
- Dar ayuda física, usando las "Reglas del ayudante" (mirar capítulo 1, página 40)
- Usar ejemplo reales mientras el niño se familiariza con la rutina.
- Seguir la iniciativa del niño.
- Diseñar, manipular la situación.

Merienda en la etapa del Pedidor.

La merienda es una rutina perfecta para que tu hijo aprenda intercambio de Pictograma/dibujo o de objetos.



Qué puedes esperar

Durante esta etapa puedes esperar que el niño aprenda:

- Pedir su merienda por gestos, objetos, dibujos o sonidos.
- Responder a "ven aquí", "siéntate" o el nombre del aperitivo.
- Tocar lo que quiere cuando le pidas que elija.
- Mirarte antes de tomar una elección.

Qué puedes hacer

Si usas el intercambio de Pictograma/dibujo en esta etapa, el niño debe estar cerca del adulto para darle el dibujo. Funciona mejor si los dejas en la cocina donde le recordarán a tu hijo que tiene que pedir el aperitivo. También puedes establecer la etapa poniendo la merienda donde tu hijo pueda verla pero no alcanzarla –en una mostrador alto o en una estantería. O ponerla en un armario con un pestillo para niños y pegar el pictograma/dibujo en la puerta del armario. De esta manera, tu hijo sabe lo que hay dentro del armario, pero no puede cogerlo por sí mismo. También puede encontrar fácilmente el dibujo cuando quiera intercambiarlo.

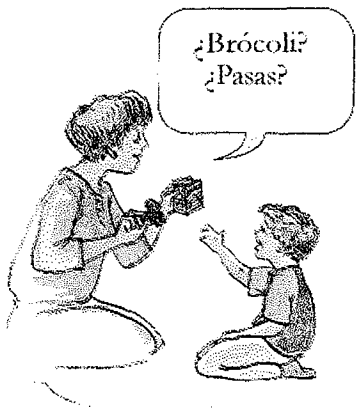
Los pasos de esta rutina están en la página siguiente. Si tu hijo no está preparado para los dibujos/pictogramas, usa objetos.

Aperitivo: los Pasos del Intercambio de Dibujos en la Etapa del Pedidor

Qué hacer	Qué decir	El turno de tu hijo
Si tu hijo no sabe cambiar un dibujo por algo que quiere, enséñale el intercambio de dibujos		
O, si usa el intercambio de dibujos, pon las galletas donde pueda verlas, y pon el dibujo cerca de ellas (en la mesa, armario)	Espera que tu hijo pida por sí mismo	Puede darle el dibujo de una galleta
Coge el dibujo. Dale una galleta	"Galleta"	Puede comerse su galleta
Haz la señal de "se acabó" con la mano. Después ayuda a tu hijo a hacer la señal de "se acabó"	"Se acabó"	Puede hacer la señal con tu ayuda
Devuelve el dibujo a su sitio	Nada	Él no es responsable de devolver el dibujo a su sitio

Más cosas que puedes hacer

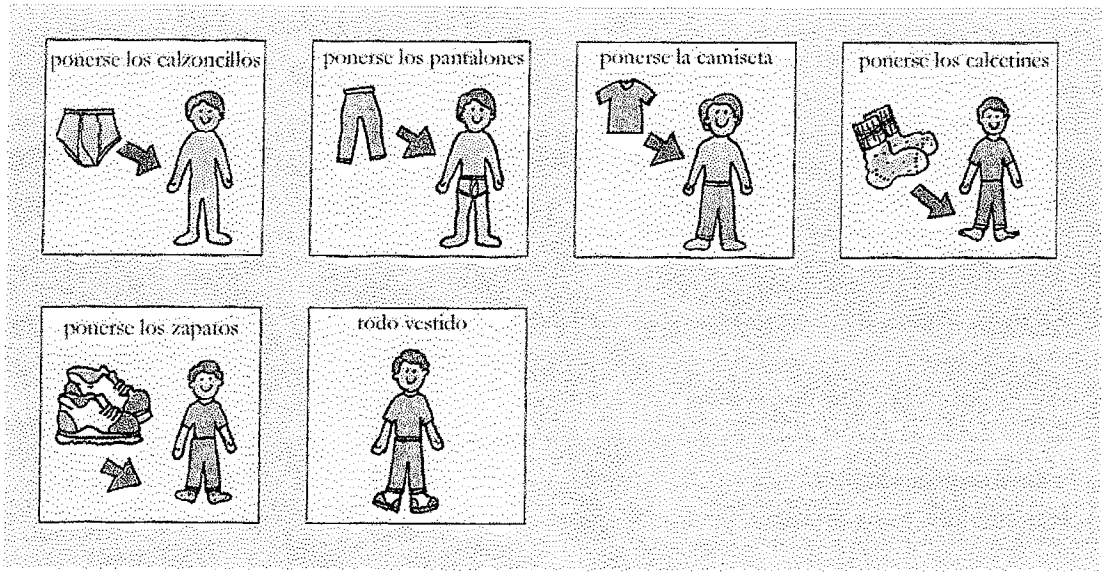
Dale a tu hijo su merienda poco a poco
Cuando le das al niño el aperitivo poco a poco, él adquiere práctica pidiendo una y otra vez, usando cada vez mejor los pictogramas/dibujos o el intercambio de objetos o los gestos. Desmenuza la comida como las galletas, patatas fritas y queso en muchas piezas pequeñas. Corta frutas como manzanas, naranjas y plátanos en pequeñas piezas.



Ofrece elecciones
No muchos niños en la etapa de pedir pueden hacer elecciones a partir de dibujos todavía. Así que es mejor darle a elegir a tu hijo entre dos comidas reales, ofreciendo la preferida al final. Si al niño le gustan las galletas más que el apio, di: "¿apio o galletas?", pero si prefiere el apio más que las galletas, di: "¿galletas o apio?". Una vez que sepas lo que quiere tu hijo, ayúdale a elegir el dibujo antes de dárselo, diciendo su nombre mientras él lo toca. Entonces, pon la elección rechazada lejos mientras dices "NO" de forma exagerada.

Vestirse en la Etapa de Pedir

Durante esta etapa, la forma de establecer la rutina es muy similar a la que se hace para un niño de la etapa de "intereses propios". (Referido en la página 270). Sin embargo, la diferencia ahora es que quien pide puede responder a más indicaciones, por lo que necesita menos ayuda para ponerse las prendas de vestir.



Una agenda de pictogramas/dibujos puede ayudar al niño a comprender los pasos de la rutina. También hará más consistente lo que haga y diga.

Qué puedes esperar

En esta etapa puedes esperar que tu hijo aprenda a:

- Comprender los nombres de algunas prendas de vestir.
- Responder a "ven aquí", "dame una abrazo" y otras indicaciones simples.
- Levantar sus brazos y piernas.
- Subirse los pantalones y calcetines.

Qué puedes hacer

- Esperar y mirar expectante.
- Usar alguna "estupidez creativa".
- Seguir la iniciativa de tu hijo si ésta es apropiada.

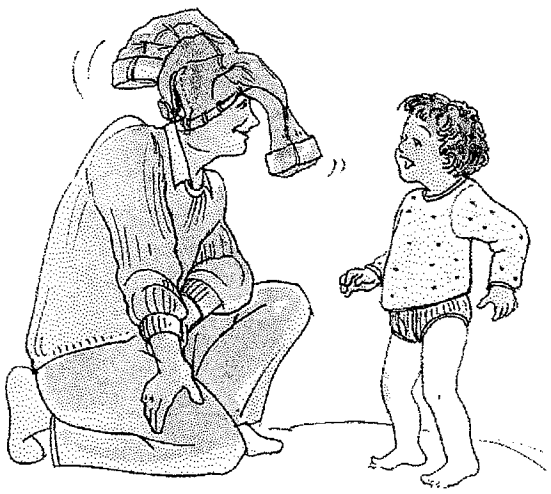
Espera y mira con atención

Tan pronto como el niño capte la idea de cómo se hace la rutina, no hagas cada paso por el en la rutina. Te sorprenderá todo lo que es capaz de hacer él solo. Por ejemplo, después de que se ponga la camiseta, nombra o di la siguiente prenda de vestir, y espera a ver si él es capaz de hacerlo solo.

La madre de Eric espera a que levante los brazos él solo.

Utiliza alguna "estupidez creativa" y dale a tu hijo una nueva razón para la comunicación.

Tan pronto como el niño comprenda la rutina, hazla interactiva inventando la situación. Intenta una pequeña "estupidez creativa": "Accidentalmente" pon sus pantalones sobre su cabeza, pon los zapatos del revés, dale la camiseta de su padre o di "¡Ya hemos terminado! ¡listo!" sin haberle puesto los pantalones, la camiseta o los calcetines.



A Kevin le gusta que tu padre haga tonterías

Eugenio protesta cuando su madre insiste en ponerle los zapatos al revés.

Seguir la iniciativa si es apropiada

Usando los cuatro "Íes", puedes conseguir más interacción. En la etapa de Intereses Propios, la madre de Rebeca incluye los intereses de su hija dentro de la rutina, para convertir la acción favorita de Rebeca, girar en la cama, como recompensa o premio. El padre de Shawn introdujo una promesa en la rutina de su hijo. Seguir la iniciativa de tu hijo, siempre que sea apropiada, facilita la realización de las rutinas.

Sin embargo, no siempre es apropiado seguir la iniciativa de tu hijo, especialmente cuando sus acciones no pueden ser incluidas o adaptadas en la rutina. Por ejemplo, si el niño grita cuando lo está vistiendo o se quita las prendas inmediatamente después de que se las haya puesto, tienes que enseñarle que esas acciones no forman parte de la rutina. Debes encontrar las razones que justifican los actos de tu hijo: puede que no le guste el material con el que están hechas las prendas de vestir, o quizás no se siente cómodo con ellas. En cualquier caso, debes ayudarle a que termine la rutina sin permitirle su conducta errónea. Si a tu hijo no le gusta el material de su ropa, intenta ponerle otra cosa. Si se vuelve testarudo, persiste en la rutina, elogiándole cuando participe y diciéndole algo así como: "¡no se grita!" firmemente, y con dulzura decirle cuándo su conducta no es aceptada.

Rutinas para el niño en la etapa de Comunicador Incipiente.

La mayoría de las rutinas van ahora sobre ruedas, porque tu hijo sabe lo que le espera y es capaz de comprender bastantes cosas de las que dices. Él, probablemente, se comunicará durante las rutinas de varias maneras. Puede pedir cosas usando dibujos, señalando, diciendo palabras simples o repitiendo palabras y frases que tú usas. Y, mientras se comunica, principalmente por cosas que él quiere, también comienza a comunicarse por otras razones. Haga lo que haga tu hijo, puedes esperar que él aprenda a hacer progresos en cómo y porqué se comunica en las rutinas.

Qué puedes esperar

En esta etapa puedes esperar a que tu hijo aprenda a:

- Comprender los pasos y la mayoría de las palabras de las rutinas diarias.
- Pedir de manera consistente con dibujos, gestos y palabras.
- Comunicarse por motivos más allá de las peticiones:
  - Hacer elecciones
  - Rechazar / protestar
  - Responder a tus indicaciones
  - Comentar
  - Responder a preguntas fáciles (Ej. : preguntas de Sí/No, preguntas que empiecen por "¿Qué?" o "¿Cuál?")
- Convertir "ecolalias" en habla espontánea.
- Convertir la comunicación de una palabra en la comunicación de dos palabras.
- Iniciar la rutina por él mismo y completar partes de ella independientemente.

Qué puedes hacer

- Proporcionar oportunidades repetidas para que tu hijo practique el pedir.
- Dar modelos verbales de comentarios (Ej. : "¡Mira, plantas nuevas!")
- Dar modelos verbales de preguntas y respuestas.
- Modelar frases de dos palabras para el niño que usa palabras simples.
- Ofrecer y rellenar los silencios y, entonces, hacerlo más natural para ayudar a tu hijo a usar el habla espontáneamente.
- Usar ayudas visuales.
- Manejar, diseñar situaciones.

Aperitivos para el niño en la etapa de Comunicador Incipiente.

Qué puedes esperar

Cada niño pedirá en la etapa del Comunicador Incipiente de manera diferente su merienda. Un niño puede intercambiar dibujos y decir una palabra después de tu modelo, mientras que otro niño puede pedir todo lo que quiere por sí mismo sin usar dibujos.

En esta etapa puedes esperar a que tu hijo aprenda:

- Pedir su aperitivo usando una frase corta (dibujada o hablada)
- Responder con palabras y/o señalando cuando le preguntas qué quiere.
- Comentar sobre cambios en la rutina.

Qué puedes hacer

- Convertir "ecolalias" en habla espontánea.
- Ayudar a tu hijo a comunicarse por razones nuevas:
  - Da a tu hijo mucha práctica usando nuevas palabras
  - Ofrece una variedad de elecciones
  - Ayuda a tu hijo a que comprenda cuando las opciones no valen
  - Sé "creativamente estúpida"
  - Toma atajos cuando las cosas van mal
  - Da a tu hijo un aperitivo que no le gusta
- Incluye a tu hijo en la preparación del aperitivo.
- Usa pictogramas

Cuando Tyler tiene que elegir, siempre dice "sí" a los plátanos!

Aperitivo: los pasos de la rutina en la etapa de Comunicador Incipiente

Qué hacer	Qué decir	El turno de tu hijo
Para un Comunicador Incipiente pregunta consistentemente usando un dibujo simple:		
Ten galletas preparadas y dibujos de diferentes aperitivos en un panel de Comunicación donde tu hijo pueda verlos.	Nada. Espera a que tu hijo pida con un dibujo.	Puede elegir un dibujo y dártelo.
Coge el dibujo de la galleta y muéstrale cómo ponerlo en el panel donde diga "quiero" antes de que te dé el dibujo.	"Quiero galleta"	El puede poner el dibujo de la galleta en el panel en la casilla de "quiero"
Para un Comunicador Incipiente que pida con un dibujo y con ecolalias:		
Si tu hijo repite "galletas", ofrécele rellenar el espacio en blanco en el panel. Si no lo rellena, sujets la galleta o coloca un dibujo de galleta.	"Quiero..."	Puede decir "galleta"
Para un Comunicador Incipiente que pide usando una palabra:		
Si tu hijo pide con una palabra ("galleta") incluso después de darle el modelo "Quiero una galleta", muéstrale una tarjeta que diga "quiero".	Primero usa una tarjeta que diga "quiero" verbalizando: "quiero galleta". Después úsala verbalizándola parcialmente: "yo q...". Por último utiliza sólo la tarjeta sin verbalizar.	El niño puede decir: "quiero galleta" por sí mismo o necesitar un modelo parcial para decir: "quiero galleta"

Convierte las ecolalias en habla espontánea

Si el niño repite tus modelos verbales, di cada vez menos palabras para que él vaya diciendo más palabras. En vez de darle el modelo verbal completo, proporciónale "silencios" de una palabra. Gradualmente, aumenta el número de palabras que debe decir tu hijo, hasta que en algún momento él diga el modelo completo sin ningún apoyo verbal. Por ejemplo, cuando tu hijo repite el modelo "yo quiero una galleta", di "yo quiero..." y deja que él rellene el silencio con "galleta". Posteriormente di "yo..." y deja que él diga dos palabras "quiero galleta". Finalmente, espera a que tu hijo diga la frase completa por sí sólo. Usa una tarjeta de "quiero", colocada junto al aperitivo, lo que puede ayudar a tu hijo a recordar lo que tiene que decir.

Ayuda a tu hijo a comunicarse por nuevas razones

- **Dale a tu hijo mucha práctica usando palabras nuevas en diferentes contextos y por distintas razones.**

Si tu hijo aprende a decir "leche" para pedir una bebida en una rutina de aperitivo, proponle situaciones donde pueda practicar pidiendo "leche" por razones distintas. Por ejemplo, "accidentalmente" derrama algo de leche, señálela y dile: "¡Mira, mamá ha derramado la...!" espera a que tu hijo rellene el silencio. El niño también puede practicar esta palabra si le das a elegir entre leche y una bebida diferente que no le guste mucho.

Los silencios ayudan a Jahmal a usar la palabra "leche".

• **Ofrece variedad de elecciones.** En esta etapa el panel de elecciones de tu hijo puede contener varias bebidas o comidas. Puedes usar el panel para exigirle a tu hijo que nombre tu elección (por Ej. : "¿Qué quiere Jake?") o simplemente que responda a preguntas de "Sí / No" (por Ej. : "¿Quieres una manzana?") Cuando tu hijo no quiera cierta comida, dale un modelo de cómo responder agitando tu cabeza y diciendo "no".

Para un Comunicador Incipiente que está empezando a repetir lo que tú dices, ofrece siempre su elección preferida al final. A medida que vaya comprendiendo, puedes cambiarle el orden en las elecciones. Al principio, ofrécele elecciones entre comidas muy familiares, como zumo o leche, usando apoyos visuales sólo si tu hijo los necesita. En este punto, también puedes ofrecerle elecciones que hagan esforzarse a tu hijo para comparar cosas y aumentar su vocabulario. Por ejemplo: "¿Quieres pizza caliente o pizza fría?" Si estás introduciendo palabras nuevas como: grande, pequeño, caliente, frío, rápido y lento, muéstrale a tu hijo lo que quieres decir con objetos reales, acciones o dibujos.

Es fácil para Jake tomar una elección entre una galleta grande y una galleta pequeña cuando él ve las galletas.

• **Ayuda a que tu hijo comprenda cuando sus elecciones no valen.** Una vez que tu hijo comprenda el poder de su comunicación, puede que no pare de pedirte todas las recompensas que le hayas ido dando. Si quieres decirle a tu hijo que no puede tener algo, usa el signo "No" descrito en el capítulo 7, página 236. Coloca el signo sobre el dibujo del aperitivo no disponible y dile a tu hijo que no es una elección. Entonces ayúdale a encontrar otra cosa que comer. Cuando uses el signo "No", puedes también proporcionarle nuevos modelos verbales, como "No más galletas" o "puedo comer una manzana".

El signo "No" le dice a Sasha que "no hay más galletas"

• **Sé "creativamente estúpido".** Tu hijo tendrá que hacer o decir algo si le das tu cuchara de los cereales sin el mango, tu vaso sin el zumo o tu caja de pasas sin pasas. Si tu hijo mira con sorpresa, pero no dice nada, proporciónale un modelo verbal que pueda copiar, como: "¡Oh, oh! ¡No hay zumo!". A la hora de la comida sirve a alguien pero "accidentalmente" olvida servir a tu hijo. Si no reacciona haz – "¡Oh, no! ¡Mamá se olvidó de Jake!". Saca el zumo a la hora de la merienda, pero "olvida" darle a tu hijo un vaso o saca la caja de los cereales pero "olvida" darle el bol. Sin embargo, ten cuidado de no hacerlo constantemente, un "error" por merienda es suficiente.

• **Saca ventaja de cuando las cosas vayan mal.** Saca la pizza incluso si está demasiado caliente y comenta animadamente: "¡Caliente! ¡Ohhh! ¡Demasiado caliente!". Si se derrama la leche, mira con sorpresa y espera a que tu hijo haga o diga algo. Si no lo hace, di por él – "¡Oh, no! ¡La leche se ha derramado!"-

• **Da a tu hijo un aperitivo que no le guste.** Ofreciéndole una comida que seguro a tu hijo no le gusta, le estás dando una oportunidad perfecta para que agite la cabeza o diga "No". Asegúrate de ofrecerle un aperitivo que le guste después de sugerirle otros menos apetecibles. Recuerda, tu hijo puede no responder "sí" y "no" por sí mismo, por lo que debes respetarle su turno poniendo énfasis en las respuestas con tu voz y exagerando tus meneos de cabeza.

Cuando "olvides" darle algo a tu hijo, él puede comentarlo.

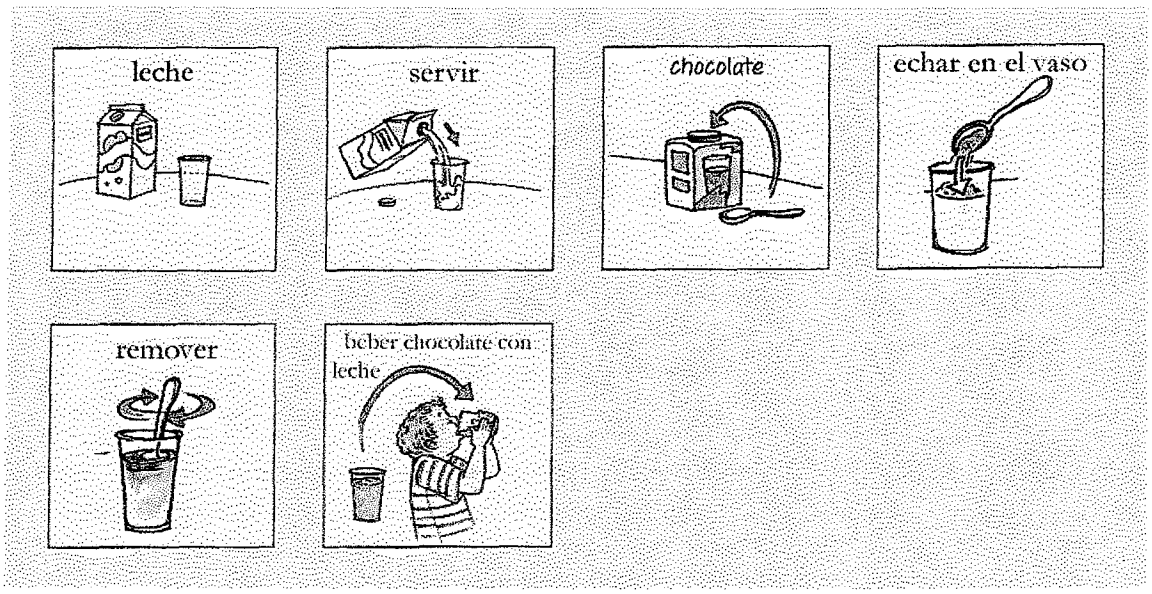
Implica a tu hijo en la preparación del aperitivo.

Las actividades en las que se colaboran y tienen un producto final claro son llamadas Rutinas de Acción Conjunta. Hacer un pastel o un helado pueden ser Rutinas de Acción Conjunta si las haces con tu hijo. Las Rutinas de Acción Conjunta tienen pequeños pasos dentro de ellas mismas y, como las otras rutinas diarias, tienen turnos específicos para tí y tu hijo.

Ya que estáis creando algo juntos, como compañeros, puede ocurrir de modo natural la interacción bidireccional. Y si muestras dibujos a tu hijo de cómo será el producto final, él se esforzará en terminar la rutina.

Hay muchos aperitivos que son fáciles de preparar, como la leche chocolateada, helados, sandwiches y gelatina o pudding. Puedes hacer palomitas y luego echarles sal, tartas heladas y decorarlas con velas o rellenar palitos de apio con crema de queso o mantequilla de cacahuetes. Prepara una ensalada con tu hijo -¡romper hojas de lechuga puede ser más divertido de los que piensas!-. Incluso preparar la mesa y limpiarla son dos cosas que podéis hacer juntos.

Aquí hay un plan paso a paso para preparar leche chocolateada con un niño de la etapa del Comunicador Incipiente que está empezando a repetir las palabras que él escucha. Si tu hijo está preparado, usa un panel de Comunicación mostrando cada parte de la preparación. Si es necesario, usa los Apoyos: "Pregunta una vez y espera. Entonces, pregunta de nuevo, añadiendo la ayuda".



Puedes usar dibujos para mostrar a tu hijo cómo hacer chocolate con leche.

Chocolate con leche: los pasos de la rutina en la Etapa del Comunicador Incipiente

Qué hacer	Qué decir	El turno de tu hijo
Para una temprana comunicación: Indica el dibujo de la leche	"Primero, toma (pausa) la **leche**" En ocasiones omite "leche" y deja que tu hijo lo diga	Él puede sacar la leche de la nevera y repetir "leche"
Indica el dibujo de la cuchara.	"Entonces, coge (pausa) la **cuchara**. Pon chocolate en la (pausa) **cuchara"** Ocasionalmente no digas "cuchara" y permite que el niño lo diga.	Él puede coger la cuchara y repetir "cuchara"
Indica el dibujo del chocolate en polvo.	"Coge la cucharada de (pausa) **chocolate**" Omite a veces la palabra "chocolate" y permite que el niño la diga.	Él puede coger el chocolate y repetir "chocolate"
Indica el dibujo del vaso.	"Echa el chocolate en el (pausa) **vaso**. Omite ocasionalmente la palabra "vaso" y deja que el niño la diga.	Él puede dejar el chocolate en el vaso y repetir "vaso"
Indica el dibujo de la leche.	Mamá pone la (pausa) **leche** en el (pausa) **vaso. Leche dentro**." A veces omite "leche" y "vaso" y deja que el niño lo diga.	Él puede mirarte mientras echas la leche en la taza y repetir "leche" y "vaso"
Indica el dibujo de la cuchara en el vaso.	"Remueve"	Él puede remover la leche y repetir "remover"
Ofrece a tu hijo la leche	¿Quieres leche?	El puede repetir "quiero leche"
Toca su barriguita	"Barriguita"	Él puede beber la leche y repetir "barriguita"

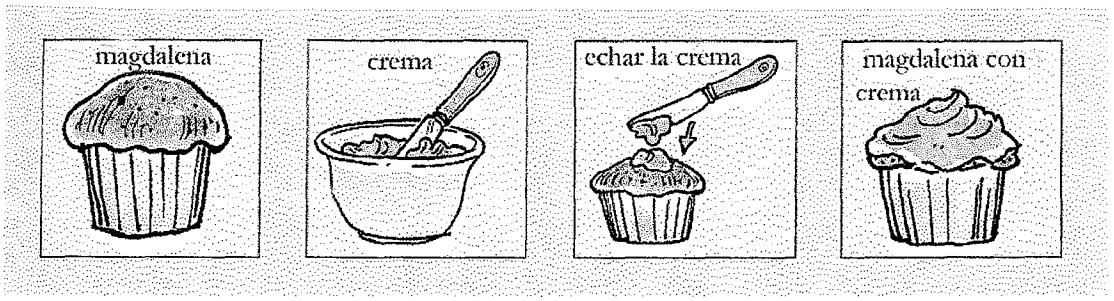
Una vez que tu niño conoce exactamente cómo hacer el chocolate con leche, crea más oportunidades para que él pida, comente, responda y pregunte cuestiones.

Echa leche poco a poco, dale azúcar, en vez de chocolate en polvo o un tenedor en vez de una cuchara para remover.

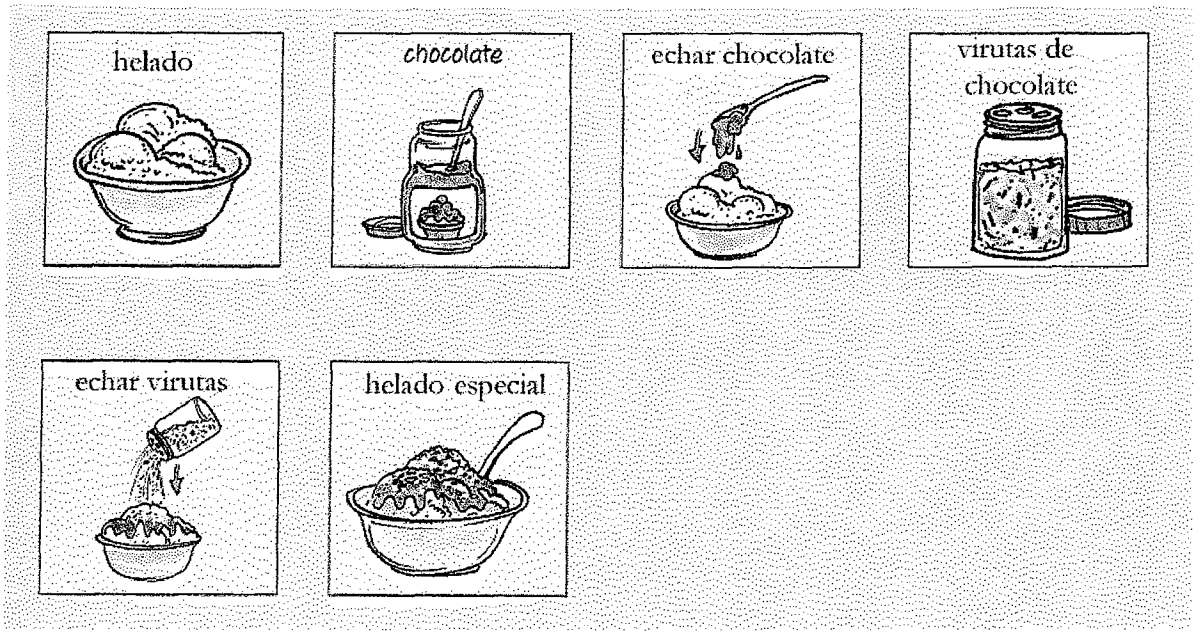
¡Lo mejor de hacer algo juntos es comérselo o bebérselo!

Se presentan recetas fáciles para que pueda hacerlas con tu hijo y los dibujos de los pasos a seguir, si quiere utilizarlos:

- Pon una capa de azúcar sobre el bizcocho o la tarta de cumpleaños:

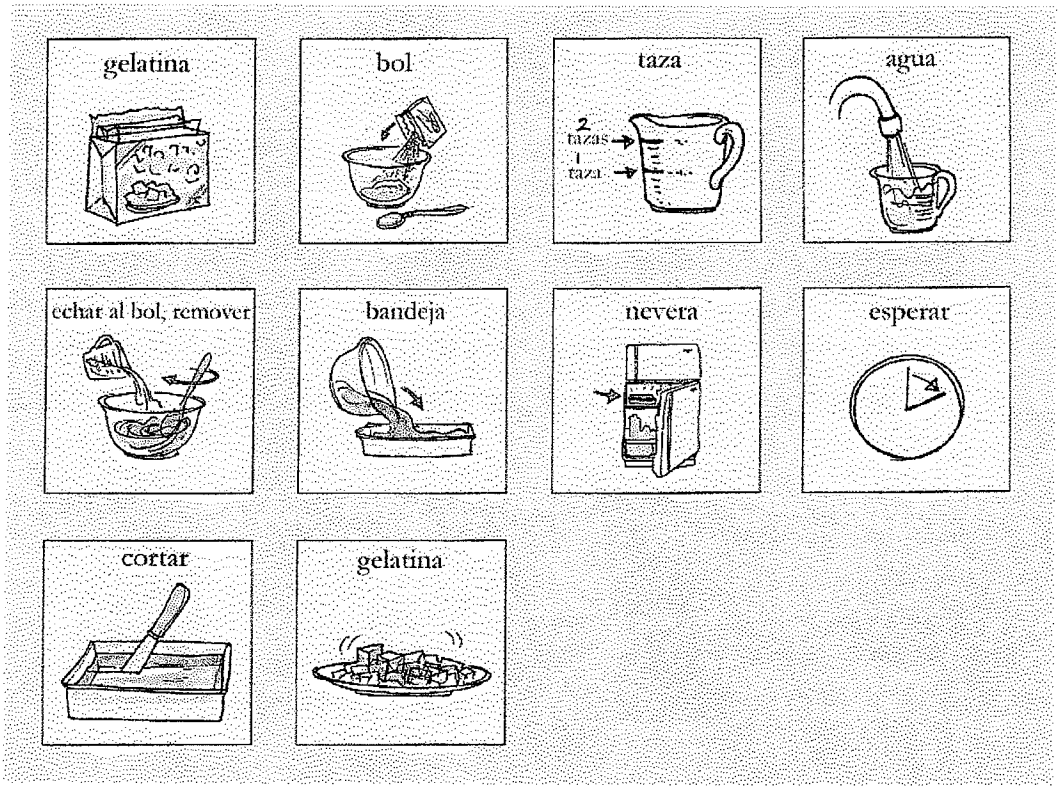


- Haz helado con frutas con helado, salsa de chocolate y frutas picadas para espolvorear.

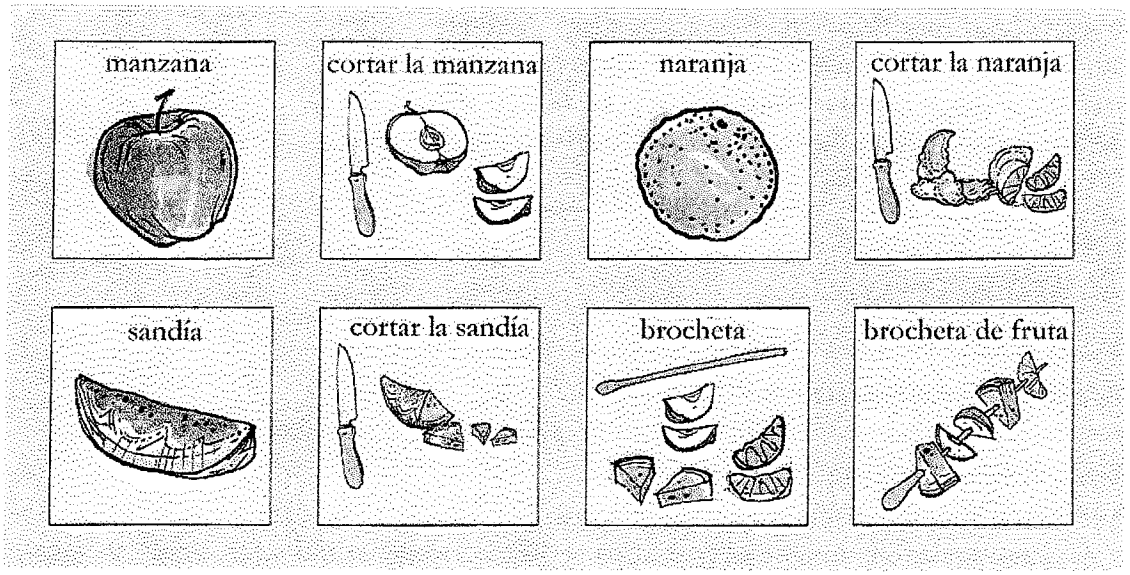


- Haz un refresco u otra bebida con agua y polvos de sabores.

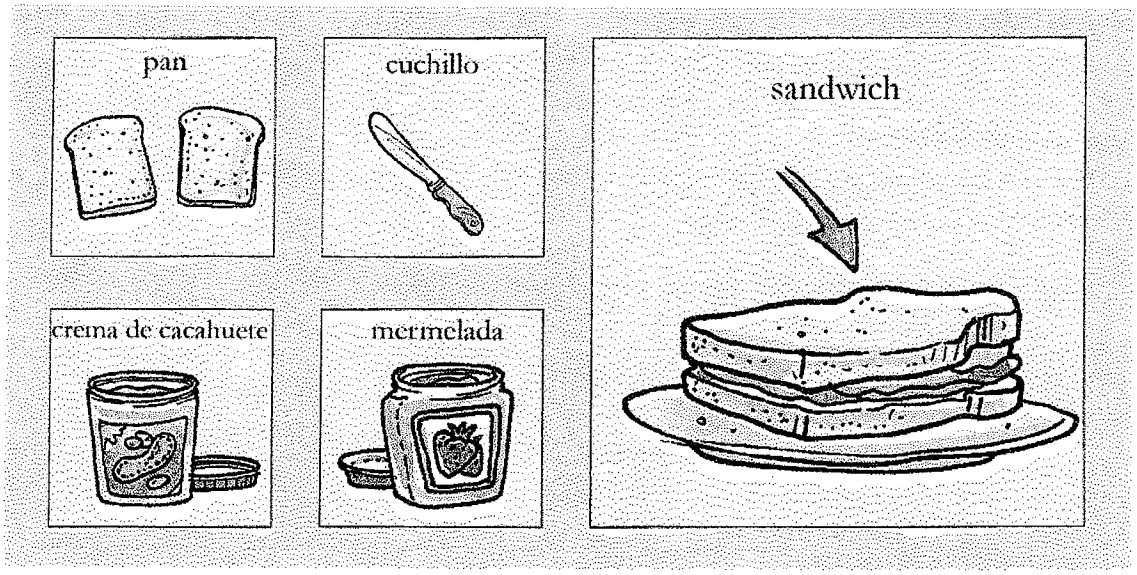
- Haz gelatina o bizcocho.



- Haz una brocheta de frutas (corta trozos de manzana, naranja o sandía y ponlo todo en una brocheta)

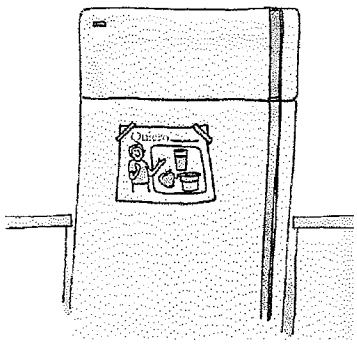


- Haz un sandwich (el relleno dependerá de lo que le guste a tu niño)



Usa Tarjetas de Ayuda

Haz Tarjetas de Ayuda con las palabras y frases que tu niño pueda utilizar en sus rutinas tales como, "yo quiero", "más, por favor" o "No quiero más". Mantén estos apoyos visuales sobre la mesa o sobre una pared próxima al lugar donde come el niño, en la caja de galletas o en la puerta de la nevera. Si tu niño no dice nada por propia iniciativa, pon los apoyos visuales como recuerdo de las palabras que él pueda decir.



Adquisición del vestido para el niño en la Etapa del Comunicador Incipiente.

Qué puedes esperar

En esta etapa puedes esperar que tu niño aprenda:

- A comprender el nombre de su ropa e instrucciones como "ven aquí" y "ponte los pantalones"
- A ponerse solo la mayoría de la ropa.
- A decirle cuál es el paso siguiente.
- A usar dibujos que muestren cada paso en el proceso de vestirse y el orden en el que él debe hacerlo.
- A adquirir independencia en el vestido y seguir los pasos por sí mismo.

Qué puedes hacer

Como tu niño necesitará menos ayuda verbal y física en el vestido, puedes trabajar sobre sus necesidades comunicativas.

- Ayuda a tu niño a tener nuevas razones para comunicarse.
  - Ofrece elecciones.
  - Intenta una pequeña "estupidez creativa"
  - Ayuda a tu niño a iniciar la rutina.

Una escenificación de los pasos que debe seguir ayuda a tu niño a vestirse solo.

Adquisición del vestido: los pasos en la etapa del Comunicador Incipiente

Qué hacer	Qué decir	El turno de tu hijo
Prepara la ropa de tu hijo. Realiza un dibujo descriptivo de cada prenda.	"¡Adam, ven aquí! Vamos a vestirnos"	Tu hijo puede ir hacia tí.
Señala la ropa.	"Ponte la ropa"	Él puede coger alguna prenda y dártela para que le ayudes o puede esperar a que comiences a vestirle.
Señala el dibujo de los pantalones.	"Primero, ponte los pantalones"	Él puede señalar el dibujo, coger los pantalones, dártelos o ponérselos él solo.
Refuérzale con un aplauso, beso, palabra de aliento, ...	"¡Hurra, Adam se ha puesto los pantalones"	
Espera a que tu hijo se suba los pantalones.	Nada. "¡Hurra, te pusiste los pantalones!". Cuando él se suba los pantalones.	Él puede subirse los pantalones.
Enseña a tu hijo el dibujo descriptivo y espera.	Nada. Esperar a que tu hijo dé el paso siguiente.	Puede pasar a la siguiente etapa del vestido si lo necesita, o elegir el siguiente paso para vestirse por sí mismo o puede decir el nombre de la siguiente prenda que se pondrá.
Si tu hijo no te indica qué debería ponerse, señálale el dibujo correspondiente.	"Ponte..."	Tu hijo puede decir "camisa" o darte una camisa.
Mete la camisa por su cabeza y espera a que él meta los brazos.	"Camisa puesta"	Tu hijo puede terminar de ponerse la camisa por sí solo.

