



GOBIERNO DEL
ESTADO DE VERACRUZ



SEV
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN
DE VERACRUZ



ESTADO
PRÓSPERO

DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN ESPECIAL ESTATAL



***FICHAS DE ATENCIÓN EDUCATIVA
PARA NIÑOS CON TGD***



educación especial estatal

Tomado del documento *Actividades de Aprendizaje para Niños Autistas y niños con Déficit de Atención*. Elaborado por la asociación de autismo y déficit de atención El Quinto Sol.

Basado en el trabajo realizado por profesionistas y padres de familia de la división **TEACCH. UNIVERSIDAD DEL NORTE DE CAROLINA ERIC SCHOPLER, MARGARET LANSING, LESLIE WATERS**

Transcrito por: Anabel Amaro Amaro, Adriana Lucho luna, Guadalupe del Rosario Murillo Castillo.

Departamento de Educación Especial Estatal

INTRODUCCIÓN

Las ***“Fichas De Atención Educativa para Niños con TGD”*** consiste en una serie de actividades organizadas en de manera estratégica para brindar atención a alumnos con Trastornos Generalizados del Desarrollo (TGD). Este material se basa en una transcripción del documento *“Actividades De Aprendizaje Para Niños Autistas Y Niños Con Déficit De Atención”* elaborado por la Asociación De Autismo Y Déficit De Atención El Quinto Sol.

Están conformadas por 11 secciones: imitación, percepción, motricidad gruesa, motricidad fina, coordinación ojo-mano, habilidad cognitiva, cognitivo verbal, autoayuda, social, conducta y fichas de seguimiento, en cada una de estas secciones se presentan actividades que paso a paso guían la intervención educativa.

Las 9 primeras secciones hacen referencia a las funciones del desarrollo que contempla el Programa TEACCH al evaluar al alumno con Autismo.

La sección 10 Conducta, presenta una serie de problemas de comportamiento comunes en niños con autismo, los ejemplifica describiendo un antecedente del trabajo real, plantea un análisis de la conducta y propone estrategias de intervención específicas.

Así mismo como última sección se incluyen fichas de seguimiento cuyo propósito es mantener un registro sistemático de las actividades desarrolladas con los alumnos, y de esta manera evaluar los avances, dificultades y la pertinencia de las estrategias implementadas, permitiendo mantener un proceso que brinde una respuesta educativa adecuada.

CONTENIDO

SECCIONES	FUNCIÓN	FICHAS	PÁGINA
Sección 1	Imitación	1-27	7
Sección 2	Percepción	28 -50	40
Sección 3	Motricidad Gruesa	51 – 93	72
Sección 4	Motricidad Fina	94 – 119	119
Sección 5	Coordinación Ojo – Mano	120 – 158	160
Sección 6	Habilidad Cognitiva	159 - 225	211
Sección 7	Cognitivo –Verbal	226 -244	254
Sección 8	Autoayuda	226 -244	298
Sección 9	Social	245 -267	322
Sección 10	Conducta	B -1 -B -29	348
Sección 11	Fichas de Seguimiento		397

SECCIÓN 1

IMITACIÓN

La imitación es básica para el aprendizaje y el desarrollo. Sin imitación, un niño no puede aprender el lenguaje y otros patrones de comportamiento necesarios para la adaptación de su cultura. El desarrollo de habilidades de imitación, por lo tanto, es un elemento esencial en el crecimiento de todo niño. Debido a que los niños autistas en general tienen problemas para aprender a imitar, es necesario que las habilidades de imitación sean enseñadas más que simplemente permitirle desarrollarlas en una forma retardada o deficiente.

Las habilidades básicas de imitación involucran repetición simple y directa, como en la vocalización o en el aplaudir, y generalmente se aprenden en la infancia, más tarde se van imitando comportamientos más complejos. Este capítulo se concentra en ejercicios designados para construir esas habilidades de imitación que se aprenden normalmente en los primeros años, con especial interés en las habilidades necesarias para el aprendizaje del lenguaje. Cuando no se ha desarrollado el lenguaje, la dificultad a menudo involucra la incapacidad de aprendizaje imitativo del niño. Debido a que el lenguaje comprende movimientos de labios y lengua, en muchos años, es útil trabajar con la imitación fina y gruesa de habilidades motoras, de manera que el niño pueda aprender los procesos básicos de la imitación.

El acto de imitación involucra muchos factores, incluyendo la motivación, memoria, proceso sensorial y control, tanto de músculos de la motricidad gruesa como la coordinación motriz fina de boca y manos. La imitación puede ser inmediata, como cuando el niño copia una palabra que escucha. También puede ser

más retardada, como cuando imita un comportamiento que recuerda de experiencias pasadas. Los niños autistas a menudo tienen problemas para seleccionar comportamientos recordados que son apropiados para la imitación en una situación específica.

Cuando se diseña un programa para el aprendizaje de la imitación, es necesario primero desarrollar una valoración precisa de las habilidades de imitación existentes en el niño. Las actividades que siguen representan sólo un ejemplo de los tipos de actividad de cada nivel del desarrollo, que pueden utilizarse en la enseñanza de habilidades de imitación.

1 IMITACIÓN DE GOLPES

Imitación motora 0 – 1 año.

Excelencia motora, captación, 0-1 año.

Percepción visual, 0 – 1 año.

Meta: Aprender a imitar el uso de materiales.

Objetivo: Imitar una forma de golpear con cucharas.

Materiales: Dos cucharas, tarro.

Procedimiento:

Sentar al niño (a) en la mesa y captar su atención a través de su campo visual. Entonces golpear en la mesa con la cuchara en forma rítmica. Con tu otra mano colocar la segunda cuchara en la mano del niño(a) y fortalecer su presión. Iniciar con su mano a golpear la mesa en la misma forma en la que tu mano esta golpeando. Gradualmente reduce el control de su mano para ver si él/ella continuará golpeando sin tu ayuda. Cuando él/ella pueda golpear la mesa sin tu ayuda, cambiará el golpe de la mesa al tarro. Ve si el niño(a) cambia contigo. Si no lo hace cambia su mano al tarro y continúa con tus golpes. Haz que inicie otra vez si es necesario. Después de un minuto regresa a la mesa y repite el procedimiento para que él/ella cambie contigo. Continúa la actividad hasta que él/ella pueda imitar la forma de cambiar y regresar y así sucesivamente, entre la mesa y el tarro sin que tengas que mover su mano cada vez que se haga.

2 PRINCIPIO DE IMITACIÓN

Imitación, vocal, 0-1 año.

Vocalización cognitiva, verbal, 0-1 año.

Meta: Desarrollar la imitación vocal.

Objetivo: Imitar una serie de sonidos con sílabas simples.

Materiales: Ninguno.

Procedimiento:

En cualquier momento en que la niña(o) haga espontáneamente un sonido, inmediatamente repite el sonido que ha hecho y observa si te responde haciendo el mismo sonido otra vez. Intenta entablar una “conversación” con ella/él, tomando turno repitiendo los sonidos que ha hecho. Dale un abrazo para que sepa que estas contento, cuando la niña (o) te imita. Una y otra vez se repiten los sonidos que la niña(o) ha hecho anteriormente y ve si ella /él los repite otra vez imitándote. Si ella/él imita un sonido que haces, repítelo varias veces para ver si ella/él, continuará imitándolo, después encausa otro sonido simple para ver si ella/ él te seguirá.

3 ANTICIPANDO IMITACIÓN DE SONIDOS

Imitación, vocal, 0-1 año.

Vocalización, cognitiva verbal, 0-1 año.

Interacción Social, Individual, 0 -1 año.

Meta: Estimular Imitación Vocal.

Objetivo: Dar una aproximación vocal.

Materiales: Ninguno.

Procedimiento:

Siéntate en una silla con el niño (a) en tu rodilla. Rebótalo cuatro veces diciéndolo “Bom. Bom” Después balancéalo de arriba hacia abajo y regresa otra vez diciendo “Wheel”. Después de repetir varias veces el paso inicial, demora en balancearlo hacia abajo, ve si él/ella hace un sonido aproximándose a “Wheel” hazle saber al niño (a) que él/ella esta para hacer el sonido. La primera vez hazle el sonido tu mismo después toca sus labios. Si él/ella no responde inmediatamente continua con la actividad, ocasionalmente demora la acción para esperar el sonido. Espera pocos segundos y después haz el sonido tu mismo, después toca sus labios para indicar que él/ella también debe hacer el sonido. Para niños más grandes quienes no doblan fácilmente las rodillas juega un “Ricky Ran, Ricky Ran” pero demora para decir “abajo” y caer al piso hasta que el niño haga algún intento para vocalizar el sonido.

4 IMITANDO ACCIONES PARA PRODUCIR SONIDOS

Imitación vocal, 0-1 año.

Imitación motora 0-1 año.

Vocalización cognitiva verbal. 0-1 año.

Meta: Estimular la imitación de sonidos e incrementar la atención en las acciones de otras personas.

Objetivo: Copiar sílabas de sonidos simples hechos por acciones físicas.

Materiales: Ninguno.

Procedimiento:

Escoger una acción en la lista de abajo. Demuestre la acción y después ayuda al niño/niña para que te imite moviendo su mano. Gradualmente reduce la ayuda dada, conforma aprende cómo producir el sonido él/ella mismo(a). Repite la primera acción y sonido muchas veces, antes de cambiar a la segunda. Ejemplo:

- A) Coloca tus dedos sobre tus labios y di “shhhhh”.
- B) Palmea tu boca suavemente con tu mano –estilo indio – y di “wah, wah, wah”.
- C) Chasquea tus labios como un beso.
- D) Haz un sonido detonante, golpeando un dedo contra tu mejilla.

5 IMITACIÓN, TOCANDO PARTES DEL CUERPO

Imitación Visual 0-1 año.

Percepción Visual, 0-1 año.

Integración y Control Ojo –mano 0-1 año.

Meta: Mejorar la imitación motora, conociendo el cuerpo y entendimiento de “*arriba*”, “*afuera*”, *bajo*.

Objetivo: Imitar movimientos simples de brazos, sin ayuda.

Materiales: Ninguno.

Procedimiento:

Párate frente al niño/a y dí “*Mira _____*” coloca tus manos sobre tu cabeza y dí “*brazos arriba*” si él no responde, mueve sus brazos sobre su cabeza, mantenlas ahí por un minuto y repite “*brazos arriba*”. Baja sus brazos a los lados y dí “*brazos abajo*” si es necesario ayúdalo a bajar sus brazos, otra vez y repítelo. Después abre sus brazos a los lados, diciendo brazos a fuera. Intenta que te imite sin ayuda, conforme él/ella se vuelva más a hábil en la tarea, ocasionalmente mueve tus brazos sin la orden verbal o da la orden verbal sin mover los brazos. Fíjate si él/ ella inicia a anticipar la acción u orden.

6 IMITACIÓN PALMEANDO LAS MANOS

Imitación Motora 1 – 2 años.

Meta: Desarrollar la imitación con movimientos del maestro.

Objetivo: Palmear las manos imitando al maestro.

Materiales: Ninguno.

Procedimiento:

Siéntate en el lado opuesto de la mesa donde esta el niño/niña. Dí *“Mira _____”* y palmea tus manos lentamente, Luego toma sus manos palméalas por él/ ella y prémialo inmediatamente. Palmea tus manos otra vez y haz ademanes para que él/ella o haga. Si él/ella hace algún intento para imitarte ayúdalo (a) para completar la acción y prémialo(a) inmediatamente. Si él/ella todavía no sabe lo que esperas de él/ella, continúa guiando sus manos a través de sus movimientos premiándolos cada vez y después de una ligera espera. Gradualmente intenta reducir tu ayuda mientras él /ella aprende que debe palmear sus manos en orden para obtener otra recompensa.

7 IMITAR MOVIMIENTOS DEL ABRAZO

Imitación motora, 1-2 años.

Desarrollo cognitivo, lenguaje receptivo 2-3 años.

Totalidad motora, brazos 1-2 años.

Meta: Mejora la imitación motora, conocimiento del cuerpo y enfrentamiento de “arriba” “fuera”, “abajo”.

Objetivo: Imitar movimientos simples de brazos, sin ayuda.

Materiales: Ninguno.

Procedimiento:

Párate frente al niño/a y dí “Mira_____” coloca tus manos sobre tu cabeza Párate frente al niño/a y dí “Mira_____” coloca tus manos sobre tu cabeza y dí “*brazos arriba*” si él/ella no responde, mueve sus brazos sobre su cabeza, mantenlas ahí por un minuto y repite “*brazos arriba*”. Baja sus brazos a los lados y dí “*brazos abajo*” si es necesario ayúdalo a bajar sus brazos, otra vez y repítelo. Después abre sus brazos a los lados, diciendo brazos a fuera. Intenta que te imite sin ayuda, conforme él/ella se vuelva más a hábil en la tarea, ocasionalmente mueve tus brazos sin la orden verbal o da la orden verbal sin mover los brazos. Fíjate si él/ ella inicia a anticipar la acción u orden. (es la misma información que la ficha 5)

8 IMITANDO EL USO DE OBJETOS RUIDOSOS

Imitación Motora, 1-2 años.

Manipulación Motriz fina, 1-2 años.

Meta: Desarrollar la atención de uso de materiales.

Objetivo: Imitar apropiadamente el uso de 3 diferentes –objetos ruidosos.

Materiales: Dos juguetes chillones, dos campanas, dos silbatos y una caja de tamaño mediano.

Procedimiento:

Siéntate al otro lado de la mesa frente al niño (a), con los objetos ruidosos a un lado. Toma el primer grupo de estos objetos, coloca uno enfrente de el (ella) y quédate con uno (ver figura 1.1). Dile “*mira _____*” asegúrate que te esta mirando, y haz el movimiento apropiado con el objeto (por ejemplo oprime el juguete chillón o sopla el silbato). Continúa usando tu objeto y con tu otra mano ayúdalo a realizar la misma acción, prémialo inmediatamente y coloca los dos objetos en la caja de “realizado”. Repite el procedimiento con los otros dos objetos. Si él/ella intenta usar uno de los objetos – inapropiadamente – (por ejemplo: sacudir el juguete chillón). Detenlo y muéstrale el uso apropiado. Si es necesario ayúdalo(a) a realizar la acción correcta, pero trata de quitar gradualmente tu ayuda conforme vaya aprendiendo a observar tus acciones e imitarlas por el/ella mismo(a).

8 IMITANDO EL USO DE OBJETOS RUIDOSOS

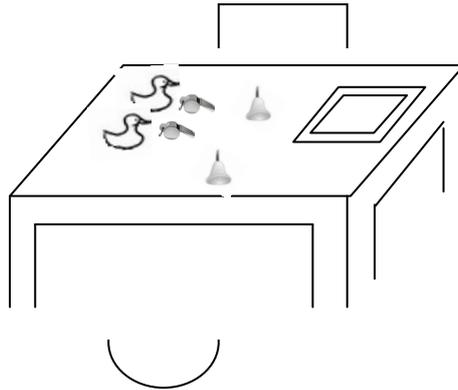


Figura 1.1 Imaginación de objetos para producir sonidos: campana, silbato, juguete de plástico.

9 IMITACIÓN DE EJERCICIOS LABIALES

Imitación Motora, 1-2 años.

Meta: Desarrollar habilidades orales motoras necesarias para el desarrollo del lenguaje.

Objetivo: Desarrollar una serie de movimientos labiales imitando al maestro.

Materiales: (Espejo opcional).

Procedimiento:

Siéntate frente al niño/a y asegúrate que esta observando. Ejecuta los siguientes movimientos y haz que te imite.

- A. Presiona tus labios firmemente y después ábrelos.
- B. Frunce tus labios lo más adelante posible.
- C. Frunce tus labios y después regrésalos a una gran sonrisa.
- D. Frota tu labio inferior con el superior.
- E. Frota tu labio superior con el inferior.

Como recompensa por una imitación propia, dale al niño/niña algo de su bebida favorita con popote para estimular el mejor uso de sus labios.

Si él/ella tiene dificultad en mirar tu cara siéntate a su lado y permítele ver tu cara y la suya en un espejo.

10 IMITACIÓN DE RAYADO

Imitación motora, 1-2 años.

Integración Ojo –Mano, dibujo 1-2 años.

Manipulación Motora Fina 1-2 años.

Meta: Mejorar la imitación en el uso de materiales y desarrollo básico de habilidades básicas con crayón.

Objetivo: Rayar 2-3 segundos en una hoja grande de papel.

Materiales: Crayones grandes, papel.

Procedimiento:

Siéntate con el niño/niña sobre un lado de la mesa. Coloca un crayón frente a él/ella y conserva uno para ti. Coloca un pedazo de papel en la mesa entre ustedes donde puedan alcanzarla fácilmente. Raya de 2-3 segundos con tu crayón. Después pon su crayón en su puño y ayúdalo a rayar algunos segundos. Prémialos y coloca una nueva hoja de papel en la mesa. Repite el procedimiento pero en esta ocasión trata que él/ella raye sin tu ayuda. Si él/ella no inicia en un minuto tómale la mano otra vez y haz que inicie. Una vez que él /ella inicie a imitarte, varía tus trazos, círculos puntos repetitivos o una línea horizontal.

11 IMITACIÓN DE MOVIMIENTOS COMUNES DE AUTO-AYUDA

Imitación Motora 1-2 años.

Auto –ayuda 2-3 años.

Meta: Mejorar la imitación de habilidades motoras y empezar a enseñar habilidades comunes de auto-ayuda.

Objetivo: Imitar adecuadamente tres acciones comunes de auto-ayuda.

Materiales: Peine, toallita para la cara y cepillo dental.

Procedimiento:

Siéntate enfrente al niño/niña en la mesa con el peine, la toallita y el cepillo dental por un lado, así el/ella verá cuantas acciones tiene que desarrollar. Levanta el peine y di “peinar el cabello” y correr el peine suavemente por tu cabello. Pon el peine en su mano y ayúdalo a correrlo por su cabello. Después pon el peine frente a él/ella y haz la pantomima de la acción para él/ella. Diciendo “peinar el cabello”. Si él/ella levanta el peine y hace algún intento por imitarlo prémialo inmediatamente. Si él/ella no imita tu acción, guíalo con el movimiento otra vez y entonces intenta que él/ella desarrolle la tarea independiente. Repite este procedimiento hasta que él/ella emite tú acción sin ayuda. Repite idéntico el procedimiento con la toallita (emplea “lavar la cara” como indicador verbal) y el cepillo dental (empleando “cepillar los dientes” como indicación verbal). No te preocupes porque el niño/niña no implemente aún la habilidad particular de autoayuda. Esta actividad esta diseñada primeramente para ayudarlo a copiar movimientos. Por ejemplo, no te preocupes por el uso de pasta dental en el cepillo o que necesariamente, se cepille sus dientes. Lo que te debe preocupar es que él/ella copie el movimiento de cepillado.

12 IMITACIÓN DE SACAR OBJETOS

Imitación Motora, 1-2 años.

Meta: Mejorar la atención en el uso de materiales del maestro.

Objetivo: Imitar apropiadamente el uso de cinco materiales que son familiares para él o la niña.

Materiales: Tazón o bolsa, cinco artículos comunes caseros o juguetes (por ejemplo: esponja, pelota, carrito, taza, cepillo para el pelo).

Procedimiento:

Colocar cinco artículos en un tazón o bolsa. Si el niño o niña tiene problemas en poner atención, usa mejor un tazón que la bolsa, de este modo él/ella podrá ver cuantas veces debe realizar la tarea antes de que este completa. Selecciona un artículo del tazón. Asegúrate de que el niño o la niña este observándote y ocupa el artículo de la forma apropiada (ejemplo: rebota la pelota, rueda el carrito, etc.) entonces dale el objeto al niño o a la niña e indícale que debe repetir la acción exitosamente. Coloca el primer objeto a un lado y selecciona otro del tazón, repite el procedimiento hasta que la bolsa o tazón ha sido vaciado.

13 IMITACIÓN DE SONIDOS DE OBJETOS

Imitación Vocal, 1-2 años.

Imitación Motora, 1-2 años.

Vocalización Verbal, cognitiva, 1-2 años.

Meta: Mejorar la articulación e incrementar los movimientos bucales.

Objetivo: Imitar exitosamente los sonidos asociados con tres juguetes o utensilios comunes del hogar.

Materiales: Tres utensilios o juguetes comunes con sonidos distintos, (por ejemplo: reloj, campana, carrito).

Procedimiento:

Colocar los objetos en un lado de la mesa donde el niño o la niña, pueda ver exactamente cuantas partes hay en esta tarea. Toma uno de los objetos y haz el sonido comúnmente asociado con este. Si el objeto tiene una acción distinta, cambia el sonido y el movimiento. Asegúrate de que el niño o la niña te este observando y repite el sonido, entonces dale el objeto y toca sus labios para indicarle que él/ ella también debe hacer el sonido. No te preocupes si no copia exactamente el sonido. Después que ha imitado el sonido asociado con el primer objeto, pon ese objeto al otro lado de la mesa y repite el procedimiento con un segundo objeto. Continúa la actividad hasta que los tres objetos hayan sido usados.

Ejemplo de objetos asociados con sonidos simples.

- a. reloj – “tick –tock”
- b. campana “ding –ding”
- c. carrito beep –beep”
- d. trenecito “choo –choo”

14 DIBUJAR LINEAS HORIZONTALES EN IMITACIÓN

Imitación Motora 1-2 años.

Integración Ojo –Mano, dibujo 1- 2 años.

Meta: Imitar el uso de materiales del maestro, agarrar práctica en el control de un crayón y desarrollar el entendimiento de los pasos involucrados en la tarea.

Objetivo: Dibujar tres líneas horizontales en imitación.

Materiales: Tres crayones, tres pedazos de papel y dos charolas seleccionadoras.

Procedimiento:

Coloca tres crayones en una cuchara junto a las tres piezas de papel. Pon la charola vacía en el otro lado de la mesa. Toma un pedazo de papel y un crayón de la charola y muéstrale al niño o niña cómo dibujar una línea horizontal a través del papel. Enfatiza la línea con un movimiento y sonido exagerado, por ejemplo: “¡zip –zip!”, luego pon un crayón en su mano y ayúdalo a dibujar una raya horizontal. Enfatiza la rapidez de la raya, no permitas que haga garabatos. Cuando el o ella haya rayado con el primer crayón, ponlo en la charola de “terminado” y toma otro (ver figura 1.2) repite el procedimiento empleando un nuevo pedazo de papel. Gradualmente reduce tu ayuda conforme él/ella empiece a hacer marcas por sí mismo(a). Cuando todos los crayones estén en la charola de “terminado”. La tarea esta completada.

14 DIBUJAR LINEAS HORIZONTALES EN IMITACIÓN

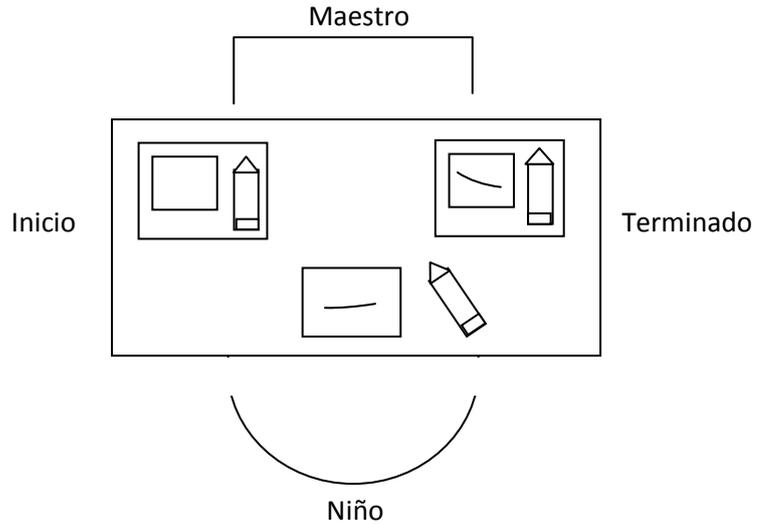


Figura 1.2. Estructura de la línea de Imitación: tres crayolas.

15 IMITANDO MOVIMIENTOS DE MANOS

Imitación Motora 2 – 3 años.

Totalidad Motora, Brazo 1-2 años.

Control e Integración, Ojo –Mano, 2-3 años.

Meta: Mejorar la imitación de movimientos simples de manos.

Objetivo: Imitar movimientos simples, como aplaudir, como parte de una rutina.

Materiales: Hilo y cuentas (de collar).

Procedimiento:

Debido a que sabemos que al niño/niña le gusta meter cuentas en el hilo, emplea esa habilidad para trabajar otra destreza. Dale al niño/niña el hilo y la cuenta, permítele que meta.

Las siguientes cuentas que el niño/niña tenga, palmea sus manos imitándote antes de que les des la cuenta. Al principio probablemente tendrá que palmear sus manos guiándoselas. Cuando él/ella haya captado la idea de imitar tu palmeo para obtener otra cuenta, cambia la imitación de la actividad dando un golpecito a la mesa o golpeándola con la palma de tu mano. Empleando las cuentas como motivación. El niño/niña estará mucho más ansioso en ponerte atención y hacer lo necesario para obtener otra cuenta.

16 IMITACIÓN DE JUEGO DE PLASTILINA

Imitación Motora 2 – 3 años.

Manipulación Motora Fina, 2 – 3 años.

Meta: Mejorar la atención del maestro en el uso de materiales y desarrollar el control de movimiento con las manos.

Objetivo: Imitar dos simples movimientos involucrados con la plastilina.

Materiales: Plastilina.

Procedimiento:

Divide la plastilina en cuatro pedazos de igual tamaño. Coloca los cuatro pedazos a un lado de la mesa donde él/ella pueda verlos adecuadamente. Luego dale un pedazo, mientras tú formas un segundo pedazo para ti. Asegúrate de que el o ella este observando y ruédalo haciendo una figura de gusanito. Mientras tu ruedas tu plastilina di “mira (nombre_____, hazlo”. Si él/ella intenta imitarte o si no hace un movimiento rotativo, ocupa tu otra mano para que él/ella inicie con el movimiento apropiado. Tan pronto él/ella empiece a rodar la plastilina por sí misma(o) recompénsala (lo) y coloca los dos pedazos usados en el otro lado de la mesa. Repite el procedimiento con los dos últimos pedazos de plastilina, pero esta vez haz que te imite como presionas las plastilina, como una tortilla. Después que lo imite coloca las piezas aplastadas en la pila de “terminado” y la actividad es concluida. Repite la actividad muchas veces conforme él/ella obtenga más habilidad, ocupa más pedazos de la plastilina y alterna los dos movimientos.

17 IMITACIÓN TOCANDO DOS PARTES DEL CUERPO

Imitación Motora

Totalidad Motora, Brazos 2 – 3 años .

Coordinación Motora Fina de dos manos 2 – 3 años.

Meta: Incrementar la atención y desarrollar la imitación en habilidades más avanzadas.

Objetivo: Imitar una serie de tres acciones involucradas en el acto en dos partes diferentes del cuerpo simultáneamente.

Materiales: Ninguno.

Procedimiento:

Párate con el niño (a) frente a frente y asegúrate que te observa. Toca una parte diferente de tu cuerpo, con cada mano, por ejemplo: coloca una mano arriba de tu cabeza y la otra en tu estomago, exagera el movimiento para asegurarte que él/ella ve claramente lo que estas haciendo. Indica al niño/niña que debe imitarte. Di “hazlo” y remite el movimiento. Manteen la posición para que él/ella tenga continuamente un modelo para imitar. Si él/ella no hace ningún esfuerzo por imitar, coloca sus manos por él/ella. Si el intenta imitar pero tiene problemas para desarrollar ambas acciones, repite el movimiento otra vez con gran exageración y dí “cabeza y barriga”. Otras posibles combinaciones incluyen:

- a. Nariz – oreja
- b. Cabello – boca
- c. Oreja y estomago
- d. Cabeza y nariz.

18 EJERCICIOS IMITATIVOS DE MANDIBULAS.

Imitación Motora, 2 – 3 años.

Meta: Mejorar las habilidades motoras – orales para el desarrollo del lenguaje.

Objetivo: Desarrollar una serie de movimientos de lengua y mandíbula, imitando al maestro.

Materiales: Ninguno.

Procedimiento:

Siéntate frente al niño/niña y dí “Haz lo que hago”, desarrolla lo siguiente y haz que te imite.

- a. Abre y cierra tu boca sonando tus dientes cada vez que haces el movimiento.
- b. Mantén tu cabeza firme y mueve tu mandíbula a la derecha y luego a la izquierda. El niño/niña podrá necesitar ayuda con esto, así que prepárate para ayudarlo a mover su mandíbula.
- c. Haz un movimiento de masticar y que te imite de una manera exagerada.
- d. Saca y mete tu lengua o sácala de un lado a otro.

Como recompensa por imitar propiamente, dale al niño/niña pedacitos de comida que son difíciles de masticar, pero que divierten. Buenos premios podrían incluir palitos de zanahoria, dulces, gomas de mascar.

19 IMITANDO EL USO DE MATERIALES

Imitación Motora de 2 – 3 años.

Meta: Desarrollar la imitación del uso de materiales.

Objetivo: Imitar apropiadamente los usos variados de utensilios comunes caseros.

Materiales: Cucharas de madera, olla, pelota, barro.

Procedimiento:

Siéntate en la mesa frente al niño/niña con cuatro objetos sobre un lado de la mesa. Toma un objeto del grupo asegúrate que el niño/niña esté observando y muéstrale un uso posible de este. Después haz que el niño/niña imite tu acción con tu ayuda si es necesario. Vuelve a colocar el objeto en diferentes formas y asegúrate que él/ella copie la acción que haz realizado, no una previa usando el mismo material. Evita escoger los objetos en algún modelo previsible. Incluso podría usar el mismo objeto dos veces con diferentes acciones, pero recuerda regresar los objetos con los demás, aunque tengas la intención de escogerlo otra vez. Ejemplo de una rutina:

- a. Rebotar la pelota
- b. Golpear la olla con la cuchara
- c. Rodar la pelota
- d. Aplanar el barro
- e. Agitar la cuchara en la olla
- f. Rodar el barro
- g. Lanzar la pelota al aire

20 IMITANDO JUEGOS DE MUÑECAS

Imitación Motora 2 – 3 años.

Interacción Social, Individual, 1 – 2 años.

Meta: Aprender a jugar con destreza por imitación.

Objetivo: Imitar una serie de acciones simples involucradas con muñecas.

Materiales: Dos muñecas o animales de trapo, dos toallas chicas, dos toallitas húmedas, dos cucharas chicas, dos tazas y dos cajas chicas.

Procedimiento:

Siéntate con él o la niña en una mesa, cama o cualquier lugar que estén cómodos. Dale al niño/niña un objeto que estés empleando incluyendo una muñeca y colócala frente a ti. Haz gestos para que el o la niña haga lo mismo. Ayúdala(o) sólo si ella/el parece confusa. Pon la muñeca en la cajita y mete la toalla para hacer una cama. Ayuda al niño/niña a hacer lo mismo con su muñeca. Repite el procedimiento empleado. Las toallitas húmedas para limpiar la nariz de la muñeca, las cucharas para alimentarla y la taza para darle de beber.

21 IMITANDO SONIDOS DE ANIMALES

Imitación Vocal 2 – 3 años.

Vocalización Cognoscitivas Verbal 1 – 2 años.

Meta: Mejorar la atención y articulación de los movimientos bucales e imitación de movimientos bucales.

Objetivo: Imitar los sonidos hechos por cinco animales con distintos sonidos.

Materiales: Animales de juguetes o dibujos de animales con sonidos especiales.

Procedimiento:

Haz que él o la niña se siente en la mesa frente a ti, con cinco animales de juguetes o fotos a un lado. Toma uno de los animales o fotos y muéstraselos a la niña/niño. Haz el sonido asociado con el animal, después asegúrate que esta observando tu boca. Exagera el sonido y haz los movimientos bucales clara y distintamente. Toma su mano y haz que él/ella tome tu boca mientras haces el sonido otra vez. Dale al niño/niña para motivarlo(a) a imitar el sonido. Elógialo(a) por intentar imitar y ayúdalo(a) con los movimientos bucales. Continúa haciendo el sonido para que él/ella tenga un modelo de los movimientos bucales buenos. Los animales para el empleo de esta actividad incluye un perro, gato, cabra, vaca, abeja.

22 JUEGOS MUSICALES CON LAS MANOS

Imitación Motora, 3 – 4 años.

Motricidad Fina, movimientos de mano, 3 – 4 años.

Meta: Copiar Movimientos de manos y posiciones durante las canciones.

Objetivo: Abrir y cerrar los puños imitando a un adulto. Coloca las manos en las rodillas. La cabeza y la espalda.

Materiales: Ninguno.

Procedimiento:

Escoge una melodía simple, una que sea repetida muchas veces al cantar.

“abrir... cerrar... abrir... cerrar,
Dar una palmadita”

“abrir... cerrar... abrir... cerrar,
Pon las en tu rodilla.

Las variaciones podrían ser “ponlas en tu espalda” y “ponlas en tu cabeza”. Este es el tipo de juego musical muy a menudo jugando en grupos escolares. Necesitas sentarte frente al pequeño(a), tocándose las rodillas e ir muy lentamente a la primera línea de la canción. Ayúdala(o) a mover sus manos después de que hagas la acción, de manera que él/ella entienda y suponga que tiene que hacer lo mismo. Deberás aumentar la velocidad de la canción sólo hasta que él/ella responda.

23 IMITACIÓN DE JUEGOS DE PLATILINA AVANZADO

Imitación Motora Fina 3 – 4 años.

Percepción Visual 3 – 4 años.

Imitación Vocal 2 – 3 años.

Meta: Aprender a desarrollar la asistencia en las acciones del maestro y desarrollar la fuerza del dedo.

Objetivo: Imitar la construcción de tres figuras simples hechas con plastilina.

Materiales: Plastilina.

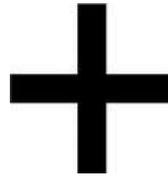
Procedimiento:

Coloca tres pedazos de plastilina de tamaño mediano en la mesa. Colocar tres enfrente de todo. Quédate con tres. Con un pedazo de plastilina haz la forma de un objeto simple que tu sepas que todo esté familiarizado. Tal como un tazón (ver figura 1.3), haz que todo lo imite la forma con uno de sus pedazos. Mientras tu haces el tazón dí “haz todo esto”, probablemente necesitarás iniciarlo, pero continua moldeando tu plastilina en la forma apropiada para que él/ella tenga el modelo que imitar. Cuando haya tratado de imitar tu figura, coloca ambos tazones y prémialo. Sigue el mismo procedimiento con los pedazos sobrantes de plastilina. Nombra repetidamente el objeto que estas haciendo y motívalo a imitar el nombre. Si todo parece tener problema con esta actividad, podría ser bueno tener una tercera persona como apoyo para el/ella mientras tu actúas en el modelo (fig 1.3 formas sugeridas para imitación).

23 IMITACIÓN DE JUEGOS DE PLATILINA AVANZADO



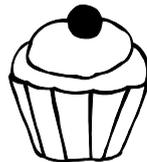
Plato



Cruz



Dona



Pastelillo



Paleta

Figura 1.3 Formas sugeridas para imitación de plastilina

24 IMITACIÓN DE MOVIMIENTOS ANIMALES

Imitación Motora, 4 – 5 años.

Totalidad Motora. Cuerpo 4 -5 años.

Meta: Mejorar la imitación de habilidades complejas y motivar la imitación de memoria.

Objetivo: Imitar el movimiento de tres animales.

Materiales: Tres animales de trapo o fotografías (emplear sólo animales con distintos movimientos como un pájaro, un conejo y un elefante).

Procedimiento:

Encontrar en el área abierta en la cual él o la niña y tú puedan moverse sin temor. Muéstrale al niño/niña uno de los animales de trapo o fotografía y deja a los otros a plena vista para que él/ella sepa cuantas partes contiene la actividad. Muéstrale al niño/niña una fotografía, por ejemplo: un pájaro y dí “Mira _____, pájaro, un pájaro vuela”, agita tus brazos como si volarás y dí “un pájaro vuela”. Intenta que él/ella agite sus brazos contigo por unos segundos. Primero, probablemente necesitarás iniciarlo. Repite la actividad con los otros dos animales. Después de que el niño /niña haya hecho la actividad unas veces con cada animal, él/ella deberá empezar a relacionar la foto y el nombre con la acción para ser imitada. Cuando el niño/niña pueda imitar tu acción fácilmente, titubea algunos segundos después de mostrarle la fotografía o el animal de trapo para ver si él/ella inicia el movimiento por sí mismo. Dí “mira _____, pájaro” “qué hace un pájaro”, si él/ella parece confundido/a por tu interrupción, haz el movimiento inmediatamente, continua la actividad únicamente unas pocas sesiones como imitación de la tarea. Es importante que no te muevas muy rápido porque al niño/niña le lleva mucho tiempo adaptarse a la tarea.

25 JUEGOS DE ESTATUAS

Imitación Motora 4- 5 años.

Totalidad Motora, Cuerpo 4 – 5 años.

Meta: Mejorar la totalidad motora en imitación de habilidades.

Objetivo: Imitar figuras o fotografías de figuras en varias posiciones estacionarias.

Materiales: Fotos de la gente en varias posiciones estacionarias.

Procedimiento:

Muéstrale al niño/niña una fotografía de una persona en una postura simple estacionaria. Asume la misma posición y entonces ayúdalo a asumir una posición similar. Si es posible, una segunda persona deberá ayudar al niño/niña a colocar sus brazos y piernas mientras él/ella pueda verte la forma. Inicia posiciones muy simples para que él/ella tenga temor de perder su balance. Conforme él/ella desarrolle habilidades motoras completas. Haz que imite posiciones más complejas (ver fig.1.4)

25 JUEGOS DE ESTATUAS

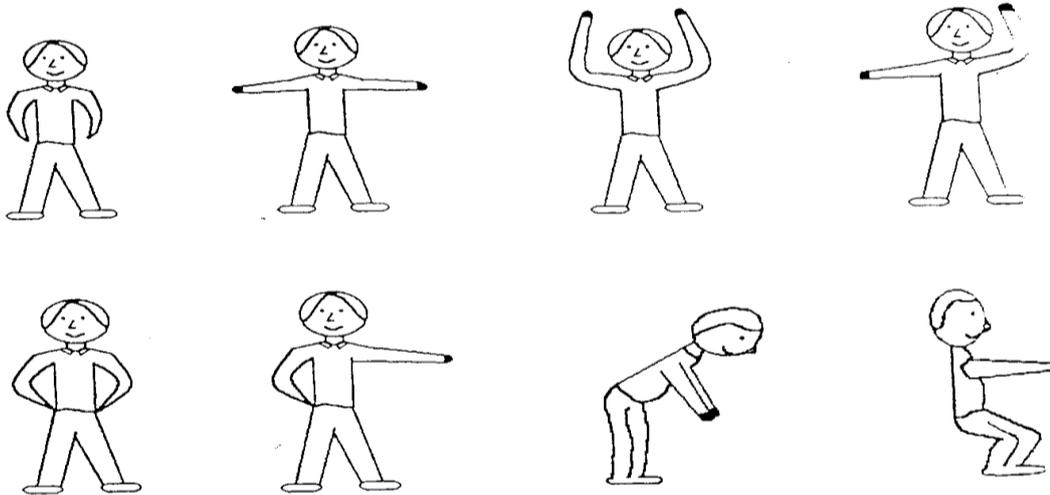


Figura 1.4. Posiciones sugeridas para el juego de estatuas.

26 IMITANDO ACCIONES EN DOS PASO

Imitación Motora 4 – 5 años.

Totalidad Motora, Cuerpo 2 – 3 años.

Desarrollo Secuencial. Cognoscitiva 1 – 2 años.

Meta: Mejorar la atención de las acciones de otras personas y memoria de una secuencia.

Objetivo: Imitar una secuencia de dos movimientos simples en el orden correcto.

Materiales: Ninguno.

Procedimiento:

Asegúrate de que el niño /niña este poniendo atención y realiza una secuencia de dos acciones simples en dos pasos en casa. Ten la seguridad que él/ella pueda realizar cada movimiento de la rutina, después que se las haz mostrado, encamínalo a la secuencia y motívalo. Luego haz que él/ella desarrolle las acciones por si mismo(a). Si él/ella únicamente realiza una parte de la secuencia o si hace un orden equivocado encamínalo a realizarlas otra vez y motívalo(a). Ejemplo de secuencias simples:

- a. Agarra la puerta, luego caminar alrededor.
- b. Cerrar la puerta, luego sentarse en una silla.
- c. Golpear la mesa, golpear la puerta
- d. Sentarse en una silla, luego correr hacia la puerta.

27 IMITANDO CAMBIOS EN VELOCIDAD Y VOLUMEN.

Imitación Motora 4 – 5 años.

Percepción Auditiva 3 – 4 años.

Manipulación Motora Fina 0 – 7 años.

Meta: Mejorar la atención y realizar conceptos – imitativos como: Fuerte, Suave, Rápido, Lento.

Objetivo: Imitar cambios en velocidad y volumen.

Materiales: Dos cucharas, dos cacerolas.

Procedimiento:

Siéntate con él /ella en la mesa y coloca una cacerola y una cuchara frente a él y quédate con las tuyas. Comienza a golpear la cacerola con la cuchara con un golpe constante y firme. Haz que él/ella te imite golpeando la cacerola. Ayúdalo(a) a iniciar si lo necesita, pero ayúdalo(a) lo menos posible. Intenta golpear tu cacerola aproximadamente con la firmeza que él golpea. Cuando tus golpes sean firmemente igualados inmediatamente empieza a golpear más rápido (asegúrate que el cambio de velocidad sea claramente visible y audible. Si él/ella no mejora su paso para marcar los tuyos, ocupa tu otra mano para guiarlo y golpear más rápido. Dí “golpea más rápido _____”. Cuando él /ella haya incrementado su paso, incluso con tu ayuda, hazlo lento otra vez y fíjate si él imita tu forma de golpear. Repite la actividad muchas veces hasta que él/ella pueda poner atención a la velocidad de tu golpe, y se aproxime lo más cercano posible. Cuando él/ella pueda imitar exitosamente tu velocidad, emplea el mismo procedimiento para enseñarle a poner atención en el volumen.

SECCIÓN 2

PERCEPCIÓN

Muchos de los problemas de aprendizaje y conducta del niño autista son el resultado de su desorden en la percepción o en procesar la información sensorial. Estas dificultades pueden involucrar cualquiera de las modalidades sensitivas o su combinación, como escuchar, ver, tocar, oler y gustar. Uno de los problemas comunes en niños autistas, sin embargo, es su incapacidad para integrar la información sensorial de diferentes modalidades a fin de obtener una imagen clara de su ambiente.

Los problemas perceptuales de los niños autistas también varían ampliamente en cada niño. Puede ser que un niño aparente no notar ruidos fuertes de su entorno, y sin embargo responder en forma inapropiada a sonidos de tráfico distantes. Otros pueden mostrar preferencias inusuales de comida o preocuparse con los sabores y oler los objetos. Algunos niños autistas también pueden responder demasiado a la modalidad sensorial. Aunque esta función inadecuada de la modalidad sensorial causa dificultad de adaptación, las modalidades auditivas y visuales son tal vez las más importantes debido a su relación con las funciones cognitivas.

Como con otras áreas de funcionamiento, la especialización profesional ha desarrollado en los últimos años, con los terapeutas en otras áreas, es necesario para los maestros y padres incorporar la enseñanza perceptual en el programa de educación individualizada de cada niño. Las habilidades perceptuales deben ser enseñadas a los niños autistas como cualquier otra habilidad.

Las siguientes fichas de trabajo, son algunos ejemplos de programas especiales para enseñar a enfocarse principalmente en percepciones auditivas y visuales que hemos encontrado son las más importantes para los niños en sus diferentes niveles de desarrollo.

28 DESCUBRIR JUGUETES

Percepción, visual, 0-1 años.

Totalidad motora, fina, 0-1 años.

Meta Incrementar la atención a objetos y mantener una imagen visual en la memoria del niño por periodos breves.

Objetivo: Observar un juguete que esta siendo tapado, y mantener el interés en ese juguete por un periodo breve mientras es quitado de vista y después descubrirlo.

Materiales: Un trapo chico (toalla, pañuelo), juguete chico o comida favorita.

Procedimiento:

Muéstrale al niño/a el juguete y deja que lo manipule un tiempo corto. Después quítaselo y ponlo en el piso frente a él/ella. Inmediatamente deja caer el trapo sobre el juguete. Di “oh-oh”, ayúdalo/a a jalar el trapo con su mano. Actúa emocionado conforme el juguete es descubierto y motívalo a participar en la actividad, no le des prontitud mientras se acostumbra al juego y comienza la acción de descubrirlo por él/ella mismo/a

29 LOCALIZACION VISUAL

Percepción, visual, 0-1 años.

Totalidad motora , fina, 0-1 años.

Meta Mejorar la atención visual.

Objetivo: Observar la mano de una persona para notar la colocación de un objeto.

Materiales: Tres tazones chicos o charolas y pedacitos de comida con premio.

Procedimiento:

Siéntate en la mesa con el niño/niña y coloca los tres tazones o charolas entre ustedes, los espacios serán como de 6 pulgadas. Agarra un pedacito de comida, un dulce o galleta. Di “mira” y ondea el premio por su campo de visión una vez que este mirando el premio colócalo en una de las tres charolas. Si él/ella, no toma inmediatamente el premio de la charola dile “agarra la galleta” y señala la charola correcta. Si todavía no responde, llama su atención y guía su mano hacia la galleta. Repite la actividad muchas veces hasta que inicie a observar tu mano para ver en donde estas colocando la galleta y después la toma de la charola sin ayuda.

30 RECUPERANDO UN OBJETO ARROJADO

Percepción, visual, 0-1 años.

Totalidad motora fina, 1-2 años.

Totalidad motora, brazo, 1-2 años.

Meta Estimular la exploración visual para localizar un objeto.

Objetivo: Observar un objeto caer al suelo, localizar su posición y levantarlo.

Materiales: Un tazón chico y cinco cubos de color.

Procedimiento:

Alinee los cubos en el filo de la mesa. Sujeta el tazón sobre tu curva. Haz que el niño/a se pare a tu lado. Di “mira” mientras empujas uno de los cubos fuera de la mesa. Di “oh-oh” con una entonación de sorpresa. Haz gestos y di “mira... encuéntralo...dámelo”. Si es necesario ayúdalo a localizar y a levantar el cubo. Después guíalo/la a poner el cubo en el tazón inmediatamente dale una palmadita y elógielo/la. Repite los procedimientos hasta que todos los cubos hayan sido arrojados, encontrados, recogidos y colocados en el tazón. Luego. Di “terminado gracias...” y dale un abrazo y un dulce.

31 OBTENIENDO UN PREMIO DEBAJO DE UNA TAZA

Percepción, visual, 0-1 año.

Meta Mejorar la atención visual.

Objetivo: Poner boca abajo una taza para obtener un premio de comida.

Materiales: Una taza pedacitos de comida como premios (dulces, cacahuates, cereales).

Procedimiento:

Siéntate con el niño/a en la mesa frente a frente. Agarra un alimento y ondéalo por su campo de visión. Di “¡mira!”. Asegúrate que este observando y coloca el premio en la mesa frente a e él/ella. Lentamente coloca la taza arriba del premio. Toma su mano y ayúdalo a golpear sobre la taza. Actúa sorprendido cuando descubras el premio y di “mira”, repite el procedimiento con otro premio, pero esta vez haz ademanes, para que destape el premio por si mismo/a. Continúa la actividad hasta que pueda observa tu mano para notar la colocación del premio y volver a mover la taza sin asistencia.

32 ALERTANDO A SONIDOS FAMILIARES

Percepción, auditiva, 0-1 años.

Desarrollo cognoscitivo, lenguaje receptivo , 1-2 años.

Meta Alertar un sonido familiar y reconocer este como una comunicación anunciando un evento venidero.

Objetivo: Detener una actividad cuando una campana suena, mira hacia el medio del sonido, y después cámbialo hacia un adulto.

Materiales: Campana de mano.

Procedimiento:

El niño/a es particularmente afecto a bañarse e ir a pasear en carro, justo antes que haga cualquiera de estas dos rutinas, suena la campana fuertemente detrás de él. Tan pronto el voltee, toma su mano y di “baño” o “carro” alístalo para iniciar la actividad. Si el no voltea cuando la campana suena muévela a su lado, hasta que él/ella advierta el movimiento-visualmente. No le permitas ver el movimiento de la campana sonando hasta que estés seguro que él/ella no esta advirtiendo el sonido. Conforme se acostumbre a esta rutina él/ella empezara a advertir el sonido más rápidamente. Siempre suena la campana antes de estas dos actividades favoritas y no las uses en ningún otro momento. Cuando él/ella se acostumbre a la actividad, inicia gradualmente a sonar la campana a distancia más grande.

33 ASOCIACIÓN AUDITIVA

Percepción auditiva, 0-1 años.

Integración social, individual, 0-1 años.

Meta Mejorar la percepción auditiva.

Objetivo: Asociar dos sonidos diferentes con acciones diferentes, distinguir y anticipar la acción asociada con cada sonido.

Materiales: Ninguno.

Procedimiento:

Escoger dos sonidos divertidos y acompáñalos con dos movimientos divertidos, por ejemplo: podrías hacer cosquillas en la barriga del niño/a mientras dices “ti-ti-ti”, o palmera sus manos y di “boom”, recuerda siempre asociar el mismo sonido con la misma acción. Eventualmente aprende a escuchar los distintos sonidos asociados con las acciones específicas. Después de que has repetido la rutina muchas veces, emplea la misma acción y sonidos ocasionalmente haz uno sin el otro para ver si el niño/a lo anticipa por la instancia, titubea algunos segundos antes de hacerle cosquillas. Di “ti-ti-ti”. Repite el sonido y fíjate si anticipa el cosquilleo. Di “Boom” y nota si él/ella levanta sus manos para ser palmeadas.

34 RECUPERANDO OBJETOS DESEADOS

Percepción Visual, 1-2 años.

Desarrollo cognoscitivo, 1-2 años.

Desarrollo cognoscitivo, lenguaje receptivo, 1-2 años (opcional).

Meta Mejorar la atención visual y desarrolla la habilidad para diferenciar objetos.

Objetivo: Explorar un cuarto para buscar un objeto deseado y recuperar este objeto sin ser distraído por otros estímulos.

Materiales: Una caja de tamaño mediano, tres pares de artículos comunes (ejemplo zapatos, tazas, manzanas).