Repite los pasos indicados con cada prenda dejando que tu niño haga, dentro de lo posible, la mayoría de las rutinas él solo. Si necesita ayuda dásela preparando los pasos que debe seguir sobre la cama. Si tu hijo puede llenar los espacios en blanco con una palabra, hazlo para recordarle lo que debe hacer.

Ayuda a tu niño a comunicar por nuevas razones

- **Ofrece elecciones**. ¿Quiere tu hijo su camiseta de dinosaurio o la lisa; sus vaqueros azules o sus pantalones de chándal? Pregúntale, sin enseñarle la ropa a menos que necesite verla, para hacer la elección. Así, animas a tu niño a comunicarse pidiendo otras cosas.
- **Intenta una pequeña "tontería creativa".** Todas estas tonterías pueden animar al niño a llevarte la contraria protestando y haciendo comentarios. Por ejemplo, si un día le pones al niño la camisa de su padre, en vez de la suya, él puede advertirte de tu error.
- **Ayuda a tu niño a iniciar una rutina**. No le ayudes. No le digas que es la hora de vestirse. Insinúale que, si se viste solo, podréis dar un paseo por el parque o a la tienda que le guste. Si tus argumentos han sido convincentes para iniciar la tarea de vestirse, tu niño puede usarlo para pedirte que le ayude a vestirse.

Este niño pequeño sabe qué hacer y le pide a tu madre que le ayude a ponerse su chaqueta.

Rutinas para el niño en la Etapa del Compañero

En esta etapa no necesitas ayudar a tu niño más que en las rutinas como el vestido o el aseo. Cuando "tu niño puede hacer y decir más, tú puedes hacer y decir menos". Si necesita ayuda, debería contar más con los apoyos visuales que con la tuya.

Recuerda, sin embargo, que todas las rutinas son momentos ideales para la comunicación e interacción. Aún cuando tu niño pueda hacer alguna rutina por sí mismo, tú puedes estar con él dándole conversación sobre otras cosas. En este apartado, hablamos sobre algunas de las formas en las que tú, y tu niño, podéis conversar, durante estas rutinas.

Qué puedes esperar
En la etapa de cooperación, puedes esperar que tu niño aprenda a:

- Hacer las tareas con independencia.
- Tener pequeñas conversaciones durante su actividad.

Qué puedes hacer
- Decide cuándo tener conversaciones mientras hace sus rutinas.
- Usa Apoyos Visuales en las conversaciones.
- Ten conversaciones acerca de lo que tu niño hace.
- Convierte al resto de la familia en modelos verbales.
- Ayuda a la conversación con cuestiones, modelos verbales y comentarios.
- Diseña la situación.

Decide cuándo tener conversaciones durante las rutinas

Si tu niño está aprendiendo a realizar una rutina, su conversación debe centrarse en su rutina para ayudarle a pasar de una etapa a otra. Sin embargo, si tu niño puede hacer una rutina de forma automática sin pensar sobre ella probablemente está ya preparado para tener una conversación no relativa a la rutina. Por ejemplo, si tu niño no necesita ayuda para vestirse, puedes usar el momento de la tarea para hablar de otras cosas, como sus planes para el día.

Para algunos niños, la hora de la comida es un momento ideal para las conversaciones. Si pueden estar todos los miembros de la familia en la mesa, tu niño se beneficiará de escuchar y ver distintos modelos. Pero si tu niño es difícil para comer, la hora de la comida no es el mejor momento para establecer comunicación: tú sólo tendrá una buena conversación con tu niño si ambos estáis cómodos y relajados.

Uno de los momentos favoritos de tu hijo para la conversación puede ser antes de acostarse, cuando él quiera estar despierto un poco más. Puede ser que a tu niño le guste hablar a la hora de bañarse. De cualquier forma, siempre que tu niño desee hablar será el mejor momento.

Usa Apoyos Visuales en la conversación

La conversación puede ser difícil para tu niño ya que es abstracta. Él debe visualizar en su mente lo que le digas, lo que no es tan fácil como hablar sobre cosas que él ve. Deja a tu niño "ver" de qué trata la conversación. Por ejemplo, haz un álbum de fotos con fotografías de sus compañeros de clase o de excursiones o actividades que tu hijo ha hecho recientemente y ponlo sobre la mesa de la cocina o sobre su mesita de noche.

El padre de Timmy habla de la clase de natación y coge el dibujo del niño jugando en el agua. Ahora Timmy y su padre tienen algo de qué hablar, a la hora de acostarse.

Si tu niño está interesado en la escritura ten algunas frases clave escritas sobre las tarjetas para recordarle las expresiones que él pueda usar en sus rutinas. Por ejemplo, a la hora de comer hazte con algunas tarjetas dibujadas y con frases iniciadas: "me gusta el... (dibujos de la comida que se está sirviendo)"; "Mi comida favorita es....."; "hoy, en el colegio, jugué con...."; "Hoy me siento (feliz, triste) porque..." "hoy quiero ir a...(dibujos de los lugares a los que tu niño suele ir)". Una vez que tu niño comience una conversación, mantenla haciendo comentarios y preguntas.

Tú no puedes tener todo el Apoyo Visual preparado porque a menudo la mayoría de las veces la estructura de las conversaciones es imprevisible. Ten a mano un lápiz y un papel y escribe algunas palabras-clave para ayudar a tu niño a estar en la conversación. Por ejemplo, imagina que tú y tu niño van de compras juntos y compras unos zapatos nuevos. Más tarde podrías animar a tu hijo a contar algo de lo que habéis hecho. Podrías dibujar los zapatos que has comprado y escribir la palabra "zapatos" en el papel. Entonces comienza la conversación diciendo "hoy hemos ido a la tienda" y enseña al niño el dibujo que has hecho. El dibujo puede recordarle algo que él puede añadir a la conversación, como "nosotros hemos comprado unos zapatos".

Mantener conversaciones sobre la vida de tu niño.
Algunas tareas se prestan maá que otras para conversar sobre lo cotidiano. Por ejemplo, cuando tu niño se esté vistiendo, por la mañana, usa tu Muestrario de Dibujos para hablar sobre lo que va a hacer el resto del día. Di algo como, "primero, vamos a vestirnos. Después desayunaremos y luego, ¿qué pasará?". Una vez que él te diga lo que va a hacer, intenta hablar sobre lo que cualquier otro familiar está haciendo. Por ejemplo, "Papá también se está vistiendo. ¿Dónde irá hoy papá? O "hoy hace calor ¿necesitaré el abrigo?.

Intenta conversar con tu hijo cuando éste llegue del colegio, cuando esté comiendo o preparándose para dormir. Habla sobre lo que hizo durante el día. Usa tu Muestrario de Dibujos o el Libro de Comunicación para repasar los sucesos del día.

Utiliza a la familia como modelos verbales
Aprovecha las horas de comer cuando está toda la familia para que tu niño aprenda de alguien más. Alrededor de la mesa, a la hora de cenar, tu niño tiene una oportunidad de escuchar otros modelos verbales. Por ejemplo, si alguien nombra su comida favorita comenzando con la frase "mi comida favorita es...." tu niño podría copiar ese modelo. La familia también puede aportarle formas de comunicar lo que ha ocurrido durante el día. Comienza con algún miembro de la familia que diga "hoy fui al trabajo. Vi a Ted". Entonces la próxima persona puede utilizar el mismo patrón, diciendo dónde fue y nombrando a alguna persona que vio. "Hoy fui al colegio. Vi a mi amiga, Ellen" y así hasta que le toque el turno a tu niño.

Elige un objetivo por semana y da énfasis a esa palabra, frase o concepto en una rutina específica, como la hora de la comida. Además de usarlos como modelo en la comida y en los sucesos diarios, también puedes usar a la familia para modelar el uso de vocabulario más complejo. Por ejemplo, la madre de Tara quiere hacerle comprender cómo hacer comparaciones. Ella le da a Tara un vaso grande, a su hermana Emilia uno más grande y al padre el más grande. En la cena su madre dice: "el vaso de Tara es grande". Entonces su hermana mayor, Emilia, dice "mi vaso es más grande". Finalmente, el padre levanta tu vaso y dice "mi vaso es el más grande".

La hora de la comida es ideal para aprender más sobre las conversaciones.

Completa tu conversación con preguntas , modelos verbales y comentarios.
Se presenta un ejemplo de cómo mantener una conversación con tu niño, a la hora de comer:

Tú: me gustan los macarrones. Son deliciosos. ¿Te gustan los macarrones? (proporciona un modelo, un comentario y una pregunta fácil.
Niño: sí
Tú: ¿qué más te gusta comer? (haces a tu niño una pregunta sobre algo que él no pueda ver.
Niño: me gustan los macarrones (él puede tener problemas para recordar la palabra o comprender la pregunta.
Tú: (señala el Ketchup. ¿Qué otra comida te gusta? Da a tu niño un apoyo visual y haz una pregunta más específica)
Niño: me gusta el ketchup.
Tú: a ti, Jerry, te gustan los macarrones y el ketchup. Me sorprende lo que le gusta a Austin (nombre del amigo de tu niño) (haga comentarios que animen a tu niño a utilizar su imaginación haciendo referencia a otras personas).
Jerry: a Austin le gustan los macarrones.

Diseña la situación.
Intenta algunas de las mismas tonterías que se han sugerido previamente: "accidentalmente" deja caer tu tenedor, da a tu niño el cereal sin el bol u ofrécele la corbata de su padre para usarla a modo de bufanda. Dale la oportunidad de elegir entre más de dos cosas que, no siempre, tenga delante. En esta etapa, tú pretendes algo más que una simple reacción por parte del niño.

La madre da a Dalhia sus propios zapatos, la niña hace el papel de madre en un juego imaginativo.

Asocia acciones a las rutinas

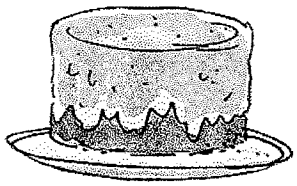
Tu niño probablemente se divertirá con acciones asociadas a las rutinas, actividades que requieran colaboración para su finalización. Excepto en la preparación de la comida, otros ejemplos de rutinas diarias en las que puede colaborar son las de hacer la cama, ordenar la ropa, colocar la compra en tu sitio, cuidar el jardín etc...

Mamá planta y Lynsey riega. ¡Esto es colaborar!

Preparar una comida juntos suele ser una de sus actividades preferidas. A tu niño, no sólo le gusta preparar la comida sino saber que se va a comer algo bueno que él elaboró. Enséñale siempre, a tu niño, un dibujo del resultado final para que sepa lo que va a hacer. Hay varias recetas en las páginas 283-287 de este capítulo.

Mientras preparas la comida pregunte al niño, según su nivel. Por ejemplo, pregunta "¿quién se va a comer el bizcocho? O "¿le gustará la ensalada al abuelo?".

Si tu niño es muy despierto, intenta recetas más complicadas, hornear un bizcocho o hacer puré de manzana.



RESUMEN

Las rutinas diarias como vestirse, comer y cuidar el jardín pueden convertirse en repetitivas y previsibles interacciones que ayuden a tu niño a comprender y decir nuevas palabras o frases. Puedes adaptar muchas actividades diarias como alimentar a una mascota o poner la mesa, en rutinas estructuradas si las conviertes en pequeños pasos, turnándose los dos. Como en el Juego Interactivo, el tipo de turnos que tome tu hijo en las rutinas diarias dependerá del nivel de comunicación de tu hijo.

Algunas rutinas como la hora de comer depende de que tú estés ahí. En otras rutinas que él pueda hacer sólo tu presencia puede desaparecer gradualmente. Al principio necesitarás enseñar al niño cómo hacer las cosas pero, finalmente, él hará algunas de ellas con Apoyo Visual. Algunos niños son más flexibles que otros y pueden hacer las cosas contigo y solos. Otros son más rígidos y querrán hacer las rutinas contigo y, siempre, de la misma manera. Tú debes decidir cuánto tiempo estar con cada tarea. Tu hijo llegará a realizar mejor las rutinas cuánto más las haga, con otras personas y en sitios diferentes.

SÁCALE MÁS PARTIDO A LA MÚSICA 9

Craig tiene dos años y medio y está en la etapa de comunicación de Intereses Propios. Pasa la mayor parte de su tiempo solo, vagando por las habitaciones de la casa o viendo la televisión. Normalmente es tranquilo y rara vez responde cuando alguien lo llama por su nombre, pero cuando él escucha música mueve su cuerpo y emite sonidos como si cantara.

Como muchos de nosotros, Craig no puede resistirse al poder de la música. ¿Cuántas veces te has visto moviendo tus pies al ritmo de una canción o silbando una melodía que has escuchado recientemente? Las personas conectan con la música de una manera especial y esta es la razón por la que muchos niños con TPD responden a la música aunque no reaccionen al sonido de tu voz.

Si tu hijo ama la música le será más fácil aprender a comunicarse en actividades musicales, sobre todo en **canciones**. Las canciones que cantamos son como Juegos Interactivos acompañados de música: tienen palabras repetidas, acciones previsibles y turnos para ti y tu hijo. Tu hijo moverá de forma natural su cuerpo al ritmo de una canción, lo que le hará más fácil realizar acciones como aplaudir o saltar arriba y abajo. Y al cantar canciones una y otra vez tu hijo tiene más oportunidades para aprender palabras.

En este capítulo veremos cómo puedes usar la música y las canciones para enseñar a tu hijo a comunicarse. Decidiremos qué canciones puedes cantar con tu hijo y qué turnos tomar. Al final del capítulo será el momento para intentar componer canciones para adaptarlas a los intereses y etapa de comunicación de tu hijo.

Cuando cantas a tu hijo, él aprende a prestar atención, te imita y se comunica porque:

- Las palabras en las canciones tienen un orden específico y previsible.
- Las canciones tienen acciones repetitivas que tu hijo puede hacer.
- Las canciones facilitan que tu hijo sepa cuál es su turno y cuándo tomarlo.

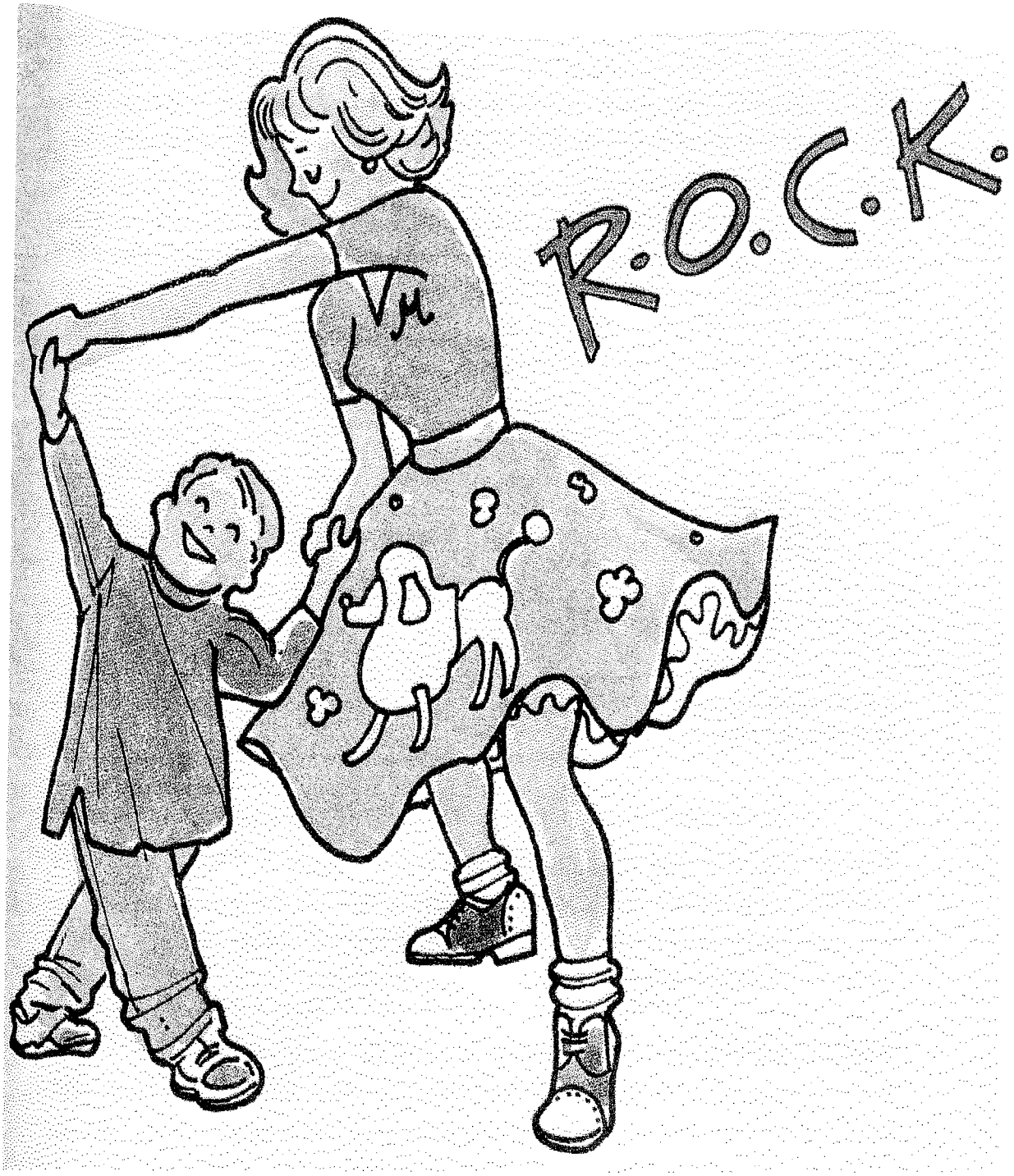
Las canciones pueden ayudar a tu hijo a comunicarse con otros niños

Hay algunas canciones que todo el mundo conoce. Esas "típicas canciones" como "El corro de la patata" y "Cabeza y hombros" se cantan en la mayoría de las escuelas de infantil y las guarderías. Si tu hijo conoce estas canciones puede cantarlas junto con los demás niños. Muchos juegos que se juegan en las escuelas de infantil también dependen de la música, como "Congelado", "Patata Caliente" o "Seguir al Líder". En estos juegos, la música puede motivar tu hijo a unirse a los demás niños (véase Juegos Musicales, Pág. 331)

Las canciones ayudan a tu hijo a entender el significado de palabras mediante el emparejamiento de palabras con acciones.

Las acciones que se realizan en las canciones ayudan al niño a comprender el significado de palabras y la relación que hay entre las palabras y las acciones. Por ejemplo, en la canción " Cuando Seas Feliz y lo Sepas", cuando cantas, " Si estás triste y lo sabes, llora muaa, muaa", lo que pretende es que se deje de llorar. Y cuando cantas "Las ruedas del autobús giran y giran", se hace un movimiento circular con la mano que se parece al giro de las ruedas del autobús.

¡HAZ R.O.C.K. CUANDO CANTAS PARA FACILITAR QUE TU HIJO CANTE MÁS ADELANTE!



Todo lo que has aprendido hasta ahora puede ayudarte a hacer que tu hijo cante. Si recuerdas R.O.C.K. cuando cantas, tú y tu hijo podéis tener una conversación musical respetando vuestros turnos.

R. REPITE LO QUE CANTAS Y HACES.

Repite lo que cantas y haces cuando empiece la canción.
Los nombres de las canciones más familiares son pegadizos y a menudo dan comienzo a la canción (p.e. "Parpadeo, Parpadeo", "El Viejo McDonald") Cuando empieces una canción canta las primeras palabras y para que le sea más fácil identificarla añade una acción o muéstrale un objeto relacionado con la canción. Por ejemplo, al empezar "La Araña Eensy Weensy" mueve tus dedos o coge una araña de juguete peluda y súbesela por sus brazos mientras cantas o dices el nombre de la canción. O enséñale un autobús de juguete cuando cantes "Las ruedas en el Autobús". También puedes disponer de un panel de elección con los dibujos de sus canciones favoritas para ayudarle a elegir cuál quiere cantar. (Ver capítulo 7 para más información sobre los paneles de elección).

Un panel de elección ayuda a que tu hijo comience a cantar eligiendo su canción favorita

Repite lo que cantas y haces mientras cantes
Puesto que la mayoría de las canciones son muy repetitivas, hacer y cantar lo mismo una y otra vez es fácil. Pero podrías necesitar hacer las canciones más repetitivas de lo que son. Tendrás que asumir el papel de autor (más adelante veremos cómo hacerlo)

Repite lo que cantas y haces cuando termines la canción.
Termina las canciones gritando ¡Bieeen! y extendiendo tus brazos por encima de tu cabeza o aplaudiendo. Puesto que tú y tu hijo podríais disfrutar de cantar las canciones más de una vez, finaliza diciendo "listo" y haz la señal de "listo" o "terminado" cuando acabes de cantar. Si usas un panel de elección, tu hijo puede poner el dibujo de la canción que ha cantado en un apartado o sobre de "finalizado".

O. OFRECE A TU HIJO OPORTUNIDADES DE TOMAR SU TURNO

Planea cuándo ofrecerás el turno a tu hijo
Las canciones infantiles normalmente se desvanecen o pierden fuerza en ciertos momentos, lo que da paso al niño a tomar su turno. Muchas canciones infantiles tienen repeticiones de palabras y acciones al final de cada verso. Si tu hijo repite, es especialmente importante planear para él turnos verbales para hacerlos al final de cada verso. Asegúrate de que ofreces a tu hijo su turno al mismo tiempo que tú cantas.

Planifica los turnos que tu hijo puede tomar.
Tu hijo puede tomar muchos tipos de turnos en las canciones. Dependiendo de su desarrollo, puede pedirte un rebote en tu rodilla cuando pares, mirarte mientras cantas, cantar una palabra después que tú o cantar contigo un verso entero de la canción. Procura usar en las canciones palabras y frases que el niño pueda copiar y usar en otras situaciones.

Ofrece nuevas oportunidades de turnos.
Debes estar preparado para cambiar tu plan y ofrecer nuevos turnos una vez que tu hijo ha dominado los antiguos. Amplía la canción añadiendo nuevos versos, acciones y otros cantantes. Intenta hacerlo de forma inesperada, como un olvido de la letra para que tu hijo necesite recordártelo.

C. *AYUDA A TU HIJO A TOMAR SU TURNO*

Dale ayudas explícitas cuando no sepa tomar su turno.
Cuando al principio esté aprendiendo las palabras y acciones de las canciones, tendrás que dar a tu hijo señales con mucha información: **modelos** y **ayudas físicas.** Recuerda remarcar tus modelos haciéndolo más despacio y exagerándolos.

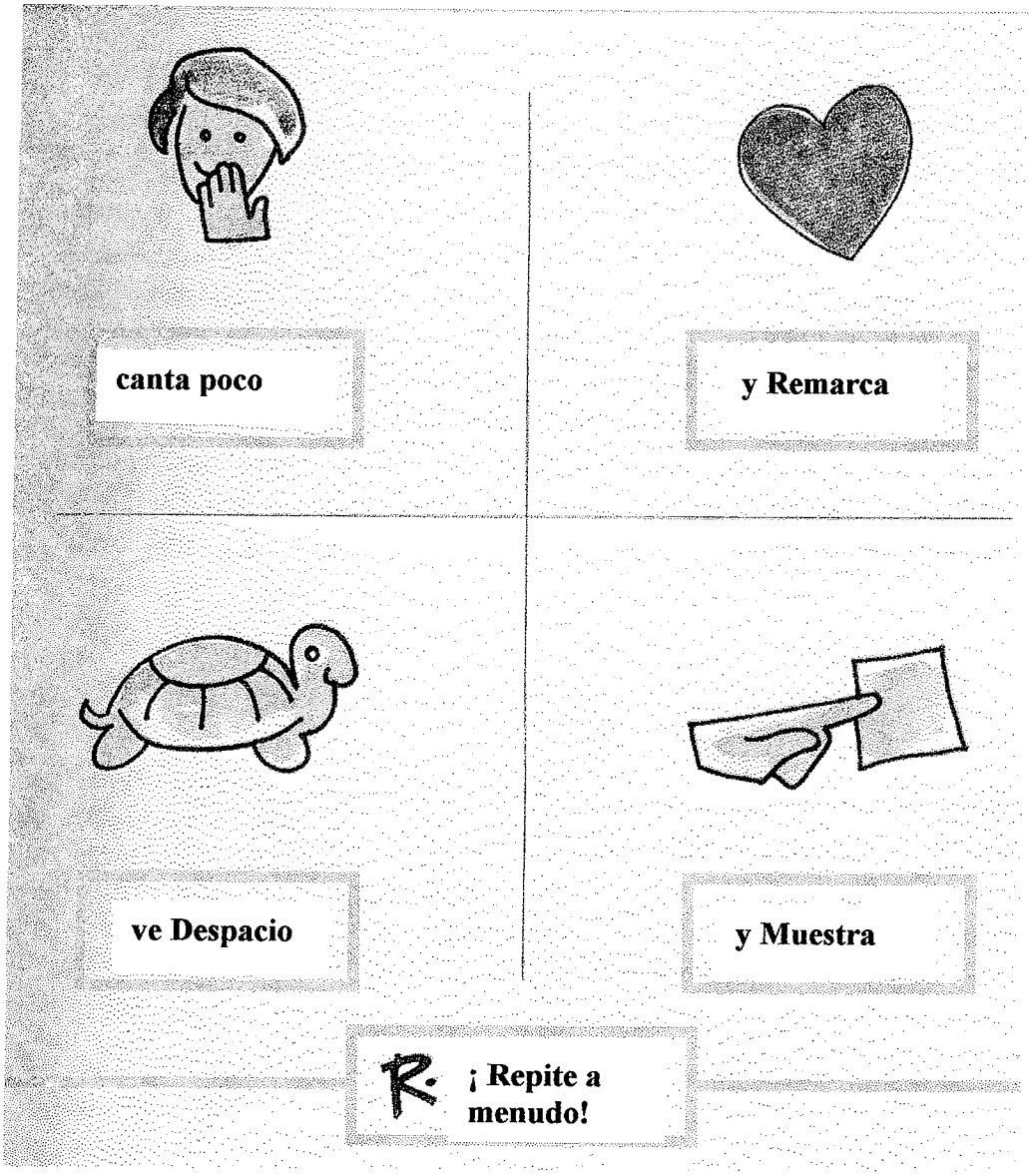
Dale ayudas naturales una vez que tu hijo se familiarice con la canción.
Después de que haya escuchado la canción muchas veces, puedes parar, inclinarte hacia delante y mirar expectante para señalar a tu hijo que es su turno. Si no lo hace, da una ayuda más explícita.

K. . ¡Mantén la diversión! ¡Mantenlo en marcha!

Divertirse con las canciones es fácil, ya que los niños disfrutan del ritmo, la melodía y las acciones. Puedes hacer la mayoría de la música eligiendo canciones con acciones que atraigan a tu hijo de forma particular. Por ejemplo, si a tu hijo le gusta moverse, asegúrate de que en las canciones haya muchos movimientos motores como balanceos o saltos. Si disfruta teniendo sus manos apretadas, canta una canción con palmas o aguanta sus manos firmemente en la canción "Rema, rema, rema tu bote". También, muchas canciones tienen palabras divertidas con las que tu hijo disfrutará escuchándolas y cantándolas, como sonidos de animales y palabras sin sentido. Si una canción no tiene palabras divertidas, siempre puedes añadírselas.

"Skinnamarinky dinky dink" no significa nada, ¡pero es divertido de escuchar y decir!

¡CANTA POCO Y REMARCA, VE DESPACIO Y MUESTRA!



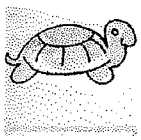
A menudo, las canciones cuya letra recordamos fácilmente son sencillas y se cantan lentamente. Si unes estas dos estrategias – sencilla y lenta – probablemente tu hijo aprenderá a reconocerla e incluso cantará algunas palabras. Si remarcas ciertas palabras y le enseñas lo que quieres decir con acciones u objetos empezará a entender lo que está cantando.

Cantar menos.

Cantar poco no significa que ya no debas cantar, significa que las canciones que elijas para cantar con tu hijo deberían ser cortas y contener no más de **10 palabras clave**. Las canciones para niños en las etapas Intereses Propios y del Pedidor deberían ser muy, muy cortas (aproximadamente tres palabras). Las letras de tus canciones deberían tener un **vocabulario familiar, los nombres de los miembros de la familia o frases usuales.**

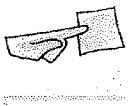
Remarca.

Haz que las palabras clave que quieras que tu hijo aprenda destaquen cantándolas despacio, prolongándolas y cantándolas al final (p.e. "Cabeza y hombros, rodillas y D-E-E-D-O-S").



Ve despacio.

Algunas veces las canciones con ritmo rápido captan la atención de tu hijo, pero si las palabras son cantadas también rápidamente él puede no darle sentido a lo que escucha. Todos estamos familiarizados con canciones rápidas de muchos CDs o cintas comerciales cuyas letras continúan siendo un misterio. Así pues, cuando cantes a tu hijo, asegúrate que cantas despacio. Pero, intenta no cantar tan despacio que pierdas el ritmo de la canción.



Muestra.

La mayoría de las canciones infantiles tienen acciones que muestran a tu hijo la conexión entre palabras y su significado. Las mejores acciones son aquellos que se emparejan con una sola palabra. Por ejemplo, son más fáciles de entender las palabras "plas, plas" cuando la acción es aplaudir. Por el contrario, es más difícil de saber exactamente lo que significa la frase "Te quiero" cuando la acción es simplemente un abrazo. Exagerar todas tus acciones facilita que tu hijo atienda y copie lo que haces. También puedes usar objetos reales para evidenciar el significado de las palabras, como una vaca y un cerdo de juguete al cantar "La Granja del Viejo McDonalds", o una araña de juguete de aspecto simpático para cantar "La araña Eensy Weensy".

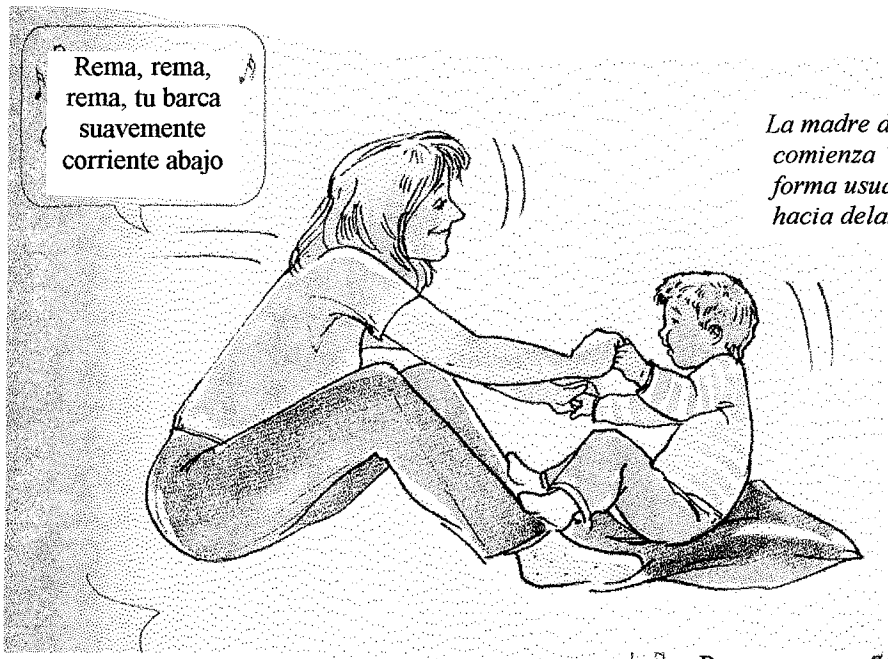
Si los objetos desvían la atención de tu hijo, ponlos lejos. Los accesorios sirven para ayudar a comprender y recordar las palabras, no para distraerlo. Sin embargo, si en otro momento le ves jugando con un objeto o juguete que te recuerda cierta canción, cántala. Por ejemplo, si recoge un autobús de juguete, canta "Las Ruedas en el Autobús".

Un tablero de elección muestra a tu hijo las canciones que podría cantar.

ADAPTA LAS CANCIONES A LA ETAPA DE COMUNICACIÓN DE TU HIJO

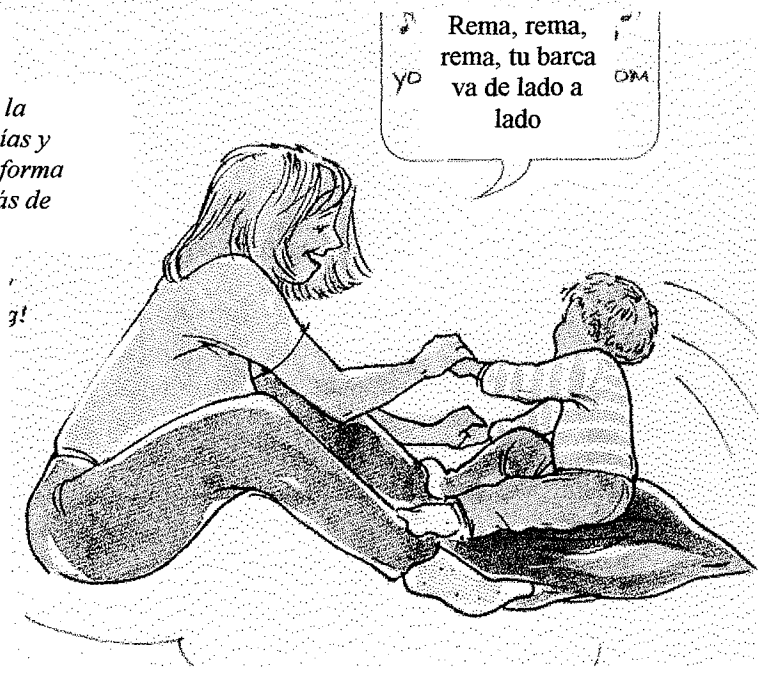
En esta sección veremos cómo puedes poner a punto tu canto según la etapa de comunicación de tu hijo. Muchas de las canciones que puedes cantar se encuentran en las páginas 312-322 de este capítulo. Sin embargo, las mejores canciones son a menudo aquellas que tú compones especialmente para tu hijo. Cuando tú eres el/la autor , puedes asegurarte de que todos los elementos necesarios – el número correcto de palabras o los tipos de acciones que le gustan a tu hijo – estén incluidos en la canción. La composición de canciones se trata con más detalle en las páginas 323-328.

Cuando tu hijo y tú hagáis música juntos, ten en cuenta que nada va como está planeado. Puedes divertirte más y crear mejores canciones cuando sigues las indicaciones de tu hijo.



La madre de Zacarías comienza "remando" de forma usual de atrás hacia delante.

Entonces ella sigue la iniciativa de Zacarías y obtiene una nueva forma de "remar", además de una nueva canción

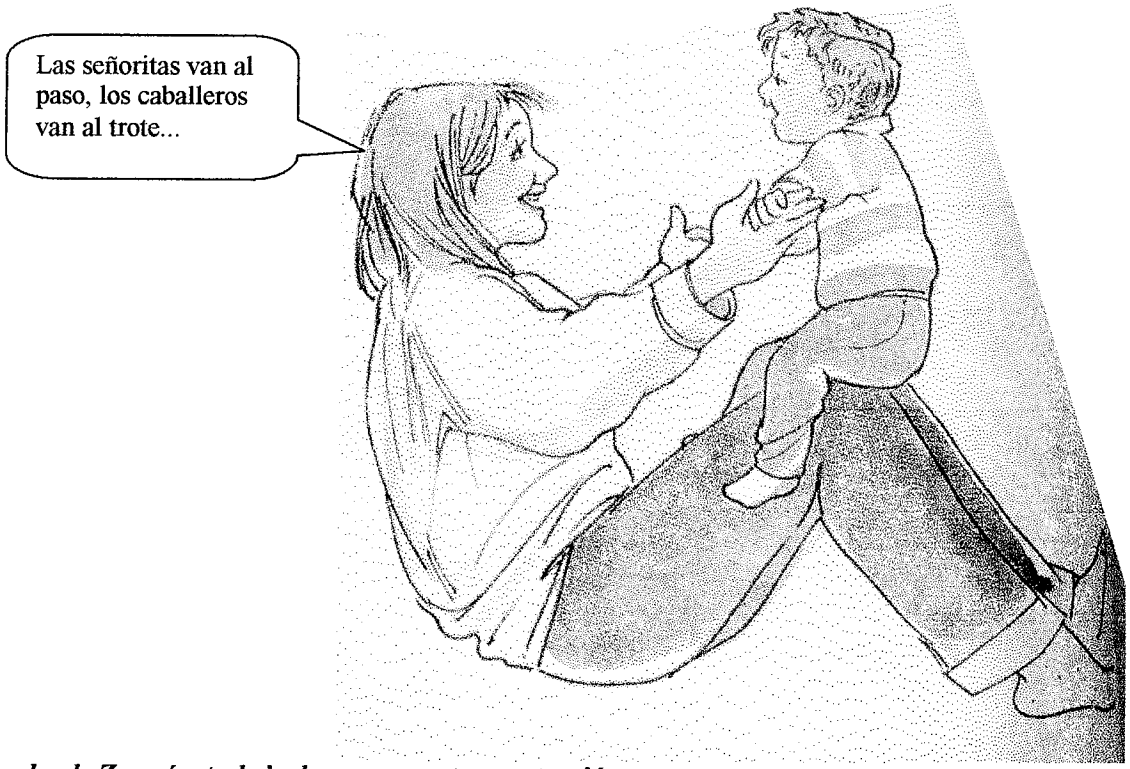


Canciones para tu hijo en la etapa de Intereses Propios

Qué puedes esperar.
En esta etapa, tu hijo puede no estar interesado en permanecer contigo mientras cantas, pero no te disgustes. Aunque no quiera tomar su turno al principio, empezará a hacerlo cuando consiga familiarizarse con la canción. Puedes esperar que él aprenda a:

- Mover su cuerpo
- Mirarte
- Sonreir, reir
- Ir hacia ti cuando empieces a cantar

Qué puedes hacer.
¡La mayor parte del trabajo!



La madre de Zacarías trabaja duro para captar su atención.

"Engancha" a tu hijo con grandes movimientos, gestos y otras estimulaciones sensoriales.
Lo más importante es que tu hijo disfrute cantando contigo. Elige canciones que incluyan grandes movimientos y gestos, y un montón de estimulaciones sensoriales – como sacudidas en el aire, botes en tus rodilla o intensos abrazos. Algunas veces estúpidas canciones con melodías pegadizas y letras tontas (por ejemplo "Doo-wa-ditty") seducen la atención de tu hijo. Él no puede aprender ninguna palabra en estas canciones, pero aprenderá que es divertido hacer música contigo.