Procedimiento:

Coloca tres objetos familiares a clara vista en el cuarto. Párate con el niño/a donde el pueda ver los tres objetos. Muéstrale un artículo idéntico a los que están regados en el cuarto. Por ejemplo, agarra un zapato y di “agarra el zapato” si él/ella tiene problemas localizando el objeto, enfoca su atención en un área del cuarto señalando la dirección del zapato. Si aun tiene problema, señala directamente el zapato. Como un último recurso, toma su mano, muéstrale el zapato y di “recoge el zapato encamínalo/la hacia el objeto. Trae ambos zapatos de regreso al punto de inicio y mételos a la caja. Recompensado en cualquier momento que un par de objetos vaya a la caja, aún si tuviste que ayudarlo y recuperar el objeto. Repite la actividad hasta que todos los artículos estén en la caja. Si él/ella desarrolla adecuadamente las habilidades del lenguaje receptivo, ocupa solo la orden verbal “recoge el zapato” en vez de “emparejar los artículos”

35 JUEGO DE LA “BOLITA”

PERCPECIÓN, VISUAL, 1-2 AÑOS.

- Meta:** Mejorar la atención visual y la memoria.
- Objetivo:** Encontrar un objeto escondido debajo de tres tazas individuales.
- Materiales:** Tres tazas diferentes, tres tazas idénticas, premio comida.

Procedimiento:

Siéntate en la mesa con el niño/niña frente a ti. En la primera parte de esta actividad, ocupa tres diferentes tazas o contenedores (por ejemplo: una taza un vaso y un tazón). Colocar la taza o contenedores, colócalos boca-abajo en la mesa frente al niño/a. di “mira” y ondea un pedazo de comida favorita a través de su campo de visión. Cuando estés seguro que te está observando, esconde el premio debajo de una de las tazas. No muevas las tazas, ni intentes cambiar suposiciones. Di “agarra la galleta”, y apunta a las tazas para indicar que el debe encontrar la recompensa. Si él/ella parece confundido, guía su mano para voltear la taza apropiada. Actúa emocionando para encontrar el premio. Elógielo cuando de vuelta a la taza y deja que agarre el premio. Cuando él/ella pueda encontrar el premio debajo de la taza apropiada entre el juego de tres tazas idénticas, ocupa solo dos tazas, y cambia sus posiciones una vez que hayas puesto el premio en una de ellas. Recuerda cada vez asegúrate que el niño/a esta observando tu mano, mientras tu escondes el premio.

36 COPIANDO DIBUJOS DE CUBOS

Percepción visual, 1-2 años.

Control e integración, ojo-mano, 1-2 años.

Meta: Mejorar la percepción visual y colocar los objetos en un blanco.

Objetivo: Acomodar cuatro cubos sobre modelos arreglados de antemano.

Materiales: Cuatro cubos, cartulina o papel blanco, marcador mágico.

Procedimiento:

Hacer un número de hojas de trabajo, trazando los contornos de cuatro cubos en varias posiciones sobre la cartulina u hoja de papel grueso. Colorear los contornos para que sean claramente visibles. Ejemplos de hojas de trabajo son mostradas en la figura 2.1 coloca uno de los contornos frente al niño/a y dale un cubo. Y di “colócalo”. Guía su mano para colocar el cubo en el lugar designado. Prémialo/a inmediatamente y repite el procedimiento hasta que todos los cubos estén colocados en aloja de trabajo. Fíjate si encuentra la posición vacante y coloca el cubo apropiadamente por si misma. Gradualmente reduce tu ayuda hasta que no tengas que señalar. (Figura 2.1 modelos sugeridos).

36 COPIANDO DIBUJOS DE CUBOS

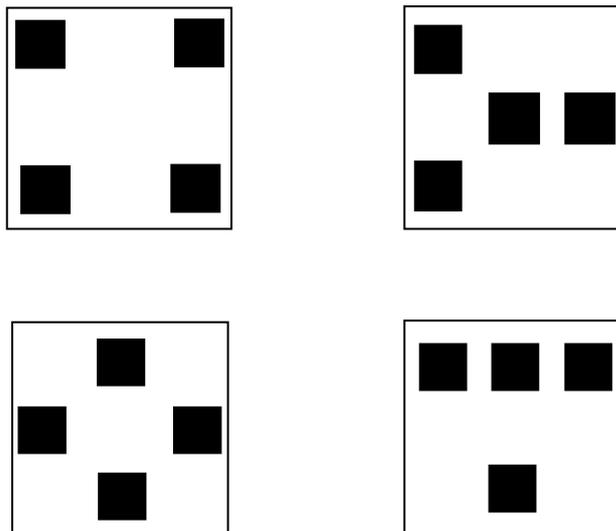


Figura 2.1 Patrones sugeridos.

37 DISCRIMINACIÓN, DISTINGUIR DISEÑOS

Percepción visual, 2-3 años.

Desarrollo cognoscitivo, 2-3- años.

Meta Mejorar y semejar las destrezas visuales.

Objetivo: Semejar pares de diseño simple.

Materiales: Papel, marcador mágico o crayones.

Procedimiento:

Emplear un marcado mágico o crayón para hacer diseños simples de negritas en hojas individuales (ver figura 2.2) pon sólo un diseño en cada hoja. Haz un par de cada diseño. Coloca un juego de diseño. En la mesa frente al niño/a. Extiéndelos para que el pueda verlos todos a la vez. Mantén un juego de diseño en tu lado. Dale al niño un diseño de tu juego y di “encuentra-compara”. Toma su mano y guíalo a comparar el diseño de cada una de las cartas de la mesa. Si el diseño no coincide di “no coincide” y compáralo con las siguientes cartas. Cuando encuentres el diseño di “si coincide” y pon las tarjetas a un lado. Asegúrate que el está observando mientras comparas los diseños. Repite el procedimiento hasta que todos los diseños coincidan. Primero ocupa tres diseños, por juego pero gradualmente aumenta los diseños y la complejidad conforme vaya mejorando su habilidad.

37 DISCRIMINACIÓN, DISTINGUIR DISEÑOS

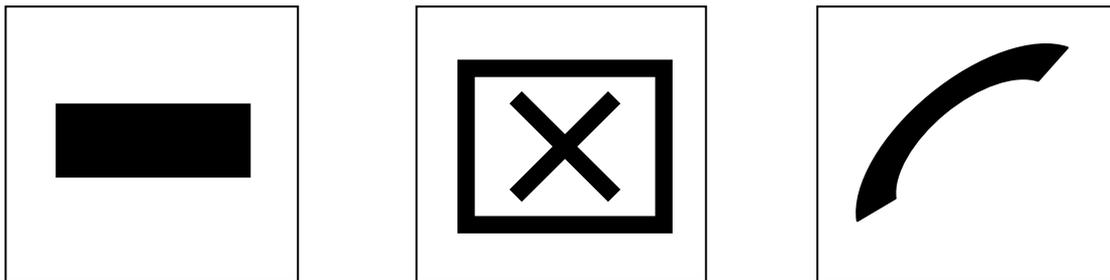


Figura 2.2 Diseños para relacionar.

38 DINTINGUIENDO OBJETOS RUIDOSOS

Percepción auditiva, 2-3 años.

Manipulación motora, fina 1-2 años.

Meta Mejora la discriminación audita.

Objetivo: Compara sonidos hechos por una serie de objetos ruidosos.

Materiales: Tres pares de objetos ruidosos (campana de mano, timbre, juguete chillón sonaja y silbato etc.

Procedimiento:

Siéntate con el niño/a en la mesa coloca dos diferentes objetos ruidosos frente a el y mantén los pares frente a ti. Ocupa solo uno de sus objetos apropiadamente, después toma su mano y ayúdalo a usar el par para producir los mismos sonidos. Reemplaza los primeros dos objetos y repite el procedimiento con el segundo para. Vuelve a colocar el segundo para de objetos a sus posiciones originales. Toma el primer objeto otra vez, ocúpalo correctamente y haz ademanes para que el use el suyo.

Fíjate si él escoge el objeto correcto del para que está frente a él/ella. Si no lo hace, detente y guía su mano al indicado. Repite el procedimiento alternando entre los dos objetos. Cuando el pueda escoger el correcto, inicia a variar el modelo de manera que no simplemente estés alternando. Finalmente, coloca tu juego de objetos en una caja detrás de tu espalda. Escoge uno y haz el sonido de manera que el no vea cual estas usando. Haz que él/ella escoja el objeto correcto de su juego y que haga el sonido conforme vaya mejorando, incrementa el número de objetos pero siempre asegúrate que tenga un sonido distinto.

39 CAJA DE SILUETAS

Percepción visual, 2-3 años.

Desarrollo Cognoscitivo, 2-3 años.

Control e Integración, ojo-mano, 2-3 años.

Manipulación Motora, Fina, 2-3 años.

Meta: Mejorar la búsqueda visual y coordinación ojo-mano.

Objetivo: Insertar tres objetos en una caja de siluetas simples.

Materiales: Caja de zapatos, tres artículos de formas y tamaños diferentes. (Ejemplo: un objeto en forma ovalada y tres cubos de diferentes formas y tamaños).

Procedimiento:

Traza en una caja simple de zapatos tres diferentes formas de objetos simples, y córtales (ver figura 2.3) Asegúrate que los objetos encajen fácilmente en los orificios. Muéstrale al niño/niña como tomar un objeto e insértalo en cada una de las siluetas hasta que la apropiada es encontrada, y después inserta el objeto en el orificio de la caja. Dale al niño/a un segundo objeto. Si él/ella parece confundido/a, guía su mano hacia el objetivo. Mueve sus manos hacia uno de los orificios e insértalo. Si no coincide di “no” y pásalo al siguiente orificio indicando di “sí” y ayúdalo/a a insertar la pieza. Repite el procedimiento, hasta que pueda colocar todos los objetos dentro de la caja sin tu ayuda. Cuando la caja simple se le haga fácil, elabora una más grande y complicada con más objetos de diferentes formas y tamaños.

39 CAJA DE SILUETAS

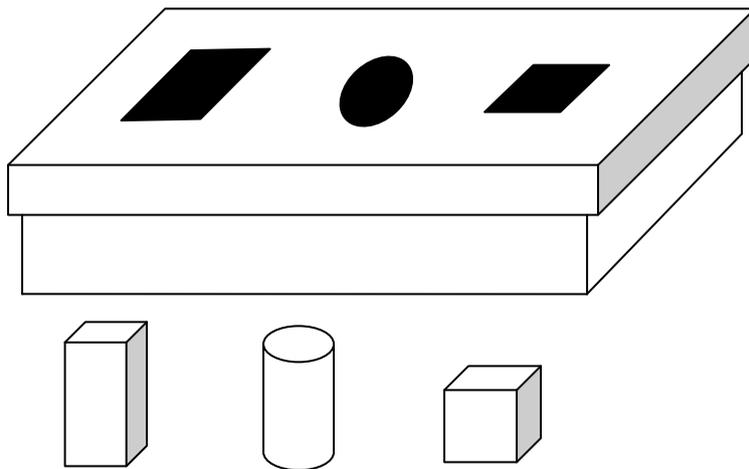


Figura 2.3 Caja de Formas hecha con una caja de zapatos.

40 COPIANDO MODELOS DE CUBOS

Percepción Visual, 3-4 años.

Imitación Motora, 2-3 años.

Control e Integración, ojo-mano 2-3 años.

Meta: Desarrollar la habilidad para percibir diferentes diseños e imitar el uso de materiales para copiar los diseños.

Objetivo: Ordenar cinco cubos en modelos imitativos arreglados previamente por el maestro.

Materiales: Diez cubos .

Procedimiento:

Siéntate con el niño/a en la mesa. Coloca cinco cubos frente a él/ella y quédate con cinco. Ordena los cubos en un modelo claro y distinguible. (ver figura 2.4) Asegúrate que él/ella te esté observando mientras ordenas los cubos, después dirige de nuevo su atención hacia el modelo elaborado. Señala sus cubos y di “hazlo”. Al principio necesitarás guiar sus manos para ordenar los cubos apropiadamente. Repite el procedimiento con tres modelos diferentes en cada sesión. Reduce tu ayuda conforme él/ella vaya iniciado a copiar los modelos por si mismo/a. Recompénsalo/a cada vez que él/ella copie tu modelo correctamente.

40 COPIANDO MODELOS DE CUBOS

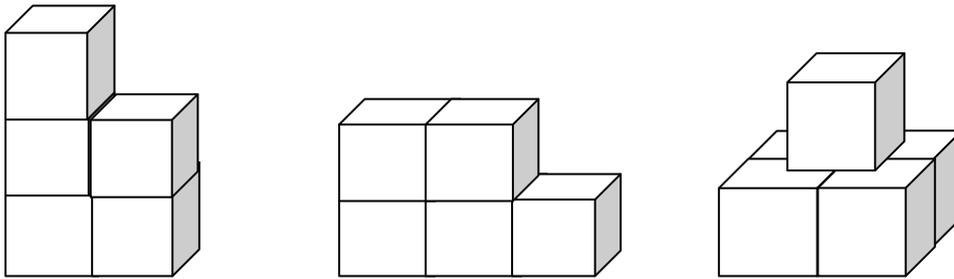


Figura 2.4 Patrones para construcción con dados.

41 CLASIFICACIÓN DE FIGURAS

Percepción visual. 3-4 años.

Desarrollo cognoscitivo, 3-4 años.

Meta: Mejorar la atención visual y habilidades.

Objetivo: Clasificar tres diferentes figuras.

Materiales: Superficie de cartulina o papel coloreada.

Procedimiento:

Hacer recortes simples de triángulos, cuadros y círculos. Asegúrate que cada figura tenga el mismo tamaño y color. Pon cada figura en la mesa frente al niño/a. Pasa su mano sobre las figuras una por una y hazlo que ponga la figura en la pila correcta. Si él/ella intenta poner una de las figuras en la pila equivocada, deténlo/a y guía su mano a la correcta. Si parece confundido/a por lo que esperas de él/ella guía su mano para que coloque la figura en cada pila diciendo “si coincide” también nombra cada figura cuando las coloque en la mesa mientras mueves su mano para clasificar cada figura. Al principio él/ella se aprende los nombres pero se acostumbrará a escuchar las diferencias de sonidos en los nombres.

42 DIFERENCIACIÓN DE TAMAÑO Y FORMA

Percepción visual, 3-4 años.

Desarrollo cognoscitivo, comparación, 2-3 años.

Meta: Mejorar la atención de habilidades.

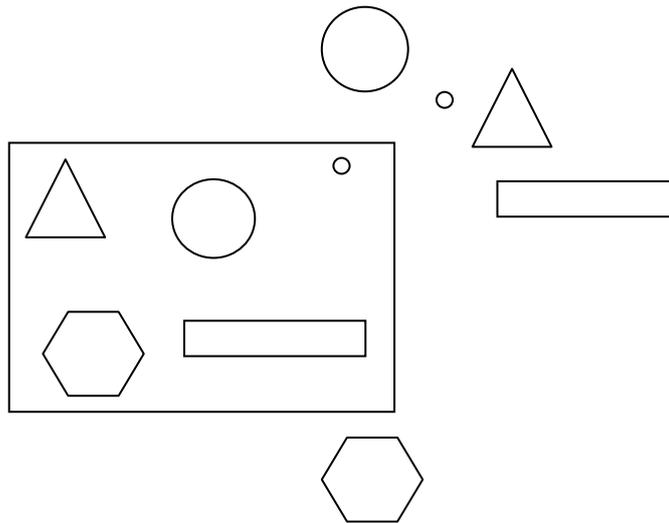
Objetivo: Comparar figuras de diferentes tamaños.

Materiales: Papel cartulina, pegamento y tijeras.

Procedimiento:

Recortar cuadros, triángulos, círculos y rectángulos de papel variando los tamaños. Asegúrate que todos los recortes sean del mismo color del papel. Pega un juego de figuras en una cartulina grande. Mantén los pares en tu lado coloca la cartulina frente al niño/a y dale una de las figuras que están en tu lado haz que compare la figura con las de la cartulina hasta que encuentre la que es idéntica entamado y forma. Si parece confundido/a muéstrale como comparar la figura con cada modelo en la cartulina, hasta que encuentre la correcta. Repite el procedimiento hasta que todas las figuras hayan sido colocadas en la cartulina.

42 DIFERENCIACIÓN DE TAMAÑO Y FORMA



2.5. Figuras geométricas para relacionar.

43 ROMPECABEZAS-1

Percepción visual , 3-4 años.

Control e integración, ojo-mano, 2-3 años.

Meta: Mejorar la atención visual y recepción de figura.

Objetivo: Observar la mano del maestro, tomar una pieza de rompecabezas de su mano y ponerlo con la hendidura apropiada.

Materiales: Tres o cuatro piezas simples de rompecabezas.

Procedimiento:

Sacar todas las piezas del rompecabezas y ponerlo en la mesa frente al niño/a guarda las piezas donde él/ella no pueda verlas agarra una de las piezas y ponla frente a su cara. Dile “mira” ondea la pieza frente a su campo de visión hasta que él/ella este mirándola. Después coloca la pieza en una de sus manos y ayúdalo(a) a rotarla para compararla con cada hendidura del rompecabezas, hasta que el lugar correcto es encontrado. Después guíalo/a para insertar la pieza en la hendidura repite el procedimiento con las otras piezas, y gradualmente reduce tu ayuda conforme el vaya empezando a poner la pieza por si mismo/a prémialo/a después de cada pieza que él/ella coloque correctamente, si él/ella tiene problema al colocar la pieza en la hendidura, dale más ayuda de la que necesita para que no se frustre. El propósito de esta tarea es principalmente poner las piezas de las hendiduras, asegúrate agarrar la pieza de diferente lugar de este modo él/ella tiene que observar tu mano para localizarla.

44 ROMPECABEZAS-11

Percepción visual, 3-4 años.

Control e integración, ojo-mano, 2-3 años.

Meta: Mejorar la atención visual.

Objetivo: Observar tu mano y poner la pieza indicada con la hendidura apropiada en el rompecabezas.

Materiales: Tres o cuatro piezas simples de Rompecabezas.

Procedimiento:

Saca todas las piezas del Rompecabezas y riégalas alrededor de la mesa de manera que estén por todos lados. Di “colócala si es necesario guía su mano para levantarla compararla con las hendiduras y métela en la apropiada. Si él/ella intenta colocar otra pieza por la que haz indicado, detenlo y otra vez dirige su atención a la pieza correcta, repite el procedimiento hasta que todas las piezas Entren en el Rompecabezas. Debido a que primeramente es una tarea percepeptual, no te preocupes si el no es completamente capaz de colocar la pieza en la hendidura. Prémialo/a cada vez que la coloque correctamente

45 DESCRIMINANDO COLORES

Percepción visual, 3-4 años.

Desarrollo cognoscitivo, 3-4 años.

Totalidad motora, fina, 1-2 años.

Meta: Mejorar la atención visual discriminación.

Objetivo: Clasificar un grupo de ocho objetos diferentes por el color.

Materiales: Ocho objetos diferentes, cuatro de un color y cuatro que sean de un segundo color primero (trata de mantener los matices de los dos colores lo mas cercano posible.) dos charolas seleccionadoras.

Procedimiento:

Coloca las dos charolas seleccionadoras en la mesa frente al niño/a. coloca un objeto de un color en una charola y nombra el color. Coloca un objeto del segundo grupo y también nombrara el color guarda los objetos del segundo grupo y también nombrar el color guarda los objetos que serán clasificados en tu lado para que el niño/a no estás distraído dale los objetos uno a la vez. Nombrando el color mientras se los das haz que el coloque cada articulo en la charola apropiada que contiene los objetos del mismo color. Si el inicia a poner el objeto en la charola correcta, di “si Azul” y prémialo inmediatamente si el inicia poniendo el objeto en la charola equivocada, guía su mano a la correcta y prémialo continua el procedimiento hasta que todos los objetos estén seleccionados por el color. Conforme se vuelva mas hábil en la tarea, agrega un tercer color en cada oportunidad, de esta manera el se acostumbrará a las distinciones auditivas entre los nombres.

46 COMPARANDO COLORES

Percepción visual, 3-4 años.

Desarrollo cognoscitivo, 2-3 años.

Meta: Mejorar las discriminaciones de color, atención visual y habilidades.

Objetivo: Poner cubos coloreada con cuadros del mismo color en papel.

Materiales: Cubos coloreados, papel.

Procedimiento:

Pega dos cuadros de diferente color en la superficie de una pieza de papel blanco. Mantén los cubos pares de los dos colores en tu lado. Dale al niño/a uno de los cubos y di “ponlo” guía su mano al cuadro del color apropiado. Después ayúdalo a colocar el segundo cubo al segundo cuadro. Elógielo inmediatamente repite el procedimiento con la misma hoja de trabajo y cubos, pero no guíes su mano. Si el trata de poner un cubo en el color equivocado, dile”no y guía su mano hacia el cuadro apropiado. Repite el procedimiento hasta que el pueda firmemente colocar el cubo en el cuadro coloreado correcto sin ayuda, conforme la tarea sea más fácil para él/ella, haz más hojas de trabajo usando un tercer color para compararlo con un cuadro.

47 PERCIBIENDO UN NÚMERO DE SONIDOS

Percepción, auditiva, 3-4 años.

Imitación motora 4-5 años.

Manipulación motora fina 1-2 años.

Meta: Mejorar la percepción auditiva y alentar a escuchar mas cerca.

Objetivo: Percibir un número de sonidos distintos e imitarlos en respuesta.

Materiales: Ninguno.

Procedimiento:

Siéntate en la mesa frente al niño/a y Di “niño/a “e inmediatamente golpea la mesa dos veces con tus nudillos. Pausa suavemente entre cada toque, de manera que el número de sonidos sea distinta. Di” hazlo” y Guía su mano para golpear dos veces en la mesa. No le permitas golpear más de dos veces. Elógialo y recompénsalo inmediatamente. Repite el procedimiento, pero esta vez golpea tres veces, otra vez ayúdalo/a a golpear tres veces y luego prémialo, finalmente, golpea solo una vez y ayúdalo a hacerlo igualmente. La cuarta vez golpea dos veces otra vez, pero no controles su mano. Si él/ella intenta golpear más o menos dos veces dile “NO”, golpea dos veces para ti mismos, y luego ayúdalo/a golpear sólo dos veces. Repite el procedimiento hasta que él/ella pueda firmemente copiar el número de veces que golpeas. Cuando el niño/a se acostumbre a la tarea, golpea la mesa de manera que él/ella solo/a pueda escuchar cuantas veces deberá tocar. Si él/ella parece confundido/a señala a tu oído y toca, después toca su oído otra vez.

48 JUEGO DE DOMINO

PERCPECIÓN VISUAL, 4-5 AÑOS.

Interacción social e individual, 3-4 años.

Meta: Jugar domino con otras personas.

Objetivo: Jugar y tomar turnos.

Materiales: Juego domino, fichas o de cartulina dibujadas del domino.

Procedimiento:

Coloca las fichas una de cada juego sobre la mesa (ver fig. 2.6)

Dale al niño/a una a la vez para que la coloque en cada grupo (dos en el dos, tres en el tres,) no le pidas que cuente los puntos. Haz que conozca cada juego visualmente. Cuando el pueda hacer esto con exactitud, muéstrale que cada ficha es como la mitad del domino practica comparando cada ficha del domino con cada grupo. (Ver Fig. 2-6b) cuando el niño/a pueda ver los diferentes grupos del domino. Es hora de tener una contienda con su hermano y/o contigo, coloca seis fichas sobre una charola, pásala a cada persona en su entorno, el jugador puede levantar cualquier ficha, que pueda ser agregada al grupo de las que están en la mesa. Sino hay juego permítele tomar uña extra de la charola. No jueguen por competencia o por puntos, esto es solo para hace juegos y aprenderá tomar turnos.

48 JUEGO DE DOMINO

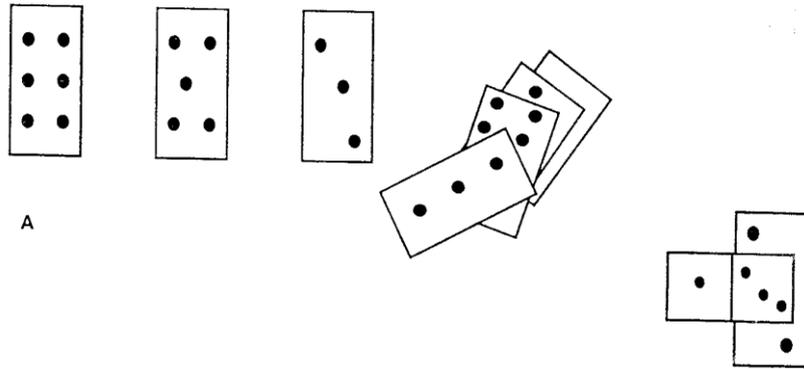


Figura 2.6 Relacionar cartas con cartas A y Cartas con Domino B

49 COPIANDO UN DISEÑO EN SECUENCIA

Percepción visual, 4-5 años.

Manipulación motora, fina, 4-5 años.

Vocabulario cognoscitivo verbal 4-5.

Meta: Remover una secuencia con formas de papel, trabajando de izquierda a derecha.

Objetivo: Copiar una secuencia de forma de papel, trabajo de izquierda a derecha.

Materiales: Figuras de papel coloreadas (llantas negras de una pulgada, rectángulos y cuadros, dos de cada tamaño,) papel blanco con líneas dibujadas pegamento (ver. Fig. 2.7)

Procedimiento:

Muéstrale al niño/a el papel señalándole el semáforo del lado izquierdo. Di “mira, haré una fila de carros esperando en el semáforo”. Ensambla los cuadros y las llantas para formar una fila de tres cuadros. Pídele al niño que lo permita después de ti, “primero el carro grande rojo, luego el carro azul y por último el largo verde. “. Ahora dile que haga otro en la línea de abajo, así como el que tú hiciste; después de que los haya ensamblado, haz que los pague en el papel. Otro día elabora un tema diferente, pero todavía con una secuencia de tres objetos. Chupones de dulce en una tienda, cajas chicas, medianas y grandes debajo de un arbolito de navidad, etc.) Pero siempre asegúrate que el niño/niña trabaje de izquierda derecha. Una vez que sientas que él/ella ya entendió la secuencia llévalo/a a que copie secuencias de formas o colores que no son representativas de cosas concretas.