Elige canciones cortas con menos de diez palabras familiares (canciones de tres palabras son ideales).
El primer paso es simplemente divertirse. Una vez que tu hijo esté interesado en cantar contigo, elige una o dos canciones cortas para enseñárselas. Unas pocas palabras repetidas una y otra vez hacen las mejores canciones para tu hijo en esta etapa. Podrás crear tus propias canciones. Las palabras que uses deberían ser familiares e importantes para él (p.e. "arriba" y "abajo" o los nombres de sus familiares).

Estimula a tu hijo al principio con modelos exagerados y ayudas físicas, haz una pausa y mira expectante.
Exagera lo que haces para que tu hijo preste atención a tus acciones. Y, si agrandas tus acciones, será más fácil para él copiarlas. Por ejemplo, si estás haciendo "círculo, círculo" haz un círculo ancho en el aire mejor que uno mayor que tu hijo pueda perder o encuentre dificultad para imitar.

Compón canciones sólo para tu hijo .
No siempre tendrás que planear con antelación - ¡algunas de las mejores canciones se compusieron en el acto!. Estas canciones le ayudarán a permanecer centrado sobre lo que está ocurriendo y a aprender a seguir instrucciones sencillas. Por ejemplo, cuando tu hijo se ponga el sombrero, puedes cantar una sencilla canción de tres palabras que podría ser algo así: "Sombrero en cabeza, sombrero en cabeza". Las canciones también pueden preparar a tu hijo para lo que va a ocurrir. Por ejemplo, si es la hora del baño, puedes cantar, "El baño de Kelsi, el baño de Kelsi" para hacerle saber a tu hijo qué va a hacer después. Tras un tiempo, tu hijo empezará a asociar las palabras y la melodía con el evento.

Canciones para tu hijo en la etapa del Pedidor

Este niño hace la "araña eensy weensy camina chorro arriba"

Qué puedes esperar.

En la etapa de petición, tu hijo te presta atención mientras cantas, pero al principio sólo por poco tiempo. Cuando él practique las canciones, puedes esperar que aprenda a:

- Copiar algunas de tus acciones
- Emitir algunos sonidos que suenen como palabras
- Entender algunas palabras
- Tomar algunos turnos por sí mismo

Qué puedes hacer

Elige canciones cortas con menos de diez palabras familiares.

Canta canciones sobre miembros de la familia, cosas que tu hijo haga durante el día o sus juguetes favoritos, y usa su nombre en la canción. Quédate con canciones cortas y repetitivas con unas **tres o cuatro** palabras en cada línea.

Además de enseñar a tu hijo canciones con nuevas acciones y palabras, usa también las acciones y palabras que ha aprendido en otros juegos y actividades. Por ejemplo, si has jugado a juegos interactivos en los cuales él te ha tenido que pedir que le bajaras, canta una canción que contenga la palabra "abajo". Es muy importante que tu hijo generalice las acciones y palabras que aprende en una canción a otras situaciones. Por ejemplo, si aprende a tocar su cabeza en "Cabeza y hombros", dale una oportunidad para tocar su cabeza antes de ponerle el gorro o cuando le laves el pelo.

Espera que tu hijo tome algunas acciones de sus turnos después de que tu le proporciones un modelo y le des ayuda física.

La repetición es una vez más la clave de éxito en la toma de turnos. A causa de la previsibilidad de las canciones, muchos niños en la etapa de petición hacen el intento de su primera palabra mientras cantan. Después de que hayas cantado una canción una y otra vez e intentado repetir exageradamente modelos de las acciones, tu hijo podrá interpretar algunas acciones – tocar sus palmas, tocar su nariz o extender sus brazos para decir ¡bieen! – por sí mismo. Sus turnos se alargarán, evidentemente con acciones fáciles de ver y hacer. Necesitará todavía tu mano como ayuda para hacer algunos movimientos, pero rápidamente intenta retirar este tipo de ayuda. Tocar su brazo o pierna puede ser todo lo que necesite para empezar.

Para y mira expectante para señalar su turno.

Las ayudas más naturales funcionan mejor una vez que tu hijo sabe lo que tiene que hacer.

Compón canciones sólo para tu hijo .

Compón algunas canciones en las cuales tu hijo tenga que pedir cosas de forma distinta – quizás usando un gesto. Por ejemplo, si quiere una galleta, puedes cantar las palabras "Dame una galleta" con el tono de "Twinke, Twinkle" mientras haces con la mano el signo de galleta. También puedes cantar canciones para ayudarle a seguir las indicaciones y hacer sus rutinas diarias. Aquí hay un ejemplo de una canción acerca del lavado de manos: "Lava las manos de Brian. Lava las manos de Brian. Mamá lava las manos de Brian". Como puedes ver, no tienes que ser Mozart para escribir canciones para tu hijo . (ver las páginas 323-328 para más ejemplos de canciones compuestas).

Canciones para tu hijo en la etapa del Comunicador Inicial

Qué puedes esperar

En la etapa de comunicación temprana puedes esperar que tu hijo tome los turnos a lo largo de toda la canción. Además puedes esperar que aprenda a:

- Elegir una canción usando palabras, dibujos o gestos.
- Cantar algunas palabras y llevar a cabo varias acciones después de que tú le modeles o por sí mismo .
- Empiece a cantar una canción.
- Comprenda y siga algunas indicaciones en una canción.

Qué puedes hacer

Usa propuestas y un Panel de Elección.
Pon algunos dibujos que representen las diferentes canciones en un Panel de Elección y pregúntale a tu hijo cuál quiere cantar. Una vez que él sea bueno eligiendo canciones, puedes darle oportunidades de elegir dentro de las canciones. Por ejemplo, en la canción "Viejo McDonald", tu hijo puede elegir si quiere cantar lo de la vaca o lo del cerdo eligiendo un juguete o un dibujo del panel. Si usas propuestas cuando cantas, tu hijo puede decirte cuál quiere cantar.

Elige canciones con palabras que tu hijo pueda usar en distintas situaciones.
Una vez que tu hijo pueda empezar a hablar repitiendo frases completas, canta canciones que contengan palabras y frases que pueda copiar de la canción y usar en distintas situaciones. Si una canción no tiene palabras útiles, cambia la letra para que lo sean.

Aquí tienes algunas frases que puedes incluir en las canciones de tu hijo : "Yo quiero," "Yo veo," "¿Dónde estás?," "¿Quién es?", "Qué es", "Mira (personas o cosas)", "No gracias" y "Sí por favor".

Trabaja el objetivo específico de comunicación en la composición de las canciones.
Debido a que las canciones son repetitivas, puedes usarlas para enseñar a tu hijo a preguntar y responder preguntas de Sí y No, así como preguntas que empiecen por "qué" o "quién". Por ejemplo, con la melodía de Frère Jacques, canta "¿Quieres una galleta? ¿Quieres una galleta? Sí. Sí. Sí." También puedes trabajar comentarios dentro de tus canciones indicando cosas o personas y cantando sobre ellas –p.e. "Mira a Micky" o "Veo a Sarah".

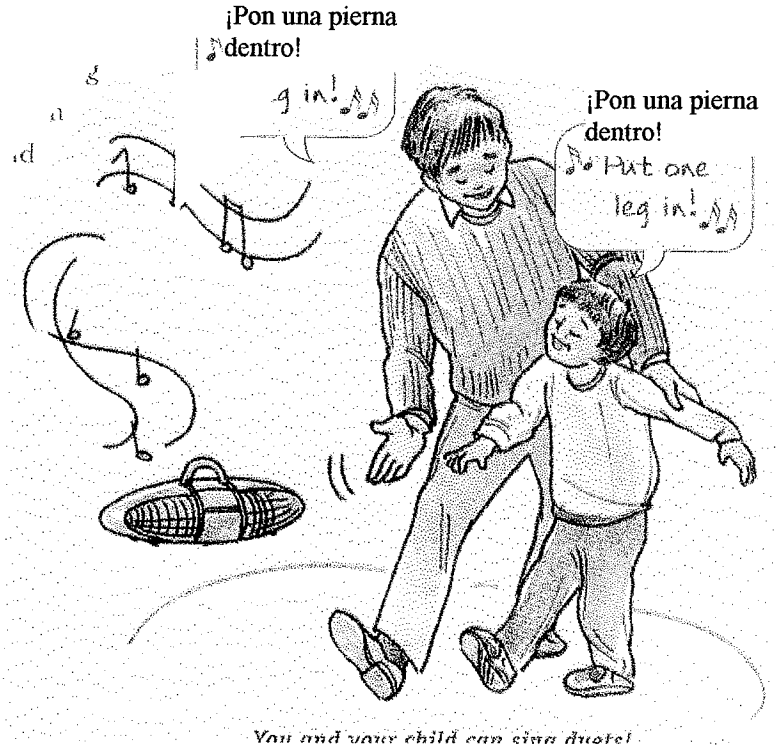
Deja que tu hijo empiece las canciones.
Si has sido constante haciendo y diciendo lo mismo al comienzo de una canción, tu hijo será capaz de pedirte que participes. La mayor parte de las veces, empezará a cantar solo. ¡Entonces es el momento de participar! Puedes recordarle una canción dejando el panel de elección o ayudas a mano.

Canciones para tu hijo en la etapa del Compañero

Qué puedes esperar

En la etapa de relación puedes esperar que tu hijo cante la mayoría de las canciones. Quizás pueda componer por sí mismo canciones mientras experimenta con sonidos y palabras. También puedes esperar que aprenda a:

- Elegir canciones
- Cantar palabras y frases contigo
- Cantar palabras y frases él solo
- Componer sus propias canciones
- Comenzar y terminar canciones
- Comprender la mayoría de las canciones



¡Tu hijo y tu podéis cantar a dúo!

Qué puedes hacer

Canta canciones que destaquen nuevas palabras e ideas.

Las canciones proporcionan una oportunidad ideal para practicar pronombres, preguntas y respuestas a preguntas. Puedes también cantar sobre cosas abstractas que no se pueden ver, como sentimientos o el futuro. Y si no hay una canción que contenga el objetivo de comunicación de tu hijo , tú puedes incluirlo. Puedes cantar una canción más rápida o más lenta, más ruidosa o más suave. Puedes dar a elegir a tu hijo: "¿quieres cantar una canción ruidosa o suave?"

Introduce simulaciones en las canciones

Todas las acciones de las canciones conllevan simulaciones. Por ejemplo, en la canción "Esta es la manera de lavarte la cara", simulas lavarte la cara. Tu hijo puede simular quizás más actuando en algunas historias sencillas. Por ejemplo, en la canción "La señorita Polly tenía una muñeca que estaba enferma, enferma, enferma" dale a tu hijo la oportunidad de cantar y actuar llamando al doctor y llevando a la muñeca enferma a la cama "rápido, rápido, rápido".

Practica las conversaciones en las canciones

Tu hijo puede conocer todas las palabras de algunas canciones y disfrutar cantándolas a solas. Sin embargo seguro que puedes tener tu propia participación en algunas canciones que hacen que tu hijo pueda practicar teniendo conversaciones musicales contigo. Las canciones en las que una persona canta una pregunta y la otra una respuesta o una persona comienza un verso y la otra lo termina enseña a tu hijo un rol muy importante en la conversación – cuando una persona habla (o canta) la otra escucha y después responde.

ALGUNAS CANCIONES POPULARES Y CANTOS QUE PUEDES CANTAR CON TU HIJO

Las canciones que utilizan un vocabulario familiar son las mejores para todos los niños. Las "canciones típicas" que aparecen más abajo contienen muchas de estas palabras tales como nombres de partes del cuerpo, "arriba y abajo" y palabras divertidas, con las que tu hijo ya puede estar familiarizado .

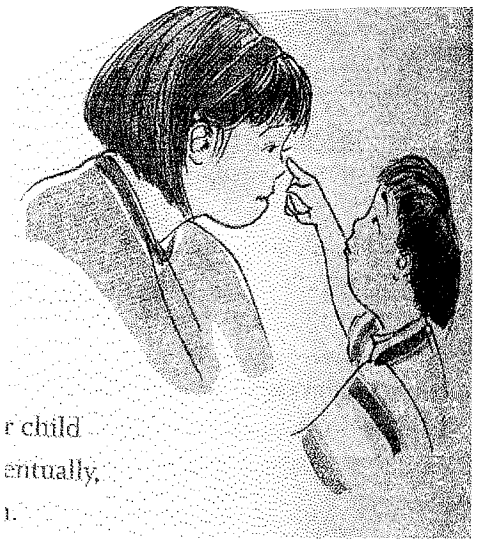
Las canciones cortas con pocas palabras son más adecuadas para un niño en la etapa de Agenda Personal o Etapa de Petición, mientras que algunas de las más largas son más apropiadas para niños en las etapas de Comunicación Temprana o de Relación. Tu hijo también tiene sus propios gustos musicales. Probando diferentes canciones averiguarás cuáles son esos gustos.

Cabeza y Hombros.

(cantada con la música del Puente de Londres")

Cabeza y hombros
Rodillas y dedos, rodillas y dedos, rodillas y dedos
Cabeza y hombros, rodillas y dedos
¡Ojos, orejas, boca y nariz!

Señala la parte de tu cuerpo cuando digas la palabra. Dale a tu hijo ayuda física si lo necesita para aprender sus turnos. De vez en cuando, para y espera que tu hijo lo haga por sí mismo.



Cuando seas feliz y lo sepas.

Cuando seas feliz y lo sepas, toca tus palmas (plas , plas)
Cuando seas feliz y lo sepas, toca tus palmas (plas , plas)
Cuando seas feliz y lo sepas
Si realmente quieres demostrarlo
Cuando seas feliz y lo sepas, toca tus palmas (plas , plas)

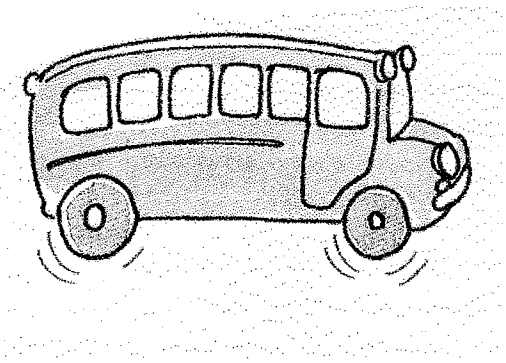
Repite con: "golpea con los pies", "toca tu nariz" y grita"hurra!" *(los brazos sobre la cabeza).* Después añade: "Cuando estés triste y lo sepas, llora muaa, muaa" *(haz como si secaras tus lágrimas).*

Para las etapas del Comunicador Incipiente y del Compañero:

- Si estás loco y lo sabes, di "¡Oh no!"
- Si estás cansado y lo sabes, bosteza (extiende los brazos, suspira)
- Si tienes hambre y lo sabes, frota tu barriga (frota tu barriga)

Si tu hijo repite mucho lo que tú dices, canta la canción "como él lo haría si pudiera". Cambia "Cuando eres feliz y lo sabes, toca tus palmas" por "Cuando soy feliz y lo sé, toco mis palmas".

Las Ruedas del Autobús.



Las ruedas del autobús
Giran y giran (*gira las manos)*
Giran y giran
Giran y giran
Las ruedas del autobús
Giran y giran
Por toda la ciudad.

Para los niños s que pueden prestar más atención, añade los siguientes versos:

- La gente del autobús sube y baja *(bota a tu hijo arriba y abajo sobre tus rodillas).*
- La puerta del autobús se abre y se cierra *(empieza con las palmas de las manos juntas y entonces abre las manos del otro)*
- La bocina del autobús suena "beep, beep, beep" *(simula que estás tocando el claxon)*
- Los bebés del autobús gritan "muaa, muaa, muaa" *(simula que te secas las lágrimas de los ojos)*
- Las mamás del autobús dicen "Sh, Sh, Sh" *(lleva tu dedo a tus labios mandando callar)*
- Los limpiaparabrisas del autobús hacen "swish, swish, swish" *(eleva tu dedo índice y mueve tu antebrazo de lado a lado)*
- El conductor del autobús dice "vayan sentándose" *(haz el gesto de"venir" por encima de tus hombros)*
- El dinero del autobús hace "clink, clink, clink" *(roza tus dedos)*

Así nos lavamos la cara

Así nos (me) lavamos nuestra (mi) cara
(simula que te estás lavando la cara)
lavamos nuestra (mi) cara,
lavamos nuestra (mi) cara
por la mañana temprano *(o repite* "lavamos nuestra (mi) cara"*)*

Bush")

ace").

(Otros versos que puedes incluir: "peino mi pelo", "lavo mis dientes", "pongo mi sombrero" etc)
Usa acciones u objetos reales (p.e. toallitas, pastilla de jabón, cepillo del pelo y cepillo de dientes) dependiendo de la etapa de tu hijo . También puedes cambiar "nosotros" por "yo" y "de nosotros" por "mi" si tu hijo tiene ecolalia.

La araña Eensy Weensy

La araña eensy weensy se fue por el chorro de agua (el brazo de Jakey)
(usa ambas manos para simular como la araña se arrastra hacia arriba)
La lluvia vino hacia abajo y arrastro la araña fuera (abajo)
(usa ambas manos para simular la lluvia)
El sol salió y secó la lluvia
(los brazos a la altura de la cabeza para mostrar el sol)
Y la araña eensy weensy se fue por el chorro (el brazo de Jakey) otra vez
(repite el gesto de arrastrarse)

Hokey Pokey

Pon tu pierna dentro
Pon tu pierna fuera
Pon tu pierna dentro
Y muévete
Haces el Hokey Pokey
Da una vuelta
¡y ya está!
¡si!

(Repite con "otra pierna", "brazos", "cabeza", "tú mismo ")

Cambia las palabras "Pongo mi pierna dentro, pongo mi pierna fuera" para todos los niños excepto para los que estén en la etapa del Compañero.

Alrededor del jardín

Alrededor del jardín
(coge la mano de tu hijo y haz un círculo con ella)
va el oso de peluche
un paso...
(empieza a caminar con los dedos por el brazo de tu hijo)
dos pasos...
¡cosquillas!
(haz cosquillas a tu hijo debajo del brazo o en la barbilla)

El corro de la rosa

El corro de la rosa,
(unir las manos y girar en círculo)
un bolsillo lleno de ramilletes
Husha-husha
¡Todos al *(pausa)*suelo!

Corre alrededor de la rosa
(correr en el círculo)
un bolsillo lleno de ramilletes
husha-husha
¡Todos al *(pausa)*suelo!

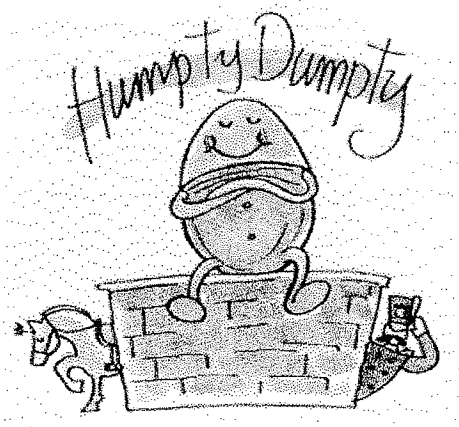
Para niños en las etapas de Intereses Propios y del Pedidor, "canta bajito":

Gira y gira
Y gira y gira
¡Todos al suelo!

Para niños en la Etapa del Compañero se puede añadir una segunda estrofa:

Coge las margaritas
Coge las margaritas
Husha-husha
¡Todos nos *(pausa)* levantamos!

Humpty Dumpty

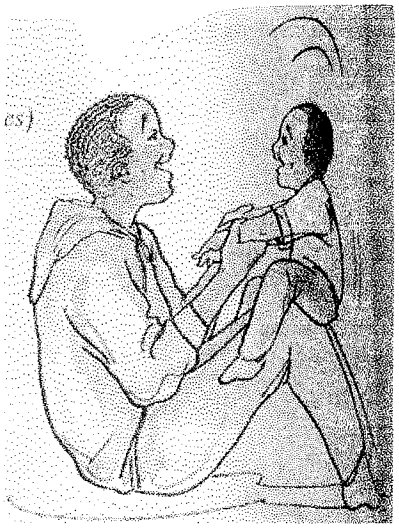


Humpty Dumpty se sentó en un muro *(sienta a tu hijo en tus rodillas)*
Humpty Dumpty se ca-a-a-yó *(tus rodillas bajan)*
Todos los caballos y hombres del rey
(o "todas las mamás y todos los hombres")
¡No podían unir de nuevo a Humpty Dumpty!

Para los niños en las etapas de Intereses Propios y del Pedidor, simplifica:

Tommy, Tommy (*sustituye el nombre de tu hijo) se sentó sobre la pelota (utiliza una pelota grande)*
Tommy, Tommy se ca-a-a-yó!

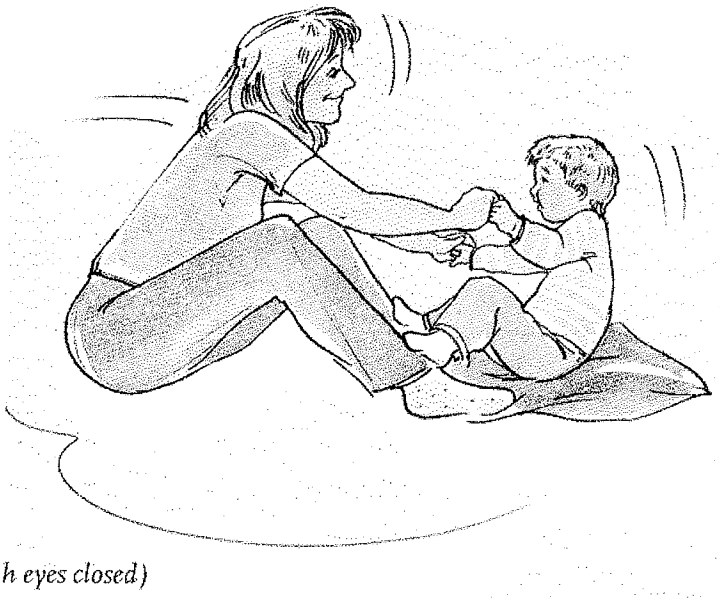
El viejo Gran Duque de York



Un Poquito arriba

Rema, rema

Sienta a tu hijo en el suelo cara a cara, las piernas separadas, con tu hijo entre tus piernas. Coge sus manos y muévelo hacia delante y hacia atrás.



Rema, rema
(sienta al niño en tus piernas y lo tomas de sus manos)
tu casa se quema
tus niños se van
(balancea a tu hijo echándolo hacia atrás y subiéndolo)
y no vuelven más.
(lo dejamos abajo y le hacemos cosquillas en la barriga)

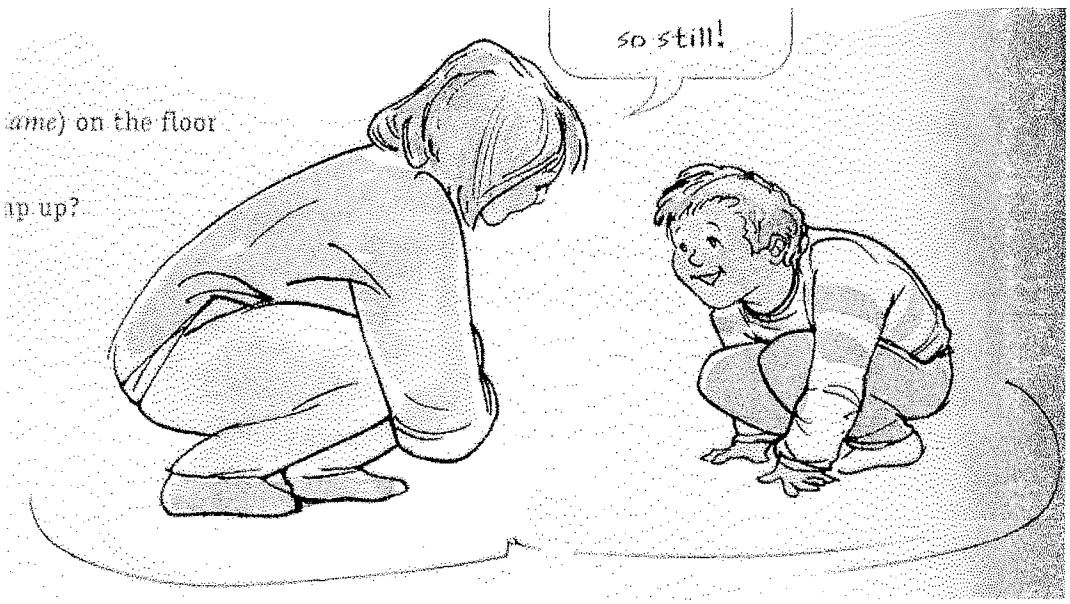
h eyes closed)

Conejitos Dormidos

Aquí estamos juntos

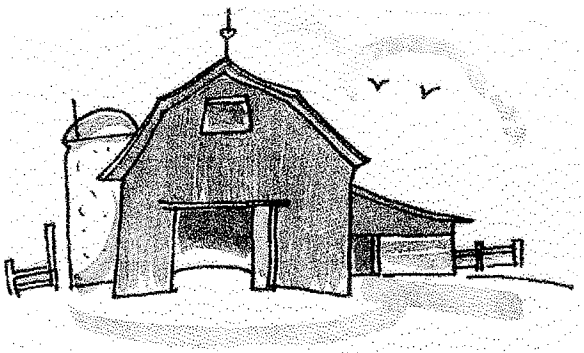
La canción del "adiós"

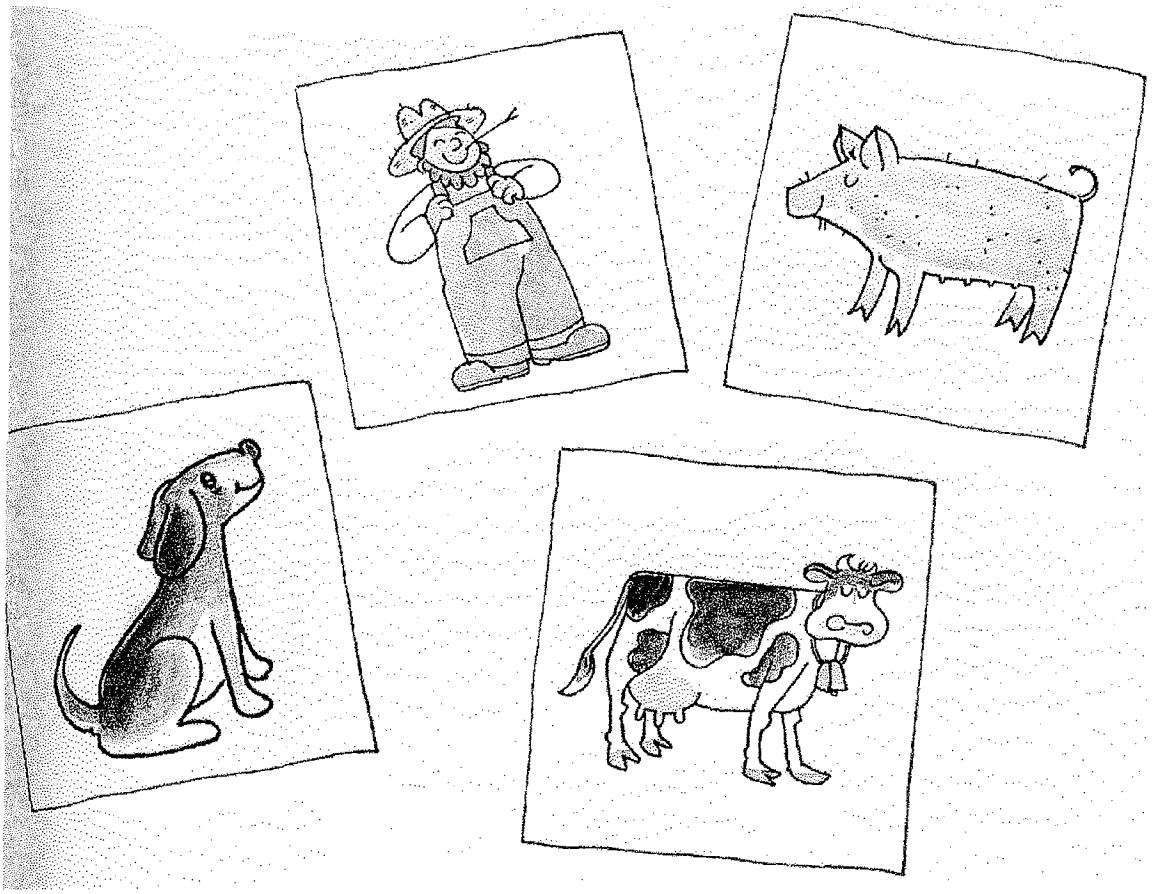
Jack en la Caja



En la granja de Pepito

En la granja de Pepito
Ia, ia, ó





FALTAN DE LA PÁGINA 320 A 328

OTROS CONSEJOS MUSICALES

ESCUCHA MÚSICA GRABADA

Algunos niños preferirían escuchar grabaciones que tener que cantarlas. Escuchar música puede ayudar a tu hijo a aprender nuevas palabras, pero sólo si escuchan el tipo de música correcto. En las grabaciones de música infantil muchas de las palabras se cantan tan rápido que tu hijo puede escuchar sonidos sin sentido. Elige canciones cuyos cantantes canten despacio y claro. (Raffi es una elección excelente).

Escuchar música, sin embargo, no siempre sirve para aprender nuevas palabras. Cuando tu hijo se disguste puede querer escuchar música lenta y tranquila para relajarse. Otras veces, puedes poner una canción animada y bailar juntos sin otra razón que pasar un buen rato.

USA INSTRUMENTOS MUSICALES

Algunas veces, un niño silencioso puede responder a ciertos sonidos farfullando, tarareando o gruñendo. Experimenta con diferentes instrumentos para ver cuáles tienen efecto en tu hijo . Un padre encontró que su hijo amaba cantar con un teclado eléctrico y aprendió a cantar sonidos y palabras cuando acompañaba este instrumento. Si encuentras un instrumento que motiva a tu hijo a usar su voz, puedes aprovecharte de los tonos del instrumento para ayudarle a aprender palabras. Por ejemplo, si tu hijo responde a ciertas notas del piano, canta un sonido con esta nota. El puede sustituir su ruido por este sonido. Eventualmente puedes modelar una palabra en vez de un sonido.

También puedes usar instrumentos musicales para jugar a juegos de imitación. Hazte con pares de algunos instrumentos: por ejemplo una batería de juguete, un tambor o un xilófono. Dale a tu hijo un instrumento y deja que lo toque. Entonces síguele imitando lo que hace con tu propio instrumento. Si no puedes llegar a interactuar imitándolo , intenta que él te imite a ti. Por ejemplo, si estás tocando la batería, golpéala primero y entonces dásela a tu hijo y di "Toca la batería". Sé un "ayudante", y guía con cuidado a tu hijo para que te copie si no lo hace por sí mismo. Recuerda ser un "Animador " cuando tu hijo termine de tocar. Añade algunas palabras divertidas para describir tu música, como "¡Brum, brum!", o "¡La, la!". Cuando tu hijo pueda tocar sólo, deja tu propio instrumento y deja que suene la música durante el tiempo que él quiera.

¡NO LO DIGAS, CÁNTALO!

Algunos niños s en la etapa de Agenda Personal y Petición cantan antes de hablar. Si ves que tu hijo responde bien a las palabras de las canciones, intenta cantar las mismas palabras cuando le hables. Por ejemplo, di "Vamos", y después canta "Para arriba" (que es una frase de una canción) cuando subais las escaleras.

Incluso si tu hijo no ha oído alguna palabra usada en una canción, intenta cada día cantar algunas palabras como su nombre, o el nombre se un libro. Puedes incluso convertir "Hola" en una melodía pequeña de una sola palabra.

¡Hola!

CANTA CANCIONES DE MANERA NORMAL Y SIMPLIFICADA

Como padre o madre quieres que tu hijo practique canciones que tengan palabras usuales. Sin embargo, las palabras de algunos de las viejas tradiciones a menudo no tendrán sentido para tu hijo por ejemplo, ¿qué niño sabe quién es el Gran viejo Duque deYork o quiénes son los "caballos y hombres del rey"?. Tú probablemente querrás cambiar algunas de estas difíciles letras. Si enseñas a tu hijo una versión simplificada, asegúrate de decirle a su maestra cómo lo cantas en casa. Quizás él/ella pueda cantar ambas versiones a los niños s en la escuela.

También es importante que tu hijo sea capaz de cantar canciones de la misma forma que otros s niños s. Pídele permiso al maestro para grabar al alumnado mientras cantan y así tu hijo podrá aprender las canciones en casa. Vigila la cinta con tu hijo y usa el botón de pausa para ofrecerle la oportunidad de llevar a cabo una acción o cantar una palabra.

Si tu hijo no asiste a infantil, intenta reunir algunos s primos s o los s hijos s de tus amistades para cantar en una cinta de vídeo. Así tu hijo puede verla y escucharla y quizás cante también.

JUEGA A JUEGOS MUSICALES

Si tu hijo se divierte con la música, jugar a juegos musicales le proporcionará una forma poco estresante de empezar a jugar con otros niños s. Los bonito de los juegos musicales es que tu hijo puede jugar incluso si no habla. Aquí se exponen algunos ejemplos de juegos musicales:

Congelado

Busca una cinta o CD que le guste a tu hijo y anímale a que baile o se mueva con la música. Entonces para la música y ayúdale a parar de bailar al mismo tiempo. Decir "para" quizás sea suficiente, o quizás sea necesario darle una ayuda física. Usa la Regla del Ayudante, dandole cada vez menos ayuda. Pon la música y empieza abailar de nuevo. Puedes repetir el juego tantas veces como él/ella quiera.

Patata Caliente

Necesitarás para este juego hermanos s, abuelos s o canguros. Todos se sientan en círculo. Se pone la música y se anima a los s jugadores s a pasar una pelota alrededor del c´rculo. Se para la música diciendo a todos que paren de pasar la pelota. Quienquiera que tenga le pelota recibirá un abrazo. También puedes jugar a este juego una y otra vez.

Seguir al Lider
Los s jugadores s marchan en fila detrás del líder o la líder mientra la música suena. El o la líder inventa acciones que los demás jugadores s copian. Tan pronto como la música pare, se elige un nuevo líder.

RESUMEN

Muchos s niños s disfrutan con la música y responden más que de costumbre cuando cantan o escuchan la música. Las canciones son a menudo el primer momento en el que los niños s con TPD usan las palabras y la primera actividad con la que disfrutan con otros s chicos s. En este capítulo hemos visto cómo puedes sacar el mayor partido a la música para tu hijo cantando canciones de su nivel de habilidad. Hemos visto lo fácil que es componer canciones que incluyan algunos de los objetivos de comunicación de tu hijo tales como usar nuevas palabras o practicar con las antiguas. Los s niños s normalmente no son quisquillosos con lo que cantas – a tu hijo le puede gustar cuando tú simplemente cantas una o dos palabras una y otra vez, especialmente si una de esas palabras es su nombre. O tu hijo puede disfrutar actuando en las historias de las canciones. Algunos s niños s encuentran los sonidos de instrumentos, como el piano o el xilófono, tan irresistibles que se divierten con los demás. La música es una manera poderosa de que tu hijo aprenda más sobre la comunicación.

Trae los Libros 10

Algunos chicos pueden volcarse en un libro durante horas, mientras otros pueden sólo echarle un vistazo a la cubierta. Sin embargo, a todos los chicos a los que les gusta mirar los dibujos o las palabras impresas suelen pasarlo bien con los libros. A diferencia de la palabra hablada, los dibujos y palabras escritas no desaparecen luego de leerlas. Permanecen en la página así que tu hijo puede tener la sensación de que las está viendo y escuchando. Un buen libro puede también ser leído muchas veces. Cada vez que tu hijo oye una historia, la entiende más y más hasta que el lenguaje del libro le llega a ser familiar.

Algunos chicos con SDA tienen una habilidad precoz para leer y estás a menudo más interesados en mirar las palabras que los dibujos. Se piensa que pueden reconocer palabras largas y difíciles, aunque no entiendan siempre lo que significan estas palabras.
En este capítulo veremos cómo los libros pueden ayudar a tu hijo a entender su mundo y alentarle a comunicarse. También veremos como puedes usar la palabra impresa para darle a tu hijo información y una nueva forma de expresarse.

Cuando lees un libro con tu hijo, tienen lugar muchos aprendizajes:

- Tu hijo descubre el placer de compartir un libro contigo. La lectura de libros te ofrece la oportunidad de conectar y encontrar placer en una comunicación en doble sentido.
- Tu hijo aprende nuevas palabras y ve palabras que ya conoce usadas en un nuevo contexto.
- Los libros animan a tu hijo a pensar más allá de las palabras escritas en la página, cuando le ayudas a imaginar cómo se sienten los personajes o lo que sucederá después.
- Tu hijo puede descubrir otra forma de comunicarse a través de la palabra impresa.

Alex adora leer palabras, pero no siempre entiende su significado (osteoporosis).

Leyendo juntos

Elige los libros adecuados.

(en la sección de referencia figura una corta lista con libros recomendados)

Ten en cuenta lo que tu hijo hace con un libro, lo que entiende, sus intereses y la clase de dibujos que le son atractivos. Date cuenta de que los mejores libros tienen dibujos coloridos y el texto se relaciona directamente con los dibujos bajo los que aparece. Los libros para preescolares normalmente tienen dos grandes dibujos de objetos familiares en cada página, pero a tu hijo pueden gustarle dibujos más detallados aún. A algunos niños les gusta los libros con dibujos de sus especiales intereses, tales como animales o personajes de sus programas favoritos de TV.
Recuerda que incluso los libros escritos para niños mayores tienen magníficas ilustraciones. Con un pequeño trabajo de tu parte, estos libros pueden transformarse en los libros adecuados para tus hijos (ver "leer de la forma correcta" para una guía sobre cómo modificar los libros en función de la etapa de tu hijo)

Libros de cartón, tela y plástico.

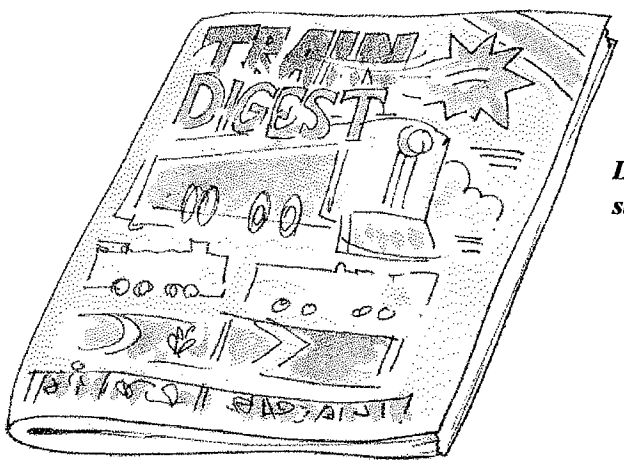
Si tu hijo prefiere morder o hacer pedazos las páginas, elige libros hecho de materiales resistentes que aguanten hasta que él aprenda a usar los libros en la forma que se supone se debe hacer.

Los libros son buenos para señalar y nombrar cosas.

Los libros que fomentan señalar y etiquetar en general, tienen uno o dos dibujos de colores brillantes o fotos de cosas que a tu hijo le resultan familiares en cada página. Son libros que pueden tratar sobre el alfabeto, números, animales, objetos cotidianos como la comida o los juguetes y de la rutina diaria. A tu hijo pueden gustarle los libros con objetos ocultos en los dibujos. ¡Puede ser divertido buscar el pequeño ratoncito o el patito oculto en la página! Y no olvides los catálogos de tiendas. Si a tu hijo le entusiasman los trenes le atraerá un catálogo de trenes (disponibles en las tiendas de maquetas) más que cualquier otro libro.

A tu hijo le pueden gustar los libros con una o dos fotos realistas en cada página

Puede ser divertido buscar el patito oculto juntos



Los catálogos pueden ser sus favoritos.

Libros interactivos.

Estos libros proporcionan algo para hacer a tu hijo incluso si aún no sabe hablar o señalar a las fotos. A los niños les suelen gustar los libros con solapas para levantar, botones que pulsar y trozos de tela para tocar. Mucho antes de que ellos reconozcan el significado de los dibujos que hay bajo la solapa o los sonidos que salen de los botones aprenden que los libros pueden ser divertidos.

Libros previsibles.

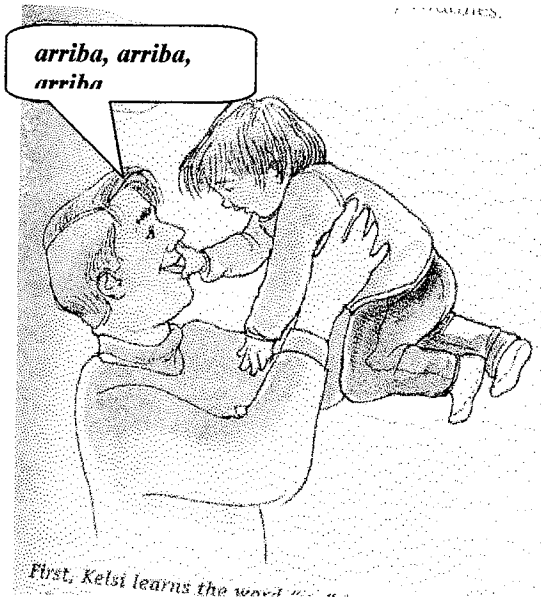
Los libros previsibles tienen frases y palabras que se repiten. Es más fácil recordar algo dicho 10 veces que algo dicho una sola vez. Los libros que repiten frases claves, tales como "yo veo..." "me gusta..." o "¿quién es ese?" son especialmente útiles para tu hijo. Los libros previsibles son también ideales para los niños a los que les divierte la música porque tienen sus propios ritmos y rimas. Un buen ejemplo de un libro de rimas previsibles y repetitivos es "oso pardo, oso pardo, ¿qué estás viendo? De Bill Martín Jr.

Libros de historias sencillas

A medida que se incremente la comprensión de tu hijo, elígele libros que tengan un argumento sencillo o un inicio, desarrollo y final. Al principio las historias pueden ser sobre cosas que le resulten familiares tales como una visita a la casa de un amigo, una rutina diaria conocida o un problema que sea frecuente encontrarnos. Luego, introduce libros de historias que fomenten que tu hijo use su imaginación y piense cosas poco familiares como espantosos monstruos o la vida en una granja.

Elige libros que ayuden a tu hijo a generalizar las palabras que ya conoce.

Cada vez que tu hijo aprende una nueva palabra en una situación, le resulta difícil trasladarla a otra situación. Para ayudar a tu hijo a generalizar elige libros que enfaticen las palabras que él ya ha aprendido mediante juego interactivo, canciones o rutinas diarias.

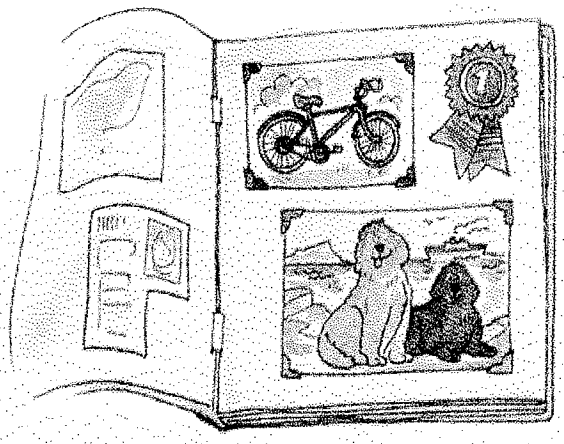


Primero Kelsi aprendió la palabra "arriba" en un Juego interactivo con su padre

Luego él ve que no sólo los niños sino también las pelotas pueden ir "arriba".

Crea un libro individual para tu hijo.

Los libros hechos por ti mismo atraen a los niños de todas las etapas. Puedes hacer un álbum de recortes con fotos de la familia, amigos y mascotas o con dibujos recortados de revistas o catálogos de juguetes. Si tu hijo entiende bien lo que le dices, puedes escribir una "historia personal" especial para él. Una historia personal le da a tu hijo información que le ayudará a entender situaciones nuevas o confusas, tales como la vista al médico (para saber más sobre Historias personales, ver el capítulo 7, página 239)



A la mayoría de los niños le gusta mirar dibujos realistas de ellos mismos, sus familias u otras cosas familiares.

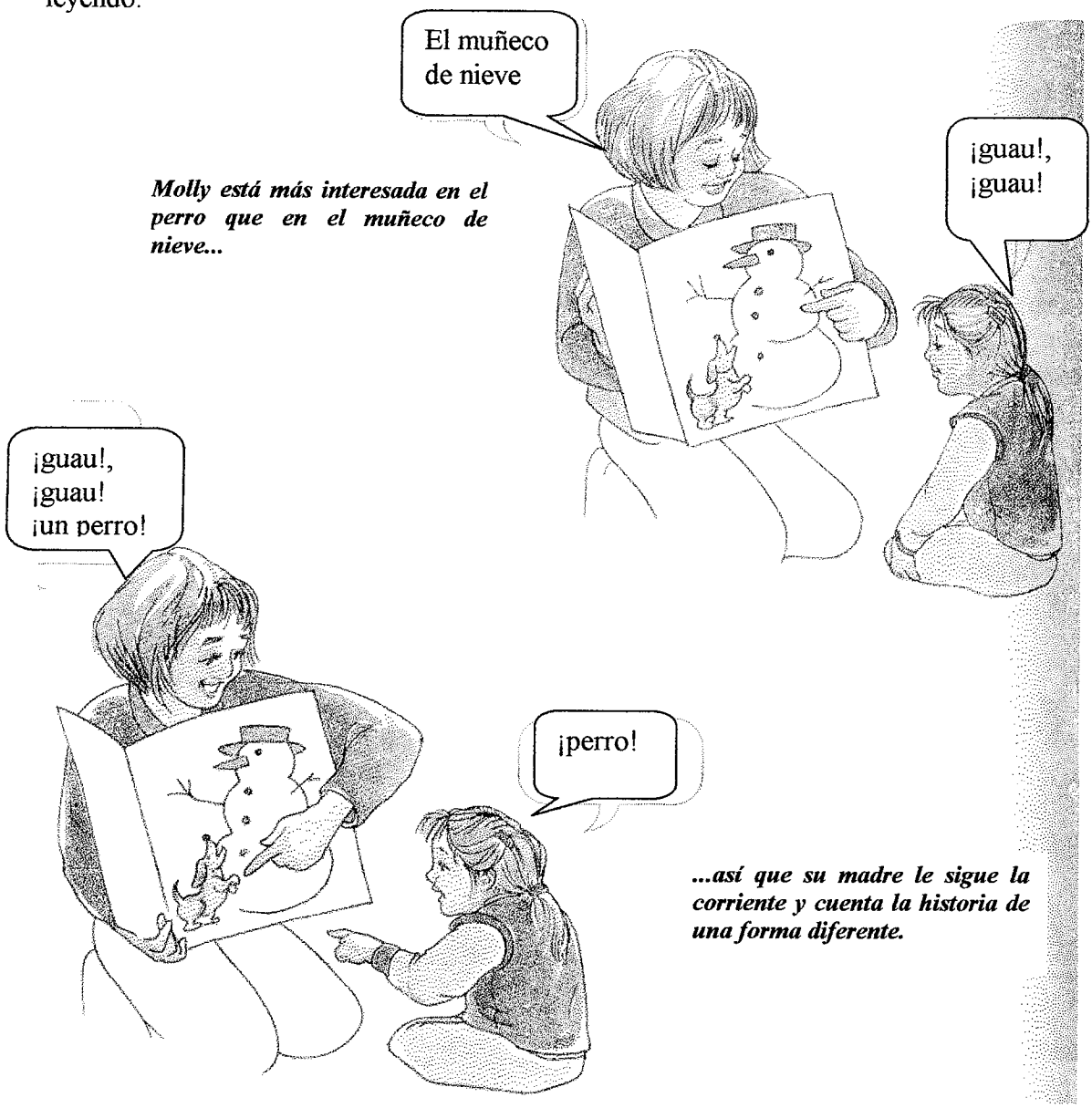
Lee de forma adecuada.

Consigue que tu hijo se "enganche" a los libros para fomentarle el interés y la diversión.

Piensa en ti mismo como en un artista, y tus lecturas como la preparación para ganar un premio. Tienes que ser más interesante para tu hijo que las cosas que pueden distraerle.

Síguele la corriente a tu hijo.

A veces la parte del libro que más interesa a tu hijo no es la parte que tu le estás leyendo. Cuando esto sucede, es mejor abandonar tu plan y seguirle la corriente. Una vez que tu notes que tu hijo está mirando, incluye su interés poniendo nombre al dibujo que atrae su atención y haciendo de este dibujo una parte de la historia que le estás leyendo.



Molly está más interesada en el perro que en el muñeco de nieve...

...así que su madre le sigue la corriente y cuenta la historia de una forma diferente.

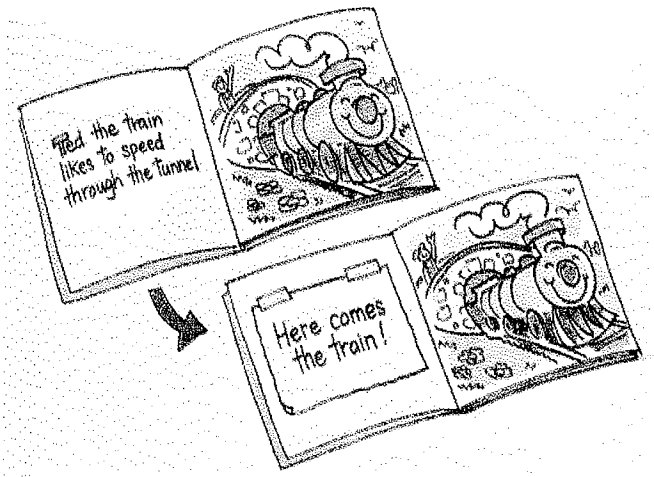
¡Di menos y enfatiza, ve despacio y muestra!.

Todas las estrategias de comunicación sobre las que tú has leído en este libro debes ponerlas en práctica cuando le leas a tu hijo. La rima que aprendiste en el capítulo 6 –di menos y enfatiza, ve despacio y enseña – te indica exactamente cómo leer a tu hijo, así el aprenderá a adorar los libros, comprender lo que estás leyendo y participar en el libro a su nivel.

Di menos.

Simplifica y acorta lo que está escrito. Si el texto es demasiado largo y complicado para que tu hijo lo entienda, no lo leas exactamente como está escrito. Dependiendo de la etapa de tu hijo, reduce frases de tres palabras en una frase clara, o frases de quince palabras a solo tres. Por ejemplo, si el libro narra "Érase una vez, hace mucho tiempo, había una niña llamada Ricitos de Oro". Transfórmalo en "Esto es una niña, su nombre es Ricitos de Oro, esa es Ricitos de oro".

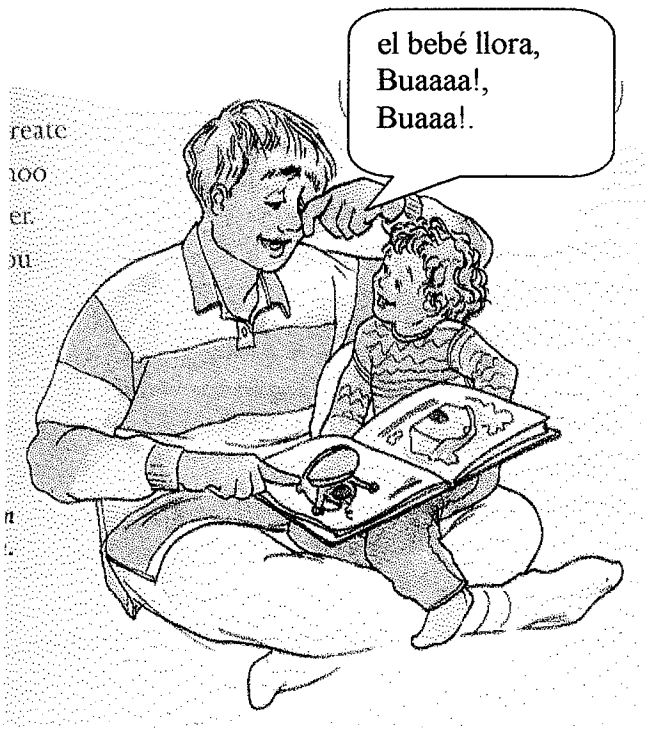
Puedes incluso reescribir el texto en un trozo de papel, a mano o en el ordenador, y luego pega la nueva versión correcta y simplificada sobre el original más complicado. Esto no solo le dará a tu hijo una señal visual de lo que se refieren tus palabras, sino que también le ayudará a "leer" el libro de la misma manera cada vez.



Si los dibujos son correctos pero las palabras no, simplemente cambia las palabras.

Enfatiza

Usa tu voz y expresiones faciales para crear emoción. Sé un actor. Usa efectos sonoros – muge como una vaca o imita la espantosa voz de un monstruo -. Usa el libro como una excusa para dejar salir al "niño" que hay en tí.



Este padre capta la atención de su hijo con animación y muchas expresiones

Exagera las palabras clave.
Haz que las palabras importantes resalten con una voz alta o tenue, dependiendo de la palabra que digas. Por ejemplo, en el clásico de niños, "buenas noches luna", la palabra "silencio" aparece frecuentemente. Si la dices susurrando cada vez, la palabra adquiere un valor mucho más significativo para tu hijo.

Esta madre usa la misma voz y entonación cada vez que dice la palabra "silencio"

Sitúa la palabra clave al final de la frase.
La mayoría de los buenos libros para niños, sitúan las palabras importantes justo en el lugar adecuado – en los finales de las frases. Cuando las palabras están al final de una frase, le resulta más fácil a tu hijo recordarla y situarla en su lugar adecuado a la hora de rellenar los espacios en blanco. Si las palabras no están en el lugar adecuado, siempre puedes reescribir el libro para que lo estén.

Vé Despacio.

Dale a tu hijo la oportunidad de tomar parte en lo que está viendo y escuchando. La atención de tu hijo puede ir de un objeto a otro de la página. Dale tiempo de asimilar la información y relacionar lo que le dices con lo que él ve.

Haz pausas entre palabras y frases.
Tus pausas son muy importantes. Resaltan la espera de turnos de tu hijo y le permiten saber cuando le toca a él.

Sé natural.
Es importante leer lentamente, pero nunca tan lento que el significado o el ritmo del libro no sea claro.

Enseña.

Enseña con dibujos.
No esperes que tu hijo mire a los dibujos de un libro sólo porque estén delante suya. Necesita que le ayudes a centrarse en los dibujos señalándolos al tiempo que les hablas de ellos. Algunos niños empiezan a señalar a los dibujos por sí mismos o guiarán tus dedos para que señales por ellos. Para aquellos que no lo hacen, préstales cierta ayuda física para conseguir que señalen. Puede ser que necesites dirigir el dedo de tu hijo hacia un punto determinado o simplemente aguantarle la muñeca. Pero recuerda retirar tu ayuda tan pronto como sea posible para que tu hijo no llegue a ser dependiente de ti.

El padre de David le ayuda a concentrarse en los números dirigiendo su dedo a un punto

Enseña con la palabra escrita.
No todos los niños están preparados para mirar la palabra escrita. Pero si tu hijo muestra interés por un escrito, atrae su atención hacia el mismo pasando una y otra vez su dedo o el tuyo bajo las palabras que le estás leyendo.

Enseña con acciones y gestos.
Haz que las palabras cobren vida para tu hijo realizando su significado con acciones y gestos. Por ejemplo, si un personaje en el libro está nadando, haz exagerados movimientos de nadar con los brazos, si un personaje tiene frío, acurrúcate como si intentaras mantenerte caliente.

Enseña con objetos reales.
Si puedes relacionar algunos de los dibujos del libro a objetos reales, tu hijo tiene otra forma de comprender sobre lo que estás hablando. El que los objetos reales puedan ayudarle a tu hijo depende de su comprensión e interés por los objetos.

Haz R.O.C.K. cuando leas

Ten cuidado de no llegar a ser el único actor del espectáculo. Leer libros debe ser una experiencia recíproca. Usa la guía R.O.C.K. como hiciste en los Juegos interactivos, canciones y rutinas diarias.

R.O.C.K. con libros!

R Repite lo que digas y hagas.

Repite lo que digas en cualquier momento que invites a tu hijo a compartir un libro. Llámalo por su nombre, sostén el libro y di, "libro", "vamos a leer un libro", o el nombre del libro, dependiendo de su etapa.

A algunos niños le gustan tanto los libros que leerán uno diferente cada vez en cualquier sitio. Otros niños se tomarán más tiempo para descubrir el placer de la lectura. Si eliges un momento especial para la lectura, como el tiempo de acostarse, tu hijo comenzará a anticipar y adelantarse a la rutina de la lectura. Cuando la historia se acabe, puede finalizar la rutina alejando el libro diciendo "hecho" o " se acabó" y dándole un beso de buenas noches.

Lee el mismo libro una y otra vez de forma que a tu hijo le resulte cada vez más cómodo y se familiarice con los dibujos y las palabras. La repetición le hará que le resulte más fácil participar cuando le lees. Sin embargo, a veces tu hijo puede "engancharse" a un libro en particular e insistir en leer el mismo libro todas las veces. Si tu hijo llega a estar "demasiado enganchado" a un libro, ayúdale a leer otros libros usando una Agenda Visual. Pon dos dibujos de libros en la Agenda Visual: primero un libro nuevo y luego el antiguo. Haz que el nuevo libro sea corto, de forma que tu hijo no tendrá que esperar mucho antes de leer su libro favorito. Entonces lee el antiguo libro como una recompensa por intentar algo nuevo. Intenta encontrar nuevos libros con las mismas características que aparecen en el libro antiguo para hacerle la transición más fácil a tu hijo. Con el tiempo, tu hijo encontrará un libro o dos que le diviertan y olvidará por completo el antiguo.

O Ofrece a tu hijo oportunidades para tomar un turno.

Ofrécele a tu hijo la oportunidad de levantar una solapa, pasar una páginas, señalar un dibujo, decir palabras o responder a preguntas. Muchos libros para niños están escritos para facilitarle a tu hijo el participar.

No te preocupes si tu hijo quiere leer el mismo libro una y otra vez. No se aburrirá, él solo conseguirá mejorar en su toma de turnos

C Dale señales para tomar su turno.

Dale señales a tu hijo del mismo modo que has estado haciendo en las canciones y el Juego Interactivo. Proporciona muchos modelos verbales y ayuda física para los lectores más inexpertos y señales más sutiles para los niños que encuentran más fácil tomar turnos en los libros.

K ¡Mantén la diversión!, ¡haz que continúe!.

¡Es el momento de ser un cómico!, convierte la lectura en una experiencia placentera mediante la diversión y animación. Si tú "dices menos, y enfatizas, vas despacio y enseñas", y recuerdas que a veces es bueno abandonar tus planes y seguirle la corriente a tu hijo, tu hijo descubrirá la diversión de la lectura contigo. Para aquellos niños que no pueden centrarse en un libro durante mucho tiempo, haz algo que les ayudará, toma más de un turno cada vez que leas.

Adapta la lectura a la etapa comunicativa de tu hijo.

El interés de tu hijo por la lectura normalmente corresponde a su etapa de comunicación: cuanto más comprenda el lenguaje y el mundo a su alrededor, tanto más que comprenderá los dibujos y letras.
Sin embargo, como la mayoría de niños son ASD son aprendices visuales, no es infrecuente ver a un niño en la etapa de Intereses Propios y del Pedidor mirando fijamente libros de cualquier tipo.
La etapa de la comunicación de tu hijo determinará lo que leerás y cómo le leerás. Si tu hijo piensa que los libros son para comérselos, tu planteamiento será diferente que si le divierte sentarse y oír una historia.
La etapa de comunicación también puede ayudarte a decidir qué puede aprender de los libros que leáis juntos. Para algunos chicos, el objetivo puede ser simplemente interesarle en mirar a los libros y a ayudarles a entender lo que las palabras significan. Para otros el objetivo puede ser participar en la historia nombrando los dibujos o hablando sobre el libro.
La siguiente sección muestra cómo puedes leer libros con un niño de cada etapa de la comunicación. Los niños pueden sorprenderte con sus gustos, así que recuerda que lo que sigue son sólo guías y las estrategias y libros sugeridos para un niño de una etapa en particular puede funcionar bien en otra etapa.

Leyendo libros para tu hijo en la etapa de Intereses Propios

Rebeca suele preferir masticar los libros en lugar de mirar los dibujos. Cuando sus padres intentan leerle el libro ella se los arranca y estruja las hojas o bien se lo lleva a la boca.

Lo que puedes esperar.
En esta etapa, tu hijo no está muy interesado en los libros y puede ocasionalmente coger uno. Si muestra algún interés puede ser en cómo sabe el libro y lo siente en su boca. Puede incluso masticarlo, tirarlo o romperlo o usarlos como estimulación visual pasando las páginas o poniéndolos en fila. Un niño en la etapa de Intereses Propios no entiende aún que los dibujos del libro representan objetos reales.
Puedes esperar que tu hijo aprenda a:

- Coger el libro de forma correcta.
- Abrir y cerrar los libros.
- Mirar a uno o dos dibujos.
- Entender que los dibujos representan objetos reales.

Un niño en la etapa de Intereses Propios explora el libro masticándolo.

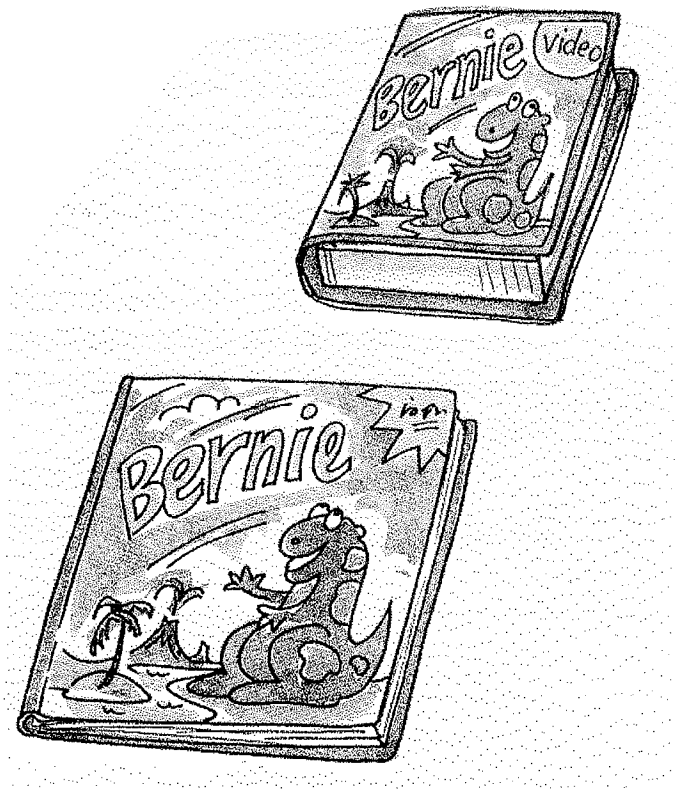
Elige los libros adecuados.

Elige libros de cartón, tela o plástico.
Si tu hijo explora los libros con su boca o arrancando páginas, es importante elegir libros fabricados con materiales duraderos. Los libros hechos de cartón grueso plastificado son ideales para esta etapa. La mayoría de estos libros está especialmente escritos para niños muy pequeños y tienen grandes y coloridos dibujos de personas y objetos conocidos.

Elige libros con dibujos realistas o vistosos.
Estás intentando atrapar la atención de tu hijo. El primer libro que le guste a tu hijo podría ser un álbum de fotos con dibujos de sus juguetes y personas favoritas.

Elige libros de dibujos con palabras conocidas.
Tú quieres que tu hijo entienda cómo los dibujos se relacionan con los objetos reales de su vida. Busca libros con dibujos de comida, ropas, juguetes y actividades que le son familiares a tu hijo.

Elige libros que realicen sonidos y palabras divertidas.
Los libros sobre animales te dan la oportunidad de "mugir" como una vaca o "maullar" como un gatito. Tu hijo puede no saber por qué estás haciendo estos ruidos sin sentido, pero si los asocia con ciertos dibujos, puede llegar a estar más interesado en ojearlos.



Elige libros interactivos.
A tu hijo pueden divertirle libros que hacen sonidos cuando les pulsas botones, libros que se pueden oler y rascar, o libros "para sentir", donde él pueda tocar algo suave como pelo. Si a tu hijo le gusta ver vídeos, puedes intentar mostrarle un libro que corresponda a su vídeo favorito. Asegúrate de que miras el libro correcto después de que el video termine.

Si le enseñas a tu hijo un libro con los personajes de su vídeo favorito, puede mostrarse interesado en el libro.

Fabrica un libro que le interesará a tu hijo.
Pega algo que pudiera interesarle a tu hijo en un álbum de recorte para tentarle a abrir el libro. Por ejemplo, pon un osito, una golosina o etiquetas de su vídeo favorito en el álbum.

Lee de forma correcta.

Le seguirás la corriente a tu hijo a menudo en esta etapa, prestando atención para ver qué parte del libro atrapa su interés. Puede no ser un dibujo, quizás un desgarrón en una páginas o la pasta que tiene el libro. ¡Es un buen comienzo!. Estas son algunas ideas sobre como provocar el interés en los libros:

Fomenta el entusiasmo sobre el libro.
Si tu hijo no está interesado en absoluto en mirar libros, utiliza tu voz para "engancharlo". Añade efectos sonoros, como ruidos de animales, o exagera "abrir" y "cerrado" cuando abres y cierras el libro.

¡Haz una lectura corta!.
En esta etapa, leer un libro con tu hijo puede solo consistir en mostrarle como abrir y cerrar el libro.

No esperes leer el texto tal y como está escrito.
A menos que haya solo una palabra por página, necesitarás simplificar lo que está escrito a una simple palabra.

Encuentra el dibujo por el que tu hijo parece estar más interesado.
Rápidamente guía su dedo a señalar ese dibujo mientras dices lo que es.

Relaciona objetos reales a los correspondientes dibujos de la página.
Usa Velcro o cinta adhesiva. Tan pronto como tu hijo muestre interés en los objetos, muéstrale como arrancar el objeto de la página. De este modo, tu hijo puede empezar a ver cómo las imágenes representan las cosas reales.

Leyendo libros para tu hijo en la etapa del Pedidor

Kevin sólo mira las pastas y unas pocas páginas de la mayoría de los libros. Pero, puede pasarse mucho tiempo con su libro favorito – uno que toca canciones infantiles cuando pulsa los botones. Sin embargo, si la madre de Kevin intenta señalar los dibujos, él le aparta la mano. Si su madre persiste, Kevin normalmente se levanta y se va con el libro a su habitación.

A un Pedidor le gusta mirar él mismo los libros.

Lo que puedes esperar.

En esta etapa tu hijo comienza a mostrar algún interés en los libros. Puede coger uno y ojearlo brevemente o puede mirar a uno o dos de sus favoritos durante más tiempo. Pero probablemente no quiera compartir el libro contigo. Es más probable que prefiere mirarlo él solo porque le resulta más fácil centrarse en una sola cosa al mismo tiempo.
En esta etapa, puedes esperar que tu hijo aprenda a:

- Pasar más tiempo mirando libros.
- Señalar a los dibujos que tú nombres.
- Pasar las páginas, levantar solapas, o pulsar botones.
- Comenzar a incluirte en la lectura de libros.

Elige los libros adecuados.

Elige libros de cartón o plástico con dibujos sencillos de objetos familiares.
Estos libros son fuertes y duraderos y tu hijo encontrará fácil el pasarle las hojas. La mayoría de estos libros tienen una o dos grandes y brillantes dibujos de objetos conocidos, personas o actividades en cada página.

Elige libros con objetos ocultos.
En esta etapa, a tu hijo le puede gustar mirar libros con dibujos más detallados, en los que haya un objeto oculto, cono un animal o un juguete en cada página. Intenta uno de "los libros de pasta dura Encuéntralo" de S. Cartwright.

Elige libros con dibujos de los intereses favoritos de tu hijo.
Libros sobre dinosaurios, personajes de la TV o trenes son a menudo la primera elección de tu hijo. Además, a tu hijo pueden gustarle álbumes de fotos de la familia y catálogos de grandes almacenes. Algunos chicos muestran un particular interés por los libros de números y letras. Si a tu hijo le gusta la música pero no los libros, búscale un libro que ilustre algunas canciones conocidas o alguno que tenga el acompañamiento de una cinta de sonido.

Corey adora los libros de letras.

Elige libros interactivos con solapas, libros que se puedan oler y rascar, libros para "sentir" y libros que hagan sonidos cuando les pulses botones.
Lo bueno de estos libros es que un aprendiz por el tacto tiene algo que hacer y le permiten el uso de palabras divertidas fácilmente.

Leer de forma correcta.

Habla sobre los dibujos y así tu hijo lo entenderá.
"Di menos y enfatiza" son las reglas cuando le lees a tu hijo. Tienes que haber reducido el texto a uno o dos palabras clave. Haz que las palabras destaquen exagerándolas y diciéndolas de la misma manera cada vez que las repites. Usa palabras divertidas para mantener el interés de tu hijo y ofrécele algo fácil de decir. Por ejemplo, si estáis mirando un libro que hace sonidos cuando le pulsas botones, añade tus propios efectos sonoros, como "brum, brum", o "pi, pi".

Muestra a tu hijo lo que le quieres decir señalando acciones y objetos reales.
Cuando tu hijo mira los dibujos, ayúdale a centrarse señalando el dibujo en particular o guiando a tu hijo a señalar el dibujo del que dices el nombre. Incluye gestos para ayudar a tu hijo a entender las palabras. Deberás practicar con estos apoyos para averiguar si le ayudan o dificultan la comprensión del libro a tu hijo. Si tu hijo presta más atención a los objetos o juguetes que al libro, suprime las ayudas.

Dale a tu hijo la oportunidad de mostrarte si entiende, señalando los dibujos, volviendo la página o respondiendo a órdenes sencillas.
Aunque tu hijo no pueda nombrar los dibujos del libro, puede ser capaz de señalar uno o dos dibujos cuando le preguntas por ellos. Puedes también pedirle a tu hijo que pase la página, pulse un botón o levante una solapa. Al principio, necesitarás usar la Regla del Ayudante para ayudar a tu hijo a responder a tus órdenes. Por ejemplo, si le pides a tu hijo que señale un cierto dibujo, dale órdenes sencillas como "¿Dónde está la pelota? Y luego espera. Repite la pregunta y si no te responde ayúdale a señalar el dibujo de la pelota en el libro.

Cuando su madre le pregunta,
Cara puede señalar muchos dibujos ella sola.

Leyendo libros para los niños en la etapa del Comunicador Incipiente.

Jake ojeará muchos libros con su padre pero él prefiere mirar uno o dos libros una y otra vez. Especialmente adora los libros de "el perrito Spot" quizás porque ve libros sobre Spot. Jake tiene mucha práctica respondiendo "no" a las preguntas que hace el libro como "¿Está Spot bajo la cama?, ¿está Spot en el armario?. Ahora Jake es tan bueno diciendo "no"que su padre quiere encontrar un libro que le dé a Jake la oportunidad de decir "sí".

A un Comunicador Incipiente le encanta compartir libros contigo.

r enjoys ith you.

Lo que puedes esperar.

En esta etapa, a tu hijo probablemente le gusten los libros y puede mirar un libro desde el principio hasta el fin. Puede aún gustarle mirar los libros solo, pero podéis hacerlo juntos también. Cuando tú y tu hijo leéis libros conocidos él es capaz de esperar que le preguntes para señalar o nombrar algunos objetos. A veces podría incluso traerte un libro para que lo leas con él. Tu hijo puede incluso repetir algunas palabras y frases después de que tú las digas.

Puedes esperar que tu hijo aprenda a:

- Repetir más cosas de las que tú le dices.
- Señalar o nombrar dibujos.
- Rellenar los espacios en blanco con palabras o frases cortas.
- Mirarte y mirar luego al libro.
- Responder Sí/no y ¿qué es esto? a preguntas sobre dibujos en el libro.
- Seguir el hilo de una historia con un argumento sencillo.
- Pedir los libros que quiere leer.

A Carl le gusta completar las frases.

Elige los libros adecuados.

A tu hijo pueden gustarle todos los libros mencionados para las etapas previas: libros de letras y de contar, libros sobre animales, libros con dibujos de palabras conocidas y rutinas diarias, libros con dibujos detallados con objetos ocultos, álbumes de fotos y libros interactivos.
Además:

Elige libros previsibles con frases y palabras que se repitan.

Los libros que repiten frases claves son perfectos para tu hijo porque contienen palabras y frases que puede usar en otras situaciones y rellenar fácilmente los huecos en las frases. Por Ej. el libro "Oso pardo, oso pardo, ¿qué estás mirando?" usa una pauta fija que se repite en la que el autor siempre hace la pregunta ¿qué estás mirando? Y la respuesta es siempre comenzando por "veo un (nombre de un animal) mirándome" Hay una corta lista de libros previsibles y repetitivos en la sección de referencia al final del libro.

Elige libros de rimas.

Los libros con rimas graciosas, como "La señora vaca puede mugir, ¿y tú?" y "huevos verdes y jamón" de Dr. Seuss, tienen la misma clase de rimas que se encuentra en las canciones. Son divertidos de leer y aumentarán el conocimiento de sonidos de tu hijo. Si a tu hijo le gusta cómo suenan las cosas puede intentar repetírselo a sí mismo.

Elige historias con tramas sencillas.
Una vez que tu hijo comprende lo que le dices, cuéntale historias que tengan un inicio, desarrollo y fin. Puedes empezar con:

- Libros hechos por ti mismo sobre una experiencia atractiva que haya tenido tu hijo (ir a la escuela o visitar a los abuelos).
- Libros hechos por ti mismo sobre rutinas conocidas (bañarse, hablar por teléfono).
- Historias personales. Son historias escritas especialmente para tu hijo para ayudarle a aprender lo que decir y hacer en diferentes situaciones (ver Capítulo 7, página 239 para guía sobre historias personales escritas).
- Libros en que los personajes tienen un sencillo problema que resolver, aprender una lección o cambios de alguna forma ("El traje nuevo de Max" de Rosemary Wells y "La oruga hambrienta" de Eric Carle).

Leer de forma correcta.

Cambia los textos si es necesario.
Cambia el texto de manera que tu hijo pueda entender el libro y tener la oportunidad de escuchar un adecuado modelo verbal. Una forma de cambiar el texto es insertar frases introductorias incluso aunque no aparezcan en el libro. Por ejemplo, si los dibujos del libros son diferentes clases de vehículos, haz un escrito como este "Aquí hay un tren, ¡Chucu, chucu!, aquí hay un coche ¡pi, piii!," la frase introductoria "aquí hay un..." facilitará a tu hijo el rellenar el espacio en blanco.
Otra forma de cambiar el texto es quitando todas las palabras que puedan confundir, poner el sujeto de la frase primero y usar subidas y bajadas del tono de voz (ver capítulo 6 páginas 207-208). Observa cómo deberías arreglar esta frase de "La oruga hambrienta". En lugar de "un domingo por la mañana el cálido sol salió y ¡plof! Salió del huevo una pequeñísima y hambrienta oruguita" intenta "¡plof! Una oruga ha salido. Ha salido del huevo. Está hambrienta".

Usa ayudas y objetos reales.
Puedes en general añadir ayudas y objetos a la lectura de libros cuando tu hijo está en la etapa de Comunicador Incipiente porque es capaz de centrarse en el libro y el juguete al mismo tiempo. Ayuda a tu hijo a comprender lo que el dibujo del libro representa en la vida real enseñándole juguetes que se parezcan a los objetos de la historia. Usa los objetos para representar partes de la historia. Permite que tu hijo coja algunos objetos y anímale a representar cosas también.

Leyendo libros para tu hijo en la Etapa del Compañero.

A Jerry le entusiasman toda clase de historias y le gusta hacer como si leyera un libro pasando su dedo bajo las palabras impresas y recitando las líneas que le han leído. Jerry puede actualmente leer algunas palabras también. Cuando el padre de Jerry le hace preguntas como ¿qué está haciendo el hombre? O ¿a quien estás viendo? Jerry no tiene problemas para responder e incluso hace algunos comentarios y opiniones personales. Pero a veces su padre le hace una pregunta que se sale de lo que dice el libro como ¿Qué cree que pasará luego?.
Esta pregunta es difícil para Jerry así que le responderá contando algo sobre el libro.

Un Compañero es un participante activo en la lectura de libros.

Lo que puedes esperar.

En esta etapa, a tu hijo le divierten una variedad de libros y te incluirá a ti en su lectura. Comprende que el libro representa la vida real y que él puede representar situaciones del libro. También puede responder preguntas sobre lo que está sucediendo, hacer preguntas propias, y probablemente te avisará si le cuentas la historia de una forma diferente a la que suele ser. Podría aún repetir lo que le dices, cuando tiene un problema lo resuelve con sus propias respuestas.

Puedes esperar que tu hijo aprenda a:

- Pensar más allá de lo que está pasando en la página: imaginar, predecir que podría pasar y considerar cómo se sentirán los personajes.
- Aprender formas más avanzadas de expresarse (para preguntar y responder a preguntas sobre "qué", "quién", "dónde", "cuándo", "por qué" y "cómo").
- Usar las palabras y frases que aprendió en los libros en otros lugares.
- Leer algunas palabras.

Elige los libros adecuados.