49 COPIANDO UN DISEÑO EN SECUENCIA

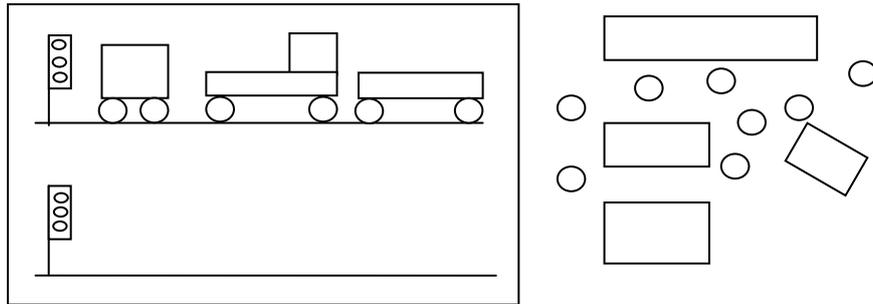


Figura 2.7 Diseño de papel con recortes.

50 LECTURA DE VISTA

Percepción visual, 5-6 años.

Vocabulario cognoscitivo verbal, 2-3 años.

Meta: Leer 5-10 palabras escritas en el objeto y decir la palabra.

Objetivo: Relacionar palabras a un objeto y decir la palabra.

Materiales: Fichas, cintas, diurex, palabras impresas (mesa, puerta, luz, t.v.).

Procedimiento:

Imprimir las palabras con letras minúsculas en las fichas, hacer cinco de cada palabra, primero enseñare al niño/a a selecciona la palabras para estar seguro que ella puede ver que son las mismas. (Ver fig. 2-8) enseguida pega una ficha ene. Objeto que concuerde (pega la ficha, diciendo mesa con mesa, puerta con puerta, etc.).Sienta al niño/a agarra una ficha y pregúntale “¿que dice? Si no sabe díselo y luego haz que ponga la ficha en el objeto, correcto conforme concuerde di “si esta dice mesa”.

Luego haz que repita la palabra, continua con este juego cada día dándole ayuda en el momento. Dude cuando veas que puede recordar las palabras, prueba quitando las palabras de los objetos y fíjate si todavía puede leer las fichas señalar y etiquetar el objeto.

Si el niño/la niña puede recordar estas palabras a lo largo de una semana sin necesitar las fichas pegadas entonces intenta enseñarle unas más, enséñale palabras que serán útiles más tarde cuando quieras darle una orden escrita como “apaga las luces” o “ropa sucia aquí”.

50 LECTURA DE VISTA

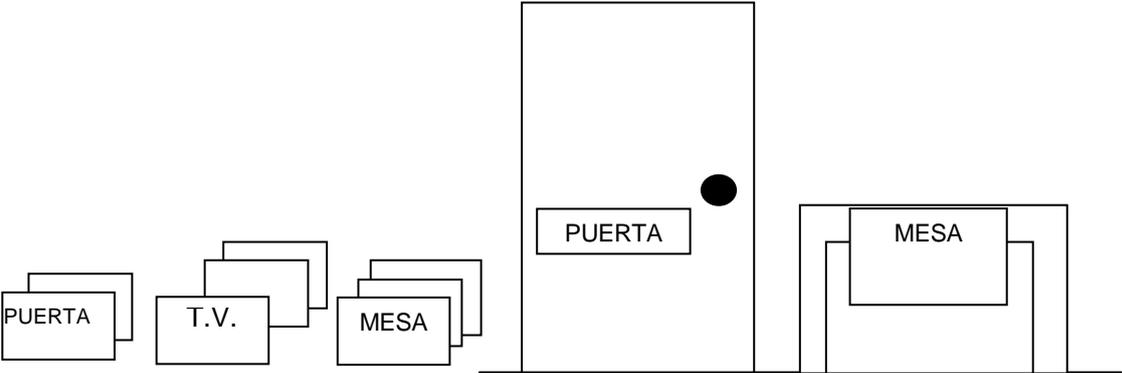


Figura 2.8 Relacionar palabras y comprensión.

Sección 3

MOTRIZ GRUESA

El desarrollo de habilidades de motricidad gruesa es una parte importante en el programa de aprendizaje de todo niño. Aunque las habilidades de motricidad gruesa de los niños autistas y de otros desordenes del desarrollo, en general se dan de forma adecuada, es necesario enseñarles nuevas habilidades con las mismas técnicas utilizadas en otras áreas. La energía, fuerza y agilidad de los niños autistas puede estar mucho más avanzada que su juicio para comprender los límites sociales y verbales. Al mantener el programa de desarrollo motor grueso del niño dentro del marco estructural de todo el programa de educación individualizada, las actividades de motricidad gruesa pueden utilizarse para apoyar en su desarrollo y darse cuenta que su cuerpo y su relación con el ambiente al establecer habilidades sociales apropiadas y límites a su conducta. Muchos niños autistas tienen hiperactividad que puede ser mejor manejada con un programa estructura de psicomotricidad gruesa.

Cada vez más sistemas escolares utilizan terapeutas físicos y recreativos para el currículo especial en el desarrollo de habilidades motores gruesas. Hemos encontrado, sin embargo, que es importante recurrir a los especialistas solo para asesoría en el programa estructurado. Los maestros y para están en una posición óptima para integrar estas actividades de aprendizaje en el salón de clase así como en el hogar. Los problemas de actividades de motricidad gruesa que muestran los niños autistas son

1. falta de energía y fuerza muscular.
2. control de balance muy pobre.
3. torpeza para manipular con obstáculos.
4. control pobre de velocidad y fuerza.
5. dificultad para organizar el cuerpo como totalidad en acciones integradas de motricidad gruesa.

Los siguientes ejemplos de actividades de motricidad gruesa, se enfocan principalmente en estos problemas dentro del marco general de enseñanza. Las actividades cubren los primeros 6 años debido a que es cuando se desarrollan la mayor parte de las actividades de motricidad gruesa.

51 TORTILLITA

Totalidad motora, brazos, 0-1 años.

Meta: Desarrollar movimientos bilaterales coordinados.

Objetivo: Palmear las manos.

Materiales: Ninguno.

Procedimiento:

Sienta al niño/a frente a ti lentamente, mientras cantas un simple tono en este ritmo “tortillita, tortillita, (nombre del niño/a) luego hazle cosquillitas suavemente a manera que lo disfrute. Ahora toma sus manos y repite las cosquillitas conforme se acostumbre al juego, reduce gradualmente tu ayuda agarrando sus muñecas, luego sus antebrazos muy suavemente, y finalmente solo toca sus manos para indicarle que tiene que iniciar al palmeo.

52 INCORPORÁNDOSE SIN AYUDA

Totalidad Motora, Cuerpo, 0-1 años.

Meta: Lograr una posición de sentado sin ayuda.

Objetivo: Rolar los materiales y empujar los brazos hacia arriba.

Materiales: Ninguno.

Procedimiento:

En cualquier momento que juegues con el niño/a o lo cambien a otro lugar de la casa practica la rutina de incorporarse en vez de simplemente levantarlo, haz que descansa su espalda con su brazo derecho hacia atrás. Luego agarra su brazo izquierdo arriba del codo suavemente ladéalo/a sobre su lado derecho a manera que su peso este en su mano y codo derecho, mientras continuas jalándolo/a hacia arriba, ayúdalo/a a levantar su codo derecho para que empuje hacia arriba por si /a con la palma abierta de su mano derecha, sobre el piso conforme se acostumbre a la rutina disminuye tu ayuda, finalmente sólo extiende su mano izquierda para ayudarle a mantener el equilibrio para que complete el movimiento, si haces esta rutina cada vez que lo levantes el aprenderá la rutina por si mismo, y comenzara a anticipar los movimientos.

53 ALCANZANDO UN OBJETO

Totalidad motora, brazo, 0-1 años.

Motricidad fina, agarrar, 0-1 años.

Meta: Desarrollar la habilidad del niño/a para que atienda sus necesidades sin ayuda.

Objetivo: Alcanzar y agarrar objetos que están a nivel del ojo.

Materiales: Cuerda, animal del trapo y otro juguete.

Procedimiento:

Cuelga un juguetito colorido en el domo de una puerta o en un lugar fijo, asegúrate que el objeto este a la altura en la que el niño/a pueda estirarse fácilmente para alcanzarlos dile “toca el juguete” prémialo/a cada vez que él/ella alcance el objeto colgante. Cuando haya aprendido a alcanzar sobre su cabeza coloca un animalito de trapo en alguna repisa o borde de algún mueble (mesa, gabinete, etc.) asegúrate que él/ella pueda ver el juguete y di “obtén el juguete” cuando lo alcance, elógialo y permítele jugarlo algunos minutos. Repite el procedimiento muchas veces, pero recuerda que después de esta actividad, nada de lo que este sobre los domos, repisas, bordes, etc.; estará seguro. Asegúrate que todos los objetos pesados. Rompibles, tanto como los peligrosos estén fuera del alcance de los niños.

54 CACHAR

Totalidad Motora, brazos, 1-2 años.

Interacción social, individual, 1-2 años.

Desarrollo cognoscitivo, lenguaje receptivo, 1-2 años (opcional).

Meta: Desarrollo habilidades motoras de brazo e interacción social apropiada.

Objetivo: Jugar a cachar con otra persona.

Materiales: Una goma suave de tamaño mediano o pelotita de plástico.

Procedimiento:

Haz que el niño/a se pare frente a ti a un pie de distancia toma sus manos, abre sus palmas y dale la pelota. Luego pon tus manos en la misma forma, di “dame la pelota” o hazle la pantomima para que te pase la pelota. Si responde, repite las palabras o mímicas y toma la pelota, elógialo/a inmediatamente, aun si tuviste que tomar la pelota, repite el procedimiento; haz que el niño/a aprenda a entregarte la pelota. Muévete a otro pie de distancia y suavemente lánzales la pelota de bombita. Al principio que no te interese la pelota y regresa a la misma posición con el/ella tomando la pelota di “pasa la pelota” o haz la mímica de lanzar la pelota. Si parece confundido/a por la distancia agregada, haz la pantomima de tirar la pelota, continua arrojándosela hasta que aprenda a lanzarla hacia ti, elógialo cuando tire la pelota apropiadamente. Se generoso con tu elogio para hacerle saber que el ha cumplido algo especial.

55 PASAR ENCIMA DE OBSTÁCULOS

Totalidad motora, cuerpo, 1-2 años.

Imitación Motora, 1-2 años.

Meta: Mejorar la coordinación y seguridad en las habilidades motoras totales.

Objetivo: Pasea sobre una serie de obstáculos bajos.

Materiales: Cajas de zapato, banquillo diccionario grande, caja de leche.

Procedimiento:

Arreglar una serie de cajas de zapatos o cartones de leche en el piso. Muéstrale al niño/a como pasar sobre obstáculo empleando movimientos exagerados, luego ayuda al niño/a a pasar sobre los mismos obstáculos levantándolo ligeramente. Repite la palabrea “encima” cada vez que él/ella pase una de las cajas o cartones. Repite muchas veces todo el procedimiento hasta que él/ella aprenda a pasar sobre los obstáculos sin ayuda. Cuando él/ella pueda pasar sobre los cartones de la leche y las cajas de zapatos. Ayúdalo a pasar sobre un banquillo bajo o un diccionario grande. Demuéstrale como pasar primero un pie y luego el otro. Después señala la parte de arriba del banquillo o del diccionario y di “sobre “y ayúdalo/a a imitar tus acciones. Repite la actividad muchas veces hasta que él/ella pueda pasar sobre e banquillo sin ayuda. No esperar que te responda las ordenes verbales correctamente “encima” “sobre” siempre señala la parte de arriba del objeto cuando quieras que él/ella pase encima de algo.

56 CAMINO CON OBSTÁCULOS SIMPLES.

Totalidad Motora, Cuerpo, 1-2 años.

Percepción visual, 1-2 años.

Meta: Mejorar la coordinación, equilibrio y desarrollo la habilidad para seguir rastro visual.

Objetivo: Seguir un rastro involucrando movimientos, sobre abajo y alrededor en una serie de obstáculos simples.

Materiales: Muebles, cuerda.

Procedimiento:

Extender un pedazo de cuerda (coloreada si es posible) alrededor de un cuarto, de manera que vaya pasando por la sillas, debajo de una mesa, sobre un banquillo etc. Llama la atención del niño /a coloca un premio en una de las puntas. Inicia en la otra punta. Lévalo/a a través del camino de la cuerda. Continuamente señálale la cuerda y al final de esta, que obtenga el premio. Después de encaminarlo/a algunas veces, intenta que él/ella complete el curso por si mismo/a. Permanece cerca de él/ella y si parece confundido/a vuelve a llamar su atención hacia la cuerda. Recuerda que primero los obstáculos son simples.

57 LEVANTANDO JUGUETES DEL PISO

Totalidad motora, cuerpo, 1-2 años.

Imitación motora , 1-2 años.

Motricidad fina de agarrar 0-1 años.

Meta: Desarrollar el equilibrio.

Objetivo: Levantar un objeto del piso sin perder el equilibrio.

Materiales: Animalito de trapo, cubo, pelota y una cajita.

Procedimiento:

Colocar el animalito en medio del piso, alejado de muebles, encamina al niño/a hacia el juguete y muéstrale como doblarse para levantarlo. Luego regresa el animalito al piso e indícale que deberá levantarlo. Mantenlo firme si es necesario y guiarlo/a para que se doble y alcance el animalito.

Prémialo/a permitiéndole jugarlo algunos minutos. Repite el procedimiento varias veces hasta que él/ella pueda levantar el animalito sin ayuda y sin que pierda su equilibrio. Cuando este seguro de su equilibrio al levantar los objetos, riega un numero de pequeños juguetes por el cuarto.

Inicia con dos o tres cubos y pelotas, colócalas a primera vista en el piso mientras él/ella esta observando. Lleva una cajita con el niño/a a cada objeto en el piso, haz que levante cada pelota y cubo para que los meta en la caja. Refuézalo/a, cuando todos los objetos estén en la caja.

58 CUBOS GRANDES

Totalidad motora, cuerpo, 1-2 años.

Meta: Desarrollar la habilidad del niño/a al caminar mientras lleva objetos.

Objetivo: Levantar, llevar y amontonar cuatro cubos grandes.

Materiales: Cuatro cajas de zapatos y papel coloreado.

Procedimiento:

Elaborar de las cajas de zapatos cubos grandes rellenos de periódico arrugado pegando las tapas, luego forrar cada caja con papel coloreado. Regar los cubos alrededor del piso asegurándote que estén a plena vista. Dirige la atención del niño/a a uno de los cubos y di “obtén del cubo” haz que levante el cubo y lo lleve a ti ayudándolo/a sólo si lo necesita. Repite el procedimiento hasta que él/ella, haya juntado todos los cubos. Muéstrale como juntar los cubos juntando los dos primeros tu mismo. Luego señala el tercer cubo y di “ponlo encima” y señala la parte de arriba de la torre. Ayúdalo/a si es necesario. Cuando todos los cubos estén en la torre permítele patear la torre e inicia otra vez.

59 SUBIENDO ESCALONES

Totalidad motora, cuerpo, 1-2 años.

Meta: Mejorar equilibrio, coordinación y habilidad para moverse alrededor independientemente.

Objetivo: Subir escalones.

Materiales: Escalones, cuerda y lápiz.

Procedimiento:

Cuando el niño/a pueda firmemente pasar sobre banquillos (ver actividad 55) empieza a trabajar sobre escalones. Páralo/a frente a los escalones. Párate a su lado y agarra su mano firmemente, di “arriba” y pon tu pie derecho en el primer escalón, señala su pie derecho y también el primer escalón, mueve su pies si es necesario. Después di “arriba” otra vez y coloca tu pie izquierdo junto al derecho. Repite “arriba” dándole un pequeño empujoncito hasta que él levante su pie izquierdo. Elógialo/a y repite el procedimiento cuando él/ella pueda subir tres escalones mientras le tomas su mano pero sin que tengas que mover su pie, repite la actividad pero esta vez sólo permítele agarrar el dedo de tu mano. Conforme vaya teniendo más habilidades para subir los escalones, haz que agarre el extremo de un lápiz “sin punta” y tú el otro y por último reemplaza el lápiz por un pedazo de cuerda. Finalmente sólo camina a su lado para que se sienta confortado/a.

60 RODANDO LA PELOTA –I

Totalidad motora, brazos, 1-2 años.

Ojo-mano, control e integración, 1-2 años.

Percepción visual, 1-2 años.

Meta: Seguir un objeto visualmente, controlarlo manualmente y regresarlo al objeto (punto de partida).

Objetivo: Atrapa una pelota que este rodando y regresarla, sin ayuda.

Materiales: Una pelota grande.

Procedimiento:

Siéntate en el piso con el niño/a, separados a tres pies de distancia uno del otro di “mira” y suavemente rueda la pelota hacia el niño/a. si él/ella se mueve para controlar la pelota, Dile “detente” para que la regrese a ti. Al principio es probable que necesite una tercera persona para que se sienta atrás de él/ella y guíe su mano. Cuando empiece a captar la idea de que él/ella esta para atrapar la pelota cuando la vea rodar. Comienza a rodar la pelota en dirección hacia su lado derecho o izquierdo a manera que ella tenga que seguirla con su vista y tratar de agarrar en cualquiera de sus lados.

61 RODANDO UNA PELOTA II

Totalidad motora, brazo, 1-2 años.

Percepción visual 1-2 años.

Meta: Fomentar el desarrollo del brazo y aprender como rodar una pelota.

Objetivo: Rodar una pelota contra una pared y atraparla firmemente sin ayuda.

Materiales: Pelota grande.

Procedimiento:

Siéntate en el piso aproximadamente a dos pies de distancia de la pared. Haz que el niño/a se siente frente a ti, también enfrentando la pared. Al principio podría ser necesario que ocupes tus piernas para evitar que gatee. Pasa la pelota por su campo de visión y luego ruédala suavemente contra la pared y atrápala cuando regrese a ti. Después pon la pelota en las manos del niño/a y ayúdalo/a a rodarlo sobre la pared y también atraparla cuando regrese. Gradualmente reduce tu ayuda hasta que el pueda rodarla sin ayuda, observarla de regreso y recuperarla.

62 CAMINAR SIN AYUDA

Totalidad motora, cuerpo, 1-2 años.

Motricidad fina de agarrar, 0-1 años.

Meta: Mejorar el equilibrio y desarrollar la seguridad en habilidades motoras totales.

Objetivo: Caminar veinte pies si ayuda.

Materiales: Cinta métrica, cuerda.

Procedimiento:

Traza dos caminos poco separados en curso derecho, en un área libre de obstáculos coloca dos pedazos de cuerda o cinta de contacto para simbolizar las líneas de salida y final. Inicia con las líneas de cinco pies de largo y gradualmente extiende el curso conforme la habilidad del niño/a se desarrolle. Se coloca un premio al final de la línea, quizás un juguete favorito o una galleta para mostrarle exactamente la distancia que tiene que ir. Párate al inicio de la línea y ayuda al niño/a a caminar a la segunda línea tomándole ambas manos, si él/ella no intenta mover sus pies levántala lo suficiente a manera que sus pies se balanceen dando unos pasos. Deja que se detenga y descansa si lo necesita pero trata de mantenerlo/a parado/a para que estire sus piernas conforme se vuelva más seguro/a caminando. El transcurso permítele que agarre sólo de una de tus manos.

Cuando él/ella pueda caminar diez pies de distancia agarrando sólo una de tus manos haz que tome la

punta final de una cinta métrica (de sastre) enrollada mientras tú colocas tu mano encima de las de él/ella. Continúa caminando y gradualmente aleja tu mano hacia arriba tomando la cinta hasta que una distancia considerable separe sus manos de las tuyas. Cuando camine veinte pasos de distancia agarrando una de las puntas de la cinta y tú la otra, reemplaza la cinta por un pedazo de cuerda de dos pies de largo aproximadamente y repite el procedimiento. Cuando él/ella pueda caminar veinte pies de distancia amarrándose de una de las puntas de la cuerda y tú de las otra motívalo/a a que intente caminar el curso sin agarrarse de nada. Primero necesitaras estar cerca de él/ella, pero gradualmente trata de separártele mientras él/ella esta caminando.

63 CAMINATA LATERAL (MENTE) Y HACIA ATRÁS

Totalidad motora, cuerpo, 1-2 años.

Percepción visual 1-2 años.

Meta Mejorar el equilibrio y aprender las vareadas formas de caminata.

Objetivo: Caminar a los laterales y hacia atrás manteniendo buen equilibrio.

Materiales: Un juguete de tracción o cualquier juguete favorito con cuerda refiérase a un carrito con hilo o cualquier otro juguete que se jale con cuerda.

Procedimiento:

Pon la cuerda en la mano de La niña/o y refuerza su agarre con tu mano. Inicia a caminar para que el juguete que esta siendo jalando este detrás de ustedes dirígelo su atención al juguete para que ella/él voltee su cabeza y lo vea mientras camina hacia adelante. Cuando ella/él empiece a sentir confianza al caminar haz que gire su cabeza hacia el juguete, párate atrás de ella/él y ambos regresen hacia el juguete viéndolo. Si ella/el muestra un poco de interés en observar el juguete, intenta con otro o haz un poco de ruido para seguir el camino con el juguete (por ejemplo, di “choo, hoo” jalando un trenecito), para motivarla/o a ponerle atención. Una vez que la niña/o pueda retroceder fácilmente observando el juguete, haz que lo jale alrededor de los muebles para que ella/él se acostumbre a poner atención a lo que tiene enfrente y detrás.

64 EJERCICIOS GRADUALMENTE: TOCAR DEDOS DE LOS PIES 10 VECES

Totalidad motora, cuerpo, 1-2 años.

Imitación motora 1-2 años.

Meta: Mejorar la flexibilidad y la coordinación física en general.

Objetivo: Tocar los pies diez veces.

Materiales: Ninguno

Procedimiento:

Párate junto al niño/a con tus brazos extendidos y tus palmas hacia el suelo. Ayúdale asumir una posición similar. Indícale que te imite y doble muy gradualmente tu tronco hasta que tus brazos señalen hacia abajo. Luego toca tus rodillas. El niño/a tiene problema para imitarte, sería necesario tener una tercera persona parada atrás de él para ayudarlo asumir las posiciones propias mientras tú le muestras una gradualmente baja hasta que ambos puedan tocar los dedos de los pies sin doblar las rodillas excesivamente.

65 ABRIR GABINETES Y CAJONES

Totalidad motora, brazos, 1-2 años.

Motricidad fina de arranque, 1-2 años.

Meta Mejorar la habilidad del niño/a para atender sus necesidades y desarrollar la fuerza del brazo y la mano.

Objetivo: Abrir cajones y gabinetes sin ayuda.

Materiales: Juguetitos, gabinetes con cajones.

Procedimiento:

Asegúrate que el niño/a te observe y esconde un premio o juguete favorito en un gabinete. Lentamente abre la puerta del gabinete y muéstrale el juguete. Luego vuelve a cerrar la puerta. Muéstrale el juguete y permítele que lo juegue por un minuto. Repite el procedimiento muchas veces gradualmente reduce tu ayuda hasta que el/ella pueda abrir la puerta por si mismo/a. Repite el procedimiento de arriba para que el niño/a pueda jalar cajones. Asegúrate que los cajones en los cuales el esta practicando se abran fácilmente para que no se sienta frustrado/a. Después de trabajar esta actividad recuerda mantener todos los objetos y sustancias que estén a su alcance fuera de los cajones y gabinetes.

66 PARARSE CON UN PIE

Totalidad motora, 2-3 años.

Imitación motora, 1-2 años.

Meta: Mejorar el equilibrio.

Objetivo: Pararse con un pie por cinco segundos sin ayuda y sin perder el balance.

Materiales: Dos sillas, cinta métrica.

Procedimiento:

Colocar dos sillas juntas en un área libre de objetos. Párate frente a el niño/a y cada uno agarre una silla asegúrate que te esta observando y lentamente levanta un pie e indícale que hago lo mismo. Si él/ella no te imita levántale uno de sus pies lentamente y asegúrate que todavía se esté sosteniendo de la silla. Si es posible ten una tercera persona para que le ayude a levantar su pie para que continúe observando tu modelo. Repite el procedimiento muchas veces hasta que él/ella pueda levantar su pie cinco segundos apoyado, de la silla. Retira la silla y deja que agarre tu mano mientras se para con un pie. Cuando el/ella se vuelva más confiado al agarrar tu mano, haz que agarre la punta de un cinta métrica y tú la otra. Gradualmente aleja tu mano mientras el/ella sigue agarrando de la cinta (y tu niño) finalmente cuando pueda pararse 5 segundos sosteniendo la cinta, quítala por completo y haz que se para con su pie sin ningún apoyo.

67 PATEANDO UNA PELOTA

Totalidad motora, piernas, 2-3 años.

Interacción social, individual, 1-2 años.

Meta: Desarrollar la coordinación ojo-pie y aprender como patear una pelota grande.

Objetivo: Patear una pelota grande hacia otra.