A tu hijo pueden gustarle todos los libros mencionados para niños de las etapas previas – libros de una palabra, libros del alfabeto y números, catálogos, álbumes de fotos, libros interactivos, libros predecibles y libros con historias sencillas – si los adaptas a su nivel. Además:

Elige libros que persigan las metas de comunicación de tu hijo.
Hay probablemente algún libro que pueda ayudar a tu hijo a aprender algún aspecto del lenguaje. Por ejemplo, un libro que continuamente hace preguntas y respuestas comenzando con "quién", como "¿Quién está en el túnel?" y "¿Quién está en la máquina del cobertizo?" (en La Reunión de Thomas y sus amigos) proporcionan a tu hijo modelos de cómo pueden preguntar y responder ellos mismos a estas preguntas.

Elige libros con tramas sencillas.
Elige historias que tenga una progresión lógica desde el principio a la mitad y hasta el final. Los libros con guiones sencillos facilitan la predicción de tu hijo sobre lo que va a pasar. Las historias sencillas son también ideales para que lo representéis, tú, tu hijo y un hermano, hermana o amigo. (por ej. La oruga hambrienta de Eric Carle y El traje nuevo de Max de Rosemary Wells)

Elige libros con temas desconocidos.
Si quieres ayudar a tu hijo a usar su imaginación y que aprenda sobre cosas nuevas mediante iniciarlo en algunos libros que traten sobre situaciones extrañas, tales como un viaje a la luna o una tierra remota.

Introduce libros donde los dibujos no siempre correspondan con el texto.
Si las respuestas a tus preguntas no están siempre en los dibujos de la página, tu hijo se verá forzado a escuchar más cuidadosamente y buscarle sentido a lo que tú le dices.

Usa libros hechos por ti mismo.

- Haz un libro sobre una experiencia llamativa que tu hijo haya tenido de forma que puedas hablar sobre lo que sucedió. Los Diarios de Dibujos y libros de Comunicación, descritos en el capítulo 7, ayudan a que habléis sobre cosas que tu hijo hizo cuando tú no estabas con él.
- Escribe historias personales especialmente para tu hijo que le ayuden a comprender lo que debería decir y hacer en diferentes situaciones (ver capítulo 7, páginas 239-240).
- Haz libros que expliquen conceptos abstractos, como sentimientos, de una forma concreta (no abstracta). (Ver capítulo 7 páginas 247-248 para ejemplos de estas historias).

Leer de forma correcta.

Además de leer como harías con un niño en la etapa del Comunicador Incipiente, puedes ahora empezar a animarle a pensar en los libros de nuevas formas.

Anima a tu hijo a pensar haciendo preguntas y comentarios sobre cosas que no se cuentan en la historia.

Estos son algunos ejemplos de formas de animar a tu hijo a reflexionar:

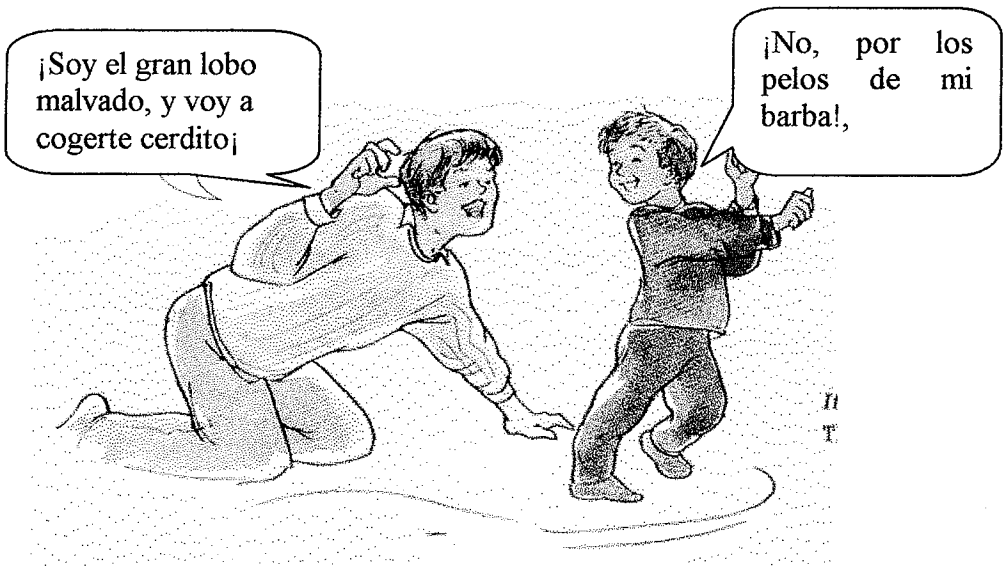
- Lee el título del libro y pregunta a tu hijo sobre lo que él piensa que trata la historia. Si estáis leyendo una historia sobre perros, anima a tu hijo a pensar en otros lugares en que él ha visto perros. Refiérete al pasado. Por ejemplo, "Betsy tiene un perro. Su nombre es Andy. Nosotros vimos a Andy en la casa de Betsy".
- Resalta detalles en los dibujos que le ayudarán a entender sensaciones. Por Ej., "Creo que la mami de Max está enfadada. Mírale a la cara".
- Haz referencia a ideas y personajes de otros libros en otras ocasiones. "Ese perro se parece mucho a uno de los "101 Dálmatas".

Ayuda a tu hijo a releer la historia.

Elige uno de los libros de historias con una sencilla trama que a tu hijo especialmente le atraiga. Lee el libro varias veces y anima a tu hijo a completar partes de la historia rellenando los huecos. Una vez que tu hijo se conozca bien la historia, hazle preguntas que le ayudarán a releerla. Por ejemplo, para la historia de "Los tres cerditos" podrías preguntar, "¿qué hace el lobo después?".

Ayuda a tu hijo a representar la historia.

Algunas historias se prestan a ser representadas. Si tienes efectos que se parezcan a los objetos de la historia sería incluso más fácil para que tu hijo representase la historia. Por ej. en "Los tres cerditos", puedes permitir que tu hijo coja un cerdito de juguete o una marioneta de cerdito y animarle a decir las cosas que los cerditos dicen en la historia. Sería más fácil si ha oído tu modelado del papel de cerdito varias veces antes.



Es fácil transformar algunas historias como "Los tres cerditos" en obras de broma.

Dilo con palabras escritas.

Una vez que tu hijo está familiarizado con los libros, normalmente en la etapa del Compañero, puede empezar a reconocer muchas letras escritas. Aprender a leer estas palabras especiales es el primer paso para llegar a ser un lector. La otra forma de aprender a leer es a través del oído - uniendo juntos los sonidos que las letras hacen para formar palabras – que ocurre más tarde.

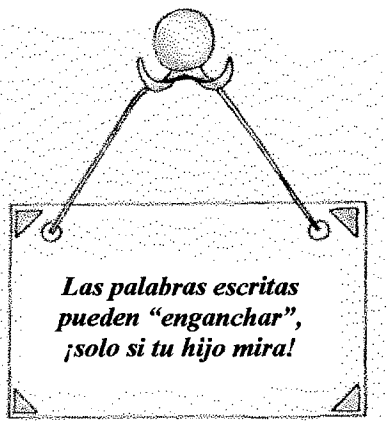
Algunos chicos con ASD reconocen las palabras a simple vista antes de los cinco años. Tienen también fascinación por la palabra escrita: los nombres de créditos del final de los programas de vídeo y televisión, señales de tráficos o el texto de los libros. La mayoría de las veces, sin embargo, no entienden lo que están leyendo.

Comprender el significado de las palabras escritas pueden abrir la puerta a una mejor comprensión del mundo. Para algunos chicos, la palabra escrita ofrece otra forma de comunicarse. En la siguiente sección, veremos como puedes ayudar a tu hijo a aprender a ver que las palabras escritas realizan la misma función que la palabra hablada.

Alejandro no comprende lo que está leyendo, pero con alguna ayuda puede usar su habilidad para leer para conseguir información sobre el mundo que le rodea.

Cómo usar la palabra escrita con tu hijo.

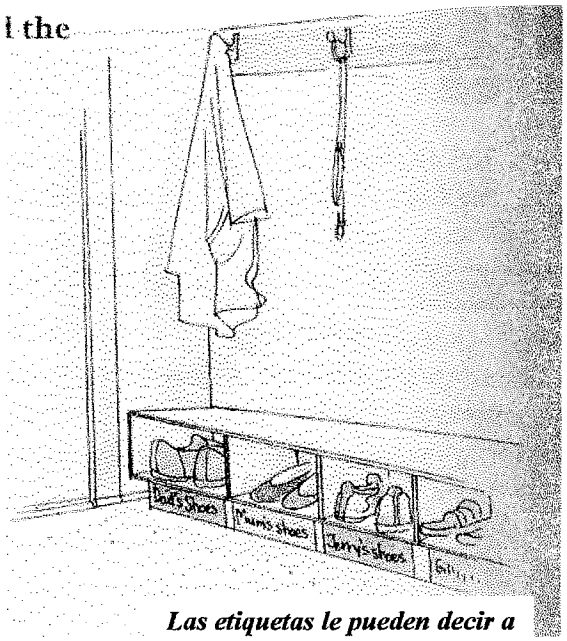
No es suficiente presentarle a tu hijo las palabras impresas, tienes que animarle a notar las palabras que hay a su alrededor y mostrarle el valor de lo que está escrito. Atrae la atención de tu hijo a la letra de los libros, de las señales de tráfico o de las revistas. Lee las palabras lenta y claramente, señalando o ayudando a tu hijo a señalar las palabras que le estás diciendo. Luego demuestra el significado de lo que dices sosteniendo el objeto real si está disponible y repitiendo las palabras. Abajo, hablamos de algunas de las muchas formas con las que puede mostrar a tu hijo cómo se escriben las "conversaciones"



Las palabras escritas pueden "enganchar", ¡solo si tu hijo mira!

Usa etiquetas para ayudar a tu hijo a entender el poder de la palabra impresa.

Escribe etiquetas a mano o usando el ordenador. Escribe e imprime etiquetas en letras minúsculas, porque es como aparecen la mayoría de las letras en los libros. Pon un dibujo bajo cada etiqueta para que ayude a tu hijo a entender lo que significa la palabra.



Las etiquetas le pueden decir a tu hijo dónde poner sus zapatos

Pon etiquetas donde tu hijo se dé cuenta.

Pon algunas etiquetas directamente sobre los objetos y otras cerca del lugar donde el objeto es más frecuente que se encuentre. Luego atrae la atención a tus etiquetas cuando hables de ellas. Por ejemplo, pon una etiqueta de "abrigo" cerca del perchero donde tu hijo suele colgar su abrigo. Antes de que le ayudes a coger su abrigo, señala a la etiqueta, ayuda a tu hijo a señalar la etiqueta y di "abrigo" lenta y claramente. Luego coge su abrigo y repite "abrigo". Deja que tu hijo descuelgue su abrigo. De este modo, las etiquetas llegarán a ser significativas para tu hijo: no sólo le dirán dónde poner las cosas, sino que también le ayudarán a enseñarle a reconocer muchas palabras. Para ayudar a que tu hijo se dé cuenta de las etiquetas, ponlas donde pueda verlas mejor – a su altura.

Usa etiquetas para darle información a tu hijo.

Pon etiquetas en cajas opacas de modo que la única forma de que tu hijo sepa lo que contienen en el interior es leyendo la etiqueta. Puedes fabricar unos salvamanteles (incluye a tu hijo en la preparación) con el nombre de cada miembro de la familia y un dibujo en él. Tan pronto como tu hijo sea capaz de reconocer los dibujos o los nombres en los salvamanteles, anímale a colocarlos en la mesa para cada uno de los miembros de la familia.

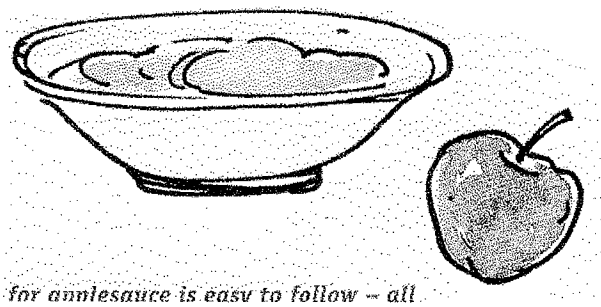
Leer la caja puede ser incluso más divertido que jugar.

Señala las etiquetas para que sean significativas para tu hijo.

- En el almuerzo o descanso de la mañana, atrae la atención de tu hijo sobre las etiquetas en las bolsas de comida o cajas de cereales.
- Lee y muestra las etiquetas a tu hijo de la pasta de dientes, envases de jabón y otros productos mientras realiza las rutinas de lavarse los dientes, lavarse las manos o se baña.
- Conserva alguno de sus juguetes favoritos en sus cajas y lee el nombre del juguete con tu hijo antes de sacarlo de la caja.
- Escribe el nombre de tu hijo o haz que tu hijo escriba su propio nombre en sus garabatos y pinturas y cuélgalos donde él pueda verlos. Enseña a todo el mundo su "obra maestra" y su firma.

Al principio la madre de Jerry escribió su nombre en sus dibujos, pero ahora Jerry los firma él solo.

Usa etiquetas en las rutinas de acción conjunta. Con tu hijo prepara una lista de la compra de ingredientes que utilizareis en una comida o receta. Luego relaciona las palabras de la lista a los artículos de la tienda. Cuando tú y tu hijo sigáis los pasos de la receta en casa, de nuevo resáltale las etiquetas de los artículos de comida y los ingredientes que uséis. Puede que tengas que imprimir la receta por ti mismo, usando pasos sencillos y dibujos.



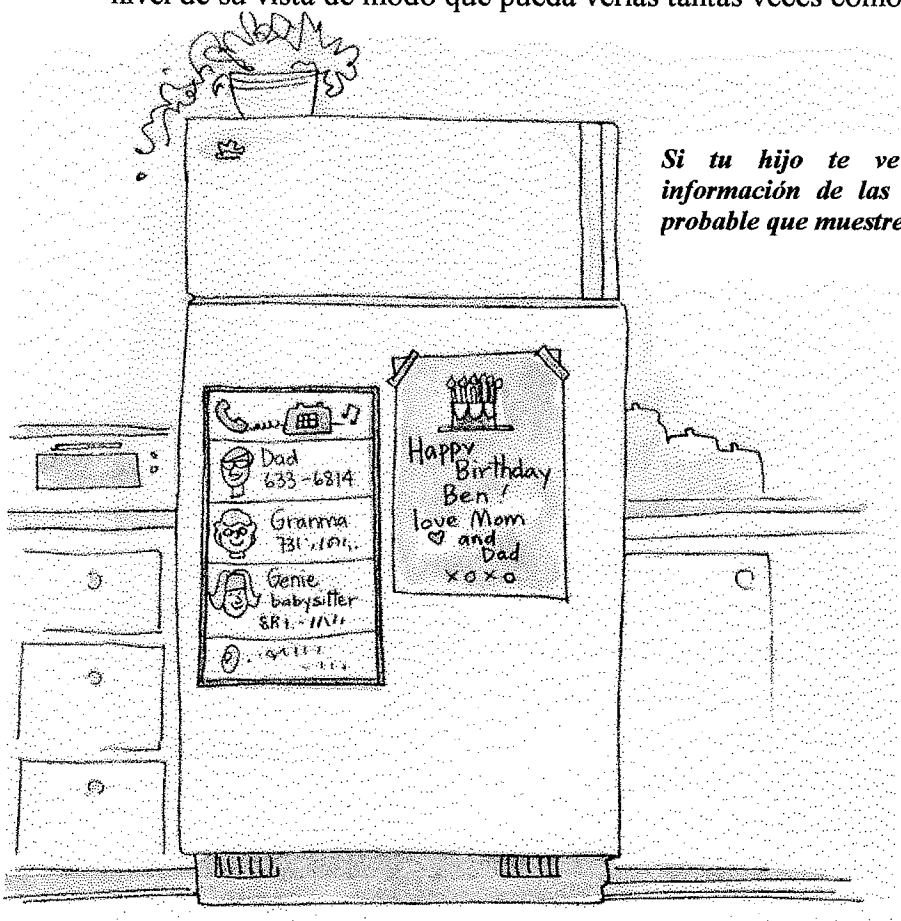
La receta de la crema de manzana es fácil de hacer – todo lo que necesitas son algunas manzanas y agua.

Usa la Tv. y vídeos para ayudar a tu hijo a entender la palabra escrita.

- Mira la revista de televisión con tu hijo. Resáltale su programa favorito antes de encender la tv.
- Si tu hijo mira los nombres de crédito después de que el programa ha terminado, síguele la corriente y léele algunos de los nombres.
- Enseña y nombra los nombres que hay sobre la carátula antes de poner la cinta de vídeo en el aparato. Muéstrale dos etiquetas de cintas y deja que tu hijo elija el vídeo que quiere ver. Guía su dedo por debajo de la palabra al tiempo que tú lees el nombre del vídeo.
- Ve los programas de Tv. que le estimulan experiencias con letras, sonidos y números con tu hijo. "Barrio Sésamo" y "La ruleta de la fortuna" son los favoritos de los niños que les fascinan las letras.

Usa tarjetas y letras para ayudar a tu hijo a comunicarse con la palabra escrita.

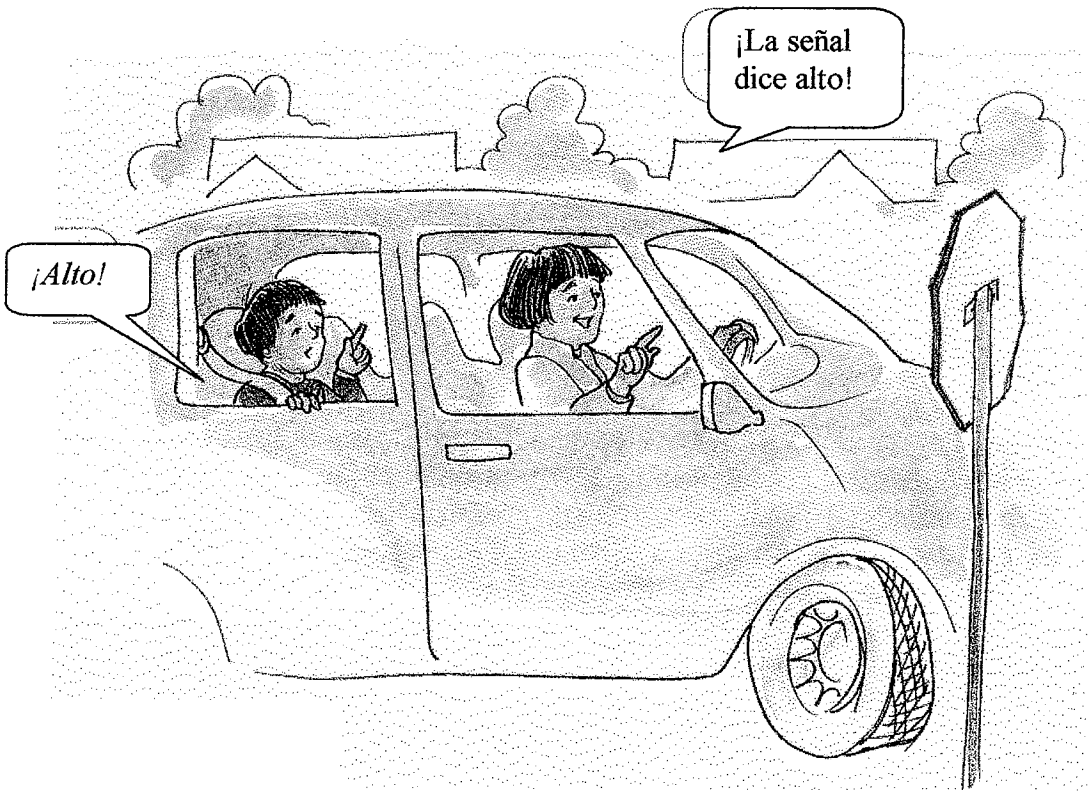
- Escribe pequeñas notas a tu hijo y ayúdale a leerlas: "Mami quiere a Ben."
- Deja que tu hijo observe y participe en escribir tarjetas de cumpleaños, tarjetas del día de la Madre, del Padre y tarjetas de vacaciones.
- Anima a los amigos y familiares a enviarle cartas a tu hijo. Abrid y leed el correo juntos.
- Expón tarjetas, cartas, listados de cosas que hacer y agendas en el frigorífico al nivel de su vista de modo que pueda verlas tantas veces como quiera.



Si tu hijo te ve dando y consiguiendo información de las palabras escritas, es más probable que muestre interés en la lectura.

Otras formas de enseñar a tu hijo que la escritura "Habla".

- Señala los anuncios de las revistas, periódicos y octavillas que puedan interesar a tu hijo. Enséñale la sección de carteleras del periódico, resalta la película a la que planeas llevarle.
- Lee y señala las señales y carteles mientras conduces en el coche. Puedes conseguir un libro de señales de tráfico de una academia de conductores.



La madre de Enrique siempre le mostraba las señales a él. Ahora él se las muestra a ella.

- Busca y utiliza los menús para niños con dibujos de sus comidas favoritas. (Pregunta si puedes llevarte uno a casa). En los McDonald's tienen fotos de menús para desayuno y cena que puedes conseguir si se los solicitas de forma adecuada. Muestra a tu hijo los nombres de las comidas que le gusta en el menú. Lee el menú con tu hijo y ayúdale a elegir lo que quiere.
- Utiliza láminas de instrucciones con tu hijo. Los juguetes que requieren un montaje a menudo traen dibujos que dividen la tarea en pasos pequeños.

Una palabra sobre el ABCedario

Si tu hijo es bueno aprendiendo las cosas de memoria, puede empezar a decir los nombres de las letras del alfabeto cada vez que las vea. Deberías empezar a decirle los sonidos que hacen las letras y a entender que estos sonidos se unen para formar una palabra completa. Por ejemplo, si le estás deletreando el nombre de tu hijo, pasa tu dedo bajo cada letra y di el sonido que la letra hace en lugar del nombre de la letra – "Dice 'J–o–s–e'" en lugar de decir "Dice 'jota – o – ese – e'". Si tu hijo practica diciendo los nombres de las letras solo, le será más difícil ver cómo las letras van juntos para formar palabras.

Dale a tu hijo una oportunidad para garabatear y escribir.
Una vez que tu hijo vea el valor de la palabra escrita, puede querer intentar escribir por sí mismo. Saca un papel, ceras y rotuladores en un lugar "especial para escribir" – quizás cerca de un pupitre o en una mesa donde otros miembros de la familia escriben cartas, vean las facturas o hagan los deberes. Llegados a este punto, tu papel no es enseñar a tu hijo cómo escribir de una manera formal, sino conseguir interesarle por la palabra escrita y responder con entusiasmo a sus esfuerzos.

Anima a tu hijo a "escribir" su nombre en cosas como sus trabajos artísticos y tarjetas de cumpleaños y dale una oportunidad para participar en escribir cartas y hacer listas. Si tu hijo muestra interés permítele calcar letras o copiar palabras pero siempre relaciona la palabra con un dibujo u objeto real de forma que comprenda lo que está escribiendo. El ordenador es un magnífico sitio para enseñar más sobre la comunicación con la palabra escrita – tú y tu hijo podéis tener conversaciones tecleando preguntas y respondiéndoos el uno al otro.

Resumen

Los libros son un lugar ideal para que tu hijo aprenda más sobre el significado de las palabras y el placer de compartir una historia. Turnarse en la lectura en una experiencia interactiva que requiere muchas de las estrategias que ya conoces, como simplificar lo que dices, enfatizar y exagerar tus palabras y asegurarte de que tu hijo tiene oportunidades de participar a su nivel. Algunos niños aprenden a reconocer y leer algunas palabras por sí mismos. Encontrarás que la escritura puede ser una valiosa manera para que tu hijo dé y reciba información.

Saquemos los Juguetes 11

El juego es el trabajo de los niños. Cada vez que tu hijo coge un juguete y juega contigo, "trabaja" mejorando sus habilidades sociales, de habla y motoras. Pero jugar con juguetes es frecuentemente más difícil de lo que parece, y los niños varían en su habilidad para hacer su "trabajo".

Jugar con juguetes es especialmente complicado para un niño que tiene dificultades para la planificación motora. Por ejemplo, puede que te hayas dado cuenta de que tu hijo no siempre juega con sus juguetes de la manera que tú esperabas. En vez de sentir su camión volquete con arena y conducirlo dando vueltas, puede hacer que el "volquete" vaya y vuelva repetidamente. Esto es porque es bastante más fácil ejecutar una acción sencilla una y otra vez que utilizar los juguetes de una forma más compleja. En vez de mover sus camiones de juguete por el suelo, tu hijo puede preferir alinearlos porque le gusta más este esquema.

Una vez que tu hijo aprenda a jugar con juguetes, puede ser difícil para él incluirte en el juego. Probablemente encontrará difícil concentrarse en ti y en el juguete al mismo tiempo. Para que el juego tenga éxito, tu hijo necesita saber cómo jugar primero *contigo,* después con los juguetes, y finalmente contigo y los juguetes.

Kelsi no está preparada para jugar con su piano y su padre

...

en este capítulo veremos qué puedes hacer para ayudar a tu hijo a jugar con los juguetes. Después veremos cómo puedes utilizar los juguetes para animar a tu hijo a pensar y a comunicarse de nuevas maneras.

Conoce la "etapa de juego" de tu hijo

La forma en que tu hijo juega con los juguetes y la forma en que se comunica durante el juego depende de su etapa de comunicación. Puedes saber qué esperar en cada etapa contestando a las dos preguntas siguientes:

1. ¿Cómo juega tu hijo con los juguetes?
2. ¿¿Cómo se comunica tu hijo durante el juego con juguetes?

¿ Cómo juega tu hijo con los juguetes?

No juega con juguetes

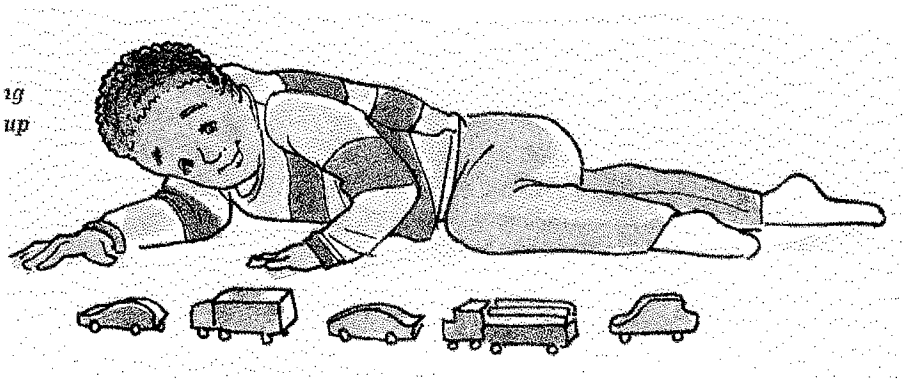
Especialmente en la Etapa de Intereses Propios, tu hijo puede que no juegue nada con los juguetes. Él puede estar más interesado en explorar los juguetes masticándolos o pasándolos por su cara.

Rebeca sólo está interesada en cómo sabe y siente su muñeco en la boca

Juego no convencional

Tu hijo puede no jugar con los juguetes de la manera que tú esperas. Por ejemplo, puede alinear sus trenes, en vez de moverlos por la vía, o tirar sus bloques en vez de construir una torre. El juego no convencional puede ser explicado a veces por las preferencias sensoriales de tu hijo – puede gustarle el esquema que sus trenes forman o los sonidos de los bloques cayendo. Este tipo de juego puede ocurrir en todas las etapas, pero más frecuentemente en las etapas de **Intereses Propios** y de **Pedidor.**

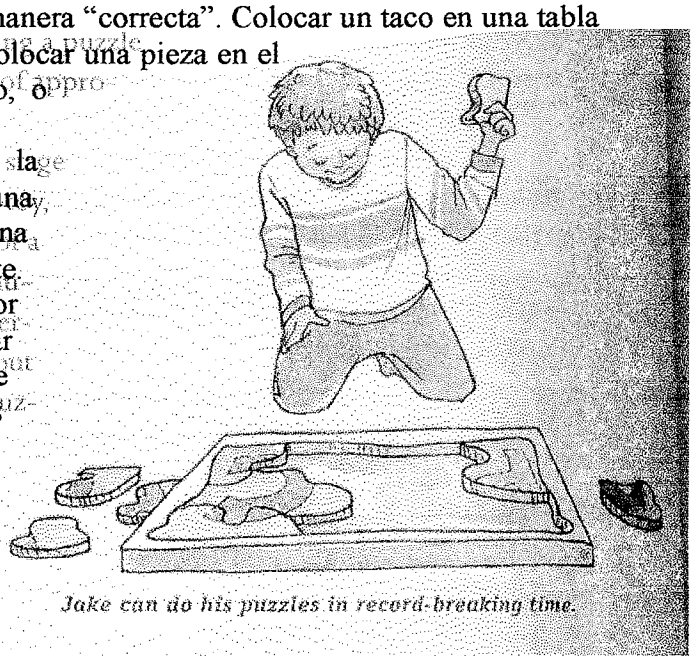
En vez de mover sus camiones por el suelo, Carl prefiere alinearlos y mirarlos.



Juego Funcional

Tu hijo puede jugar con los juguetes de manera "correcta". Colocar un taco en una tabla de tacos, trasladar arena con una pala o colocar una pieza en el puzzle son ejemplos de juego adecuado, o "funcional".

El juego funcional puede comenzar en la etapa del Pedidor cuando tu hijo realiza una acción con un juguete, tal como empujar una palanca o sacar objetos de un recipiente. Hacia el final de la etapa del Comunicador Incipiente, tu hijo puede aprender a realizar muchas más acciones con una variedad de juguetes, como puzzles o formas clasificables.



Jake puede hacer su puzzle en un tiempo récord.

Juego Constructivo

En el juego constructivo, tu hijo utiliza materiales para crear algo. Por ejemplo, construye una torre con bloques o utiliza pintura para hacer un dibujo. El juego constructivo es diferente del funcional ya que implica planificar hacia delante y trabajar hacia una meta. Un niño en la etapa del Comunicador Incipiente o del Compañero que está interesado en construir cosas puede trabajar haciendo algo con bloques de Lego.

Juego Simbólico o de Simulación

En el juego simbólico tu hijo simula hacer o ser algo imaginario. Podría beber de una taza vacía o ponerse a cuatro patas para actuar como una muñeca. Este tipo de juego esta unido al lenguaje, ya que ambos, palabras y acciones simuladas, simbolizan o pasan por cosas reales. Algunos niños desarrollan el juego de simulación por sí mismos; a muchos otros se les puede enseñar a simular. El juego de simulación ayuda a tu hijo a desarrollar su imaginación, a comprender cómo sienten los otros, a aprender cómo solucionar los problemas y a practicar la comunicación.

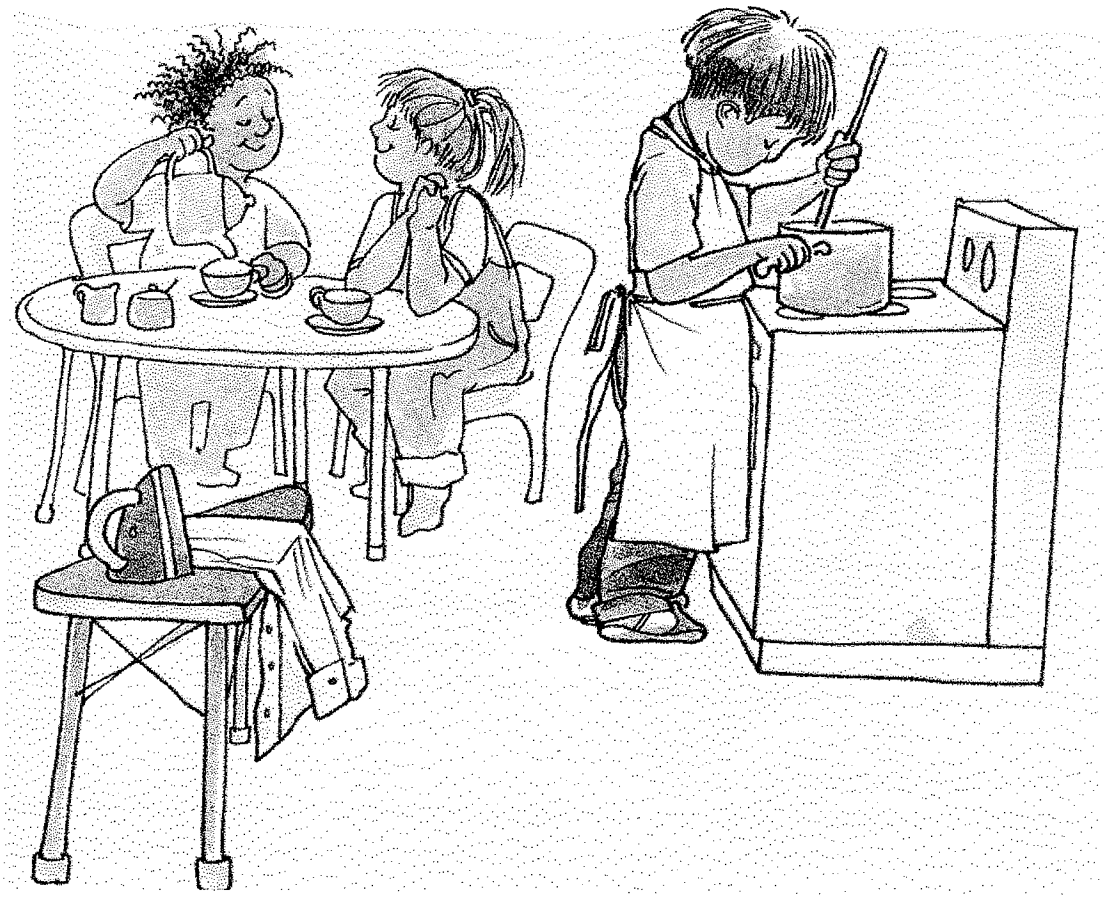
En la etapa del Pedidor, tu hijo puede realizar una acción simulada por sí mismo, utilizando objetos reales o juguetes de apariencia real. A esto se le llama **juego auto-simulado.** Tu hijo puede simular que bebe de una taza vacía o ponerse un teléfono de juguete en su oído.

Tu hijo puede empezar a simular por sí mismo

En la etapa del Comunicador Incipiente, tu hijo puede realizar una acción simulada sobre juguetes u otras personas, imitando algo que ha te ha visto hacer. Puede simular que cocina con una cacerola en una cocina de juguete o darle a su osito de beber con una copa. Para jugar de esta forma, tu hijo necesita utilizar objetos que se parezcan a los reales.

En la etapa del Compañero, tu hijo puede realizar una secuencia corta de acciones, imitando sus experiencias cotidianas o escenas que ha visto en televisión. Por ejemplo, puede dar de comer a su oso con una cuchara, darle de beber y acostarlo. O, como Darren en la imagen de abajo, puede cocinar una sopa simulada y luego poner la mesa para una cena simulada. En el juego simulado, un Compañero puede utilizar objetos que parecen similares pero no exactamente como las cosas que representan: por ejemplo, una pelota roja grande puede pasar por una manzana, o un trozo de cuerda puede representar a un espagueti.

En la etapa final del juego simbólico, tu hijo puede elaborar historias desde su imaginación y representarlas, a veces simulando ser otra persona. Este tipo de juego es difícil ya que descansa sobre la conversación y la capacidad para planificar y desarrollar muchas acciones simuladas.



En preescolar, a Darren le gusta jugar en el rincón dramático. Él simula hacer una sopa sobre la cocina, tal y como ha visto hacerlo a su madre y su padre en casa.

Juegos con reglas.

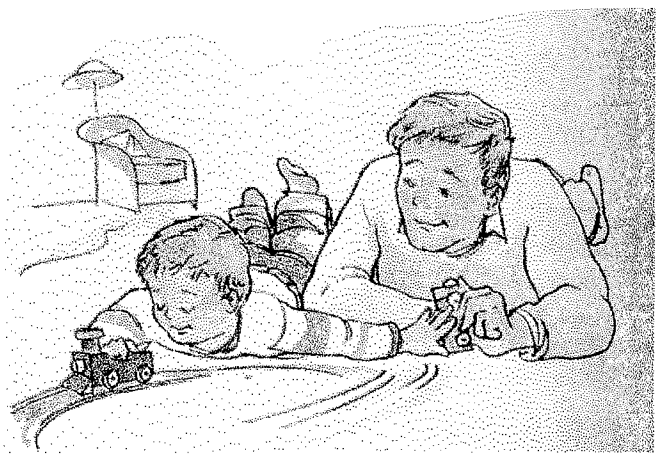
Los niños en las etapas del Comunicador Incipiente y del Compañero, pueden comenzar a jugar juegos con reglas, como el Escondite, así como diferentes juegos de mesa. Estos juegos requieren que los jugadores tomen turnos y digan o hagan cosas diferentes con el fin de que el juego avance. A diferencia de la mayoría de los juegos, los juegos con reglas no pueden ser improvisados conforme avanzan, sino que tienen que ser jugados siempre de una forma determinada. Por esta razón, muchos niños con TEA disfrutan de los juegos con reglas. Tras haber aprendido cómo jugar el juego, saben qué hacer exactamente cada vez que juegan.

¿Cómo se comunica tu hijo mientras juega?

Casi no se comunica

En las etapas de Intereses Propios y del Pedidor, tu hijo está aprendiendo cómo jugar con juguetes y cómo enviarte directamente mensajes. Pero aún le queda mucho camino antes de que pueda hacer ambas cosas al mismo tiempo. Pero aunque tu hijo no esté comunicando intencionadamente, él puede hacer algo, como alcanzar o empujar tu mano lejos de un juguete, que tú puedes interpretar como comunicación.

Mediante acciones y lenguaje corporal, Benjamín hace saber a su padre que es difícil concentrarse en él y en su tren al mismo tiempo.



Comunicación No verbal.

Al principio, tu hijo se comunica sól para lograr lo que necesita. Por ejemplo, si tienes una pieza de puzzle que él quiere, él puede tirar de tu mano para pedirte que le des la pieza. Las peticiones no verbales comienzan en la etapa del Pedidor y continúan en la del comunicador Incipiente.

Comunicación Verbal

La comunicación verbal durante el juego puede empezar cuando tu hijo es un Comunicador Incipiente o un Compañero. Al principio, tu hijo puede comunicarse con una palabra sencilla para pedirte juguetes que necesita o pedirte que le ayudes. Luego, puede ser capaz de hacer preguntas sencillas, como "¿Cómo se llama este juguete?". Más tarde, puede hacer comentarios, hacer preguntas o hacerte saber cuándo no quiere jugar. Algunos niños comunican todo por sí mismos mientras otros necesitan que se le enseñen guiones para usarlos durante el juego.

Elige los Juguetes Adecuados

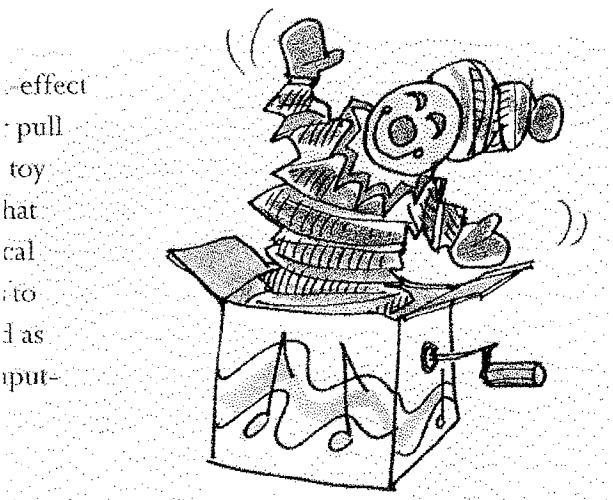
El tipo de juguetes que ofrezcas a tu hijo dependerá de sus intereses y de lo que tú quieras que aprenda. Juguetes difíciles de manejar, como cajas de música u otros Juguetes de Persona (ver capítulo 2, páginas 71-73), llevan por sí mismos de forma natural hacia la comunicación y la interacción, mientras otros, como puzzles, juegos con reglas, y juegos de ordenador, desarrollan habilidades diferentes y necesitan más adaptaciones para hacer que el juego sea interactivo.

Tipos de juguetes

Los juguetes de más abajo son útiles para niños de todas las etapas.

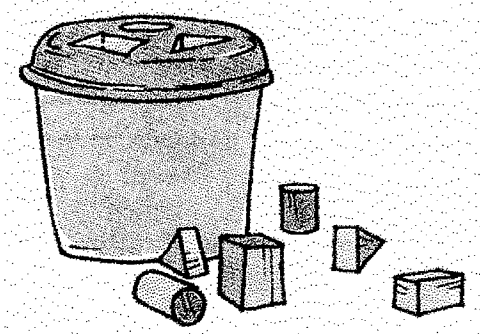
Juguetes de Causa-efecto

Los juguetes más fáciles de usar por tu hijo son los de Causa-efecto. Estos juguetes exigen que tu hijo pulse un botón o tire de una palanca con el fin de producir un sonido o de hacer aparecer un muñeco. Algunos ejemplos son las Ruedas Mágicas, un juguete que permite a tu hijo tirar de una palanca para oir un sonido animal o musical; Busy Boxes, juguetes que tienen pelotas que giran o campanas para tocar; y Cajas sorpresas. Muchas cosas pueden ser utilizadas como juguetes de causa-efecto- linternas, magnetófonos, ordenadores, interruptores de la luz, e incluso los aparatos de vídeo.



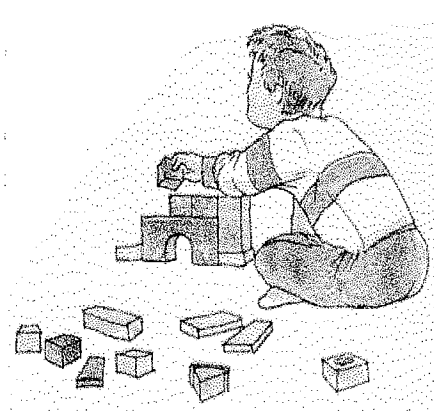
Juguetes viso-espaciales

Los juguetes viso-espaciales tienen una estructura interna que és fácil de imaginar para tu hijo. Estos juguetes, como puzzles, vasos encajables, aros apilables, clasificadores de formas, tableros de pinchos e ingenios de canicas (la canica cae veloz por una rampa), son juguetes que tu hijo puede comprender con sólo mirarlos.



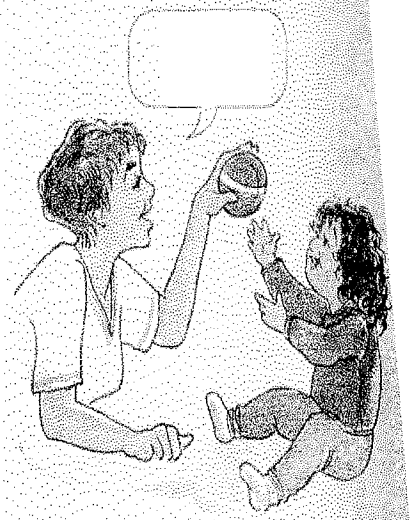
Juegos Constructivos

Legos, bloques de construcción y juegos de enganche, como cuentas para ensartar o cuentas son adecuadas para el aprendiz manipulativo. Asegúrate de que controlas los recipientes para niños a los que les gusta sacar las cosas y meterlas.



Juegos de Intercambio

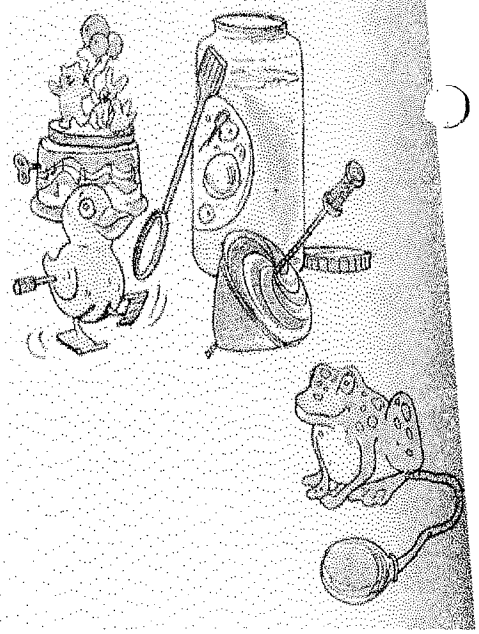
Una de las formas en que tu hijo aprende antes a incluirte en su juego es dándote un objeto y recibiéndolo de nuevo. A esto se le llama intercambio. Pequños objetos que quepan en la mano, como llaves de plástico, pelotas de relajación, aliviadores de estrés, globos o plastilina son buenos juguetes de intercambio que tú y tu hijo podéis pasaros uno al otro. Cuando tu hijo esté listo, puedes transformar el intercambio en un juego de perseguir.



Juguetes de Persona

Los juguetes que son fáciles de manejar son los mejores para utilizarlos cuando enseñes a tu hijo a jugar. Sin embargo, cuando tu objetivo sea establecer la etapa de interacción, necesitas crear un problema que tu hijo no puede resolver por sí mismo.

Los Juguetes de Persona, como voladores, cajas de música, pompas, globos, juguetes activados por aire, peonzas son muy divertidos para mirarlos, pero difíciles de manejar. Tu hijo tendrá que pedirte ayuda para que hagas que funcionen. Puedes crear tus propios Juguetes de Persona poniendo algo que le guste a tu hijo en un recipiente transparente difícil de abrir o o simplemente abriendo y cerrando el grifo. (ver el Capítulo 2, páginas 71-73 para una lista de Juguetes de Persona).



Juguetes Sensoriales/creativos

La arena, el agua, las bolas de algodón, incluso un cuenco lleno de arroz, pasta, alubias o lentejas crudas pueden atraer a tu hijo.si le gusta sentir presión en sus manos, puede disfrutar apretando un recipiente de plástico de goma o plastilina entre sus dedos. Un joven artista puede disfrutar haciendo rayones con un lápiz sobre un papel.¡A veces los mejores juguetes están precisamente en tus propios armarios!

Juguetes para simular

Los mejores juguetes para el inicial juego de simular son generalmente los que se parecen a los objetos reales: teléfonos de juguete (uno para tu hijo y otro para tí), coches de juguetes, trenes y camiones; muñecas; cepillos de muñecas; ropa de muñecos; una caja registradora de juguete con grandes monedas de colores; un centro de casa con juguetes realistas (como una cocina o un frigorífico de juguete); platos de juguete; alimentos simulados y alguna ropa (p.e.: un delantal, una corbata de papá, los zapatos y la pulsera de mamá). Los muñecos atraen a los niños en todas las etapas.

Juegos de exterior

Toboganes, columpios, camas elásticas, balancines, sillas que giran, trampolines, caballos que giran, vagones y bicicletas proporcionan movimiento y un lugar natural donde interactuar con otros niños.

Si tu hijo disfruta mirando imágenes, puede disfrutar algún tipo de juego de emparejamiento

Juegos con reglas

Para los **Comunicadores Incipientes** y los **Compañeros** puedes crear tus propios juegos – p.e.: escondiendo juguetes o alubias en una cesta – o comprar juegos comerciales que están diseñados para preescolares. La mayoría de los juegos de mesa incluyen turnos en ellos, y los que requieren mover a un "hombre" a lo largo de un tablero proporcionan ayudas visuales sobre cómo jugar.

Algunos juegos recomendados que puedes comprar o fabricarte son:

Hi-ho! Cherry-O (dorado)
En este juego de cuentas, tu hijo completa un árbol con un número de fresas de plástico indicado por su pincho en la rueda de números (cuidado, ¡este juego tiene partes pequeñas!

Bingo
Puedes fabricar un juego de Bingo para tu hijo poniendo fotos de personas u objetos familiares en las cartones cuadrados y luego haciendo tarjetas para jugar como al Bingo (tres fotos en cada tarjeta). Tu hijo coge las fotos de los cartones cuadrados de una bolsa y las empareja con las de la tarjeta.

Bingo Barnyard (Fisher-Price)
En este juego, basado en el bingo tradicional, tu hijo empareja fotos de animales de granja con las mismas fotos en su cartón de bingo.

Juegos de Memoria
Tú mismo puedes hacerlos . pon dos fotos idénticas de personas, objetos, letras o números sobre un par de cartones. Comienza por tres pares de cartones. Vuélvelas boca-abajo, mézclalas y trata de encontrar la pareja.

Thomas the Tank Engine & Amigos – Juego de Matemáticas (Briarpatch)
En este juego, tu hijo tiene que encontrar la pieza del puzzle con el número que le ha tocado en la ruleta. Coloca la pieza del puzzle en una de las tablas del puzzle tren.

Boggle Jr Letters (Parker BROS)
A tu hijo se le entrega una tarjeta con una foto y una palabra en ella. Su trabajo es encontrar las letras de plástico que se emparejan a las de la tarjeta.

Sandwiches de mantequilla de cacahuetes y gelatina(Parker Preschool)
El objetivo de este juego es formar un sandwich de mantequilla de cacahuetes y gelatina completo mediante la colección de las "partes" del sándwich (hechas de cartón). Una ruleta le dice a tu hijo qué parte del sándwich debe coger.

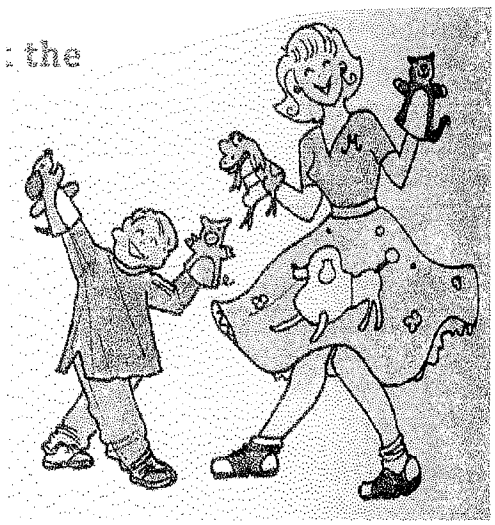
Gigantik de Barrio Sésamo (Canada Games)
Este juego se juega sobre un hule de plástico sobre el suelo. Los jugadores imitan las acciones de los personajes de Barrio Sésamo que están dibujados sobre el hule del juego.

R.O.C.K. mientras juegas

Utiliza las líneas maestras ROCK cuando jugáis tú y tu hijo juntos con los juguetes para crear rutinas estructuradas repetitivas en las que tu hijo conoce qué turnos puede tomar y cuando hacerlo.

R Repite lo que digas y hazlo al comienzo, en medio y al final del juego

Coge el juguete o la caja del juguete y dí su nombre de la misma forma cada vez que juguéis. Incluso si tu hijo inicia el juego, trata de etiquetar consistentemente el juego diciendo algo así como "Lego" o "puzzle".



O Ofrece a tu hijo oportunidades para tomar su turno.

Planifica cuándo vas a ofrecerle a tu hijo un turno partiendo el juego en partes. Debería haber cosas para que tu hijo haga y diga cuando comienza el juego, durante el juego y cuando acaba el juego. El número y tipo de turnos que tu hijo tome variará según su etapa y si está aprendiendo cómo jugar o trabajando sobre objetivos de comunicación.

C Dale ayudas a tu hijo para tomar su turno

Utiliza las ayudas que tu hijo necesita (explícitas y naturales), difuminándolas tan pronto como sea posible. Cuando enseñas a tu hijo cómo jugar con los juguetes, tu ayuda más frecuente será la ayuda física.

K ¡Manténlo divertido! ¡Haz que siga adelante!

Si enfocas el juego como lo haría un niño, sé vivo y animado, será más probable que tu hijo enfoque el juego de la misma forma. La voluntad de tu hijo para implicarse en el juego determinará cuánto aprenderá en él.ç

Jugar juntos en todas las Etapas

En esta sección veremos qué puedes esperar y qué puedes hacer con tu hijo en su etapa de comunicación. Pero tú podrías querer leer también sobre las otras etapas., ya que la "etapa de juego" de tu hijo puede no corresponder siempre exactamente con su etapa de comunicación. Por ejemplo, un niño en la etapa del Compañero que comunica durante los Juegos de Personas puede no comunicarse cuando juega con los juguetes (en este caso, deberías mirar en la etapa del Comunicador Incipiente). Cada etapa requiere que hagas cosas de manera un poco diferente. Vamos a considerar las adaptaciones.

Juega con tu hijo en la etapa de Intereses Propios

Lo que puedes esperar

No juego con juguetes
En la etapa de Intereses Propios, tu hijo juega contigo en Juegos de Persona motivantes pero no juega con ningún juguete. Explora los juguetes con su boca o de otras formas, como tirándolos al suelo.

Rebeca sólo está interesada en cómo saben y qué tacto tienen los juguetes en su boca

No comunicación intencional
Si tratas de interesar a tu hijo en un juguete, probablemente empujará tu mano lejos o cogerá lo que quiera.

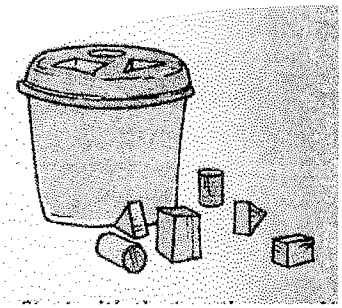
En esta etapa, puedes esperar que tu hijo aprenda a:

- jugar con juguetes sencillos
- incluirte en su juego con juguetes de vez en cuando un rato
- enviarte mensajes directamente
- comprender algunas de tus instrucciones.

Elige los juguetes adecuados

- **Juguetes de causa-efecto**
  Busca juguetes de causa-efecto que requieran sólo acciones sencillas, como empujar un botón o tirar de una palanca para producir un sonido. Ten en cuenta la fuerza y coordinación de tu hijo cuando elijas los juguetes.

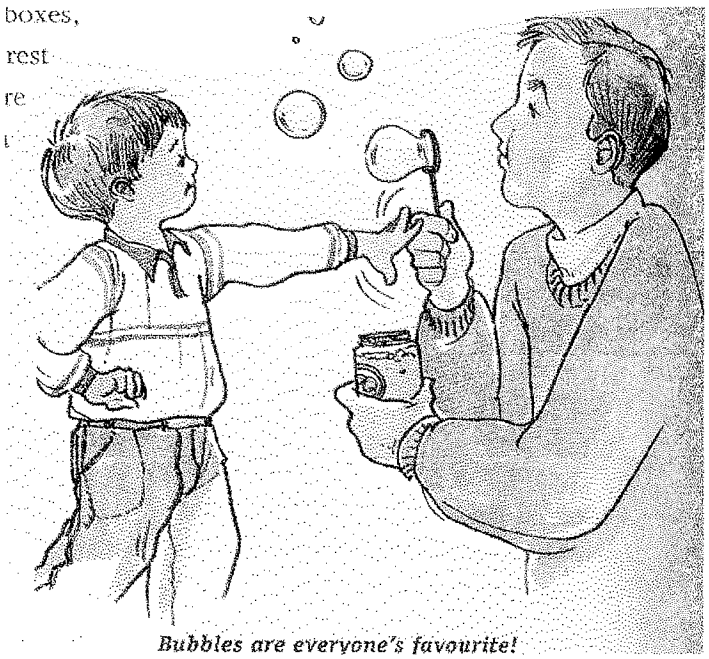
- **Juguetes visoespaciales**
  Utiliza juguetes muy sencillos con pocas piezas. En la mayoría de las tiendas puedes comprar puzzles de madrea que tienen sitio para uno o dos piezas de manera con forma de letras del alfabeto, número s o animales.



- **Juegos de construcción:**
  Tu hijo no está preparado APRA construir torres, ¡pero puede disfrutar tirándolas al suelo! También le puede gustar coger o arrastrar cosas aparte – p.e.: sacar cuentas de una cuerda o separar piezas de Lego

- **Juguetes de Intercambio:**
  Utiliza pelotas grandes, suaves, fáciles de agarrar, como pelotas de goma o de foam. Cualquier juguete que quepa en la mano de tu hijo, como beanbags o llaves de plástico, pueden ser utilizados para dar y tomar.

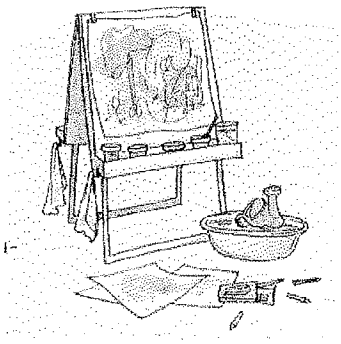
- **Juguetes de Persona**
  Cajas de música, pompas, globos, juguetes activados por perilla de aire, cajas sorpresa, ruletas. En esta etapa, algunos niños se motivan mucho con recipientes transparentes con objetos tentadores en su interior. Necesitarás experimentar para encontrar qué juguetes harán que tu hijo pida más.



Bubbles are everyone's favourite!

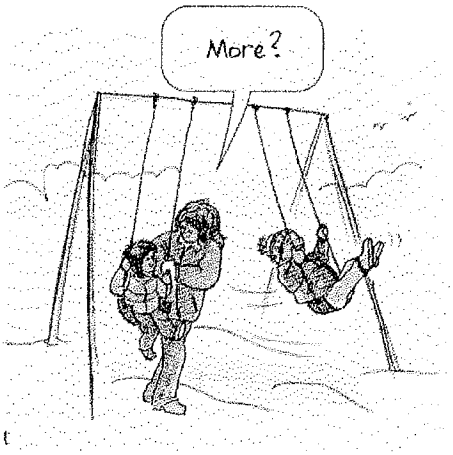
¡las pompas son las favoritas de todos!

- **Juguetes Sensoriales/Creativos**
  En la etapa de Intereses Propios, a tu hijo probablemente le gusten los juguetes sensoriales más que los creativos. Llena un recipiente con arroz crudo, garbanzos o lentejas y añade algunas palas (una para tu hijo y otra para ti) y algunos contenedores de plástico. Pon un cuenco de agua jabonosa, arena, bolas de algodón o plastilina pegajosa. Tu hijo puede no estar preparado para pegar imágenes en un papel, pero puede gustarle apretar el tubo de goma.



- **Juguetes de simulación**
  Hay muy poco juego de simulación en esta etapa, pero puedes introducirlo para tu hijo con muñecos, animales de peluche, una muñeca, un teléfono de juguete y trenes y camiones de juguetes.

- **Juegos al aire libre**
  Toboganes, columpios, camas elásticas, balancines, sillas que giran, trampolines, caballos que giran, vagones y bicicletas proporcionan oportunidades a tu hijo de estar cerca de otros niños, incluso si no está aún preparado para jugar con ellos. Columpios y balancines son también ideales para ofrecer a tu hijo oportunidades para pedir "más".



Únete y juega

Es difícil unirse si tu hijo no está interesado en jugar con juguetes. En esta etapa, unirse significa mostrarle a tu hijo el placer de jugar ayudándole a utilizar su juguete de forma adecuada, y crear interacciones divertidas incluso cuando la forma de jugar de tu hijo con los juguetes no sea la que esperabas.

Ayuda a tu hijo a aprender cómo jugar con juguetes sencillos

Tu objetivo es enseñar a tu hijo a realizar una acción con un juguete sencillo. Enséñale cómo jugar con el juguete paso a paso en el papel del Ayudante/profesor. Al principio, da a tu hijo ayuda física guiando su mano para pulsar el botón, empujar la palanca, echar la arena o sacar una cuenta de una cuerda. Describe lo que él está haciendo en una palabra mientras lo hace – p.e.: "empuja" o "arriba". Amablemente insiste en que complete la acción. Después, conviértete en la Animadora y muéstrate excitado a causa de su logro. Una vez que tu hijo comprenda que puede hacer que el juguete funcione, puede querer hacerlo de nuevo. Detén tu ayuda física cuando él pueda hacerlo por sí solo. Si tiene algún problema en comenzar, toca o eleva parcialmente su codo o mano.

No te preocupes si no hay comunicación en dos sentidos cuando tu hijo esté simplemente aprendiendo cómo jugar con juguetes. Tu hijo debe primero dominar algunas habilidades básicas y comprender cómo funcionan los juguetes antes de que puedas introducir objetivos de comunicación.

Ayuda a tu hijo a jugar contigo y un juguete jugando juegos de intercambio

Dar y tomar objetos es una forma divertida de ayudar a tu hijo a incluirte en su juego antes de que pueda jugar a "coger". Tú estarás haciendo todo del dar y tomar hasta que tu hijo aprenda qué hacer.

Un juego de intercambio de pelota para un niño en la etapa de Intereses Propios es muy sencillo y puede ser algo como esto:

	Intercambio de Pelota	
Lo que haces	**Lo que dices**	**El turno de tu hijo**
Siéntate cara a cara y cerca de tu hijo. Mantén en alto la pelota de modo que tu hijo la pueda ver y muestra mucha excitación	"¡Rebeca! ¡Pelota!"	Ella puede que mire a la pelota
Pon la pelota en las manos de tu hija	"¡Pelota! ¡pelota de (pausa) Rebeca!"	Ella puede que coja la pelota
Amablemente vuelves a coger la pelota.	"¡pelota de mamá!"	Ella puede que mire a la pelota
Pon la pelota en las manos de tu hija	"¡pelota de (pausa) Rebeca!"	Ella puede que coja la pelota
Ayuda a tu hijo a que te dé la pelota abriendo tus manos	"¡pelota de mamá!"	Ella puede que ponga la pelota en tus manos.

La madre de Rebeca tendrá que repetir los primeros dos pasos del juego de intercambio muchas veces antes de que Rebeca pueda dar y coger la pelota por sí misma.

Cuando juegues de esta forma con tu hijo, mantente moviéndote un poco alejado. Tu hijo puede comenzar a tirar la pelota, pero no necesariamente hacia ti. Trata lo que haga como si él quisiera lanzar la pelota hacia ti, cogiéndola donde caiga, diciendo "¡pelota de mamá!", y devolviéndosela a ella. Ahora estás en el camino para jugar a "coger".

Dar y coger una pelota es el primer paso de Rebeca hacia el juego con su madre y un juguete al mismo tiempo.

Ayuda a tu hijo a enviarte directamente mensajes utilizando Juguetes de Persona

Un niño en la etapa de Intereses Propios a menudo responde positivamente a las pompas y los globos. Si esperas después de hacer varias pompas, él puede hacer su primera petición de "más" cogiendo tu mano o acercándose a ti. Esta es una buena oportunidad para enseñarle el signo de "más" (ver capítulo 6, página 203) o para enseñarle el Intercambio de Objetos – tu hijo tiene que entregarte el tarro de las pompas para pedirte más pompas.

Los juegos de exteriores como columpios o vagones pueden ser transformados fácilmente en Juguetes de Persona. Por ejemplo, si a tu hijo le gusta columpiarse, empújale unas pocas veces. Luego para el columpio diciendo "¿empujo?" o"¿más?". Trata de empujar a tu hijo por delante de modo que os podáis ver uno al otro.

Rebeca pide a su madre que abra el recipiente para poder coger lo que hay dentro

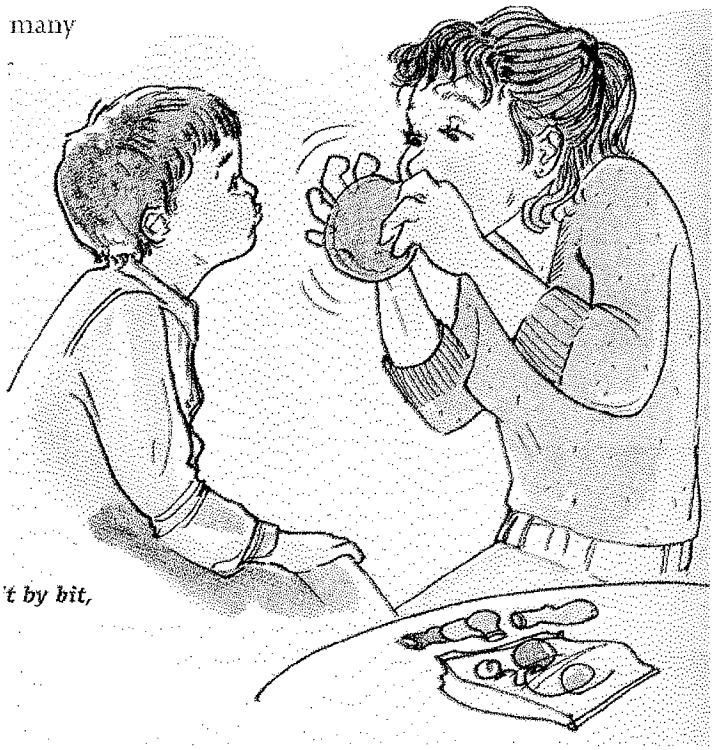
Esta madre transforma el columpio en un Juguete de Persona parando de columpiar de modo que su hijita tenga la oportunidad de pedir "más"

Una vez tu hijo hace peticiones mientras juega con Juguetes de Persona, crea una rutina predecible estructurada, semejante a la que sigue:

Una rutina de juego con globos

Lo que haces	**Lo que dices**	**El turno de tu hijo**
Enseña el globo a tu hijo	"Globo"	El puede que preste atención
Comienza a inflar el globo	"sopla"	El puede que observe
Para de inflar y espera.		Él puede que se mueva, haga un sonido o mire al globo
Pon el globo en tu boca o	"sopla"	El puede que empuje tu mano o te imite soplando
entrégale el globo vacío, luego ofrece tu mano abierta	"sopla"	El puede que ponga el globo inflado en tu mano.

Puede que tengas que repetir la rutina muchas veces antes de que tu hijo empuje tu mano, te dé el globo o te pida que soples haciendo movimientos de soplar con su boca.



La madre de Austin infla el globo poco a poco, ¡de esa forma Austin practivca la petición de más!

Sigue la iniciativa de tu hijo utilizando las cuatro "Í"es para promover la interacción

Incluye los intereses de tu hijo
Tu hijo puede encontrar más fácil jugar con elementos sensoriales, como agua jabonosa o pasta sin cocer. Experimenta a ver qué cosas prefiere y luego sigue su iniciativa. Por ejemplo, si tu hijo chapotea con sus manos en el agua o deja correr la arena por sus dedos, únete a lo que está haciendo. Dile algo así como "chap" o "guay" cada vez que su mano golpea el agua o deja caer la arena. Una vez que la rutina está establecida, no digas nada. ¡Esto puede que atraiga la atención de tu hijo!

Interpreta algunas acciones de tu hijo como si fueran mensajes intencionados hacia ti
Aunque tu hijo podría no saber aún cómo jugar con juguetes, puede estar interesado en cogerlos para explorarlos. Trata cada vez que los trata de coger como si te hubiese enviado un mensaje directamente. Coge el juguete diciendo algo como: "Aquí está el bloque" o "el bloque de Rebeca".

Imita lo que tu hijo hace con los juguetes para que se dé cuenta de tí y prolongar la interacción.
Si tu hijo tira un bloque en la mesa o saca un juguete de una caja, tú harás exactamente lo mismo. Imita las acciones de tu hijo hasta que se dé cuenta de cómo te está influenciando. Puede que él decida hacer alguna otra cosa para que le imites. ¡Pronto tendrás en funcionamiento un juego de imitación! Continúa imitando las acciones de tu hijo, y luego añade algo nuevo, como otra acción o un sonido. Espera y observa expectante para ayudar a tu hijo a imitar la nueva acción y mantener el juego en marcha.

Entrométete si es necesario
Una de las maneras de interesar a tu hijo en el juego con juguetes es ser el que inicia, presentarle juguetes cuando no está mostrando un interés particular y persistir incluso cuando se dé la vuelta. Juegos de simulación, como marionetas, animales de peluche, muñecas, un teléfono de juguete y trenes y camiones de juguete pueden ser utilizados para atraer a tu hijo. Por ejemplo, una marioneta puede quitar un "trocito" de galleta de tu hijo o o puedes conducir un camión arriba y abajo por la pierna de tu hijo haciendo "burrumm".

Haz algo inesperado

Una vez que la rutina está establecida, dale a tu hijo la oportunidad de enviarte directamente un mensaje sorprendiéndole con algo inesperado. Por ejemplo, si tu hijo está acostumbrado a jugar con agua clara en una rutina de juego con agua, añade colorante alimentario o algunos juguetes u objetos nuevos. Incluso puedes cambiar el agua por otra sustancia. Cuando sorprendes a tu hijo, puede que él te sorprenda mirándote o mostrando su excitación.

Unas palabras sobre los juguetes y las preferencias sensoriales

A veces, tu hijo puede estar enganchado a un juguete u objeto, llevándolo siempre consigo y poniéndose muy nervioso cuando no puede encontrarlo. Probablemente hay una explicación sensorial para este tipo de conducta. Por ejemplo, apretar el juguete en su mano puede que haga que tu hijo se sienta más calmado o más seguro. Sin embargo, si las preferencias sensoriales de tu hijo interfieren con el juego o hacen difícil la interacción, puedes encontrar otras formas para satisfacerlas. Primero, puedes tratar de tornar esta conducta en un juego, retirando suavemente el juguete de forma juguetona y escondiéndolo en el bolsillo de tu hijo o en el tuyo. Tan pronto como tu hijo lo encuentre, dáselo y comienza de nuevo el juego. También puedes asegurarte de que tu hijo obtiene esa sensación que necesita a menudo durante el día con apretones de mano por tu parte y jugando con juguetes adecuados, como bolas relajantes o cilindros que él puede poner en sus manos.

Transforma la atracción de tu hijo por golpear en una sesión de tambor imitando lo que él hace.

Juega con tu hijo en la etapa del Pedidor

Lo que puedes esperar

Juego Funcional
Tu hijo puede utilizar adecuadamente un par de juguetes, generalmente los de causa efecto o los visoespaciales, realizando una o dos acciones con ellos.

Juego no convencional
Incluso aunque tu hijo esté aprendiendo a jugar adecuadamente con uno o dos juguetes, probablemente también juegue de forma no convencional con los juguetes. Esto puede ser generalmente explicado por sus preferencias sensoriales.

Juego autosimulado sencillo
Tu hijo puede elevar un teléfono de juguete hasta su oreja o simular hacer alguna otra acción sobre sí mismo.

Peticiones no verbales
Tu hijo se puede comunicar dándote un juguete difícil de manejar o tirando de tu mano para pedir tu ayuda. Sin embargo, aún prefiere jugar con juguetes por sí mismo y hacerte saber esto empujando tu mano lejos del juguete.

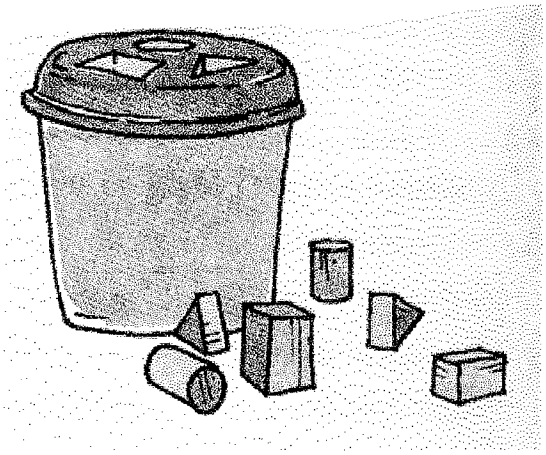
En esta etapa puedes esperar que tu hijo aprenda a:

- jugar con variedad de juguetes y realizar diversas acciones con los juguetes.
- Imitar uno o más acciones simuladas (p.e.: llevar un juguete de teléfono a su oreja, acercar una taza vacía a su boca)
- Jugar de forma recíproca
- Pedir ayuda o que siga el juego con un gesto, un pictograma, sonido o palabra.
- Responder a algunas palabras que tú digas (p.e.: "pon el bloque aquí")

Mark ha aprendido a hacer un sonido que le dice a su madre que siga corriendo el agua

Elige los juguetes adecuados

El Pedidor puede utilizar los mismos juguetes que el el niño en la etapa de Intereses Propios, incluyendo los de causa-efecto, los constructivos, los visoespaciales, los de intercambio, los Jueguetes de Persona, los de juego simulado, como las marionetas, y los de juego al aire libre. Además, en esta etapa tu hijo puede mostrar también interés en juguetes de simulación realistas, como cocinitas y coches de miniatura.



Únete y juega

Cuando tu hijo juega lo mejor que puedes hacer es unirte a él con entusiasmo. Échate al suelo, cara a cara, y "¡pasa un buen rato!". La forma en que te unas dependerá de los objetivos que persigas para tu hijo y de lo que tu hijo haga con los juguetes. Enirse a menudo significa estar cerca de tu hijo e imitar cualquier cosa que él esté haciendo con sus juguetes. Pero a veces también puedes unirte como un Ayudante/Profesor, mostrándole a tu hijo *cómo* jugar con los juguetes.

Ayuda a tu hijo a aprender cómo jugar con más juguetes

Continúa enseñando a tu hijo cómo manejar los juguetes nuevos actuando primero como un Ayudante/Profesor, y luego como su Animadora cuando lo haga bien, siempre amablemente insistiendo en que juegue adecuadamente con los juguetes. Utiliza en primer lugar los de causa-efecto y los visoespaciales. Si tu hijo es un aprendiz manipulador, podría gustarle también utilizar los bloques o Lego. Enséñales una o dos acciones con un juguete, mostrando a tu hijo cómo jugar y proporciónales ayuda física hasta que pueda hacerlo por sí solo. Luego busca otro juguete con el cual pueda practicar acciones similares – si se le ha enseñado a colocar piezas de un tren de madera en un puzzle, ofrécele un puzzle nuevo que tenga un nivel similar de dificultad, pero con piezas diferentes.

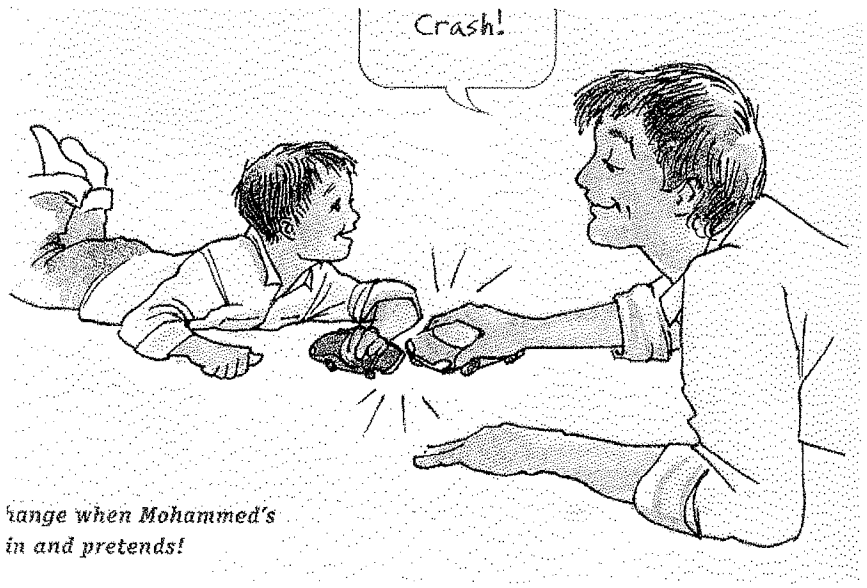
Modela el juego simulado sencillo

Tu hijo puede no ser capaz de simular, pero tú puedes introducir la simulación haciéndola tú solo, primero sin juguetes. Por ejemplo, cuando tu hijo está tomando un aperitivo, pídele un poquito de galleta y simular coger una. La vez siguiente, haz que una marioneta o un animal de peluche haga lo mismo. También puedes hacer que las marionetas simulen beber del vaso de tu hijo, jueguen a Perseguirse o se coman su nariz. ¡Conviértete en el personaje, no en el narrador! En vez de decir: "este gatito tiene hambre", dí "¡ÑamÑam, rica nariz! Cuando el Gatito da un bocadito.

La madre ya no es "mamá". Cambiando su voz, ahora es el Gatito.

Si tu hijo juega con coches, trenes, dinosaurios de miniatura o con muñecos, tienes un lugar natural para comenzar la simulación. ¡Observa qué hace y después únete! Por ejemplo, si tu hijo está moviendo su coche por el suelo, coge tu coche y ocasiona un choque, diciendo ¡Oh, no! O "¡Crash". Si ves que tiene un niño en miniatura, coge una niña y dale un beso a su "niño", pon voz de niña y dí "me gustas". No describas el juego. Sé un participante activo en él.

Para Mohammed no resulta muy divertido cuando su padre sólo describe lo que está sucediendo.



hange when Mohammed's in and pretends!

¡Pero las cosas cambian cuando el padre de Mohammed se une y simula!

Ayuda a tu hijo a hacer peticiones y a responder a tus instrucciones

Si estás comenzando el Intercambio de Pictogramas/objetos con tu hijo, busca el juguete que más le motive y enséñale a intercambiar un pictograma o un objeto para pedírtelo. Después, siguiendo las líneas maestras de R.O.C.K., transforma el juego en una rutina estructurada que consista en pequeños pasos en los que haya oportunidades para que tu hijo pida cosas y siga tus instrucciones sencillas.

Lo siguiente es un ejemplo de cómo podría ser una rutina de juego con un niño en la etapa del Pedidor cuando utilice un aparcamiento de juguete.

Rutina de juego con un aparcamiento

Lo que haces	Lo que dices	El turno de tu hijo
Coge un coche	"¡(el nombre de tu hijo)! ¡Vamos a jugar con los coches1"	El puede ir a jugar El puede que coja tu coche
Señala a lo alto de la rampa	"Pon el coche aquí"	El puede que coloque el coche en la rampa
Ayuda a que tu hijo haga que el coche empiece a bajar diciendo, "¡ya!" (Cualquier otra ayuda que utilices dependerá de cómo de bien sepa tu hijo utilizar el juguete). Puede que necesite ayuda física (p.e. coger su mano hasta que quieras que baje el coche).	"¡Preparados, listos, ya!" o "uno, dos y tres" "Abajo" (señalando al coche cuando está bajando la rampa	Él puede que haga que baje el coche. Más tarde, puede comenzar a completar la frase, "preparados, listos..." con un sonido que se parezca a "ya" o utilizando tu tipo de entonación.
Coge el coche antes de que lo haga tu hijo de modo que tenga que pedírtelo.	"¿Coche?"	El puede que te mire. Puede que tire de tu mano para pedirte el coche. Más tarde puede que emita un sonido.
Enséñale el signo de "mas". O enséñale el Intercambio de Pictogramas.	"Más"	El puede que haga el signo más.