Materiales: Dos sillas, pelota grande.

Procedimiento:

Alinea dos sillas separadas junto a la pared (obstáculos). Material disponible para bloquear el otro lado y de esta forma queda un área de juego en la cual tú y el niño/a puedan patear pelota uno al otro sin que se aleje a otro lugar. Haz que el/ella se siente en un silla y tú en la otra. Suavemente rueda la pelota hacia él/ella con tu pie. Repite la acción si es necesario y estimúlalo/la para que patee la pelota hacia ti. Si el/ella tiene problema de entendimiento acerca de lo que esperas de el/ella, inicia colocando la pelota a sus pies y manipula una de sus piernas para patear la pelota. Prémialo/a sus pies y manipula una de sus piernas para patear la pelota. Prémialo/a inmediatamente y motívalo/a para que patee la pelota vez. Intenta que el patee la pelota hacia ti y contrólala para que la patees hacia el/ella otra vez.

68 PARANDOSE DE PUNTITAS

Totalidad motora, piernas , 2-3 años.

Meta: Desarrollar fuerza de pierna y equilibrio.

Objetivo: Equilibrarse de puntitas por 10 periodos de 3 segundos cada uno.

Materiales: Ninguno.

Procedimiento:

Párate con el niño/la niña frente a frente y di “mira x_____” lentamente levántale sobre tus dedos, maten la posición por pocos segundos y luego lentamente regresa al piso. Repite el movimiento, pero esta vez señala tus pies mientras dices “mira” toma los brazos del niños/a, así como lentamente levántate sobre tus dedos, ligeramente levanta sus brazos hasta que el/ella también este parado sobre sus pies. Repítelo muchas veces hasta que el inicie a levantarse con sus dedos por si mismo. Después gradualmente reduce tu ayuda hasta que el/ella pueda hacer la actividad sin ayuda tuya. Mantén la pista de cuantas veces el se levanta hasta que se pueda hacer el ejercicio 10 veces sin descansar.

69 EJERCICIOS CORPORALES: SALTANDO

Totalidad motora, 2-3 años.

Imitación motora 1-2 años.

Meta: Mejorar la coordinación y fuerza de las piernas y condiciones físicas.

Objetivo: Saltar y tocar 10 veces un objeto suspendido.

Materiales: Cuerda, esponja.

Procedimiento:

Párate frente al niño y muéstrale como saltar derecho en el aire. Indícale como imitarte y sigue saltando unas cuantas veces más. Si él/ella no intenta saltar, tómallo/a bajo sus brazos y levántalo/a ligeramente mientras tu saltas. Cuando sientas que él/ella inicia a saltar un poco cuando tu lo levantes reduce tu ayuda hasta que el/ella, pueda saltar por si mismo/a cuelga una esponja o un objeto briosamente coloreado a una altura en la que tu sepas que el niño/a pueda alcanzar fácilmente saltando, muéstrale como saltar y tocar la esponja y después haz que te imite. Prémialo/a en cualquier momento que el/ella toque la esponja u objeto, lleva un registro de cuantas veces el puede tocar la esponja u objeto, lleva un registro de cuantos de cuantas veces el/ella puede tocar la esponja antes de cansarse. Cuando el pueda tocar el objeto 10 veces, gradualmente incrementar la altura, pero asegúrate que aun este a su alcance.

70 BOLICHE

Totalidad motora, brazo, -3 años.

Interacción social, individual, 2-3 años.

Meta Incrementar la fuerza del brazo y mejorar la exactitud de movimientos dirigida a un objetivo.

Objetivo: Rodar una pelota grande con exactitud sobre una distancia de 10 a 20 pies (3 a 6 metros).

Materiales: Pelota grande, cartones de leche vacíos.

Procedimiento:

Ordena seis cartones de leche en un orden de 3-2-1-. Dibuja una línea aproximadamente a 10 pies (3 metros) de distancia de los cartones. Muéstrale al niño/a como pararse detrás de la línea y rueda la pelota para derribar los cartones. Ordena los cartones otra vez y ayúdale a rodar la pelota. Elógialo/a cuando derribe cualquiera de los cartones. Mantén un registro de cuantos cartones derriba en cada tiro. Conforme el juego sea más fácil para él/ella, incrementa gradualmente la distancia entre la línea y los cortones. También conforme el/ella se acostumbre al juego, la idea es tomar turnos intercalados. Haz marcas simples en un pedazo de papel de manera que el pueda ver cuantos cartones ha derribado y cuantos haz derribado tú. Motívalo/a ha disfrutar el juego sin permitir que se vulva competitivo.

71 LANZAR COJINES

Totalidad motora, brazos, 2-3 años.

Ojo-mano, control e interacción.

Meta Desarrollar un movimiento de lanzamiento disimulado y aprender a dirigirlo hacia un objetivo.

Objetivo: Lanzar un cojín adentro de una caja, aleja a tres pies de distancia una serie de 5 veces.

Materiales: Dos cojines, caja de cartón (huevo).

Procedimiento:

Párate a un lado del niño/a en un área abierta y demuéstrale como lanzar el cojín, asegúrate que ella/él esta observándote. Agarra el cojín con una mano. Lentamente extiende el brazo hacia atrás y después regrésalo. Recuerda que los movimientos son lentos y sencillos. Dale a la niña/niño otro cojín y guía su mano para ayudarle a lanzarlo. Repite la actividad muchas veces gradualmente reduce tu ayuda. Primero controla su muñeca luego su antebrazo y codo, finalmente aléjate de su brazo cuando ella/él pueda lanzar el cojín sin ayuda, empieza a desarrollar la idea de lanzar a un objetivo específico coloca la caja en el piso, precisa frente a la caja y ayúdala/o a arrojar el cojín adentro de la caja. Di “caja” cada vez que ella/él arroje el cojín. También toca o señala la caja para recordarle el objetivo. Cuando ella/él pueda firmemente lanzar el cojín a la caja de un punto cercano, gradualmente aleja la caja hasta que este a 3 pies (91.4 cm) de distancias de ella/él mantén un registro de cuantas veces ella/él arrojado el cojín exitosamente a la caja en cada distancia. Este registro te servirá para que decidas cuando incrementar la distancia.

72 SUBIENDO ESCALERAS: ALTERNANDO PIES

Totalidad motora cuerpo, 3-4 años.

Meta: Mejorar el equilibrio y habilidad para moverse independientemente

Objetivo: Subir una escalera colocando solo un pie en cada paso.

Materiales: Escalera

Procedimiento:

Cuando el niño/la niña se siente confiado subiendo escalones con los dos pies en cada escalón (ver actividad 59), empieza a enseñarle a colocar solo un pie en cada barrote, si es posible pon una atrás del niño/a para que lo acompañe y le de confianza mientras tú le muestras donde colocar sus pies. Haz que el niño/a se pare frente a la escalera y agarre el pasamanos, señala su pie derecho y luego señala la parte de arriba del primer barrote, si él parece confundido/a, manipula su pie derecho mientras mantiene su pie izquierdo en el piso. Elógialo/a inmediatamente aun cuando tengas que mover su pie. Señala su pie izquierdo y después señala la parte de arriba del segundo barrote, si el intenta comarcar su pie izquierdo junto al derecho señala otra vez el segundo barrote y mueve su pie, elógialo/a inmediatamente. Repite el procedimiento, dándole solo la ayuda necesaria, hasta que el pueda subir la esclarea sin ayuda necesaria, hasta que el pueda subir la escalera sin ayuda utilizando un solo pie por el barrote.

73 CAMINO CON OBSTÁCULOS INTERMEDIOS

Totalidad motora, cuerpo, 3-4 años.

Percepción visual, 1-3 años.

Meta Desarrollar control de e y equilibrio.

Objetivo: Completar un camino moderadamente difícil con cinco obstáculos.

Materiales: Sillas, escobas, cajas, muebles, cuerda.

Procedimiento:

Quando el niño/ la niña pueda completar el camino con obstáculos simples (ver Act. 56) constituye un camino más difícil que con siete de 5 obstáculos, enfocados primeramente en equilibrio y control del cuerpo. Emplea el mismo procedimiento como en el camino simple. Extiende un pedazo de cuerda a lo largo del camino de manera de que el niño/a pueda seguirlo. Encámínelo/a algunas veces para asegurar que él/ella sabe lo que tiene que hacer en cada obstáculo. Permanece cerca de él/ella las primeras veces para recordarle que tiene que seguir la cuerda.

Ejemplo de un camino moderadamente difícil.

- a. Arrastrarse por debajo de una escoba apoyada en dos sillas.
- b. Saltar sobre una escoba apoyada en los travesaños de dos sillas.
- c. Arrastrarse por una caja grande abierta en ambos lados.
- d. Caminar entre dos muebles lo suficientemente juntos de forma que el niño pueda pasar entre ellos.
- e. Pasar de un banquillo a otro.

74 EJERCICIOS CORPORALES: SALTO DE RANA

Totalidad motora, piernas, 3-4 años.

Imitación motora , 1-2 años.

Meta: Desarrollar la coordinación, fuera de pierna objetivo y condición física.

Objetivo: Hacer 10m saltos de rana sin detenerse a caer.

Materiales: Ninguno.

Procedimiento:

Encontrar un área segura sobre una alfombra o pasto. Muéstrale al niño/niña como ponerse en posición de rana y salta pocas veces, asegúrate que te esta observando. Permítele recordar la posición por un minuto o dos para que tome confianza, luego salta algunas veces, pon e indícale que te imite. Si es posible si. Si puedes ten una tercera persona atrás del niño/a para que lo acompañe conforme salta. Primero probablemente será capaz de saltar una o dos veces, elógielo/a por cualquier esfuerzo que haga y registra en una hoja cuantas veces salta sin detenerse, agotarse o perder el equilibrio.

75 SALTANDO

Totalidad motora, cuerpo 3-4 años.

Imitación motora, 2-3 años.

Meta Mejorar el equilibrio y coordinación.

Objetivo: Saltar una distancia de 5 yardas (4.57 metros).

Materiales: Ninguno.

Procedimiento:

Llama la atención del niño/la niña y de muéstrale como saltar con dos pies. Luego párate a su lado e intenta que salte contigo. Si él/ella no lo intenta, párate atrás de él/ella y levántalo/a ligeramente conforme tu saltas, repite la actividad hasta que él/ella pueda saltar sin ayuda, cuando el niño/a pueda saltar independientemente, dibuja líneas de 5 yardas (4.57 metros) separados utiliza dos pedazos de cinta masking o cuerda para indicar las salidas y metas. Párate con él/ella en la línea de salida y salten juntos hasta la meta. Luego haz que el/ella salte las yardas por si mismo/a, cuando el/ella pueda saltar fácilmente con los pies las cinco yardas (4.57 metros), repite procedimiento con diferentes tipos de saltos.

- a. Saltos con dos pies con brazos abiertos a los lados
- b. Saltando con un pie.
- c. Saltando con pies alternados.
- d. Saltando con dos pies y los brazos extendidos hacia arriba.

76 EJERCICIOS DE EQUILIBRIO

Totalidad motora, cuerpo, 3-4 años.

Imitación motora 2- 3 años.

Meta: Mejorar el equilibrio, agilidad y condición física.

Objetivo: Mantener buen equilibrio mientras se desarrolla una serie de acciones involucradas con movimiento de brazos y piernas.

Materiales: Ninguno.

Procedimiento:

Bájate al suelo apoyado con tus manos y rodillas y haz que el niño/ la niña haga lo mismo a tu lado. Es importante que ambos estén en la misma dirección y orden para prevenir confusión entre derecho e izquierdo. Ejecuta los siguientes movimientos y haz que el niño/la niña haga lo mismo (si es posible, ten alguien más para que él/ella asuma y mantenga las posiciones que tu haces).

- a. Levanta cualquier brazo al aire.
- b. Levanta cualquier pierna al aire.
- c. Levanta tu pierna y brazo derecho y repítelo con el lado izquierdo.
- d. Levanta tu brazo derecho y tu pierna izquierda, repítelo con el brazo izquierdo y pierna derecha.

77 RODAR

Totalidad motora, cuerpo 2-3 años.

Meta: Mejorar las habilidades físicas.

Objetivo: Rodar a los lados en una distancia de 10 pies (3.04 metros) y después regresar.

Materiales: Ninguno.

Procedimiento:

Encontrar un área con superficie suave (alfombra, pasto y libre de obstáculos). Asegurarte que el niño/niña te esta observando, acuéstate con los brazos abajo pegados a tu cadera. Muéstrale como rodar y seguir en la posición. Ayúdale a tomar la misma posición y luego haz que inicie a rodar suavemente en una dirección. No permitas que ruede bruscamente, cuando empiece a rodar por si misma/o, muéstrale como detenerse y rodar otra vez sobre la dirección contraria. Marca las líneas de inicio y final con 10 pies (3.04 metros) de separación. Haz que ella/el ruede la línea de salida a la final y regrese al inicio.

78 CAMINANDO SOBRE UNA CINTA ADHESIVA

Totalidad motora, 3-4 años.

Imitación motora, 2-3 años.

Meta: Mejorar el equilibrio y aprender diferentes formas de caminar.

Objetivo: Caminar una distancia sobre una cinta de dos pulgadas de ancho empleando diferentes formas de caminar sin perder el equilibrio.

Materiales: Cinta adhesiva, aprox. 10 pulgadas de largo (25.4 cm)

Procedimiento:

Poner la cinta sobre el piso en la línea derecha. Asegúrate que el niño/niña esta observándote y muéstratele como caminar la distancia en una forma normal. La segunda vez que camines sobre la cinta haz que te siga. Motívalo/a a quedarse sobre la cinta. Finalmente haz que camine sobre la cinta por si misma/o. Prémiala/o cada vez que complete todo el camino. Repite la actividad hasta que ella/él este confiada/o en su equilibrio concentrándose en permanecer sobre la cinta, demuéstrole una segunda forma y haz que te imite.

Otras formas de caminar:

- a. Caminar retrocediendo con un pie atrás del otro.
- b. Caminar de lado, moviendo primero un pie y después el otro sin cruzarlo.
- c. Caminar hacia atrás, colocando el pie derecho sobre el lado izquierdo de la cinta y el pie izquierdo sobre el lado derecho.
- d. Saltando de un lado a otro manteniendo los pies juntos.
- e. Caminar lateralmente, cruzando un pie sobre otro.

79 ARROJAR UNA PELOTA A TRAVÉS DE UNA LLANTA

Totalidad motora, brazo, 4-5 años.

Ojo-mano, control integración, 5-6 años.

Meta: Dirigir un tiro hacia un blanco.

Objetivo: Arrojar una pelota de tamaño mediano a través de una llanta colgada.

Materiales: Llanta vieja de automóvil. Cuerda gruesa y pelota de tamaño mediano.

Procedimiento:

Cuelga una llanta vieja de automóvil en la rama de un árbol a una altura de 3 - 4 pies (91.4 cm a 1.21 metros) del suelo.

Haz que el niño/niña se pare directamente enfrente de la llanta y ayúdalo/a a arrojar la pelota a través del hueco de la llanta, elógialo/a inmediatamente; gradualmente reduce tu ayuda conforme el/ella entienda lo que esperas. Cuando el/ella pueda fácilmente arrojar la pelota a través de la llanta, haz que se aleje gradualmente hasta que pueda lanzar la pelota atrás de una línea dibujada a 3 pies (91.4 cm) de distancia; registra en una ficha cuanta veces a tenido éxito en cada distancia. Asegúrate que el pueda arrojar la pelota a través de la llanta por lo menos 7 de 10 intentos antes de cambiar la línea a una nueva distancia, también recuerda siempre que la llanta este fija.

80 REBOTANDO UNA PELOTA

Meta: Mejorar el control de brazo y mano y desarrollar una mejor coordinación de ojo y mano.

Objetivo: Rebotar una pelota grande sin perder el control.

Materiales: Una pelota de playa (o cualquier pelota que rebote bien, pero que no sea muy pesada).

Procedimiento:

Asegúrate que el niño/a te observe y rebota la pelota algunas veces. Después toma su mano ocupada para que rebote la pelota, prémialo/a inmediatamente por rebotar la pelota. Reduce gradualmente el control de su mano para que inicie a rebotar la pelota por el/ella mismo/a. Primero probablemente no rebotara la pelota mas de una o dos veces. Continúa elogiándolo/a y estimúlalo/a a rebotarla las veces que pueda. Toma en cuenta un registro de cuantas veces rebota la pelota antes de perder el control. Repita la actividad hasta que el/ella pueda rebotar la pelota cinco veces seguidas sin ayuda.

81 MAROMETAS

Totalidad Motora, Cuerpo, 4 – 5 años.

Imitación Motora, 4 – 5 años.

Meta: Mejorar la coordinación equilibrio y hacer conciencia del cuerpo.

Objetivo: Dar cinco maro metas.

Materiales: Ninguno

Procedimiento:

Limpiar un área grande de alfombra o pasto. Asegúrate de que el niño/niña, esta observándote y muéstrale una maro meta di “Wheel” mientras te das la maro meta para mostrarle que la actividad es divertida y emocionante. Si es posible ten una tercera persona para que le ayude mientras tu continúas dando la maro meta. Ponte en cuclillas con ambas manos en el piso. Ayúdalo/a a asumir la misma posición y después mete su cabeza de manera que su barba descansa en su pecho, apoya lentamente hacia delante su cabeza hasta que su espalda toque el suelo, luego empuja sus piernas para ayudarlo/la a ejecutar toda la maro meta. Repite el procedimiento, gradualmente reduce tu ayuda hasta que él/ella pueda dar la maro meta por sí mismo/a.

82 CAMINAR COMO ELEFANTE

Totalidad Motora, 4 – 5 años.

Imitación Motora, 4 – 5 años.

Meta: Mejorar el equilibrio y movimiento.

Objetivo: Caminar 10 pasos como elefante, con el cuerpo doblado hasta la cintura y los brazos meciéndose al frente

Materiales: Ninguno

Procedimiento:

Mostrarle al niño/niña caminar como elefante con el cuerpo doblado hasta la cintura, permitiendo colgar tus brazos flácidamente y con tus manos cerradas. Asegúrate de que el niño/la niña te este observando y camina lentamente hacia delante, balanceando tus brazos de un lado a otro di “Mira _____, soy un elefante”. Luego ayúdalo/a a tomar la posición y camina a su lado como un elefante para que te imite. Si es posible una tercera persona podría ayudarlo a mantener la posición mientras tú continúas caminando. Al principio no esperes que mantenga la posición por mucho tiempo. Conforme el tenga confianza y seguridad en la posición, traza una línea de 10 yardas (9.14metros) y haz que camina como elefante de principio a fin.

83 CARRERA DE LA PAPA

Totalidad motora, cuerpo , 4-5 años.

Ojo-mano, control e integración, 1-2 años.

Meta: Mejorar el equilibrio y control de la mano.

Objetivo: Transportar una papa pequeña en una distancia de 50 pies (15.24 metros) sin tirar la papa.

Materiales: Una cuchara grande y una papa pequeña.

Procedimiento:

Asegúrate que el niño/a te este observando y equilibra la papa en la cuchara algunos segundos. Después que le hayas demostrado, coloca la cuchara en la mano del niño/a y refuerza su agarre con tu mano. Luego equilibra la papa sobre la cuchara y fíjate si la puede mantener ahí algunos segundos. Conforme tenga más confianza equilibrando la papa reduce gradualmente tu control de su mano y motívalo/a a dar unos pasos con la papa en la cuchara, cuando se vuelva mas hábil en mantener la papa en la cuchara traza una línea de 50 pies (15.24 metros) aproximadamente con salida y meta. Has que transporte la papa lo mas lejos que pueda de la salida hacia la meta. Cuando pueda completar la distancia, haz que la carrera sea con otra persona o contra reloj, pero no permitas que la carrera se convierta en una competencia.

84 EQUILIBRIO EN UNA VIGA

Totalidad Motora, 4-5 años.

Meta: Mejorar el equilibrio.

Objetivo: Caminar y equilibrarse en una viga de 4 pies (1.22 metros) de largo 4 pulgadas (10.16 cm) de ancho, sin ayuda y sin caer.

Materiales: Una viga fuerte y plana de cuatro pies (1.22 metros) de largo 4 pulgadas (10.16 cm) de ancho, dos ladrillos y dos block.

Procedimiento:

Encontrar un área libre sobre pasto donde no hay rocas u otros posibles peligros. Inicia acostado la viga en el suelo y haz que el niño camine sobre esta algunas veces para que se confié. Una vez que este confiado al caminar sobre la viga, coloca un ladrillo abajo de cada extremo para que la viga este levantada 4 o 5 pulgadas (10.16 cm o 12.7cm), al principio probablemente necesitaras agarrar su mano y caminar a su lado. Reduce gradualmente tu ayuda permitiéndole primero agarrar un dedo de tu mano, luego el extremo de un lápiz mientras tú agarras el otro y finalmente el extremo de una cuerda.

Haz que camine sobre la viga hasta que lo pueda hacer con facilidad sin ayuda. Reemplaza los ladrillos por bloque para que la viga este levantada 8 a 12 pulgadas (20.32cm a 30.48 cm). Repite la actividad muchas veces, ayúdalo solo si lo necesitas.

85 CAMINANDO CON OBSTÁCULOS AVANZADO

Totalidad Motora, Cuerpo 5 – 6 años.

Meta: Mejorar la coordinación, equilibrio, fuerza y condición física.

Objetivo: Completar un camino, moderadamente difícil, con obstáculos sin ayuda.

Materiales: Diverso.

Procedimiento:

Cuando el niño/la niña pueda completar el camino con obstáculos intermedios sin problema (ver, actividad 73), construye un camino ligeramente más largo y difícil para el/ella. Ocupa muchas de los artículos del camino intermedio que le son familiares. También incorpora un dispositivo más complejo de actividades motoras totales, como el equilibrio sobre una viga (Act. 84), seguir el mismo procedimiento como en el camino simple de obstáculos intermedios. Extiende un pedazo de cuerda así el/ella sabrá en que orden aproximarse a los obstáculos. Encamínalo/a sobre todo el camino, la primera vez asegúrate que él/ella sepa lo que tiene que hacer en cada obstáculo. Una vez que el se aprenda el camino, registra en una hoja, cuanto tiempo le lleva en completarlas. Prémialo/a cada vez que termine el camino y dale algo especial cada vez que rompa su marca.

86 BEISBOL

Totalidad Motora, Brazos, 5-6 años.

Ojo-mano control e integración 5-6 años.

Meta: Mejorar la fuerza del brazo y desarrollar mejor integración de ojo y manos.

Objetivo: Balancear un bate o un taco de madera y hacer contacto con un objeto suspendido a nivel de los hombros.

Materiales: Una pelota de esponja, cinta adhesiva, cuerda, un bate de plástico y peso ligero o un taco de madera.

Procedimiento:

Amarra una esponja redonda con el extremo de una cuerda, después cubre la cuerda y la esponja con cinta adhesiva para evitar que la pelota se desate. Suspende la pelota en la rama de un árbol a manera que este colgada a nivel del hombro del niño/niña. Asegúrate que el área este limpia lo suficiente para balancear el bate sin pegarle a nada. Coloca las manos del niño/niña en el bate y refuézalo/a con tus manos. Ayúdalo/a a balancear suavemente el bate algunas veces sin tratar de pegarle a la pelota de esponja. Luego ayúdalo/a a balancear el bate suavemente y hacer contacto con la pelota. Elógialo/a inmediatamente, reduce gradualmente tu control de sus manos conforme él/ella aprende el movimiento de balanceo por si mismo/a. Asegúrate que la pelota regrese a una posición estacionaria cada vez que le pague. Prohíbele balancear bruscamente la pelota.

87 CAMINATA DE CARRETILLA

Totalidad motora, brazos, 5-6 años.

Meta Desarrollar la fuerza del brazo y coordinación.

Objetivo: Caminar hacia delante con ambas manos mientras alguien sostiene arriba ambas piernas.

Materiales: Ninguno.

Procedimiento:

Dile al niño(a) que él/ella va a ser una carretilla y haz que se baje al suelo sobre sus rodillas y manos. Párate atrás de él/ella y agarra sus piernas. Firmemente alrededor de sus tobillos. Levanta sus pies mientras él/ella se apoya con sus manos y brazos. No lo mantengas en esta posición por mucho tiempo, primero solo unos segundos. Elógialo/a inmediatamente después que lo/a bajes. En tanto su fuerza del brazo y confianza se incrementa, gradualmente mantén sus pies arriba más tiempo levántalos ligeramente más alto, pero se cuidadoso en no poner mucha presión en sus brazos antes de que este listo/a para esto. Cuando él/ella se sienta confiado/a descansado sobre sus manos, haz que camine hacia delante moviendo sus manos, haz que camine hacia adelante moviendo sus manos, mientras tu mantienes sus pies arriba. Dibuja dos líneas con cinco yardas (4.57 metros) de separación y haz que camine sobre sus manos de principio a fin. Asegúrate que él/ella conozca exactamente que tanto tiene que caminar.

88 JALANDO UN OBJETO PESADO

Totalidad motora, cuerpo, 5-6 años.

Motricidad fina de agarre, 1-2 años.

Meta: Mejorar la fuerza de la mano u desarrollar muscular.

Objetivo: Empujar una caja pesada a una distancia determinada por la condición física del niño /a.

Materiales: Una cuerda de 3 pies de largo aproximadamente caja grande, materiales (libro) piedras para darle peso a la caja.