Al principio, el padre de Benjamín tiene que enseñarle cómo jugar con el aparcamiento.

Cuando utilizas los Juguetes de Persona, es fácil transformar el juego en rutinas estructuradas con oportunidades para que tu hijo pida. Lo siguiente es un ejemplo de una rutina de juego de agua en el cual el grifo es usado como un Juguete de Persona.

Rutina de juego de agua

Lo que haces	Lo que dices	El turno de tu hijo
Abre el grifo	"¡Kevin, ven! Agua"	El puede responder acercándose o necesitar ayuda física
Pon un recipiente bajo el agua o pon el tapón	"Agua. Sale el agua"	Puede que él observe
Cierra el grifo Pon tu mano sobre el grifo. Espera y mira expectante	"Se acabó el agua" "¿Más?" Espera. Si tu hijo te hace saber que quiere más agua, dí "Más agua"	Él puede que observe. Puede que coja tu mano para pedirte más
Repite "más" o "agua" cuantas veces necesites para que tu hijo te imite (decide qué palabra quieres que tu hijo aprenda – "más" o "agua"- e insiste en ese modelo		Puede empezar a hacer sonidos o decir una palabra mientras coge tu mano
O, Enséñale el signo de "más" dándole ayuda mano-sobre-mano, O, enséñale el Intercambio de Imágenes.	"Más"	Puede hacer el signo para pedir más agua
Enséñale el signo de "mas". O enséñale el Intercambio de Pictogramas.	"Más"	El puede que haga el signo más agua.
Cambia la rutina una vez que tu hijo toma su turno: Simulando que el grifo está estropeado	"¡Oh, oh! ¡No hay más agua!"	Puede que te mire, que haga sonidos
O, Pon jabón en el agua, poco a poco	"jabón"	Puede que pida más jabón cogiendo tu mano o haciendo un sonido
O, Ayuda a tu hijo a lavarse las manos	Canta "Si estás feliz y lo sabes, lava tus manos"	Puede que empiece a lavar sus manos cuando empieces a cantar

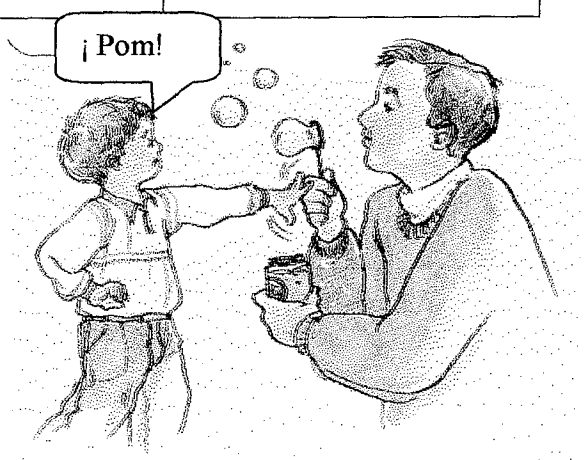
El esquema es el mismo cuando cambias el juego con pompas en una rutina predecible. Tu realizas todo el trabajo al principio cuando demuestras a tu hijo sus turnos ocasionales.

Juego de Pompas

Lo que haces	Lo que dices	El turno de tu hijo
Mantén el tarro de las pompas, o el recipiente del agua jabonosa, en alto	"¡Pompas! ¡Ven!¡Pompas!"	El puede responder acercándose
O Extiende tu mano hacia tu hijo para darle el tarro de las pompas o un pictograma de pompas	Nada. Espera a que tu hijo de dé el tarro o el pictograma de pompas y entonces di: "Pompas"	Puede que él te dé el tarro o el pictograma de pompas
Soplas pompas	"Pompas" "¡Pop!" Cuando tu hijo las explote.	Él puede explotarlas y observar cuando tú las explotas
Haz una pausa y mantén el tarro en alto	"¿Pompas?"	Puede que empuje tu mano para pedir pompas. Más tarde, puede empujar tu mano y añadir el sonido "Pom"
O Dale el tarro de pompas y ofrécele una mano abierta.	"Pompas"	
O Enséñale el signo de "más" si tu hijo no lo pide de una forma nueva.	"Más"	
O Enséñale el Intercambio de Pictogramas		El puede que haga el signo más por sí solo

Si tu hijo empieza a darte el tarro para pedirte pompas, intenta dejar el tarro donde sea fácil para él encontrarlo – sobre la mesa de la cocina o en el bolsillo de una bolsa en alto.

¡Y no te olvides de hacer que los columpios y los balancines se conviertan también en Juguetes de Persona! Espera a que tu hijo haga algo para lograr que continúes empujándole o hacerle subir y bajar.



Juega a juegos de intercambio para ayudar a tu hijo a establecer la atención conjunta

Algunos niños de la etapa del Pedidor son capaces de jugar a coger. Si a tu hijo le gusta tirar la pelota, asegúrate de cogerla donde cae y actúa como si la hubiera tirado a propósito hacia ti. Si tu hijo no está interesado en tirar y coger, inténtalo con el paso de mano a mano de objetos como plastilina. (Ver el cuadro de la página 367 para el niño de la etapa de Intereses Propios para más acerca de cómo jugar este tipo de juego de intercambio). También puedes rodar, adelante y atrás, una pelota en vez de tirarla. Puede ayudar a tu hijo si haces las reglas del juego visualmente claras pegando dos trozos de cinta adhesiva en el suelo de modo que él vea exactamente por dónde ha de rodar la pelota.

Una vez que tu hijo sepa cómo dar y coger la pelota, haz el juego estructurado y repetitivo utilizando las líneas maestras R.O.C.K. He aquí cómo podría ser un juego de "coger" con un chico de la etapa del Pedidor.

Intercambio de pelota

Lo que haces	Lo que dices	El turno de tu hijo
Mantén en alto la pelota	"¡(*el nombre de tu hijo*)!, ¡ven! ¡Pelota!"	El puede responder acercándose o necesitar ayuda física
Rueda la pelota hacia tu hijo	"¡La pelota de Kevin!" Más tarde "Pelota de ..." (espera que él abra sus manos antes de devolverle la pelota)	Puede que él coja la pelota Puede que abrasus manos o haga un sonido mientras esperas antes de hacer rodar la pelota hacia él.
Abre tus manos para coger la pelota y luego cógela de tu hijo si él no te la da.	"La pelota de (*espera hasta que él te devuelva la pelota o tú la cojas antes de decir)* **mamá.** La pelota de ... (*espera*)"	Él puede que te dé la pelota. Después puede que extienda sus manos o haga un sonido para pedirte que ruedes la pelota hacia él.

Para ayudar a tu hijo a tomar nuevos turnos en el intercambio de pelota puedes:

- **Ser estúpidamente creativo.** Inténtalo sentándote sobre tus manos cuando tu hijo lance la pelota. Tu hijo podría mirarte e intentar sacar tus manos de debajo de tus piernas. Si tú modelas la frase "Dane", él puede finalmente aprender a pedir tus manos utilizando esas palabras. No obstante, evita sentarte sobre tus manos cada vez que juegues pues tu padre puede pensar que eso es parte del juego y querer jugar así siempre.

- **Haz lo inesperado.** Cambia el juego dándole a tu hijo diferentes sorpresas. Lanza otra cosa que no sea una pelota – quizás una almohada – o lanza la pelota al aire si anteriormente la has hecho rodar.

- **Ofrece a tu hijo una elección fácil antes de jugar.** Por ejemplo, si a tu hijo le gusta el juego de pelota y es hora de acostarse, señala a su cama y di: "¿Cama?" y luego levanta la pelota y di "¿Pelota?" (¡realmente una elección fácil!). Puede que él no dirija su elección hacia ti, pero interpreta su mirada y actúa como si te estuviera diciendo qué desea.

Utiliza las cuatro "Íes" para favorecer la interacción cuando juegas

Incluye los intereses de tu hijo e Imita

Los juguetes sensoriales, como la arena o la plastilina, y los juguetes creativos, como los rotuladores o pinturas, atraen a muchos niños, pero no siempre le llevan fácilmente al juego recíproco. Trata de hacer interactivo el juego sensorial **imitando** lo que hace tu hijo cuando chapotee en el agua o garabatee en un papel. Por ejemplo, si tu hijo hace algunas señales con el lápiz en un papel, coge tu propio lápiz y haz las mismas señales justo al lado de las suyas. Si atraes su atención, puedes comenzar un juego de imitación – ¡así como una obra de arte para la puerta de tu frigorífico! Si tu hijo no sabe cómo copiar tus garabatos, préstale alguna guía mano-sobre-mano.

La madre de Miguel imita cada círculo, línea y garabato que él hace y a Miguel parece gustarle este juego.

Interpreta y entrométete

En esta etapa, tu hijo puede a menudo jugar con juguetes de forma repetitiva, no convencional. Si esperas hasta que aprenda cómo jugar adecuadamente antes de que tengáis juego recíproco, pierdes muchas oportunidades para la interacción. Pero si te entrometes en un juego no convencional, puedes ser capaz de comenzar un juego de interacción. Mira lo que ocurre entre Carl y su padre. Al principio el padre de Carl trata de iniciar un juego de hacer-creer, pero Carl está más interesado en otra cosa.

La rueda que gira le interesa a Carl mucho más que la idea de su padre de simular que hay fuego

Así pues, el padre se une y gira la rueda trasera de otra forma, tornando la fascinación de Carl por la rueda que gira en un juego interactivo de dos

Juega con tu hijo en la etapa del Comunicador Incipiente

Lo que puedes esperar

Juego funcional:
Tu hijo sabe cómo jugar con juguetes y probablemente juegue mejor con juguetes de causa-efecto y viso-espaciales.

Juego de simulación
En esta etapa, tu hijo puede hacer algo simulado con unos pocos juguetes. Por ejemplo, podría llevar una taza a la boca de una muñeca o simular remover una olla vacía.

Juegos con Reglas
Tu hijo puede aprender algunos juegos sencillos, como el bingo o el memory.

Juego no convencional
El juego no convencional tiende a desaparecer una vez que tu hijo mejora en el juego con juguetes de la forma adecuada. Sin embargo, tu hijo puede seguir utilizando los juguetes de una manera inesperada a causa de sus preferencias sensoriales. Ahora, él puede utilizar el mismo juguete apropiada e inapropiadamente. Por ejemplo, puede mover su camión por el suelo y alinear a sus camiones.

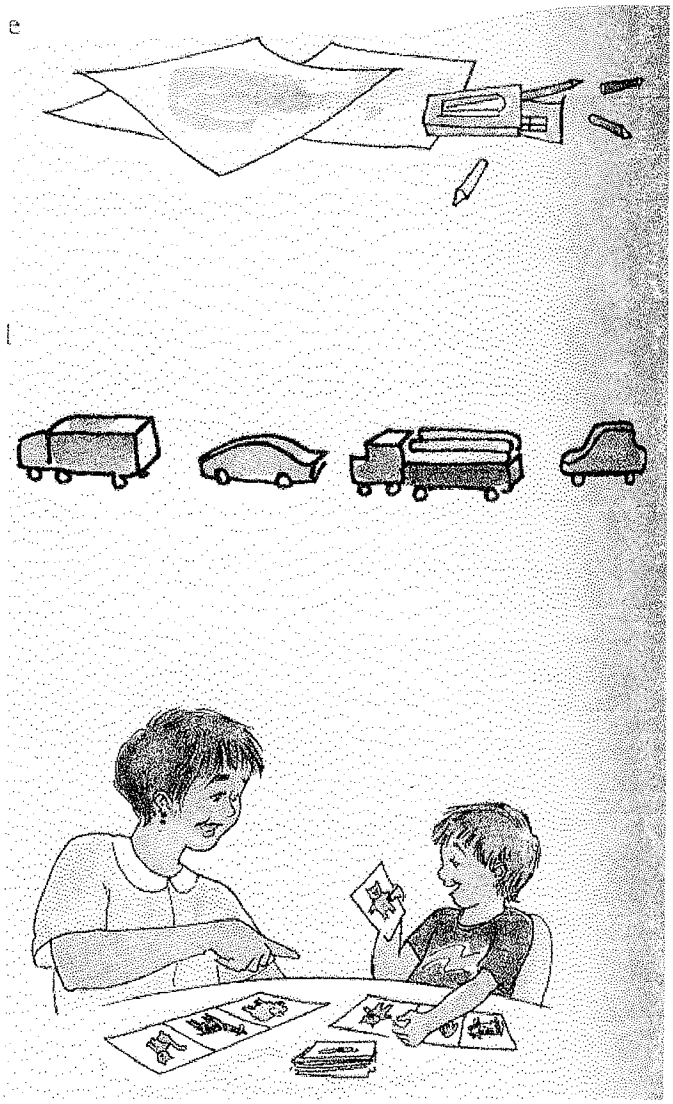
Comunicación verbal y no verbal
Para tu hijo es más difícil comunicarse verbalmente cuando juega con juguetes que en otras ocasiones. Por ejemplo, aunque pueda ser capaz de decir "más" en un Juego Interactivo, cuando quiere algo durante el juego con juguetes sólo puede tirar de tu mano para obtener ayuda. Necesitas ofrecerle oportunidades y las ayudas adecuadas para ayudarle a verbalizar lo que él desea.

En esta etapa, puedes esperar que tu hijo aprenda a:

- comunicarse por una variedad de razones durante el juego con juguetes: para hacer peticiones, elecciones, responder y comentar.
- Transformar los "ecos" en habla espontánea.
- Iniciar el juego con juguetes por su cuenta
- Incrementar su juego de simulación
- Jugar juegos con reglas.

Elige los juguetes adecuados

En esta etapa, tu hijo puede puede utilizar todos los juguetes de las etapas del Propios Intereses y el Pedidor. También puede estar preparado para juguetes de juego simulado más avanzados (en la lista de abajo) y juegos con reglas.



- **Juegos de simulación**
  Utiliza teléfonos de juguete (dos –uno para tu hijo y otro para ti), coches, trenes, muñecas, marionetas, alimentos simulados, juguetes simulados de la vida real, como una cocina, ollas y cubiertos, y ropa de adulto como la corbata de papá o la pulsera de mamá.

- **Juegos con reglas**
  Juega juegos de cartas o tarjetas comerciales o los que tú hagas. Elige o crea juegos sencillos que requieran que tu hijo haga o diga algo para que continúe el juego. Juegos como una versión simplificada del Bingo (utiliza imágenes de objetos o personas familiares) puede ser adaptada a tu hijo.

Únete y juega

Ahora es más fácil unirse y ser el compañero de juego de tu hijo. Puedes ayudarle a hacer juntos su puzzle, jugar un juego o captar y simular situaciones de hacer-creer. Cuando tu hijo aprenda a tomar turno y compartir juguetes, puedes organizar también algunos juegos organizados como el Bingo o la Búsqueda de Juguetes (ver página 406)

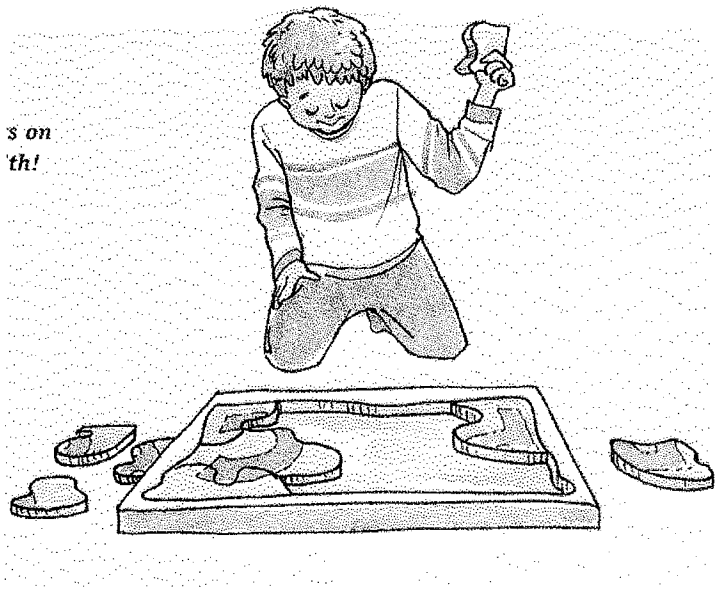
Transforma el juego con juguetes en una rutina estructurada

Utiliza R.O.C.K. (repetir, dar oportunidades, dar ayudas y mantener la diversión) para transformar el juego con juguetes en una rutina estructurada con muchas oportunidades para que tu hijo tome turnos. He aquí cómo podría ser una rutina de juego para jugar con un puzzle de madera.

Rutina de juego con puzzle

Lo que haces	Lo que dices	El turno de tu hijo
Comienza el juego cogiendo en alto un puzzle O Deja que tu hijo comience el juego pidiéndotelo ya sea con palabras o pictograma	"Jake, ven aquí. Vamos a jugar al puzzle"	El puede acercarse cuando le invites Puede que él te pida el juego dándote un pictograma o usando palabras
Mantén en el aire todas las piezas del puzzle. Espera a que tu hijo te pida una pieza.	Utiliza una frase hecha como, "Aquí está el..." y luego nombra cada pieza cuando tu hijo te la pida	Él puede pedirte una pieza mirándote, extendiendo su mano, repitiendo el nombre de la pieza después de que tú lo digas o completando la frase. Puede que ponga la pieza en el tablero.
Vitorea cada vez que tu hijo ponga una pieza en su lugar con éxito.	"¡Bravo! (*el nombre de la pieza)* dentro! ¡Bravo!	Puede empezar a decir "bravo" por su cuenta.
Ayuda a tu hijo a pedir otra pieza sosteniéndola en alto, esperando expectante o diciendo la frase hecha.	"aquí está el..."	Puede que te pida otra pieza nombrándola.

¡Jake sólo se cpuede comunicar cuando trabaja en un puzzle si tiene alguien con quien jugar!



Transforma los "ecos" en habla espontánea

En la rutina de juego con puzzle descrita antes, la frase hecha te permite darle a tu hijo un modelo parcial –p.e.: "aquí está un..." Una vez que tu hijo puede completar la frase, ayúdale sólo con la primera palabra de la frase hecha. Finalmente, únicamente mantén en alto la pieza del puzzle, mira expectante y espera a que tu hijo la nombre por su cuenta.

Crea oportunidades de más y diferentes tipos de turnos

Intenta alguna "creatividad estúpida"

En el juego del puzzle podrías simular que no encuentras la pieza. O darle a tu hijo algo tonto (p.e. un plátano) en vez de la pieza del puzzle.

Ofrece oportunidades

Dále oportunidades que requieran que tu hijo responda con una etiqueta de una palabra. Por ejemplo, cuando está haciendo un puzzle de un tren, ofrécele dos piezas, la equivocada y la correcta. Pregunta "¿quieres el dinosaurio o el tren?"

Haz preguntas de sí/no

"¿Quieres el tren rojo?" si tu hijo tiene dificultades para responder, proporciónale un modelo verbal: "Sí" (añade un movimiento de cabeza exagerado).

Haz preguntas de "¿qué es esto?"

Hay muchas oportunidades para preguntar "qué es esto", pero no abuses de ello. Recuerda, estás jugando con tu hijo, no haciéndole una prueba. Pídel que nombre algunas piezas del puzzle, o que nombre todas cuando el puzzle esté terminado. Nombrar las piezas se puede convertir en el último paso de la rutina.

Utiliza los juguetes de persona para favorecer la comunicación tanto para las peticiones como para otras razones distintas de las peticiones.

Si le has dado de forma consistente modelos verbales claros de petición, diciéndolo "como tu hijo lo haría si pudiera", ahora puede ser capaz de pedirte ayuda verbalmente cuando no pueda hacer funcionar un juguete. Una vez que puede pedir tu ayuda, dale otras oportunidades para nuevos turnos, utilizando la creatividad estúpida (p.e.: "Oh, oh, no puedo encontrar el juguete"", ofreciéndole oportunidades ("¿quieres un puzzle o las pompas?") y haciendo preguntas sencillas.

Utiliza los juegos de exterior como si utilizaras un Juego de Persona. Diseña oportunidades para que tu hijo te diga "Quiero más" o "empuja" interrumpiendo la acción y esperando a que tu hijo te diga que sigas.
Favorece el comentario cambiando el juego. Por ejemplo, en vez de empujar a tu hijo en el columpio, gira el asiento y haz que dé una vuelta. Además, ahora él tiene dos formas para elegir cómo columpiarse: "¿quieres un empujón o una vuelta?"

Transforma el columpio en un Juguete de Persona y da a tu hijo una oportunidad sobre cómo quiere jugar.

Modela juego simulado utilizando guiones

Muestra una serie de acciones de juego simulado a tu hijo. Por ejemplo, la marioneta gatito puede beber de la taza de tu hijo y luego darle un beso porque está muy contenta. Después el gatito puede coger una galleta del tarro de las galletas y ofrecérsela a tu hijo. Recierda permanecer en el personaje. Tú ya no eres el padre. Eres el gatito. Así que adopta una voz aguda, un nombre nuevo y habla como si realmente fueras el gatito- "¿puedo beber un poco? Miau. Gracias. Un besito."

Introduce a tu hijo en algún juego **con guión.** Tu eres el autor y el director del juego de tu hijo, proporciona también todas las ayudas . puede que quieras utilizar un video que tu hijo ha visto o un libro que ha leido como base de tu simulación. Por ejemplo, si veis juntos un video sobre niños que van a nadar, saca una alfombra azul (¡vuestra piscina!) y una toalla y anima a tu hijo a hacer o decir algunas de las cosas que los niños hacen en el video. "yo puedo nadar", "estoy mojado" y "quiero una toalla". Mientras jugáis, primero proporciona modelos físicos y verbales, luego ayuda a tu hijo a hacer y decir cosas concretas.

Puesto que muchos niños tienen experiencia con teléfonos reales, los teléfonos de juguete son ideales para presentar juegos con guión. Tu guión de teléfono en esta etapa deberían ser cortos. Después de que el niño domine "hola" y "adiós", incluye algunas otras cosas sociales para que él las diga, tales como "¿cómo estás?" y "estoy bien, gracias"

Para Wendy es fácil utilizar el teléfono de juguete porque ha tenido mucha práctica en decir "hola" a las personas en el teléfono de verdad.

Proporciona modelos de juego de simulación utilizando alimentos, platos, cacerolas y sartenes de juguete. Puedes simular que preparas, sirves y comes comidas. Si tu hijo no sabe qué hacer, guíale físicamente, mostrándole suavemente cómo completar la acción imaginaria, ya sea remover tallarines o cortando un imaginario sándwich.
Cuando tu hijo empiece a realizar algunas acciones simuladas juntas, quizás haciendo y sirviéndote la cena, permanece en el personaje y hazlo divertido exagerando tu actuación, dándole a tu hijo muchos modelos para imitar – "¡Uumm! ¡tallarines!¡me encantan los tallarines!" sin embargo, puedes apearte de tu personaje si necesitas ofrecerle a tu hijo sugerencias sobre qué hacer, pero hazlo de manera que se mantenga la simulación –p.e. "Pregunta a esa señora si quiere algo para cenar"

Papá modela algo que Lisa pueda decir Cuando esté simulando.

Transforma el juego "no convencional" en "interactivo"

Los Comunicadores Incipientes aún pueden jugar inadecuadamente con los juguetes – girar ruedas, agitar globos una y otra vez y quedarse bloqueado en un juego sensorial repetitivo. Si eso ocurre, entrométete suavemente y trata de hacer el juego interactivo.

Juega a algunos juegos con reglas sencillos

Cuando juegues juegos con reglas, asegúrate de que haya cosas para que tu hijo haga y diga. Por ejemplo, puede ayudarte a colocar el juego y elegir su tarjeta de juego (dependiendo de lo que requiera el juego). Tu guión debería incluir algunas palabras y frases que tu hijo pueda utilizar cuando juegue con otros niños – p.e.: "me toca" y "te toca". Pon las palabras en Tarjetas Ayuda de modo que no tengas que estar recordando a tu hijo qué decir.

Los juegos de "emparejamiento" pueden ser unos de los juegos de reglas más fáciles de aprender para tu hijo. Intenta una adaptación del Bingo utilizando imágenes de animales, objetos o personas familiares en vez de números en las fichas. (el Bingo Barnyard de Fisher-Price es uno de los que puedes comprar si estás considerando comprar un juego).

La madre de Sasha le da siempre la oportunidad de nombrar la imagen antes de que la empareje con una de la tarjeta de juego.

Transforma los juegos con reglas en rutinas estructuradas

Utiliza R.O.C.K. (repetir, dar oportunidades, dar ayudas y mantener la diversión) para tornar un juego con reglas en una rutina estructurada con oportunidades para que tu hijo haga y diga cosas. El cuadro siguiente te muestra cómo podráis jugar una adaptación del Bingo. Como en el Bingo tradicional, el objetivo del juego es que tu hijo complete su tarjeta de juego seleccionando fichas con imágenes sobre ellas que emparejen las imágenes de su tarjeta. Las imágenes pueden ser objetos, animales, números, letras o personas conocidas.

Bingo para la etapa avanzada del Comunicador Incipiente

Lo que haces	Lo que dices	El turno de tu hijo
Espera a que tu hijo te pida el juego con palabras o con imágenes. O, Sugiere el juego manteniéndolo en alto.	Nada. Espera a que tu hijo comience y luego di: " Vale. Vamos a jugar al Bingo."	El puede darte el juego, decir"jugar Bingo" o darte un pictograma y decir "bingo"
	"¿quieres jugar al Bingo?"	Puede que él conteste "si" o "no" o repita "Bingo"
Pregunta a tu hijo qué cartón quiere (los cartones pueden ser de colores diferentes)	"¿Quieres el rojo o el azul?" y si tu hijo necesita más ayuda "quiero el..."	Él puede contestar diciendo su elección o completando la frase
Señala a las palabras "Le toca a mamá" en la Tarjeta de Ayuda y pregunta a quién le toca coger la ficha de Bingo del montón. O Espera expectante a que tu hijo diga que te toca	"¿A quién le toca?" "Le toca a..." (mientras señalas a la Tarjeta de Ayuda	El puede decir "le toca a mamá" o "le toca a Adam" por sí solo o cuando tú señales la tarjeta de ayuda.
	"le toca a..." (sólo si es necesario)	El puede que complete la frase
Cuando sea su turno, coge la ficha de Bingo y enséñala a tu hijo	"esto es un..." (muestra la imagen a tu hijo	El puede mirar a la imagen, decir el nombre y decidir dónde se pone.
Ayuda a tu hijo a decir que le toca ya sea tocándole, señalando la tarjeta de ayuda o preguntándole a quién le toca.	Si tu hijo no dice nada tras haberle dado las ayudas naturales, dí: "¿a quién le toca?"	él puede decir: "le toca a Adam".

Juega con tu hijo en la etapa del Compañero

Lo que puedes esperar

Juego funcional
Espera que un Compañero juegue con variedad de juguetes y aprenda cómo utilizar nuevos juguetes sin que siempre se le tenga que enseñar.

Juego de simulación
Tu hijo puede jugar de forma imaginativa representando algunas situaciones familiares, como simular mantener una corta conversación telefónica o preparando comida imaginaria y luego sirviéndotela.

Juegos con reglas
Tu hijo puede aprender a jugar juegos con reglas y a veces establecer sus propias reglas.

Comunicación verbal
Mientras que puedes esperar qu tu hijo haga y responda preguntas y que haga algunos comentarios durante el juego con juguetes, él puede seguir con algún "eco" de lo que tu digas o de lo que él ha oído decir a otros.

En esta etapa, puedes esperar que tu hijo a prenda a:

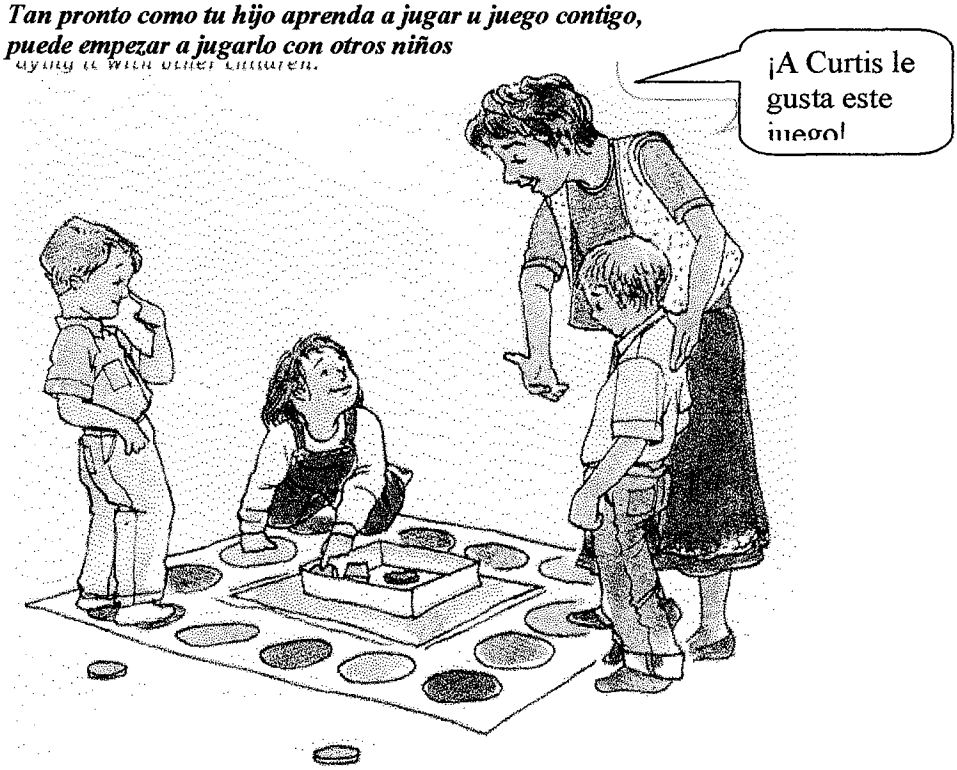
- jugar algunos juegos con reglas y comunicarse verbalmente durante el juego
- jugar par lograr un objetivo o un producto final
- utilizar sus propias palabras o frases para comunicarse contigo durante el juego.
- Comunicarse durante el juego simulado por diferentes razones, como hacer y responder preguntas, mantenerse en el tema, aportar sus propias ideas y sus propias formas de expresar estas ideas, planificar lo que va a pasar después, hablar sobre el pasado y sobre sus sentimientos.
- Jugar con otros niños durante más tiempo.

Elige los juguetes adecuados

Tu hijo puede jugar con variedad de juguetes, y con unpoco de creatividad por tu parte puedes desarrollar rutinas de juego interactivas para la mayoría de estos juguetes. En esta etapa, el juego simulado y los juegos con reglas son especialmente importantes no sólo para favorecer la comunicación, sino también porque permiten a tu hijo utilizar sus habilidades de imaginación y de resolución de problemas.

- **Juguetes de juego simulado**
  Cuando sea posible, proporciónale juguetes que estén relacionados con actividades familiares para tu hijo. Estos podrían incluir teléfonos de juguete, una casa en miniatura, platos de juguete, un juego de café, coches, trenes, dinosaurios, una caja registradora de juguete, muñecas, ropa de muñecas, un cepillo de muñeca y complementos de personas familiares, como personajes de TV o de libros.
- **Juegos con reglas**
  Utiliza juegos que requieran toma de turnos, y asegúrate de que los juegos tienen también otras reglas que seguir – p.e.: tirar un dado y contar cuántos espacios debe avanzar el jugador. La mayoría de los tableros de juego son ideales para mantener a tu hijo en el juego ya que los tableros con colores brillantes proporcionan ayudas visuales sobre cómo funciona el juego.
  Recuerda que muchos de estos juegos requieren que los jugadores utilicen una ruleta que le hacen saber cómo de lejos debe avanzar su "hombre" sobre el tablero. Para un niño al que le gusta observar cómo se mueven las cosas rápidamente, esta ruleta puede distraerle. Puedes reemplazarla con tarjetas sobre las que escribas números indicando cuántos espacios tiene que mover el jugador.

Tan pronto como tu hijo aprenda a jugar u juego contigo, puede empezar a jugarlo con otros niños
dying it with other children.



Únete y simula

Ahora tu hijo puede comenzar a interpretar escenas familiares cortas de la vida real, de libros o vídeos. Por ejemplo, podéis simular juntos cocinar y servir una pizza, o elegir un juguete y comprarlo en una tienda imaginaria. Los elementos del juego simulado –qué decir y hacer- puede que necesiten ser enseñados al principio. Antes de empezar a simular, piensa sobre lo que tú y tu hijo tenéis que hacer y decir durante el juego. Tú harás todo el trabajo al principio, tomando los turnos de tu hijo por él con tus propios modelos verbales, luego dándole ayudas explícitas de modo que sepa qué hacer. Cuando esté familiarizado con el guión, utiliza ayudas más naturales, como espera y mirarle expectante, o mostrándole algunas Tarjetas de Ayuda para recordarle loq eu puede decir. Tener a una tercera persona para recordar a tu hijo cómo participar te permite permanecer en tu papel de compañero de juego.

Wendy ha aprendido de los modelos de sus padres y ahora sabe exactamente qué decir.

Puedes hacer el juego más significativo para tu hijo imitando sus experiencias de la vida real con juguetes y ayudas que sean similares a las utilizadas en la situación real

Primero, Jerry y su mamá van a por una pizza

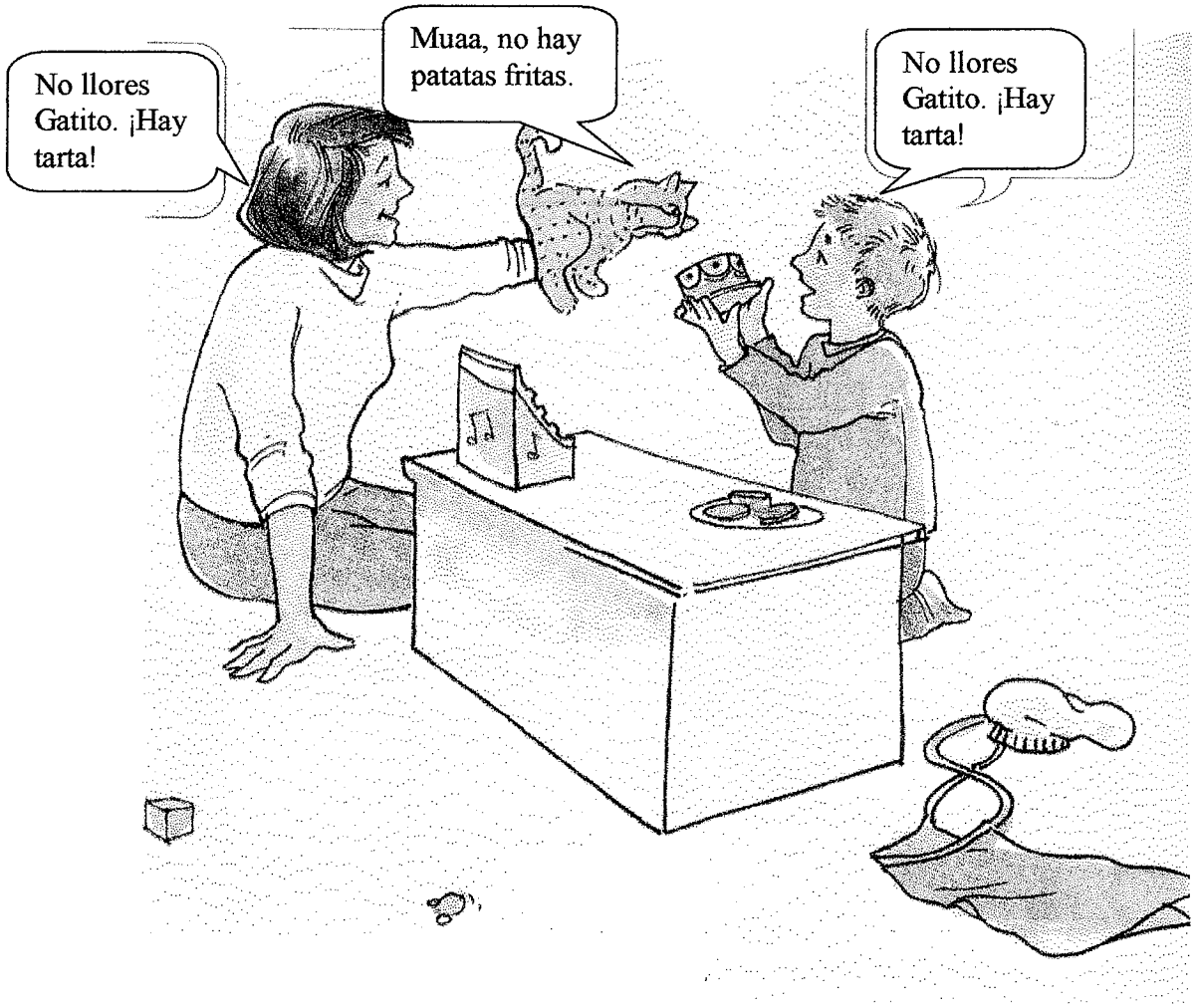
Más tarde, ellos simulan hacer lo mismo en casa.

me.

Puede que tu hijo añada algo nuevo al juego por su propia iniciativa. Quizás decidirá que no hay pizza en ese restaurante. Si es así, síguele la corriente. Por el contrario, si tu hijo se ciñe a jugar siempre de la misma forma cada vez que jugáis, amplía el guión. Por ejemplo, podrías no querer la pizza para ti, sino para tu amigo "Gatito". Pon la marioneta en tu mano y habla como si fueras Gatito: "¡Oh, oh, Gatito no quiere pizza. Quiere patatas fritas".

Utiliza el juego de simulación para ampliar el pensamiento de tu hijo hablando acerca d sentimientos y mostrándole cómo resolver problemas. Por ejemplo, muestra a tu hijo cómo de triste está Gatito porque hoy no hay patatas fritas en el restaurante. Luego trata de animar a Gatito diciendo: "Hay tarta. A Kitty le gusta la tarta."

Cuando juegas a simular con tu hijo en la etapa del Compañero, necesitas tomar el rol del Compañero. Esto significa no hacer demasiadas preguntas y no dar demasiadas instrucciones. Encuentra al niño que hay en tu interior y déjale expresarse.



Jerry utiliza el modelo verbal de su madre para tranquilizar a Gatito.

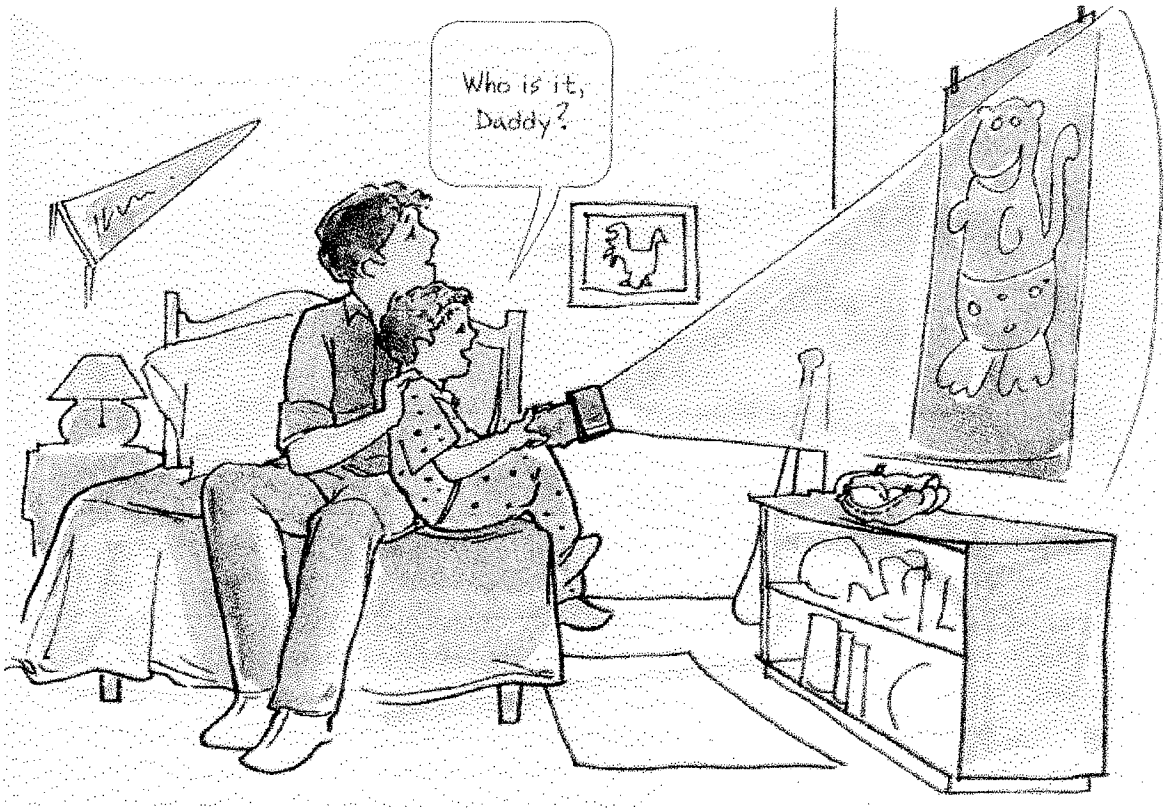
Jugar a juegos con reglas

Los juegos de tablero que requieren que los jugadores muevan a un "hombre" por el tablero están ya estructurados para los turnos y proporcionan ayudas visuales sobre cómo jugar. También hay palabras y frases concretas que los jugadores tienen que utilizar para que el juego pueda continuar, como "Me toca" y "Te toca". Utiliza las Tarjetas de Ayuda para recordar a tu hijo el uso de esas palabras. Los juegos con reglas son también un buen punto de partida para conversaciones menos confusas. Cuando trates de sacar a tu hijo de un guión memorizado, utiliza alguna de las estrategias sugeridas en el Capítulo 2. por ejemplo, su tú "olvidas" cómo se juega o haces algo incorrecto en el juego, puede que tu hijo te diga cómo se juega en ese juego.

Al principio de este capítulo (página 371) se recomiendan algunos juegos comercializados adecuados. He aquí unos pocos juegos elaborados que tu hijo puede disfrutar.

Juegos de Luces

Cada jugador toma su turno dirigiendo la luz de la linterna sobre diferentes personas u objetos mientras que otra persona los nombra. Este juego es ideal para practicar las preguntas de respuestas, tales como, "¿Qué es esto?" y "¿Dónde está?". Cada vez que introduces un nuevo turno, puedes haber proporcionado un modelo verbal o dado a tu hijo instrucciones sobre qué decir.



El padre de Lucas transforma la fascinación de su hijo En un juego de comunicación.

Búsqueda de Juguete

Encontrar y buscar juntos los juguetes. Sé estúpidamente creativo, como el padre de Carl, para ampliar el juego.

Cuando el padre de Carl simula que ha olvidado el nombre del juguete escondido, Carl tiene una oportunidad para corregirle.

Baloncesto

Tomar turnos lanzando el balón en una cesta mientras se practican las frases "Me toca" y "Te toca".

Bolsa Sorpresa

Pon algunos juguetes en una bolsa opaca y permite a tu hijo sacarlas una a una. Trabaja sobre los objetivos de comunicación de tu hijo. Por ejemplo, si saca un mono, pregunta "¿Es un león?" o "¿Qué come el mono?". Luego toma tu turno diciendo algo acerca del mono. Si dices "me gusta el rabo del mono" tu hijo puede decir hacer algún comentario por su propia iniciativa: "Me gusta el sombrero del mono."

Crear algo juntos

Juntos, tú y tu hijo podéis hacer una torre con Legos o un fuerte con bloques. Si te encargas de darle a tu hijo los bloque y tu hijo es el constructor, la actividad se convierte en un esfuerzo de colaboración. Para ayudar a tu hijo a comprender qué hacer, enséñale una foto de la creación acabada o un diagrama paso a paso del proceso.

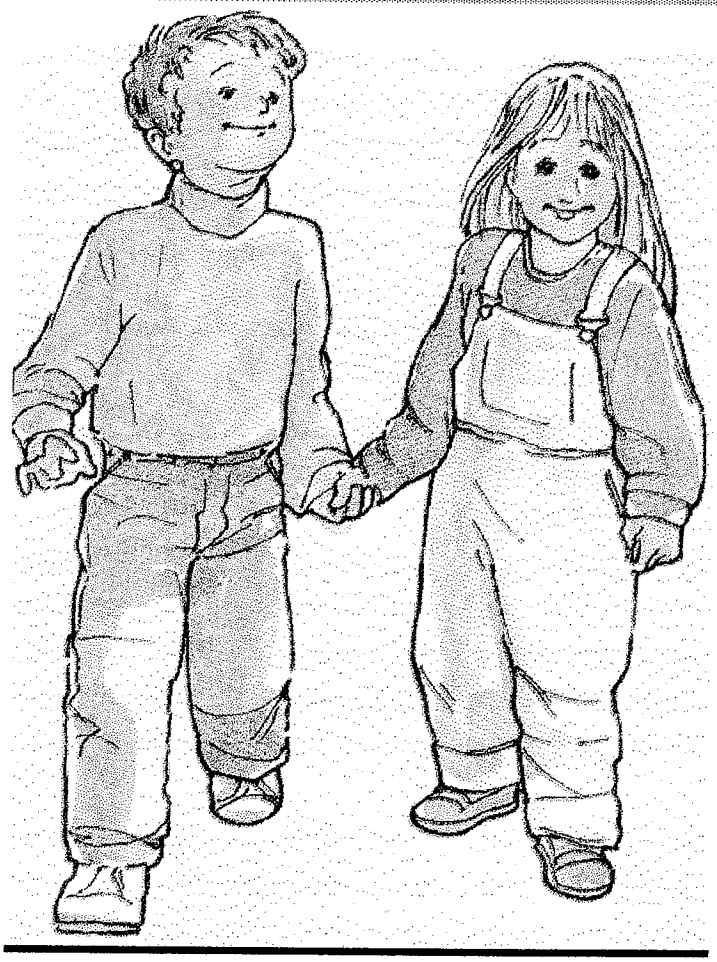
Resumen

Jugar con juguetes es una parte importante de la vida de tu hijo. Ello desarrolla habilidades motoras y de resolución de problemas, amplía la imaginación de tu hijo y le proporciona un lugar para practicar la comunicación. En este capítulo vimos cómo ayudar a tu hijo a aprender a jugar con una variedad de juguetes. Vimos que los juguetes causa-efecto y visuales son más fáciles para jugar con ellos. Los juegos de simulación, como muñecas y casas de miniatura, son más difíciles de comprender. Todo juego con juguetes, ya sea no convencional o funcional, puede ser interactivo si le sigues la corriente a tu hijo.

Una vez tu hijo comprende cómo jugar con juguetes, necesita aprender cómo jugar contigo y con los juguetes al mismo tiempo. Algunos juguetes, como los Juguetes de Persona difíciles de manejar, fuerzan a tu hijo a interactuar contigo para obtener la ayuda que necesita. Los juegos de intercambio, como un juego de "coger", anima a tu hijo a incluirte en su juego.

Aunque el juego necesita ser estructurado y repetitivo al comienzo, es importante introducir novedades haciendo algo inesperado. De esta forma, tu hijo se hará más flexible y tomará nuevos turnos. Finalmente, uniéndote a tu hijo de modo vivaz y animado, le ayudas a aprender la lección más importante de todas - ¡el juego puede ser muy divertido!

Vamos a hacer amigos 12



La habilidad para jugar con otros niños puede tardar en desarrollarse y requiere paciencia y persistencia por tu parte. Tu hijo necesita dar pequeños pasos. Las ideas expuestas en este último capítulo te ayudarán a fomentar las interacciones sociales y la comunicación entre tu hijo y otros niños. Las sugerencias han sido hechas, teniendo en cuenta la etapa en la que se encuentra tu hijo, pero son solo una guía. Todas las ideas de este capítulo pueden ser trabajadas con tu hijo tantas veces como tú las adaptes a sus necesidades. Un juego de coger o perseguirse, por ejemplo, es apropiado para niños en la etapa del Pedidor y del Compañero. Sin embargo, los niños en las diferentes etapas harán turnos y participarán de manera diferente.

¿Dónde debes empezar? ¡Ya estás listo!

Simplemente pasando tiempo con tu hijo e incluyendo a sus hermanos, hermanas, primos y vecinos en sus actividades has conseguido el desafío de buscar amigos para tu hijo fácilmente. Lo que tu hijo ha aprendido contigo y los miembros de la familia puede generalizarlo en sus interacciones con otros niños.

Seis líneas maestras

Al ayudar a tu hijo a hacer amigos, ten en cuenta estos seis puntos:

1. Ensayar los juegos, canciones y rutinas de juego que tu hijo usará cuando interactúe con otros niños

Tu hijo tendrá más posibilidades de tener éxito jugando con otros niños, si antes ha practicado sus habilidades de juego en casa contigo.

2. Encontrar los amigos adecuados

Al principio, con frecuencia, es más fácil para tu hijo jugar con un niño mayor o más pequeño que él/ella, que con uno de su misma edad. Uno más mayor puede entender que debe ayudar a tu hijo a aprender y decir cosas mientras ellos juegan juntos, mientras que un niño más joven puede estar contento jugando sin presionar a tu hijo para que hable. Pero, si tú apoyas el juego, no hay razón por la cual tu hijo no pueda jugar con niños de su misma edad.

Sin reparar en quienes son los compañeros de juego de tu hijo – si ellos son mayores o más pequeños que tu hijo, de la clase de matemáticas o vecinos – es importante que esos niños quieran jugar con tu hijo y que tu hijo quiera jugar con ellos/as. Si tu hijo asiste a una guardería o a la escuela infantil, también su profesor/a podría sugerir con qué niños/a se relaciona más tu hijo. Entonces, tu podrías invitar a uno de esos niños a un día de juego para que de esta forma tu hijo pueda jugar con él/ella en un ambiente confortable.

3. Los días de juego podrían incluir tiempo de juego estructurado y no estructurado

El tiempo de juego estructurado es aquel en el que tu hijo y otro niño juegan juntos con un adulto que se asegura de que ellos interactúen y se comuniquen con el otro. Este juego estructurado puede tener lugar en casa, en un parque o en la guardería o escuela infantil. Si tu hijo acude a una guardería o escuela infantil, hay muchas oportunidades de interacciones entre los niños. Quizás el profesor/a pueda planear para tu hijo y uno de sus compañeros favoritos actividades juntos o acompañar uno al otro a los aseos.

El tiempo de juego no estructurado es aquel en el que los juguetes están fuera y a los niños se les permite jugar con cualquiera que ellos/as elijan, no presionándolos para jugar juntos. Esta clase de juego es importante porque permite a los niños conseguir acostumbrarse al otro y llegar a estar a gusto juntos. Puedes disponer las citas para jugar de distintas formas – por ejemplo, primero el almuerzo, después juego no estructurado y luego juego estructurado – tan largas como tan seguro estés de qué hacer y en qué orden hacerlo. Usa una agenda visual para que tu hijo entienda qué va a hacer antes, durante y después de jugar.

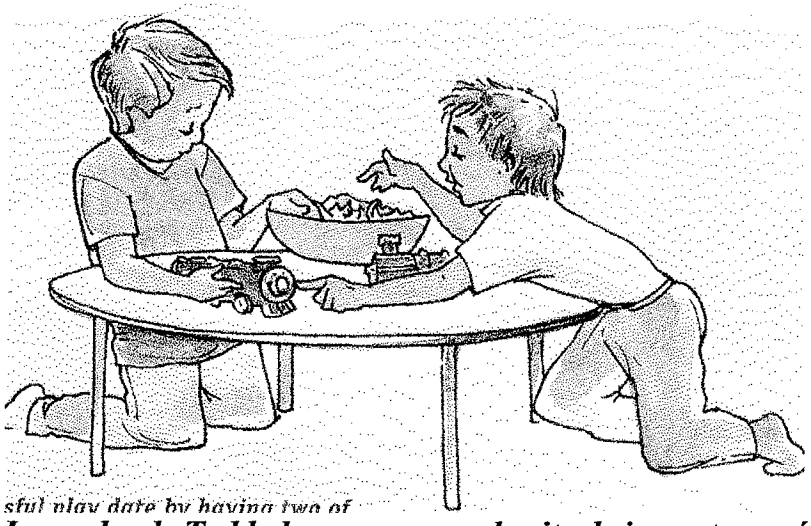
Procura que la primera cita para jugar tenga lugar en un momento en el que tu hijo se sienta bien y planifica hacer alguna actividad en la que tu hijo no se sienta presionado a jugar con otro niño. Si a tu hijo le divierte almorzar, invita a su nuevo amigo para que los niños se vayan conociendo. Puedes continuar con un paseo o alquilar un vídeo la primera vez que los niños estén juntos. Una vez que tu hijo se ha familiarizado con su nuevo compañero/a de juego, introduce el juego estructurado. Al principio, limita el juego estructurado aproximadamente 5 minutos para los niñoss en la etapa de Los Intereses Propios y el Pedidor, de 10 a 15 minutos para El Comunicador Incipiente y 30 minutos para el Compañero.

4. Elige los juguetes y actividades adecuados

algunos juguetes se prestan de forma natural a una mayor interacción entre los niños: grandes equipamientos de juego tales como columpios, trampolines y camiones, juguetes para intercambiar tales como balones, juguetes de representación como coches, miniaturas de cocina, muñecas, marionetas y juegos de reglas como juegos de mesa. Los juegos de construcción como los bloques pueden animar a la colaboración en el juego y a tu hijo y a su amigo a hacer algo juntos. En algún momento puedes permitir que tu hijo muestre a su compañero de juego un objeto inusual o un juguete nuevo para conseguir que la interacción empiece. Si tu hijo sabe como funciona este juguete, tiene la oportunidad de mostrárselo o explicárselo a su amigo/a. Puede que tu hijo sea muy bueno haciendo puzzles y clasificaciones, sin embargo estos juguetes no animan a la interacción, a no ser que tú intervengas e impongas una forma específica de jugar que requiera que el niño interactúe para que el juego continúe.

Ten duplicados de los juguetes favoritos de tu hijo cada vez que otros niños visiten tu casa. No solo evitarás discusiones entre los niños, sino que también harás que para tu hijo sea más fácil imitar lo que ve hacer a su amigo/a. Saca un trozo de papel continuo, lápices de colores y rotuladores. Es de gran valor tener a los niños jugando uno al lado del otro, para que se sientan a gusto estando juntos.

Además, ofrece a tu hijo y a su amigo/a un aperitivo. Por ejemplo, ofréceles una gran fuente de patatas fritas o un gran plato de galletas para compartir.



sful play date by having two of

La madre de Todd planea para que la cita de juego tenga éxito, tener disponibles dos trenes iguales y una gran fuente de patatas fritas que los dos niños podrán compartir.

5 Entrena a tu hijo y a su compañero/a

Cuando tu hijo empiece a jugar con otro niño, quédate con ellos para proporcionarles apoyo a ambos. La cantidad de apoyo que necesitas dar depende de las habilidades que tengan tu hijo y su compañero para manejar su propio juego. Tu objetivo será desvanecer la ayuda cuando tu apoyo no sea necesario.

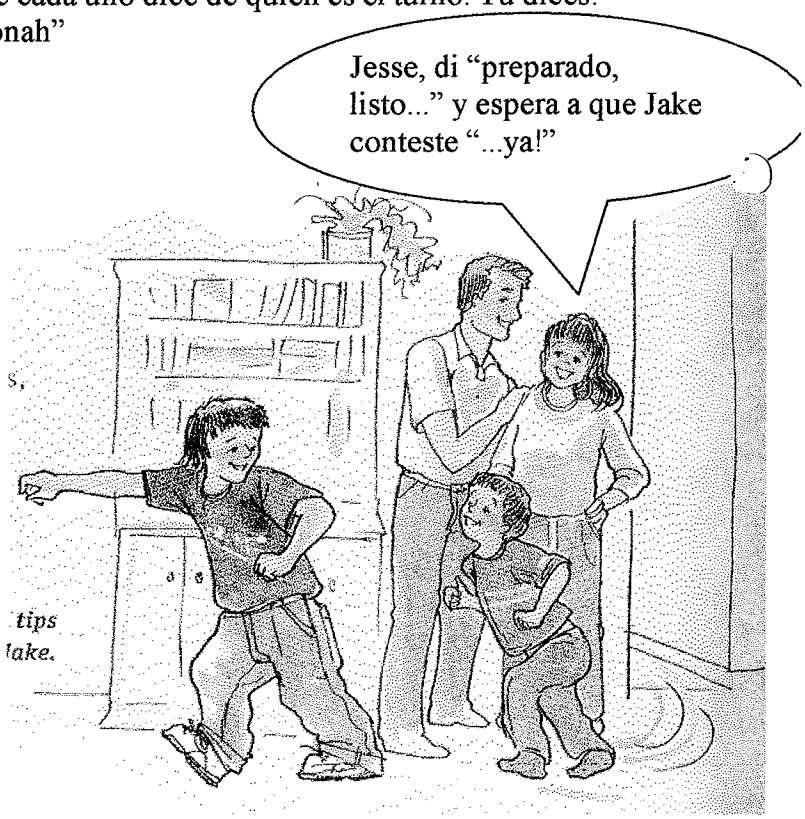
Da al compañero de juego una explicación básica de cómo juega y se comunica tu hijo y cómo puede ayudarle. Recuerda que el compañero de juego no es ni padre ni profesor. Así que procura ser muy simple con tu explicación. Por ejemplo, "Kevin tiene un problema para comprender y hablar. Puedes ayudarle si usas palabras sencillas y le enseñas qué debe hacer. A veces puede parecer que no quiere jugar, pero sigue intentándolo". O "cuando quieras ir a los columpios, díselo a Kevin y llévalo de la mano". Dale ejemplos de palabras y frases que pueden ser difíciles de entender para tu hijo y de las que pueden ser fáciles. Por ejemplo, "Kevin no te entenderá si le dices: estos coches necesitan ir al garaje, pero si comprenderá si le dices: pon los coches en el garaje".

Hazle una demostración de algún Juego Interactivo, canciones o rutinas de juego que tu hijo y tú hacéis en determinados momentos. Explícale las palabras y acciones que usas y qué puede esperar que tu hijo haga.

6. Intenta mantener un equilibrio en los turnos entre tu hijo y su compañero de juego.

Espera para que tu hijo participe de la misma forma que lo hace su amigo/a. Por ejemplo, si le ofreces a su compañero de juego algo de comer y éste/a responde diciendo el nombre del alimento, hazle la misma pregunta a tu hijo y anímalo a contestar de la mejor manera que pueda, incluso si es solo extendiendo la mano.

Todavía no te centres solo en que tu hijo haga o diga cosas. Esperando que su compañero de juego participe con él/ella, tu hijo tiene un modelo de su misma edad que puede ser más motivante que un modelo adulto. Si existen palabras específicas debes esperar que tu hijo las use en el juego, explícale a su amigo/a que debe usar esas palabras: "En este juego las reglas son que cada uno dice de quien es el turno. Tu dices: el turno de Sara y Sara dice: el turno de Jonah"



La madre de Jake da a su hermano algunas pautas sobre lo que debe decir cuando juegue con Jake.

Haciendo amigos en las diferentes etapas

Además de esos seis puntos descritos anteriormente, hacer amigos requiere diferentes clases de estímulos de ti y del compañero de juego dependiendo del nivel de comunicación de tu hijo.

La etapa de los Intereses Propios

En esta etapa tu hijo juega solo y parece ignorar a otros niños. Para ayudarlo a que llegue a tener en cuenta a otros niños, llévalo a zonas de recreo o parques, lugares donde pueda observar a otros niños sin que se sienta presionado a jugar con ellos. Pon a tu hijo cerca de otros niños cuando esté en columpios, balancines, camiones, trampolines y aparatos para escalar. Señálale los otros niños "mira Kim se está columpiando". Deberías tener en cuenta ciertos restaurantes y tiendas para niños que tienen áreas de juego. Anima a tu hijo a entrar en la piscina de bolas y a jugar con otros niños. Empieza con un compañero de juego conocido y mayor que tu hijo – su hermano/a mayor si lo tiene, o un primo o un vecino. Enséñale a su compañero algún juego interactivo al que suelas jugar con tu hijo algunas veces. Demuéstrale a su amigo/a cómo puede conseguir la atención de tu hijo, llamándole por su nombre, tocándole, mirándolo cara a cara y creando excitación durante el juego.

La etapa del Pedidor

Un niño en la etapa del pedidor es consciente de los otros niños y los observa, pero no juega con ellos. Tu hijo puede moverse cerca de otros niños y observar lo que hacen. El siguiente paso es enseñarle cómo jugar al lado de otros niños.

Stephen quiere participar, pero no sabe cómo

Procura visitar lugares donde haya niños reunidos – zonas de recreo, parques, centros con áreas de juego – donde tu hijo pueda interactuar con otros niños sin ninguna presión. Permítele llevar al parque un pompero o una pelota atractiva para los niños y enseguida tendrá éxito entre los demás. Ayúdale a observar a otros niños señalando las cosas interesantes que éstos hacen. Por ejemplo puedes decir algo así: "¡Mira Molly está en el columpio!"

Intenta hacer algunas rutinas de juego con uno o dos amigos preferidos por tu hijo, por ejemplo, pon a tu hijo en un camión o coche con otro niño. Utiliza una rutina como "Adelante / Para" con oportunidades para que ellos/as digan cuando quieren ir hacia delante. Al principio será solo el compañero de juego de tu hijo quien te diga qué hacer, pero si continúas practicando la rutina en casa, tu hijo estará mejor preparado para participar la próxima vez.

Cuando tu hijo juegue con otro niño procura que haya alguna oportunidad para realizar algún juego físico, columpiarse juntos o perseguirse uno al otro son dos de los primeros juegos que utilizan los niños para jugar juntos. En esta etapa es importante tener los juguetes por duplicado para que tu hijo tenga la oportunidad de imitar lo que hace su compañero de juego. Además, asegúrate de que hay algunos juguetes adecuados para que los dos niños jueguen con ellos, como pompas de jabón, una pelota de baño o bicicletas. Tu hijo puede tratar de coger las burbujas, saltar en las pelotas o montar en bicicleta al lado del otro niño, observando lo que hace éste y participando en el juego.

Para ayudar a tu hijo a empezar a jugar con otros niño, comienza con juegos y canciones que ya haya aprendido jugando contigo. Si has estado jugando a "La Lechera" incluye al compañero en el juego y juega exactamente igual que siempre lo haces.

La etapa del Comunicador Incipiente

Un niño que se encuentra en esta etapa da muestras de juego paralelo o juega al lado de otros niños, usando la misma área de juego y juguetes similares. A veces, imita a otros niños o corre después de hacerlo el otro/a. Ahora, todo lo que tu hijo necesita es encontrar algunos juegos y juguetes con los que pueda jugar con otros niños.

Steven ha dado un gran paso hacia delante comenzando a jugar al lado de otros niños.

Todas las sugerencias dadas para los niños en la etapa de los Intereses Propios y del Pedidor, aplícalas al Comunicador Incipiente: lleva a tu hijo a zonas de recreo y ayúdalo a que se fije en otros niños, busca un compañero afín a tu hijo y diseña oportunidades para que ellos/as puedan jugar con los juguetes favoritos de tu hijo y sirve aperitivos que sean apetitosos para ellos/as. Además de estas sugerencias, hay otras cosas que puedes intentar.

Usa el juego cooperativo

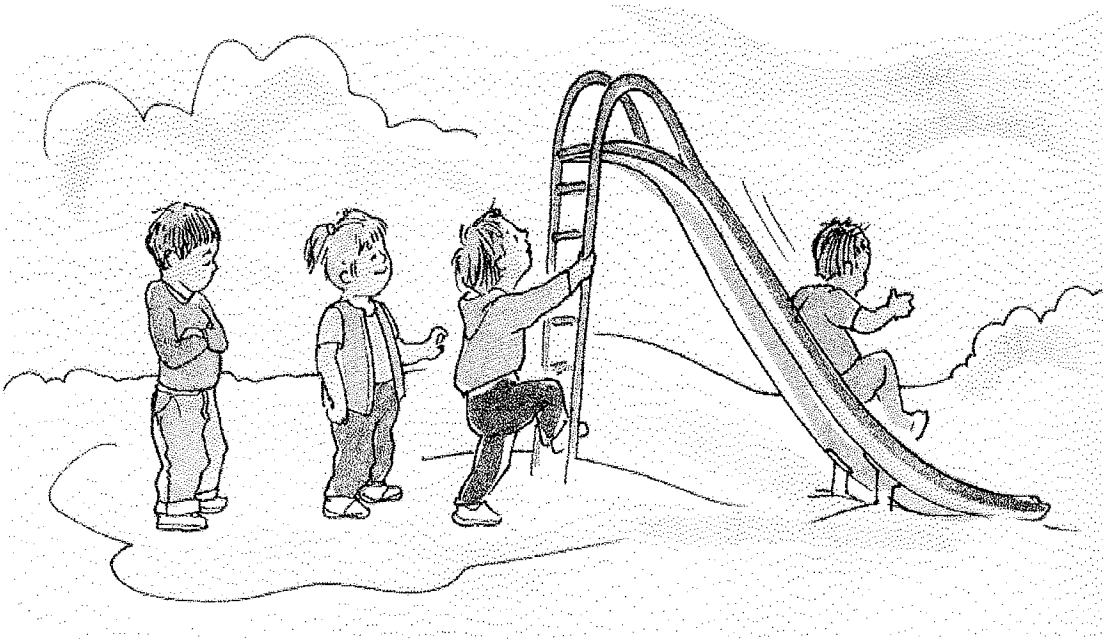
Da a los niños un trabajo que ellos/as deban hacer juntos para que tenga éxito. Diseña Rutinas de Acción Conjunta, actividades como hacer chocolate con leche o un puding instantáneo en el que los resultados finales dependan de que cada niño haga su trabajo. En estas actividades cada niño conoce su turno y el nivel lo establece el equipo de trabajo. Por ejemplo, al hacer chocolate con leche, un niño puede poner la leche y el otro, poner el chocolate dentro de la taza. Si tu hijo está jugando con un amigo mayor que él, entrena al otro niño para que vaya poniendo la leche poco a poco, de manera que tu hijo pueda usar sus habilidades de comunicación para pedir más.

Además de preparar aperitivos, tu hijo y su amigo/a pueden jugar con plastilina o construir una torre juntos. Ayuda a tu hijo a comprender cual es la meta mostrándole un dibujo del juego / actividad acabado. Ofreciéndoles las instrucciones visuales de cada paso de la tarea no necesitarás decirle continuamente lo que debe hacer.

Corey y Max hacen turnos poniendo los bloques sobre su torre, ellos pueden hacerlo mirando el modelo del dibujo.

Hacer turnos

Para tu hijo será más fácil hacer turnos con otros niños, si antes lo ha practicado en casa contigo. Pueden ser útiles actividades como encestar pelotas en una canasta, esperar para subir al tobogán o alternar entre montarse en el columpio y empujar. Si has usado un guión en tus juegos con tu hijo como "el turno de mamá, el turno de Sam", para el niño será más fácil usar esas mismas frases, cuando juegue con otros niños. Si no generaliza lo que ha aprendido a la nueva situación de juego, será necesario que tomes parte en el juego y le des el modelo que necesita para participar.



Usa el juego de simulación

Como con todos los juegos el éxito en el juego de simulación depende de lo familiarizado que esté tu hijo con ese juego. Si has practicado una conversación con un teléfono imaginario o cocinado una cena imaginaria, proporciónale la oportunidad a tu hijo de realizar esas escenas con su amigo/a. El primer juego de simulación, normalmente no dura mucho tiempo, actúa como un entrenador para ambos niños, dirigiendo un poco y manteniendo el juego tanto tiempo como sea posible. También puedes intervenir en el juego para proporcionar modelos físicos y verbales de cosas que los niños pueden hacer y decir. ¡Entra en el juego manteniendo tu propio rol! Por ejemplo, si un niño está sirviendo comida y el otro está comiendo, coge tu propio plato y di: "¡Yo también quiero patatas!"

Si las habilidades de tu hijo para participar en el juego de simulación son limitadas, permítele mantener un papel que no le exija demasiado hasta que esté preparado para hacer más. Por ejemplo, en un juego de restaurante puede empezar sirviendo la comida o poniendo la mesa.

Juega juegos con reglas

Tu hijo puede jugar a juegos cortos y simples de reglas, haciendo turnos igual que hace cuando juega contigo. Explícale al otro niño cómo se deben hacer y decir las cosas dentro del juego. Por ejemplo, en el juego del Bingo, un jugador debe elegir las fichas de una caja y decir los nombres de los dibujos o números de las fichas. Después de colocar la ficha en el cartón apropiado, el trabajo del otro jugador es decir de quien es el próximo turno para decir los nombres o los números.

Además de estos juegos de mesa, intenta juegos de imitación como "Simón dice", "el escondite" u otros Juegos Interactivos que le gusten a tu hijo.

Para tu hijo será más fácil jugar con otros niños, si antes ha jugado contigo a los mismos juegos

La etapa del Compañero

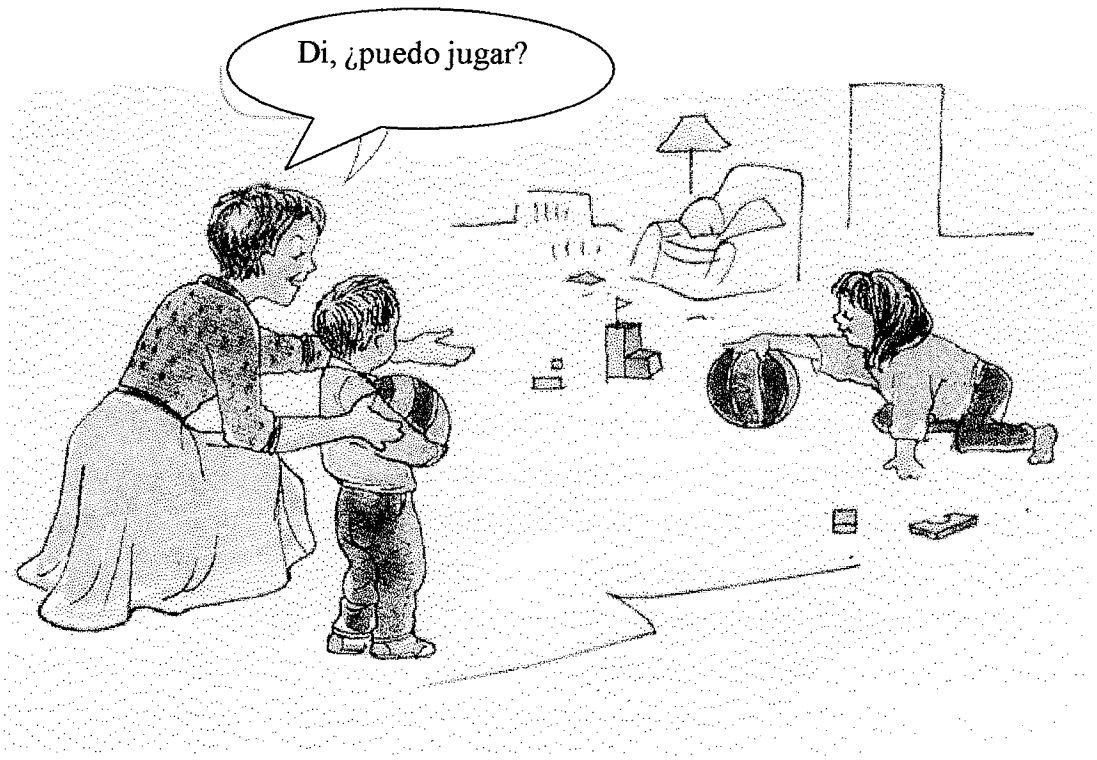
Un niño que se encuentra en esta etapa, sabe cómo jugar con otros niños. Aunque la mayoría de las veces puede preferir jugar silenciosamente al lado de otros niños o ser implicado en un juego físico en el recreo, tu hijo está aprendiendo a unirse a otros niños haciendo construcciones, mirando libros, haciendo puzzles, pintando y jugando a casitas. El objetivo de tu hijo es aprender cómo empezar, mantener y finalizar un juego con otros niños.

Jerry sabe exactamente como jugar al "restaurante imaginario" con otros niños porque él ha jugado repetidas veces con su familia.

Cómo empezar a jugar

Si tu hijo ve a otro niño jugando con un juguete que le gusta, ¿qué hace? Si no tiene lenguaje, puede que se dirija al otro niño e intente agarrar el juguete. O incluso puede que ni siquiera se acerque al otro niño. Pero proporcionándole modelos o instrucciones sobre qué decir como "¿Puedo jugar?" le estás dando algo para decir en distintas situaciones y con diferentes personas. Asegúrate practicándolo en casa primero. Pídele ayuda a tu esposo/a, a otro adulto y a los hermanos si es posible. Dales a cada uno algo que sabes realmente le gusta a tu hijo y haz que ellos comiencen a jugar sin tu hijo. Proporciónale entonces a tu hijo un modelo – "Papá, ¿puedo jugar?" o si tu hijo comprende las instrucciones verbales dile lo que debe decir para poder jugar con los miembros de su familia.

Otra forma de hacer amigos es haciendo cumplidos. Si tu hijo tiene lenguaje, enséñale a decir "me gusta tu tren" o "me gusta tu pelota". No te importe explicarle las intenciones de tu hijo a su compañero de juego. Por ejemplo, después de que tu hijo ha hecho un cumplido sobre el juguete del otro niño, interprétale al otro lo que significa "a Kristy le gusta tu tren, creo que podrías pedirle a ella que juegue contigo"



Sasha necesita la ayuda de su madre para introducirse en el juego

Si tu hijo no es capaz de tomar la iniciativa, entrena al otro niño para que lo invite a jugar. Por ejemplo, lleva a tu hijo hacia donde está el otro niño y di "hola, Jerry quiere jugar contigo". Ayuda a tu hijo dándole un juguete muy atractivo que promueva la interacción (¡Utiliza esas pompas de jabón de nuevo!)
Incluso si tu hijo es invitado a jugar, puede que a él/ella no le apetezca. Enséñale una forma de rehusar. "No, ahora no, quizás más tarde" o simplemente "No gracias. No quiero jugar ahora". Usa esas mismas palabras si es el otro niño el que no quiere jugar. Dile, "Brad no quiere jugar ahora, quizás más tarde"

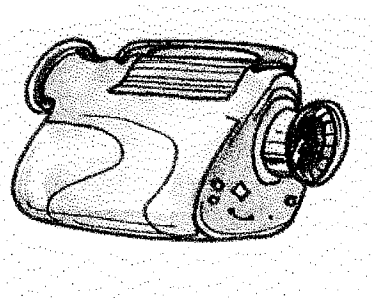
La madre hace de intérprete para Curtis

Cómo permanecer en el juego

Permanecer en el juego va a depender de lo familiarizado que esté tu hijo con el juego al que está(n) jugando el otro(s) niño(s). Intenta enseñarle a tu hijo al menos cinco rutinas de juego estructurado: un juego con reglas, un juego cooperativo, como hacer galletas o una construcción, un juego de simulación, un juego interactivo y una canción interactiva. Visita la guardería o la escuela infantil de tu hijo para saber qué clase de actividades hacen los niñós allí y practica esas mismas canciones y juegos en casa.
Tu implicación en el juego va a depender de lo bien que esté yendo. Puede ser que sólo tengas que dirigir el juego sentándote al lado y simplemente recordarle a tu hijo qué debe decir cuando lo olvide y haciéndole sugerencias al otro niño. A veces esas sugerencias reflejan cómo se siente el otro niño "yo creo que Peter está triste. El quiere otro turno. Dile: espera Peter. Es mi turno, el tuyo es el próximo"
A veces si el juego se vuelve aburrido o repetitivo, puedes introducir alguna modificación. Puedes modelar algunos turnos nuevos o introducir algún elemento nuevo para jugar y desvanecer tu ayuda de nuevo. Es de gran utilidad para ambos chicos/as tener un esquema o agenda de juego para que ellos/as sepan cuanto tiempo deben jugar juntos y qué deben hacer. Si dejas un espacio en blanco en ese esquema o agenda, los niños podrán ver cuando es posible para ellos/as elegir lo que quieren hacer.

Usa el vídeo

Si tu hijo imita cosas que ve en la televisión, graba con vídeo a algunos niños para demostrarle la manera adecuada de jugar o algún juego de mesa o juego que se pueda hacer en casa. Permítele a tu hijo y a su compañero de juego, ver el vídeo juntos y anímalos a que jueguen de la misma forma en que lo hacen los niños en el vídeo, haciendo y diciendo las mismas cosas.



Cómo acabar el juego

De la misma forma que tu hijo necesita palabras para empezar a jugar, también necesita algo que decir para acabar el juego. Entrena a ambos niños a decir "no quiero jugar más" o "esto es todo por ahora", cuando ellos/as no quieran jugar más. Prepara una tarjeta como señal con la palabra "FIN" para recordarle a tu hijo que lo que debe hacer es acabar la actividad.

Resumen

Hay muchas cosas que como padre puedes hacer para ayudar a tu hijo a jugar con otros niños. Puedes empezar llevándolo a parques y zonas de recreo donde pueda estar con otros niños en un ambiente agradable. Puedes buscar un compañero de juego afín a tu hijo. Será de gran utilidad si tu hijo ha sido entrenado en los mismos juegos, en las mismas canciones, en la lectura de los mismos libros y en el uso de los mismos juguetes, primero contigo y luego con otros niños

Al principio, cuando tu hijo está empezando a desarrollar sus habilidades sociales, tu presencia como modelo de juego y "entrenador" es importante. Más tarde, cuando tu hijo sepa como interactuar con otros niños, tu puedes desvanecer tu ayuda y ¡Observar la diversión!