Procedimiento:

Dibuja una línea en el piso con gis o cinta adhesiva, extiende una cuerda que la atraviésese a manera que la cuerda este exactamente a la mitad de la línea. Amarra un extremo de la cuerda a una caja de cartón vacía, toma el otro extremo y muéstrale al niño/a como jalar la cuerda sobre la línea. Repite la actividad, gradualmente reduce tu ayuda hasta que el/ella pueda jalar la caja vacía sobre la línea por si mismo/a. Lentamente agrega peso a la caja dependiendo de su tamaño y condiciones físicas. Se cuidadoso en no poner demasiado peso en la caja y hacer que la tarea sea frustrante para el/ella.

Toma en cuenta que la línea este siempre claramente visible para que el niño/niña sepa que tanto tiene que jalar la caja.

89 CONTIENDA DE TIRO DE CUERDA

Totalidad motora cuerpo 5-6 años.

Meta: Mejorar la fuerza de la mano y desarrollo muscular.

Objetivo: Jalar una cuerda agarrando por otra persona ejercitando una presión ligera.

Materiales: Cuerda de tres pies (91.4 cm) de largo.

Procedimiento:

Haz una línea en el piso con gis o cinta adhesiva y extiende la cuerda cruzando la línea a manera que la mitad de la cuerda este exactamente sobre la línea. Haz que el niño tome un extremo de la cuerda y tome el otro, indícale que te ale a través de la línea. Primero hazlo fácil para el y elógialo por “jalar bien” gradualmente jala mas fuerte y te haga cruzar la línea. Asegúrate que el tiene que presionar por si mismo, pero no haga la actividad frustrante o laboriosa para él/ ella.

90 MOVIMIENTOS CORPORALES TITERES

Totalidad motora, cuerpo, 5-6 años.

Imitación motora 4-5 años.

Meta: Mejorar la coordinación de brazos y piernas.

Objetivo: Hacer 10 movimientos de títere.

Materiales: Ninguno

Procedimiento:

Encontrar un área abierta donde el niño/la niña y tú puedan saltar sin chocar con objetos. Párate frente al niño/niña y haz que imite todo lo que hagas. Levanta tus manos sobre la cabeza hasta que choquen, luego regrésalas a tu lado. Ayúdalo/a a asumir la misma posición, si el/ella no te imita inmediatamente repite esta parte del ejercicio hasta que pueda desarrollar los movimientos de brazos sin ayuda. Párate otra vez frente al niño/niña y haz que te imite sólo el movimiento de piernas. Salta abriendo tus pies, luego salta volviendo a juntar tus pies otra vez. Ayúdalo/a sólo si lo necesita. Cuando pueda imitarte ambos movimientos por separado, haz que te imite mientras tú lo combinas, salta y separa los pies y simultáneamente palmea tus manos arriba de tu cabeza. Titubea al subir tus brazos y al separar las piernas para que pueda imitarte fácilmente. Registra en una hoja cuantas veces puede cansarse.

91 BRINCANDO LA CUERDA

Totalidad motora, cuerpo, 5-6 años.

Meta: Mejorar la coordinación.

Objetivo: Brincar la cuerda 5 veces.

Materiales: Cuerda de 4-5 pies (1.22m a1.52 m. de largo).

Procedimiento:

Amarrar la cuerda en un árbol o algún objeto pesado. Párate con el niño/la niña en medio de la cuerda y otra persona que agarre el otro extremo para que la balancee, conforme la cuerda se balancee di “brinca” y levanta al niño/niña cuando saltes por ti mismo/a. Al principio sólo brinca una vez para que tome confianza. Reduce gradualmente tu ayuda conforme él/ella salte la cuerda. Aunque todavía no sea capaz de saltar propiamente, cuando empiece a saltar por si mismo/a gira lentamente la cuerda pero continua ayudándolo/a diciendo “brinca” en el tiempo preciso. Registra en una hoja cuantas veces seguidas pueda saltar.

92 EL AVIÓN

Totalidad motora cuerpo 5-6 años.

Desarrollo Cognoscitivo, Lenguaje receptivo, 5-6 años (opcional).

Meta: Mejorar las habilidades de coordinación muscular, equilibrio y conteo.

Objetivo: Jugar al avión correctamente.

Materiales: Gis, cinta adhesiva, y ficha de papel mojado (higiénico) o piedra chica plana.

Procedimiento:

Dibujar un avión en el piso con gis cinta adhesiva (ver fig. 3.1) Asegúrate que los sean grandes y claramente visibles. Primero podría ser fácil para el niño/niña si no hay números en los cuadros que lo confunda, muéstrale como brincar con un pie sólo en un cuadro y en los dos pies en los dobles. Una vez que ella/él pueda saltar todo y regresar sin problema, entonces enséñale a tirar su ficha sobre los cuadros para que salte hacia el cuadro en el que la ficha se detenga y levantarla para que regrese. En cuanto inicie a reconocer los números y aprenda a contar, numera los cuadros después haz que siga los números en secuencia o que salte a cualquier número que menciones.

92 EL AVIÓN

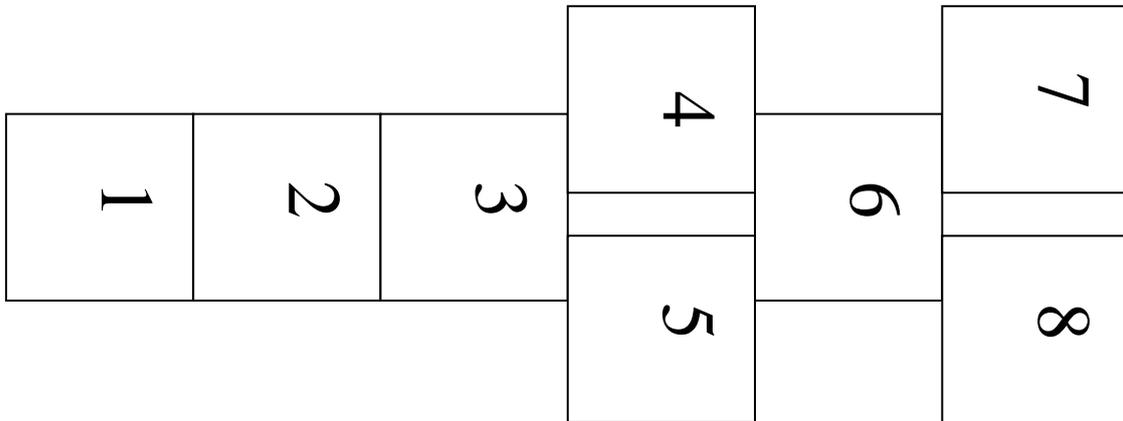


Figura 3.1 Patrón del avión.

93 EQUILIBRIO AVANZADO SOBRE UNA VIGA

Totalidad Motora, Cuerpo 5-6 AÑOS.

Motricidad Fina de Agarre, 1-2 años.

Meta: Mejorar el equilibrio.

Objetivo: Caminar equilibrando sobre una viga de 4 pies (1.22m) y 5 pulgadas (12.7cm) de ancho acarreando una variedad de objetos.

Materiales: Viga (ver actividad 84) dos cajas, cinco objetos pequeños (pelota, taza, animalito de trapo, muñeca, esponja).

Procedimiento:

Cuando el niño/la niña pueda firmemente equilibrarse sobre una viga sin problemas, enséñale a equilibrarse acarreando objetos, coloca una caja con cinco objetos en un extremo de la viga y un caja vacía sobre el otro extremo. Haz que el niño/niña tome un objeto de la caja ocupada y que camine sobre la viga llevando el objeto a la otra caja. Repite el procedimiento hasta que todos los objetos hayan sido llevados a la otra caja.

SECCIÓN 4

MOTRICIDAD FINA

Las habilidades motoras finas se refieren especialmente a aquellas actividades involucradas en el uso de manos y dedos. Como es reflejado en referencia de funciones en las áreas de este capítulo, las actividades motoras finas son vinculadas con la imitación, percepción, totalidad motora y especialmente la integración de ojo-mano y dedos. Como es reflejado en referencia de funciones en las áreas de este capítulo, las actividades motoras finas son vinculadas con la imitación, percepción, totalidad motora y especialmente la integración de ojo-mano. Las habilidades básicas involucradas en las actividades motoras finas son:

- Movimientos de mano y dedo en forma controlada.
- Agarrar un objeto con una mano sin ayuda.
- Manipulación de un objeto realizando una tarea.
- El uso de ambas manos cooperativamente.

Adecuadas habilidades motoras finas son esenciales para implementación de cualquier programa individualizado de enseñanza. El desarrollo exitoso de las habilidades auto-ayuda, dibujo, escritura y

prevocacionales depende de las habilidades motoras finas del niño. El control de la mano y los dedos es también necesario cuando una señal del lenguaje es empleada como parte de comunicación total en el programa. Conforme el niño desarrolle mayor control de sus manos, las sesiones se volverán menos frustrantes y más agradables para el niño y el maestro. Las siguientes actividades son una pequeña selección de una gran variedad de tareas en diferentes niveles de desarrollo las cuales pueden ser empleadas en casa o salón de clases para desarrollar el control motor fino.

94 AGARRANDO UNA CUCHARA

Motricidad Fina de Agarre, 0-1 años.

Auto-ayuda, Alimentando, 0-1 años.

Meta: Mejorar la habilidad de agarre y habilidades de alimentación independiente.

Objetivo: Agarra una cuchara sin ayuda.

Materiales: Cuchara.

Procedimiento:

Agarra una cuchara frente al campo de visión del niño/a y llama su atención, cuando mire la cuchara dile “cuchara” toma sus manos y empuña sus dedos alrededor del mango. Ayúdala/o a sostener la cuchara algunos segundos mientras le hablas suavemente para motivarla/o. Gradualmente incrementa el tiempo para que agarre la cuchara antes de terminar la actividad. Cuando sientas que su mano ejerce más control de la cuchara reduce la presión de tu mano sobre la de ella/él. Finalmente quieta tu mano por completo y fíjate si ella/él puede sostener la cuchara por algunos segundos.

95 PALPAR UNA CAJA

Motricidad Fina de agarre, 0-1 años.

Percepción táctil. 0-1 años.

Meta Mejorar la habilidad de agarrar objetos sin verlos.

Objetivo: Sacar tres objetos de una caja cerrada.

Materiales: Caja de cartón , tres objetos de tamaño mediano (cubo, taza , cuchara)

Procedimiento:

Cortar un orificio en una caja de cartón, lo suficiente grande para que la mano del niño/niña entre fácilmente. Mete tres objetos que pasen por el orificio y saca uno de los objetos, actúa sorprendido y arroja el objeto. Acto seguido guía su mano hacia el orificio y ayúdalo/a a localizar uno de los objetos y sácalo; guía su mano de regreso repite el procedimiento, prémialo/a cada vez que él/ella saque un objeto. Después de repetir esta actividad algunas veces, guía su mano al orificio pero, esta vez deja su mano sola para que él /ella localice el objeto de manera que aprenda esta tarea. El número objetos puede ser incrementado o reducido y la caja puede ser hecha más grande para que él/ella tenga que hacer más exploración para encontrar los objetos escondidos.

96 AGARRANDO OBJETOS

Motricidad Fina de agarre, 0-1 años.

Percepción Visual, 0-1 años.

Meta: Mejorar el agarre en forma de pinza y control de motricidad fina.

Objetivo: Levantar 10 objetos chicos (ejemplo: pasas, nuez, botón, cubo, chaquira, tornillo, lapicero, llave, pelotita y moneda).

Materiales: Plato chico, 10 objetos pequeños, (por ejemplo uvas, cacahuates, botón cuentas, tornillo, pluma, llave, pelota, moneda).

Procedimiento:

Sienta al niño/niña en la mesa y hazle saber que es hora de trabajar. Dispersa los objetos sobre la mesa asegurándote que todos estén a su alcance. Levanta uno de los objetos elaborando una pinza con tu dedo pulgar y los dos primeros dedos Dile “colocar” y coloca un objeto en el tazón, toma su mano y guía su dedo pulgar y los dos primeros dedos para levantar uno de los objetos y dile “colocar” y mueve su mano hacia el tazón. Usa su mano para ayudarlo/a a soltar el objeto en el tazón, elógialo/a y recompénsalo/a inmediatamente. Repite la actividad hasta que sientas que él/ella comienza a realizar los movimientos por si mismo/a registra los objetos que le sean más difícil de levantar y trabaja con ellos recuérdale cada vez poner el objeto en el tazón.

97 DESARROLLAR EL AGARRE DE PINZA

Motricidad Fina de agarre, 1-2 años.

Meta: Desarrollar un mejor agarre de pinza y mejorar el control motor fino.

Objetivo: Arrancar pedacitos de plastilina y ponerlos en una lata. (Como galletas).

Materiales: Plastilina, lata.

Procedimiento:

Sienta al niño/niña en la mesa con la plastilina frente a él/ella, saca la plastilina de la lata, pero deja la lata a su alcance, toma su mano y ayúdalo/a a moldear la plastilina. Enrolla la plastilina, aproximadamente $\frac{1}{2}$ pulgada de grueso. Asegúrate que el niño/niña te está observando y muéstrale con un movimiento como hacer salir un pedazo de plastilina con precisión de un extremo, empleando tu dedo pulgar y el dedo índice, sostén el pedazo en frente de su cara, para que él/ella pueda ver como lo sostienes dile “colocar” y coloca el pedacito de pastilla en la lata. Toma el dedo índice y pulgar del niño/a y ayúdalo/a a sacar un pedacito de plastilina con precisión, dile “colocar” y guíalo/a para que suelte la plastilina en la lata. Repite la actividad muchas veces, reduciendo el control de su mano conforme tú sientas que él/ella empieza a usar su dedo pulgar e índice correctamente, hazle saber cuantas veces debe desarrollar la tarea, colocando un número específico de premios en la mesa frente a ti. Cada vez que coloque un pedazo de la plastilina en la lata, él/ella puede obtener premio.

98 SACANDO AZUCAR CON UNA CUCHARA

Manipulación Motora, Fina, 1-2 años.

Motriz Fina, Agarra, 1-2 años.

Auto-ayuda, comer, 1-2 años.

Meta: Mejorar el agarre y manipulación de objetos y desarrollar habilidades independientes de alimentación.

Objetivo: Utilizar una cuchara para llevar azúcar de un recipiente a otro.

Materiales: Cuchara, azúcar (o cualquier otro material sólido granulado) dos tazones o recipiente.

Procedimiento:

Cuando el niño/ la niña este confiado agarrando la cuchara por periodos cortos de tiempo (ver actividad 94), empieza a enseñarle como usar la cuchara. Pon una azucarera y un recipiente vacío en la mesa frente a él/ella, pon la cuchara en su mano y refuerza su agarre con la tuya. Guíalo/a a meter la cuchara en la azúcar un pequeño y exagerado movimiento. Repite el movimiento inicial muchas veces antes de intentar llevar azúcar al recipiente vacío, cuando sientas que él/ella empieza a realizar el movimiento, ayúdalo/a a sacar un poco de azúcar y llevarla al otro recipiente; primero los recipientes deben estar juntos del lado derecho, pero conforme el/ella tenga más habilidad en la tarea, deben ser separados. Inicia llevando solo una o dos cucharas en cada sesión y acábala gradualmente hasta que él/ella pueda llevar todo el azúcar de un recipiente a otro, reduce el control, primero retirando tu mano de sus muñecas, luego de su antebrazo y finalmente aléjate de su mano.

99 LEVANTANDO MONEDITAS

Motricidad fina de agarre, 1-2 años.

Integración de ojo-mano, control, 1-2 años.

Percepción visual 1-2 años.

Meta: Mejorar el control de motricidad fina y habilidades de agarre.

Objetivo: Levantar 10 moneditas y meterlas a la lata (alcancía).

Materiales: Moneditas, lata de café o tubo de margarina con tapa de plástico.

Procedimiento:

Hacer una ranura en una tapa de plástico lo suficientemente grande para que la monedita pueda introducirse fácilmente, inicia poniendo dos moneditas sobre la mesa frente al niño Dile: “mira X___” levántame una de las monedas con tus dedos, pulgar e índice en forma de pinza, hondeé la monedita frente a su cara para llamar su atención y después métela en la ranura, toma su mano y guía sus dedos para repetir el procedimiento con la segunda monedita. Prémialo/a inmediatamente y permítele dejar la mesa por algunos momentos conforme obtenga más habilidad. Siempre pon todas las moneditas en cada sesión sobre la mesa. Repite el procedimiento con frecuencia y gradualmente agrega más moneditas para que él/ella pueda ver cuantas veces debe realizar la tarea antes de ser concluida. Recuérdale meter las moneditas en la lata señalándole una y diciendo “mira “ y después señala la ranura en la tapa de la lata.

100 ABRIENDO RECIPIENTES

Motricidad Fina, Coordinación de las dos manos, 1-2 años.

Imitación Motora, 1-2 años.

Meta: Mejorar el control motor fina, fuerza de la mano y cooperación de las manos.

Objetivo: Abrir cuatro diferentes recipientes en orden para ganar un premio.

Materiales: Caja de zapatos, caja grande de cerillos, lata de café con tapa de plástico, joyero y premios de comida.

Procedimiento:

Siéntate en la mesa, en el piso o en cualquier lugar donde tú y el niño/niña se sienta cómodo/a. Toma una de las cajas y llama la atención del niño/niña diciendo “mira” y pasa el premio de comida por su campo de visión. Lentamente cambia el premio hacia la caja mételo y cierra la tapa. Asegúrate que él/ella te este observando tus manos y abre la caja lentamente, actúa sorprendido y muéstrale el premio que esta dentro, cierra la tapa otra vez y dásela. Haz ademanes para que abra la caja, si lo intenta pero falla, ayúdalo/a a iniciar, si no entiende que tiene que hacer 20, toma sus manos y guíalo para abrir la 2ª caja. Una vez que el/ella abra la caja y obtenga el premio y la ponga a un lado. Repite el procedimiento con cada recipiente, registra cuáles puede abrir fácilmente y cuáles le son más difíciles. Si uno es especialmente difícil para el/ella, reemplázalo por uno más fácil, la idea es que el/ella practique abrir recipientes en diferentes formas.

101 JUEGO DE DAR Y TOMAR (AGARRAR)

Motricidad Fina de agarre, 1-2 años.

Control e Integración, Ojo-Mano, 1-2 años.

Desarrollo cognoscitivo, Lenguaje receptivo, 1-2 años.

Meta: Mejorar el agarre y soltar los objetos a si como desarrollar actividades interactivas.

Objetivo: Tomar cuatro objetos de una caja y dárselos a otras personas, tomar 4 objetos de una persona y meterlos a una caja.

Materiales: Dos cajas de tamaño mediano, cuatro objetos de diferentes tamaños y formas (cubo, una cuenta de collar, llave y peine.

Procedimiento:

Siéntate con el niño/a en la mesa uno en cada lado y coloca dos cajas lado a lado entre ustedes. Pon cuatro objetos adentro de una de las cajas. Mete la mano a la caja y toma uno de los objetos sácalo y dile “toma _____” hazle ademanes para que lo tome. Si es necesario toma su mano y pon el objeto dentro, ayúdalo/a a cerrar su mano alrededor de este. Luego dile “meterlo” y señala la caja vacía, guía su mano hacia la caja y ayúdalo/a a soltar el objeto. Prémialo/a inmediatamente, el procedimiento con todos los objetos que han sido pasados de una caja a otra. Repite la actividad y reduce tu ayuda hasta que él/ella pueda tomar un objeto de tu mano y meterlo en la caja apropiada. Una vez que el/ella haya aprendido a

tomar los objetos de tu mano, motívalo/a a meter la mano en la caja y darle uno de los objetos, señala uno de los objetos de la caja y dile “dámelo”. Si él/ella no responde continua con tu mano abierta y ocupa tu otra mano para ayudarlo a levantar un objeto y ponerlo en tu mano abierta. Cuando te de un objeto mételo a la caja y prémialo/a. Repite la actividad hasta que él/ella haya tomado todos los objetos de una caja te los haya dado para meterlos en la otra. Una vez que él/ella haya aprendido ambas actividades, varia la rutina para que trabajes en “dar” un día y “tomar” el siguiente de esa forma el tendrá que escuchar las indicaciones en orden para que entienda lo que tiene que hacer.

102 PRIMERO BOTONES

Manipulación Motora Fina 1-2 años.

Integración Ojo-Mano, Control, 1-2 años.

Meta: Mejorar el control motriz fino y desarrollar la habilidad para dirigir un dedo a un objetivo (blanco)

Objetivo: Oprimir un botón sin ayuda y esperar un resultado deseado.

Materiales: Cualquier juguete u objeto en el cual con oprimir un botón se realice una acción deseada. (Muñeco en una caja de resorte, cajita musical, caja registradora de juguete, un teléfono).

Procedimiento:

Siéntate en la mesa con la niña/el niño y coloca el juguete frente a ella/él. Llama su atención después y muéstrale como presionar el botón para que el juguete trabaje, levante tu dedo índice frente a su cara después dirígelo hacia el botón para que ella/él pueda ver la relación entre tu dedo y el resultado cuando presiones el botón, sonríe, aplaude, actúa emocionado, para demostrarle que la actividad es divertida. Alista el juguete para ella/él y toma su mano, guía su dedo hacia el botón y ayúdala/o a oprimirlo repite la acción muchas veces, pero retira tu ayuda primero moviendo tu mano de su muñeca, luego de su hombro finalmente aleja tu mano de su brazo. Cuando ella/él pueda presionar el botón del juguete sin ayuda cámbialo y por otro que sea similar y fíjate si ella/él puede presionar el botón sin ayuda después de que se lo señale.

103 QUITANDOSE CALCETINES

Manipulación Motora Fina, 1-2 años.

Auto-ayuda, vestirse, 1-2 años.

Meta: Cubrir objetos para agarrar y quitar la cobertura y desarrollar las habilidades necesarias para vestirse y desvestirse independientemente.

Objetivo: Destapar un premio quitando el calcetín ligeramente puesto en un envase. (Vaso, jarra etc.)

Materiales: Calcetín grande, botella de plástico o jarra, comida de premio.

Procedimiento:

Llama la atención del niño/la niña ondeando una de sus comidas favoritas en su campo de visión. Mete el premio en la botella o jarra (deja abierto el pico o boca del recipiente) tapa con el calcetín la boca del recipiente muy ligeramente. Toma la mano del niño/a y ayúdale agarrar el extremo del calcetín y quítalo, luego ayúdale a sacar el premio. Repite la actividad muchas veces, asegurándote que cada vez te vea meter el premio al envase. Reduce tu ayuda hasta que él/ella pueda agarrar el extremo del calcetín y quitarlo si ayuda. Conforme ella/él quite el calcetín por si misma/o gradualmente baja el calcetín para que cada vez ella/él lo quite más fuerte.

104 DOBLANDO PAPEL

Manipulación motora fina 1-2 años.

Imitación motora, 1-2 años.

Meta: Desarrollar las habilidades motoras fina, aprendiendo a doblar papel.

Objetivo: Doblar una hoja de papel dos veces.

Materiales: Papel (hoja de libreta profesional)

Procedimiento:

Párate atrás del niño/niña, mientras él/ella se sienta en la mesa y muéstrale como doblar una hoja del papel. Asegúrate que él/ella este mirando el papel, mantén tus movimientos lentos y anticipados. Después de tu demostración, toma otra hoja de papel y suavemente guía sus manos para doblar la hoja a la mitad, repite la actividad hasta que aprenda a doblar la hoja por si mismo/a, que no te interese si el doblez no esta derecho. Acomoda cada hoja doblada en la charola de “terminado”. Gradualmente reduce tu control en sus manos hasta que el/ella pueda hacer le doblez por si mismo/a. Cuando pueda exitosamente doblar el papel sin tu ayuda, haz que complete un segundo doblez, siéntate a su lado y dale una hoja de papel y quédate con una, dobla tu hoja una vez y haz que el/ella haga lo mismo, pero en vez de poner la hoja en la charola de “terminado” dile “mira _____, otra vez” y dobla una segunda vez. Ayúdalo/a sólo si parece confundido/a.

105 INICIANDO A COLOREAR

Manipulación motora fina 1-2 años.

Interacción, ojo-mano, dibujo 1-2 años.

Imitación motora 1-2 años.

Meta : Desarrollar habilidades primordiales para colorear.

Objetivo: Agarra un crayón y hacer dos o tres rayas sin orden en una hoja de papel.

Materiales: Dos crayones grandes, papel, caja chica.

Procedimiento:

Siéntate con el niño/niña en la mesa de trabajo con crayones, papel y una caja chica frente a ustedes. Toma una hoja de papel, un crayón y raya dos o tres líneas. Pon el crayón en su puño y cierra tu mano sobre la de ella/él para que le guíes. Ayúdela/o a rayonear por algunos segundos. Luego elógiala/o y pon el papel en la “charola de terminado” y el crayón en la caja. Repite el procedimiento con el segundo crayón. Gradualmente reduce tu ayuda hasta que ella/él sea capaz de sostener el crayón y rayar por si misma/o. Motívala/o a rayar por largos periodos de tiempo, pero dale poco crayones para que puede ver cuantas partes están involucradas en la tarea.

106 BURBUJAS

Manipulación motora fina, 2-3 años.

Motricidad fina de agarre, 2-3 años.

Meta: Mejorar el control motriz fino y habilidades de agarre.

Objetivo: Desenroscar la tapa de un frasco de jabón para burbujas y utilizar la varilla apropiadamente.

Materiales: Frasco con jabón para burbujas (con varilla).

Procedimiento:

Asegúrate que la tapa del frasco esta apretada y colócala sobre la mesa frente al niño/niña. Llama su atención y muéstrale como desenroscar la tapa y quitarla. Luego toma la varilla y métela al jabón, cuando la saques ondéala para que salgan burbujas. Pon la varilla adentro del frasco y enrosca la tapa. Toma la mano del niño/a y ayúdalo/a a desenroscar la tapa, luego ayúdelo/a sacar la varilla del frasco para que la ondee y haga burbujas. Después algunos segundos vuelve a meter la varilla en el frasco y enróscalo deja el frasco frente al niño y haz ademanes para que el/ella lo abra. Haz la pantomima de los movimientos y si es necesario pon en posición su mano sobre el frasco. Continua con la pantomima de los movimientos cuando estés seguro que esta mirando tus manos. Repite la actividad hasta que el/ella pueda desenroscar la tapa sin ayuda prepárate para los derrames al principio, hasta que el/ella aprenda a controlar sus manos el frasco y la varilla.

107 DESTAPAR TAPAS DE FRASCOS

Motriz fina, coordinación a dos manos 2-3 años.

Imitación motora, 1-2 años.

Meta: Mejorar el control motriz fino, cooperación a dos manos, fuerza manual y notación de muñeca.

Objetivo: Destapar la tapa de un frasco pequeño sin ayuda.

Materiales: Tres frascos pequeños con tapas de roscas, recompensa de comida.

Procedimiento:

Poner tres frascos en la mesa frente al niño/a, muestre un reforzador de comida que le guste en su campo visual, desatornille la tapa de uno de los frascos y ponga el premio adentro. Ponga sucesivamente la tapa sin apretar. Dé le el frasco y señale que el/ella destape, haciendo el movimiento para que lo limite. Luego ponga sus manos en el frasco en la manera apropiada y ayúdele a destapar la tapa y obtén el premio, repita la operación con los otros frascos. Disminuya su ayuda hasta que pueda abrir los tres frascos solo, recuerde checar cada vez para asegurarse de que las tapas no estén muy apretadas.

108 EJERCICIOS CON DEDOS

Manipulación motora fina, 2-3 años.

Imitación motora 2-3 años.

Motricidad fina, coordinación de los dedos manos 2-3 años

Meta: Mejorar control de dedos.

Objetivo: Realizar movimientos simples de dedos sin ayuda.

Materiales: Ninguno.

Procedimiento:

Mostrar al niño/niña movimientos simples de dedos y después haz que te imite (ejemplo palpar cada dedo de tu mano derecha con tu dedo pulgar izquierdo en secuencia). Haz ademanes para que el niño/a imite tus acciones. Si él/ella hace un movimiento para copiarte ocupa tus manos para mover sus dedos en la firma deseada. Elógialo/a inmediatamente.

Otros posibles movimientos son:

- a. Culebrear el dedo pulgar con puño cerrado.
- b. Culebrear todos los dedos con la palma de arriba.
- c. Culebrear cada dedo individualmente con la palma abajo.

Repite la actividad empleando otros movimientos simples de dedos, para que el aprenda a mover sus dedos juntos e individualmente.

109 JALANDO CUERDAS

Manipulación motora, fina 2-3 años.

Motricidad fina de agarre, 2-3 años.

Percepción auditiva, 1-2 años.

Imitación motora 1-2 años.

Meta Mejorar el agarre y control motor fino.

Objetivo: Jalar la cuerda de un juguete o animalito de trapo para hacerlo hablar.

Materiales: Muñeca o animalito de trapo que hablen o hagan sonidos cuando uno cuerda es jalada.

Procedimiento:

Muéstrale al niño/niña el juguete o animalito de trapo y dile “mira x_____” asegúrate que este observando y muéstrale como jalar el hilo de juguete para hacerlo hablar. Después de dejar que el juguete termine su ciclo, guía la mano del niño/a para que jale la cuerda. Prémialo/a inmediatamente por jalar la cuerda apropiadamente, dale otro juguete y estimúlalo/a a jalar la cuerda por si mismo/a. Muéstrale donde esta la cuerda y haz la pantomima de jalar la cuerda, ayúdelo/a si él/ella parece confundido/a, finalmente enséñale como sostener el juguete y jalar la cuerda sin ayuda, ocupa ambas manos en un esfuerzo cooperativo.

110 EJERCICIOS DE MANOS.

Motricidad fina de agarre, 2-3 años.

Meta: Mejorar la fuerza de mano.

Objetivo: Exprimir una esponja o una pelota suave de goma cinco veces con cada mano.

Materiales: Esponja, pelota suave de goma.

Procedimiento:

Párate a lado del niño/niña sobre su derecha, con tu mano derecha frente a ustedes, con la palma abierta con tu mano izquierda toma su mano derecha y sostenla frente a él/ella de la misma manera Dile “cerrar” y lentamente empuña tu mano luego dile “abrir” y regresa a la posición original. Repite el procedimiento pero esta vez emplea tu mano izquierda para ayudar a mover sus dedos.

111 PINZAS PARA ROPA

Manipulación motora fina, 2-3 años.

- Meta:** Mejorar el control motor fino y fuerza de la mano.
- Objetivo:** Enganchar seis pinzas en los lados de una caja chica.
- Materiales:** Seis pinzas de plástico, caja de zapatos.

Procedimiento:

Antes de empezar la actividad revisa las pinzas, para asegurarte que no están muy tensas y que se abran fácilmente. Sostén la pinza frente a la cara del niño/niña y muéstrale como oprimir los extremos para abrir y cerrarla. Luego dile “mira _____” engancha la pinza sobre un lado de la caja. Coloca una de las pinzas en su mano y usa tu mano para ayudarlo/a a abrirla, guía su mano para que enganche la pinza en una orilla de la caja. Elógialo/a y dale otra pinza. Gradualmente reduce la presión de tu mano hasta que él/ella haga la mayor parte del trabajo para que lo realice por si mismo/a, cuando el/ella pueda enganchar una pinza en la caja sin ayuda, coloca 6 pinzas frente a él/ella y haz que la enganche por todos los lados de la caja. Luego haz que las desenganche y que las meta en la caja. Prémialo/a cada vez que complete la actividad.

112 RECONOCIENDO CON LOS DEDOS

Manipulación motora fina, 3 - 4 años.

Control e Integración, ojo-mano, 3-4 años.

Percepción táctil, 3-4 años.

Meta: Mejorar el control de manos y dedos.

Objetivo: Reconocer la forma exterior lenta y suavemente, usando un dedo.

Materiales: Pelota, mesa y libro.

Procedimiento:

Toma el dedo índice del niño/niña de manera suave y lentamente recorre las orillas de una serie de objetos tales como un libro, mesa y una pelota. Háblale suave y tranquilamente mientras guías su dedo. Gradualmente reduce tu control de su mano y fíjate si él/ella continua recorriendo la forma por si mismo/a elógialo/a conforme él/ella mueva su dedo suavemente. Si él/ella inicia a mover su mano impulsivamente, deténla verbalmente y si es necesario físicamente. Cuando se acostumbre más a la sensación táctil, varía los objetos empleados en un orden, para exponerle una variedad de sensaciones táctiles. Por ejemplo: podrías hacer que él/ella recorra la orilla de un animalito de trapo, luego de una piedra áspera y finalmente de un plato liso.

113 DOBLANDO UN JUGUETE DE PAPEL

Manipulación motora, fina, 3 - 4 años

Recepción visual, 3 - 4 años

Desarrollo cognoscitivo, Lenguaje receptivo, 3 - 4 años (opcional)

Meta: Mejorar el control motor fino, la coordinación de la mano y discriminación del color.

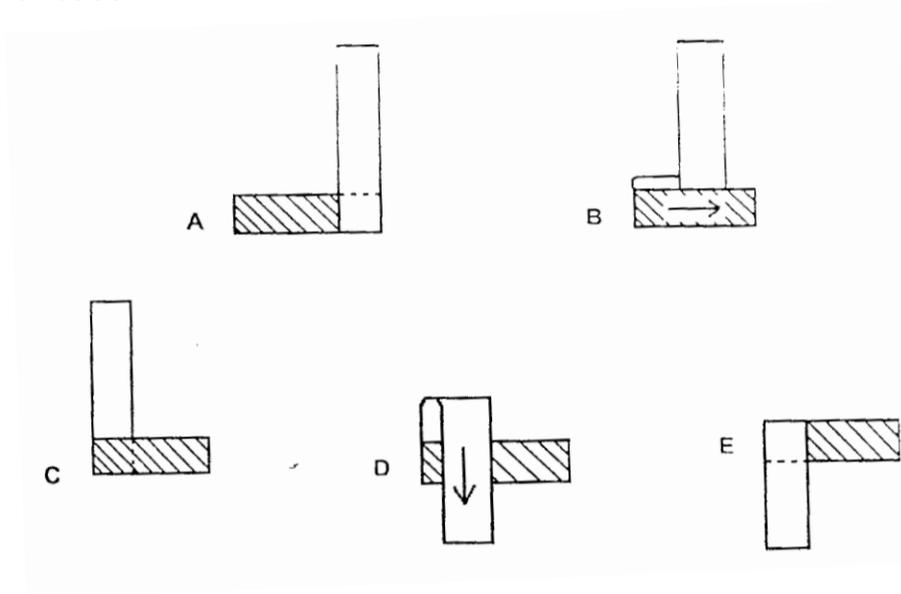
Objetivo: Hacer un arco de juguete doblando papel.

Materiales: Dos tiras de papel de diferente color (de 6 pulgadas de largo por 1 de ancho).

Procedimiento:

Pega los dos extremos de las tiras, traslapados del ángulo derecho (ver Fig. 4.1. A) muéstrale al niño/niña como doblar la parte de debajo de la tira hacia el extremo de arriba (Fig. 4.1 B y 4 .1. c) si él/ella responde receptivamente los nombres de los colores, haz que haga el siguiente dobles diciendo “dobla el rojo” (Fig. 4,1 D y 4.1 E). Si es necesario señala la que debe doblar para que inicie, si todavía no responde a los nombres de los colores, señala cualquier parte de debajo de la tira y dile “doblar”, haz la pantomima de doblez para él/ella. Si él/ella aun titubea guía sus manos hacia la actividad, continua alternando de doblez debajo de la tira al extremo de arriba hasta que el juguete completamente doblado.

113 DOBLANDO UN JUGUETE DE PAPEL



114 RECORTANDO CON TIJERAS

Motricidad fina, coordinación de las dos manos, 3-4 años.

Motricidad fina, manipulación, 4-5 años.

Meta: Mejorar el control motor fino y aprender el uso de las tijeras recortar tiras.

Objetivo: Recortar tiras de papel sin orden.

Materiales: Tijeras de punta ovaladas, papel.

Procedimiento:

Antes de empezar la actividad corta tiras de papel en tiras de una pulgada para que el niño/niña sea capaz de cortar las tiras completamente sin ningún problema, coloca tres tiras de papel y las tijeras frente al niño/a llama su atención y levanta las tijeras. Sostenlas apropiadamente y ondéalas frente a su campo de visión. Luego levanta una tira de papel y haz un corte. Toma su mano y coloca las tijeras propiamente. Ocupa tu mano para reforzar su agarre y control de sus movimientos, toma su otra mano y ayúdelo/a a sostener el papel, manipula su mano para abrir y cerrar las tijeras algunas veces dile “recortar” cada vez que las tijeras se cierren ayúdalos/ a hacer un corte de cada tira de papel; cuando tienes que su mano inicia a realizar los movimientos reduce tu ayuda. No te preocupes si no recorta todo lo largo de las tiras estímulo/a a recortar una vez en cada tira y luego toma una nueva. De esta forma él/ella sabrá cuantas partes son de la tarea y serán menos probable que se frustre.

115 TUERCAS Y TORNILLOS

Motricidad fina, coordinación de las dos manos, 4-5 años.

Ojo-mano, control e integración, 4-5 años.

Percepción visual 4-5 años.

Desarrollo cognoscitivo emparejamiento 1-2 años.

Meta: Aprender la discriminación de tamaño y mejorar las habilidades motoras finas.

Objetivo: Atornillar tres tornillos con sus tuercas de diferentes tamaños, sin ayuda.

Materiales: Tres tornillo y tres tuercas de tamaño idéntico, y tres de diferente tamaño, dos charola seleccionadoras.

Procedimiento:

Cuando el niño/niña pueda exitosamente atornillar las dos tablas de tornillos (ver actividades 143 y 144) empieza a enseñarle como atornillar, utilizando sus manos cooperativamente. Inicia con tres tornillos de forma y tamaño idéntico. Separa cada juego y mézclalos en frente del niño/niña, luego coloca las dos charolas seleccionadoras frente a él/ella con una tuerca en una y un tornillo en la otra. Haz que seleccione las tuercas y los tornillos en la charola apropiada, luego muéstrale como atornillar con la tuerca en una mano y el tornillo en la otra, guía sus manos para atornillar un segundo tornillo. Repite el procedimiento y reduce tu ayuda hasta que él/ella pueda atornillar los tres tornillos sin ayuda. Cuando él/ella no tenga problema con los tornillos y tuercas del mismo tamaño, reemplaza los juegos por diferentes tamaños y formas; haz que compare cada tornillo con su tuerca hasta que el juego apropiado sea encontrado.

116 PAPELES PICADOS

Manipulación motora fina 4-5 años.

Motricidad fina de agarre, 3-4 años.

Meta: Mejorar la percepción de habilidades para doblar e incrementar la fuerza del músculo usando las tijeras.

Objetivo: Doblar y cortar el papel en forma eficiente con cuatro hojas de papel.

Materiales: Hojas de papel (5x5), tijeras.

Procedimiento:

Coloca un cuadro de papel frente al niño/niña y una frente a ti. Dile “Mira _____” mientras doblas lentamente tu hoja de papel a la mitad, luego toma sus manos y ayúdalo/a a hacer lo mismo. Dile “Retorna” y dobla tu hoja a la mitad otra vez. Haz que haga lo mismo con su hoja, preferentemente sin ayuda. Toma un lápiz y marca el papel doblado para indicarle donde recortar en forma de V. Haz una V en cada lado y recorta cada esquina (ver Fig. 4.2), abre el papel picado y muéstrale lo emocionado que estas por hacer esto. Ayúdalo/a a pegarlo en su venta para que le muestres lo orgulloso que estas de su trabajo, primero necesitarás ayudarlo/a a guiar sus manos para que haga los recortes en las líneas.

116 PAPELES PICADOS



Figura 4.2 Secuencia de dobleces para hacer una copo de nieve.

117 TENDIENDO ROPA

Motricidad fina coordinación de las dos manos. 4-5 años.

Motricidad fina de agarre. 3-4 años.

Meta: Incrementar la fuerza del músculo y la duración en atención de movimientos coordinados.

Objetivo: Tener ropa en un lazo y sujeta con pinzas.

Materiales: Pinzas para ropa, servilletas calcetas, lazo, cubeta.

Procedimiento:

Amarra el lazo entre dos árboles o dos objetos fijos a manera que quede a la altura de los hombros de los hombros del niño/niña. Pon la ropa en una cubeta por sus pies y las pinzas en una caja a la derecha de la cubeta. Primero dirígelo/a guiando sus manos y luego con palabras y ademanes en la siguiente manera “toma el calcetín (usa su mano izquierda) toma la pinza (usa su mano derecha).” Tiende el calcetín (cuélgalo sobre el lazo) engánchalo (abre la pinza y colócala sobre el calcetín y suéltala), “si ves que tiene problema con una parte en particular de la actividad, tal como colgar el calcetín o abrir la pinza, practica esta parte del procedimiento por separado antes de continuar con la actividad, (ejemplo, haz que el/ella practique poniendo los calcetines en el lazo o haz que practique sujetando las pinzas, con la caja a un lado sentado en la mesa.

118 TACHUELAS-1

Manipulación motora fina, 5-6 años.

Imitación, motora, 2-3 años.

Motricidad fina de agarre, 2-3 años.

Meta: Mejora el control motor fino y la fuerza del dedo.

Objetivo: Clavar 12 tachuelas en una lamina de corcho.

Materiales: Tachuela (con puntas chicas) lamina de corcho.

Procedimiento:

Siéntate en la mesa con el niño/niña y pon la lámina de corcho sobre la mesa frente a él/ella, muestra las tachuelas sobre la mesa donde ambos las puedan alcanzar. Asegúrate que él/ella este esta observando cuando levantes la primera tachuela. Emplea un agarre de pinza con el dedo pulgar y el dedo índice, levanta una de las tachuelas por la cabeza. Sostén frente a sus ojos para que él/ella pueda ver exactamente como estas sosteniéndola y dile “mira _____” y lentamente clava la tachuela en el corcho. Toma su dedo pulgar y su dedo índice y repite el procedimiento guiándolo/a a levantar una tachuela y clavar en el corcho, señala una segunda tachuela y dile “clávala” y después señala la lamina de corcho si él/ella no hace ningún movimiento para agarrar la tachuela, tomar su mano y guíalo/a otra vez. Repite el procedimiento hasta que pueda levantar las 12 tachuelas y clavarlas en el corcho.

Primero sólo pon 3 o 4 tachuelas sobre la mesa, pero conforme él/ella aprenda lo que es esperando de ella, lentamente incrementa el número de tachuela.

119 ENTRELAZANDO TIRAS DE PAPEL

Manipulación motora fina, 5-6 años.

Desarrollo cognoscitivo, Lenguaje receptivo, 4-5 años.

Meta: Aprender a entrelazar empleando modelos regulares de encima-abajo.

Objetivo: Entender encima - abajo y mover el papel en efecto trabajar hasta que la tarea este completada.

Materiales: Estructura de papel (dos o más colores).

Procedimiento:

Recortar papel en tiras de una pulgada de ancho (color 1, ocho pulgadas de largo, color 2, doce pulgadas de largo). Conserva una hoja completa para formar la base. Engrapa las tiras de color en la parte de arriba de la hoja base, (ver Fig. A). Toma una tira del color 2 y entrelázala de derecha a izquierda (considerando que el niño/a sea diestro), como esta en la figura 4.3 B. Conforme lo muestras dile “encima-abajo” mientras mueves la tira y ayúdalo/a a moverla encima y abajo. Tú necesitas mostrarle que ella/él debe ponerla encima o abajo dependiendo de la posición de la tira que esta encima. Mantén palabras simples “mira ____, esta va encima”, así que debemos de hacer que esta vaya abajo” una vez que ella/él entienda obsérvala/o desde cierta distancia e interrúmpela/o si se confunde o si ves que se empieza a distraer.

119 ENTRELAZANDO TIRAS DE PAPEL

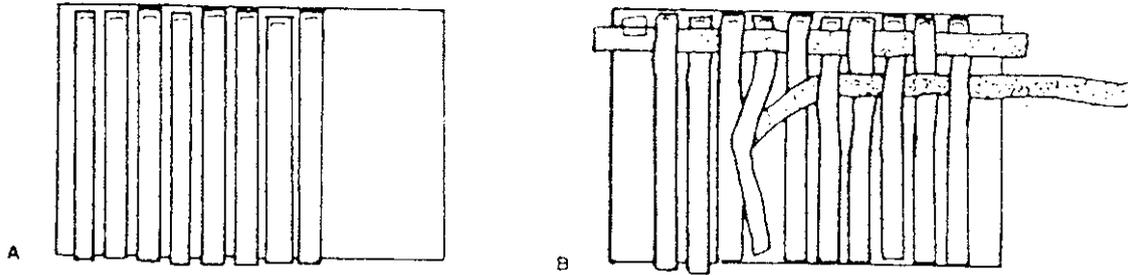


Figura 4.3 Tejido

120 PRE – ENCIMAR

Control e Integración de Ojo – Mano, 0 – 1 años.

Motricidad Fina de agarre, 1 – 2 años.

Imitación Motora, 1 – 2 años.

Meta: Mejorar el control y colocación de objetos.

Objetivo: Encimar tres o cuatro cajas

Materiales: Cajas chicas de cereal (vacías o llenas), bandeja.

Procedimiento:

Colocar las cajas de cereal en la bandeja y siéntate con el niño/niña en el piso. Saca una de las cajas y ponla en el piso, luego saca otra encímalas sobre la primera. Repítelo hasta que todas las cajas estén encimadas, luego derríbalas y haz un sonido emocionante como “Whee” levanta todas las cajas y regrésalas a la bandeja, luego inicia la actividad otra vez, pero después de colocar la primera caja en el piso, guía al niño/ a la segunda y ayúdalo/a a encimarla. Repite el procedimiento y gradualmente reduce tu ayuda hasta que el niño/niña pueda sacar todas las cajas de la bandeja, encimarlas y derribarlas sin tu ayuda.

121 TRABAJO DE PRE – ORDENAR 1

Control e Integración de Ojo – Mano, 0 – 1 años.

Motricidad Fina de agarre, 0 – 1 año.

Percepción Visual, 1 – 2 años.

Meta: Mejorar el agarre de un objeto y soltarlo en un blanco

Objetivo: Colocar el objeto en una lata vacía.

Materiales: Cuatro latas vacías (lo suficiente grande para meter un par de calcetines enrollado. Las latas de café son perfectas. Cuatro pares de calcetines.

Procedimiento:

Colocar las cuatro latas en fila sobre la mesa frente a la niña /niño, pon los cuatro pares de calcetines enrollados en una caja de zapatos frente a ella /él. Levanta un par de calcetines y muéstrale a la niña/niño como dejarlos caer en la lata; guía su mano hacia la caja de zapatos, levanta un par de calcetines, cámbialos a la segunda lata y suéltalos, repite la actividad hasta que todos los calcetines estén dentro de cada lata. Gradualmente reduce tu ayuda conforme la niña / el niño comience a realizar las acciones por sí misma/o. observa cuidadosamente qué parte de la acción es más difícil para ella/ él levantar los calcetines. Apóyala/o llevarlo a la lata apropiada o soltarlos. Si ella/ él tiene más problemas en una parte específica, dale pistas como señalamientos o ademanes. Cuando todos los calcetines estén en las latas, utiliza otros materiales y prémiala/lo.

122 TRABAJO DE PRE – ORDENAR 1

Control e Integración de Ojo – Mano, 0 – 1 año.

Motricidad Fina de agarre, 0 – 1 año.

Percepción Visual, 1 – 2 años.

Meta: Mejorar el agarre de un objeto y soltarlo en un blanco

Objetivo: Colocar una cuenta de collar en cada cono de cartón de huevo.

Materiales: Cono de huevos, 12 cuentas de collar o nuez de nogada.

Procedimiento:

Conseguir un cono de huevo vacío y poner lo en la mesa frente al niño/niña. Coloca una de las cuentas frente a él/ella y señálale uno de los conos del cartón de huevo y dile “Métela” elógialo/la y prémialo/la inmediatamente sí él/ella hace algún intento por levantar y meter la cuenta en el cono. Repite el procedimiento hasta que todas las cuentas estén colocadas en los conos. Gradualmente reduce tu ayuda hasta que él/ella pueda soltar las cuentas en los conos. Al principio necesitaras señalar cada cono para llamar su atención. Y cuando se acostumbre a la actividad, dile “métela” pero no señales; fíjate si visualmente él /ella puede localizar un cono vacío y soltar las cuentas en este.

123 ENSARTAR ARGOLAS

Control e Integración de Ojo – Mano, 1 – 2 años.

Manipulación Motora Fina, 1 – 2 años.

Meta: Mejorar la integración ojo mano y control motor fino.

Objetivo: Ensartar cuatro argollas en un palito sin ayuda.

Materiales: Argollas y palito de juguete.

Procedimiento:

Colocar el palito frente al niño/niña y muéstrale las argollas. Dile “mira _____” y enséñale como deslizar la argolla sobre el palito. Saca la argolla y deslízala otra vez, cuando estés seguro que él/ella te esta observando. Dale al niño una segunda argolla y dile “ensártala”, guía su mano para que la deslice sobre el palito. Repite el procedimiento hasta que las cuatro argollas estén en el palito. Elógialo/la por cada argolla que ensarte y prémialo cuando las cuatro estén en el palito. Asegúrate que él /ella pueda ver todas las argollas, así que él /ella sabrá cuantas veces tiene que realizarlo.

124 ENCIMANDO CUBOS

Control e Integración de Ojo – Mano, 1 – 2 años.

Manipulación Motora Fina, 1 – 2 años.

Meta Mejorar la integración ojo mano y control motor fino.

Objetivo: Encimar cuatro cubos sin ayuda.

Materiales: 4 cubos de madera de 4 pulgadas.

Procedimiento:

Colocar cuatro cubos sobre la mesa frente al niño /niña, asegúrate captar su atención y muéstrale como encimar los cuatros cubos para formar una torre. Desacomoda los cubos y regrésalos a su posición original. Ahora, coloca uno de los cubos frente al niño/niña. Toma un segundo cubo, dile “colócalo encima” y encima el segundo cubo sobre el primero. Asegúrate de que él/ella te mire cuando encimes el segundo cubo. Toma su mano y ayúdalo/la a colocar el tercer cubo arriba de los dos primeros, Repite el procedimiento con el cuarto cubo, pero esta vez dile “colócalo encima” y señala la parte de arriba del tercer cubo dale una oportunidad para que él /ella lo encime por sí mismo/a pero ayúdalo/a si él/ella parece confundido/a, cuando todos los cubos estén encimados la actividad es concluida y él /ella será premiado. Repite la actividad hasta que él/ella pueda encimar los cuatro cubos sin ayuda.

125 CUBOS DENTRO DE UN BOTE DE LATA

Control e Integración de Ojo – Mano, 1 – 2 años.

Percepción Visual, 1 – 2 años.

Meta Mejorar la motricidad, control y atención.

Objetivo: Meter cuatro cubos en un bote.

Materiales: Botes de café con un orificio en la tapa de plástico. Cuatro cubos y dos charolas seleccionadoras.

Procedimiento:

Colocar un bote sobre la mesa frente al niño/niña y tú. Pon dos cubos en cada charola y pon cada charola a los extremos del bote (ver fig. 5.1) señala un cubo en una de las charolas y dile: “Mételo”, si es necesario, toma su mano y guíalo para levantar un cubo y suéltalo sobre el orificio del bote, luego señala otro cubo de la otra charola y repite el procedimiento, asegúrate de que él /ella esté observando tu mano cuando señalas los cubos, cambia la señalización entre las dos charolas, así él/ella moverá sus ojos para ver dónde estas señalando.

125 CUBOS DENTRO DE UN BOTE DE LATA

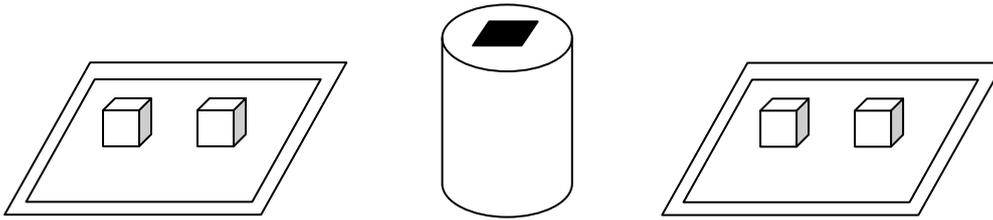


Figura 5.1. Figura sencilla de caja usando un bote de café.

126 TABLERO DE PALOS (CLAVIJERO)

Control e Integración de Ojo – Mano, 1 – 2 años.

Manipulación Motora Fina 1 – 2 años.

Percepción Visual, 1 – 2 años.

Meta Mejorar la habilidad para dirigir un objeto a un blanco.

Objetivo: Insertar cinco palitos en el tablero, sin ayuda.

Materiales: Un tablero simple (clavijero). Los palitos pueden ser de madera cortados del mismo tamaño y el tablero puede ser hecho de una caja de zapatos sobre la tapa (ver figura 5.2)

Procedimiento:

Coloca el tablero sobre la mesa frente al niño/niña manipula su mano para que saque todos los palitos y los ponga en la mesa. Toma su dedo índice y ayúdalo a localizar el orificio en el tablero. Señala uno de los palitos, luego señala uno de los orificios y dile “Mételo”, guíalo sobre el primero pero gradualmente reduce tu ayuda. Después de ayudarlo/la a insertar el primer palito, ayúdalo/la a sacarlo e insertarlo otra vez. Repite el procedimiento con cada palito. Después de que se haya acostumbrado a insertar los palitos en los orificios, con tu señal dile “Insértalo”, pero no señales el orificio específico. Premialo/la cuando todos los palitos estén en el tablero.

126 TABLERO DE PALOS (CLAVIJERO)

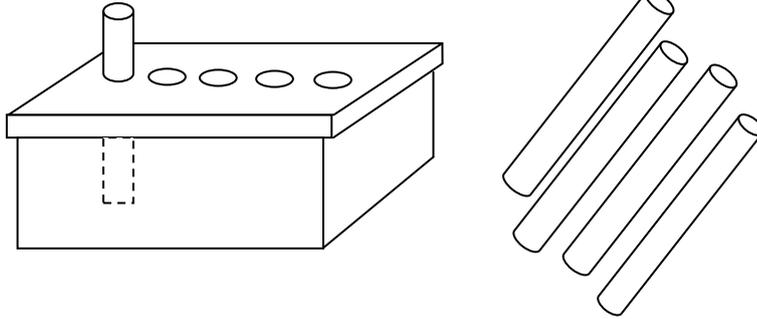


Figura 5.3 Vaso para lápices.

SECCIÓN 5

COORDINACIÓN OJO – MANO

La integración de las habilidades es una de las habilidades primarias en los niños autistas, en consecuencia, es especialmente considerar los niveles de desarrollo involucrados en cualquier tarea que impliquen la integración del ojo y la mano aun cuando un niño podría tener buenas habilidades motoras finas, sus facultades de integración de ojo y mano podrían estar considerablemente en un nivel bajo debido a problemas conceptuales, la mayoría de las actividades fueron escritas para enseñar al niño como agarrar y manipular objetos de la integración de ojo – mano involucra las habilidades con facultades preceptuales por ejemplo agarrar un crayón y emplearlo para rayar incontrolablemente en una tarea motora fina. Empleando el mismo crayón para pintar una raya o dibujar un modelo simple, involucra la coordinación de motricidad fina y habilidades preceptuales y por esto es considerada la integración ojo y mano.

La percepción, la motricidad fina y la integración de ojo y mano actividades descritas en este manual son cercanamente interaccionadas, pero el lector no debe asumir que los niveles de desarrollo del niño para las tres funciones de las áreas serán lo mismo. No es común para un niño autista de 4 ó 5 años tener habilidades motoras finas pero tiene habilidades preceptuales.

Y de integración del ojo y mano con sólo 2 años de edad, una valoración exacta del nivel del niño en función de cada una de estas áreas es por lo tanto importante para la designación de un programa efectivo de educación individualizada.

Las siguientes actividades son un ejemplo que pueden ser utilizadas para mejorar la integración del ojo y mano del niño. Estas actividades para el desarrollo son agrupadas en dos grandes categorías: dibujo y manipulación de materiales. Las actividades involucradas en el desarrollo y control de ojo y mano son especialmente importantes en la programación prevocacional. Las actividades de dibujo en estos niveles en estos niveles forman parte de las bases para una eventual habilidad en la escritura del niño en el desarrollo de actividades y la integración sólida de ojo y mano es uno de los más importantes aspectos en el crecimiento y la adaptación del niño.

127 LAPICERA

Control e Integración Ojo – Mano 1 – 2 años.

Manipulación Motora Fina 1 – 2 años.

Percepción Visual 1 – 2 años.

Meta: Mejorar la manipulación de un objeto y dirección controlada hacia un blanco

Objetivo: Colocar cuatro lápices en los orificios de una lapicera sin ayuda.

Materiales: Bote de (jugo, sopa, etc.) cartón y cuatro lápices.

Procedimiento:

Elaborar una lapicera simple pinchando o recortando orificios en cartón circular y pegarla en la parte de arriba del bote (ver Fig. 5.3) Asegúrate que los orificios sean suficientemente grandes para que los lápices puedan entrar fácilmente. Coloca la lapicera y los lápices frente al niño/niña, asegúrate de que e/ella esta observando y pon uno de los lápices en uno de los orificios. Dale al niño/niña un segundo lápiz y guía su mano mientras dices “mételo” elógialo inmediatamente. Dale un tercer lápiz, señala un orificio vacío y di “mételo”, asístelo sólo si es necesario, después de que acostumbre a meter los lápices en los orificios, deja de señalar los orificios y fíjate si puede localizar los orificios cuando intenta meter los lápices.

127 LAPICERA

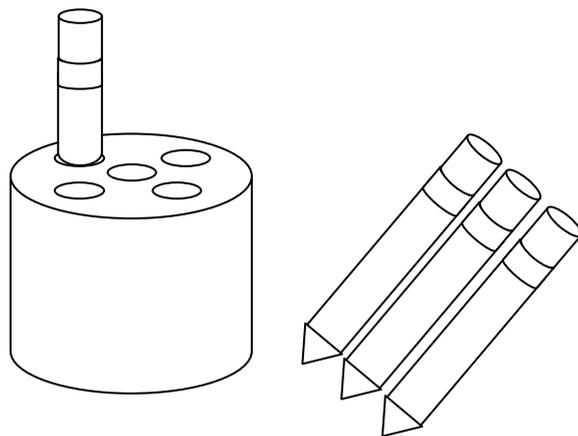


Figura 5.3 Vasos para lápices.

128 ILUMINANDO

Integración de Ojo y Mano, Dibujo, 1 – 2 años.

Imitación Motora, 1 – 2 años.

Meta: Mejorar el control de la mano y desarrollar las habilidades de iluminar

Objetivo: Hacer cuatro o cinco líneas grandes con un crayón

Materiales: Crayones, papel, marca textos.

Procedimiento:

Utiliza el marca textos y delinea la forma de los círculos o cuadros idénticos en una de las hojas de papel. Haz las líneas gruesas marcadas y claramente visibles (ver Fig. 5.4) coloca una hoja de trabajo y dos crayones en la mesa frente al niño/niña. Toma un crayón y haz algunas marcas dentro de la figura. Dale un segundo crayón y dile “hazlo” ayúdalo a agarrar el crayón con puño y rayonea por algunos segundos dentro de la figura, elógielo y retira la primera hoja de trabajo. Toma una segunda hoja y repite el procedimiento. Al principio el no entenderá la idea de colorear dentro de las figuras. Continúa haciendo tus marcas sólo dentro de las figuras y usa tu mano para mantener sus figuras dentro cuando el/ella rayonee, gradualmente quita tu control de su mano conforme él/ella inicie a iluminar en una forma controlada. Prémialo cada vez que termine una hoja de trabajo.

128 ILUMINANDO

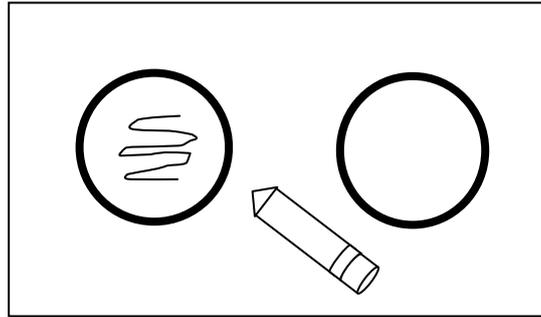


Figura 5.4 contorno grueso para colorear.

129 ENSARTANDO CUENTAS – I

Ojo y Mano. Control e Integración 2 – 3 años.

Motricidad Fina. Coordinación de las dos manos, 2 – 3 años.

Meta: Mejorar la integración del ojo y la mano y el uso cooperativo de manos.

Objetivo: Deslizar dos cuentas en un eje de juguetes, mientras se sostiene el eje con la otra mano

Materiales: Eje de juguete y cuentas (collar).

Procedimiento:

Hacer un eje para clavar una llanta de esta forma la llanta descansa sobre la mesa con el eje hacia arriba. Dale a la niña/niño una cuenta, asegúrate que la cuenta quepa en el eje, guía su mano para deslizar la cuenta en el eje. Toma una segunda cuenta y sostenla e manera de que ella pueda ver el orificio claramente luego dásela y dile “métela” conforme tu señales la cuenta, ayúdala (lo) cuando sea necesario. Cuando las dos cuentas estén sobre el ejemplo sobre un lado toma otro eje. Esta vez intenta que ella/él coloque ambas cuentas sin tu ayuda. Cuando ella/el pueda fácilmente colocar las cuentas en el eje con una mano mientras guías la cuenta con la otra.

Primero tendrás que guiar ambas manos, pero conforma aprenda a sostener el eje reduce tu ayuda. Repite la actividad hasta que ella/el pueda levantar y colocar las cuentas sobre el eje por si misma (o).

130 ENSARTANDO CUENTAS – II

Control e Integración – Ojo y Mano. 2 – 3 años.

Motricidad Fina. Coordinación de las dos manos, 2 – 3 años.

Meta: Mejorar la Integración de ojo mano y uso cooperativo de manos.

Objetivo: Ensartar dos cuentas en un palillo.

Materiales: Palillos, cuentas.

Procedimiento:

Una vez que la niño/niño pueda ensartar dos cuentas en un objeto sólido tal como un eje, cambia a un objeto más flexible pero todavía rígido, muéstrale como sostener el palillo con una mano y con la otra levantar las cuentas y deslizarlas en el palillo. Dale a la niña/niño un palillo y ayúdala (o) a sostenerlo firmemente con una mano. Ayúdala (a) a empujar las cuentas sobre el palillo. Cuando ella/el haya colocado las cuentas apropiadamente, pon los materiales a un lado y recompénsala (o). Reduce tu ayuda conforme aprenda lo que se espera de ella/el.

131 ENSARTANDO CUENTAS – III

Control e Integración – Ojo y Mano. 2 – 3 años.

Coordinación Motora Fina de las dos manos, 2 – 3 años.

Meta: Mejorar la Integración de ojo – mano y uso cooperativo de las manos.

Objetivo: Ensartar cuentas en un cordón de zapatos con nudo sobre un extremo sin ayuda.

Materiales: Cordón de zapato y cuentas.

Procedimiento:

Una vez que la niño/el niño pueda ensartar dos cuentas en un palillo sin ayuda. Cambia a un objeto flexible como un cordón. Haz un nudo en un extremo para que las cuentas no se salgan cuando sean ensartadas. Muéstrale primero como ensartar una cuenta en el cordón. Asegúrate de que el/ella te observa luego guía su mano para sostener el cordón en el orificio para atravesar la cuenta, después que la punta haya atravesado la cuenta agarra la punta del cordón y con la otra mano baja la cuenta al nudo. Repite la actividad hasta que las cinco cuentas estén sobre el cordón. Al principio tendrás que guiar sus manos a lo largo de la actividad. Recuerda que ella/el tiene que aprender lo que cada mano tiene que hacer individualmente, antes que pueda aprender a usarlas cooperativamente. Repite la actividad hasta que ella pueda enseñar as cuentas sin ayuda.

132 PINZAS PARA ROPA

Control e Integración Ojo – Mano 2 – 3 años.

Manipulación Motora Fina 2 – 3 años.

Desarrollo Cognoscitivos enganchado 3 – 4 años.

Meta: Mejorar la dirección de un objeto a un blanco, habilidades de enganchar y fuerza de mano

Objetivo: Enganchar seis pinzas en lugares designados sobre un bote.

Materiales: Seis pinzas de plástico (diferentes colores) un bote

Procedimiento:

Cuando el niño/niña pueda enganchar pinzas en una caja con ayuda (ver actividad 111). Comienza a enseñarle como colocar las pinzas en lugares específicos fuera de un bote. Dibuja seis estrellas alrededor del bote por fuera. Dibújalas lo más arriba posible para que él/ella pueda poner las pinzas directamente sobre las estrellas (ver Fig. 5.5) si también usas la actividad como una tarea para comparar los colores, haz que las estrellas correspondan al color de las pinzas. Dale al niño/niña una pinza, señala una de las estrellas y dí “engánchala” si él intenta poner la pinza en cualquier lugar del bote, señala la estrella otra vez y repite la palabra “engánchala” si todavía aparece confundido, guía su mano a la estrella. Cuando pueda enganchar las seis piezas sobre las estrellas sin ayuda dile ocasionalmente “engánchala” pero no hagas ademanes. Fíjate si él puede buscar una estrella sola y enganchar la pinza.

132 PINZAS PARA ROPA

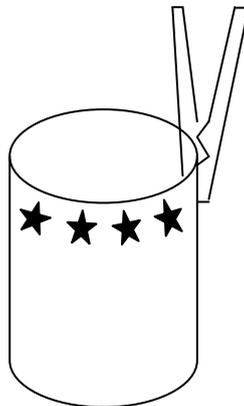


Figura 5.5 Pinza de ropa puesta en un bote.

133 TRABAJO DE PRE –DIBUJAR : TRAZADO CON DEDO

Integración de Ojo y Mano, Dibujo 2 – 3 años.

Imitación Motora 1-2 años.

Meta: Mejorar el control de la mano y desarrollar habilidades primarias de dibujo.

Objetivo: Trazar tres líneas en un plato de cereal o harina con un solo dedo.

Materiales: Plato, azúcar, u otra forma de material granulado.

Procedimiento:

Espolvorear azúcar sobre el plato más o menos un $\frac{1}{4}$ de pulgada de grueso. Toma el dedo índice del niño/niña y muéstrale como hacer algunas líneas rectas. Reduce tu control de su dedo conforme inicié a elaborar las líneas por ella misma. Cuando ella capte la actividad. Haz turno para hacer las marcas y trata que te imite en forma de líneas horizontales y verticales.

134 EJES DE JUGUETE

Control e Integración Ojo – Mano 3 – 4 años.

Manipulación Motora Fina 3 – 4 años.

Meta: Mejorar la integración de Ojo y Mano y aprender el uso apropiado de materiales para juego.

Objetivo: Hacer una construcción simple de tres ejes.

Materiales: Ejes.

Procedimiento:

Asegúrate que el niño/niña esta observándote y haz una construcción simple de un eje con tres pinzas. Pon tu modelo a un lado y coloca tres piezas similares frente al niño/niña. Ayúdalo (a) a copiar tu modelo controlado ligeramente sus manos. Elógialo y pon su construcción al lado de la tuya. Coloca otras tres piezas frente a él/ella y ayúdalo a juntar las dos primeras piezas. Haz ademanes para que coloque la tercera pieza por si mismo (a) ayúdalo solo si aparece las tres piezas por si mismo (a). Finalmente conforme tengas más habilidad en la tarea, incrementa el número de piezas (ver Fig. 5.6) recuerda que demasiadas piezas frente a el/ella antes de que este listo (a) le causará desorganización

134 EJES DE JUGUETE

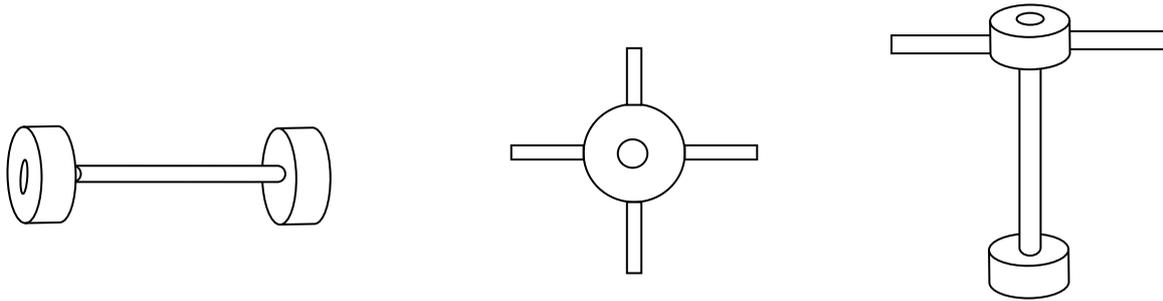


Figura 5.6 Construcción simple de Tinkertoy

135 MODELADO PLASTILINA – I

Control e Integración Ojo –Mano 3 – 4 años.

Coordinación Motora Fina de las dos manos. 3 – 4 años.

Meta: Mejorar la integración de Ojo – mano y desarrollar la habilidad para copiar objetos.

Objetivo: Copiar tres objetos comunes usando plastilina.

Materiales: Plastilina, tres objetos comunes con formas simples (pelota, tazón y cubo)

Procedimiento:

Diéntate bien con la niña/niño en la mesa coloca tres objetos en la mesa para ser copiados y seis pedazos de plastilina a un lado. Coloca uno de los objetos y dos pedazos de plastilina frente al niño/niña. Nombra el objeto para ser copiado y asegúrate de que lo mire. Si estas copiando el tazón, dí “ Mira _____, tazón” Cuando llames su atención haz un tazón con uno de los pedazos de plastilina, pon tu tazón cerca del original, luego señala el segundo tazón de plastilina y dí “ _____ elabora un tazón “. Si el/ella no se mueve para modelar la plastilina, toma sus manos y haz que inicie. Sino parece entender lo que es elaborar un tazón, continua ayudándolo a moldear la plastilina para que pueda hacer la forma apropiada. Cuando el segundo tazón este terminado colócalo junto al primer tazón y dí “tazón”. Prémialo inmediatamente y repite el procedimiento con los otros objetos.

136 MODELADO PLASTILINA – I I

Control e Integración Ojo –Mano 3 – 4 años.

Coordinación Motora Fina de las dos manos. 3 – 4 años.

Percepción Visual 3 – 4 años.

Imitación Motora 3 – 4 años.

Meta: Mejorar la integración de ojo y mano, aprender el uso apropiado de materiales y desarrollar la habilidad para reproducir copias de dos representaciones dimensionales.

Objetivo: Modelar con plastilina formas simples representadas por dibujos

Materiales: Plastilina, dibujos de tres objetos comunes con los que el niño/niña este familiarizado, dibujados a mano, recortados de revista y si es posible que representen los mismos objetos de la actividad 35.

Procedimiento:

Cuando el niño/la niña pueda firmemente moldear la plastilina en copias de objetos reales, ocupa dibujos de los mismos dibujos para enseñarle como reproducir dos representaciones dimensionales. Coloca dos pedazos de plastilina y un dibujo frente al niño/niña. Nombra el objeto del dibujo así como lo hiciste en la otra actividad. Asegúrate de que él/ella este mirando el dibujo. Dí “Mira, x_____ tazón” y dirige su atención al dibujo al dibujo, luego toma un pedazo de plastilina y dí “X _____ elabora un tazón” si él/ella parece confundido, toma sus manos para que inicie. Pon el segundo tazón frente al terminado y al dibujo. Señala a todo el grupo de tazones y dí “Tazón” prémialo inmediatamente y repite el otro procedimiento con los otros dos dibujos

137 PARTES DE UN CONJUNTO

Control e Integración Ojo – Mano 2 – 3 años.

Manipulación Motora Fina 3 – 4 años.

Percepción Visual 3 – 4 años.

Meta: Reconocer la relación de partes en un conjunto y juntar las partes correctamente para formar un objeto completo.

Objetivo: Juntar las partes de un dibujo de dos piezas sin ayuda

Materiales: Papel de color, papel blanco, crayones, tijeras, pegamento.

Procedimiento:

Recortar partes de formas simples en papel de color, los cuales cuando se junten forme un objeto que el niño/la niña reconozca fácilmente (ver Fig. 5.7 A) dibuja una línea sólida en medio de una hoja blanca y grande de papel, sobre un lado de la línea junta un modelo de las piezas y pégalas (ver Fig. 5.7 B). Dale al niño/niña las dos partes del dibujo y muéstrale como juntarlas sobre el lado blanco del papel que corresponde al modelo, asegúrate de que te este observando, mientras juntas las piezas nombre el objeto y luego separa las piezas otra vez. Si el/ella parece confundido ayúdalo a rotar las partes hasta que coincidan propiamente. Luego pega las piezas sobre el papel. Cuelga los dibujos en su cuarto para mostrarle que estas orgulloso de sus logros. Conforme el trabajo sea más fácil para él /ella, incrementa los dibujos en tres o cuatro partes.

138 TENAZAS

Control Integración Ojo – Mano 3 – 4 años.

Manipulación Motora Fina 3 – 4 años.

Percepción Visual 2 años.

Meta: Mejorar la integración de ojo y mano, control motor fino y habilidad para cambiar objetos a blancos

Objetivo: Levantar seis artículos con tenazas y colocarlas en los conos de un cartón de huevo

Materiales: Tenazas pequeñas y flexibles, cartón de huevo, objetos pequeños (carrete de hilo, cuentas de collar, etc.).

Procedimiento:

Esparcir dos o tres objetos en la mesa en frente del niño/niña. Coloca la mitad de un cartón de huevo (cono) sobre la mesa (ver Fig. 5.8). Dí “Mira _____” y muéstrale como abrir y cerrar las tenazas. Cuando estés seguro de que el/ella esta observadote, ocupa las tenazas para levantar uno de los objetos y llevado a un cono vacío del cartón de huevo, suelta el objeto sobre el cono abriendo las tenazas. Luego dale las tenazas al niño/niña y ayúdalo a poner en posición su mano apropiadamente. Coloca tu mano sobre la de él/ella y guíalo (a). Con tu otra mano señala uno de los objetos sobre la mesa y dí “Mételo” ayúdalo(a) a controlar las tenazas para levantar el objeto y soltarlo sobre un cono. En los indicios de la actividad también tendrás que señalar un

cono vacío para que el/ella sepa donde poner el objeto. Al principio probablemente él/ella sólo será capaz de levantar uno o dos objetos. Esparce sólo los objetos que pienses que el/ella pueda levantar. El niño/la niña tendrá que saber cuantas veces tiene que realizar la tarea para que no se frustre. Relaja el control de su mano conforme sientas que él/ella inicia a controlar las tenazas por el/ella mismo (a). También conforme el/ella se acostumbre a la tarea dile “Mételo” pero no señales un cono específico y fíjate si el/ella puede localizar un cono vacío y soltar el objeto sobre el blanco sin que lo guíes.

139 DIBUJANDO: LÍNEAS HORIZONTALES

Integración Ojo – Mano, 3 – 4 años.

Manipulación Motora Fina 3 – 4 años.

Meta: Mejorar el control de la mano y desarrollar las habilidades de dibujo.

Objetivo: Dibujar tres líneas horizontales conectadas por puntos.

Materiales: Papel, crayones marca textos.

Procedimiento:

Usando el marca-textos prepara un número de hojas de trabajo, dibujando cinco o seis grupo de puntos grandes aproximadamente de 1 pulgada de separación (ver Fig. 5.9) Toma la mano al niño/niña y dale un crayón sobre el punto de la izquierda. Dí “Sobre” y guía su mano para cambiar el crayón sobre el punto de la derecha, repite la actividad muchas veces. Reduce el control cuando el/ella empiece a cambiar el crayón por si mismo(a). Prémio (a) por cada hoja de trabajo terminada. Cuando él/ella pueda dibujar una línea razonablemente de flecha entre dos puntos con separación de una pulgada, gradualmente incremente la distancia entre los puntos y hazlos ligeramente más claro cada vez.

139 DIBUJANDO: LÍNEAS HORIZONTALES

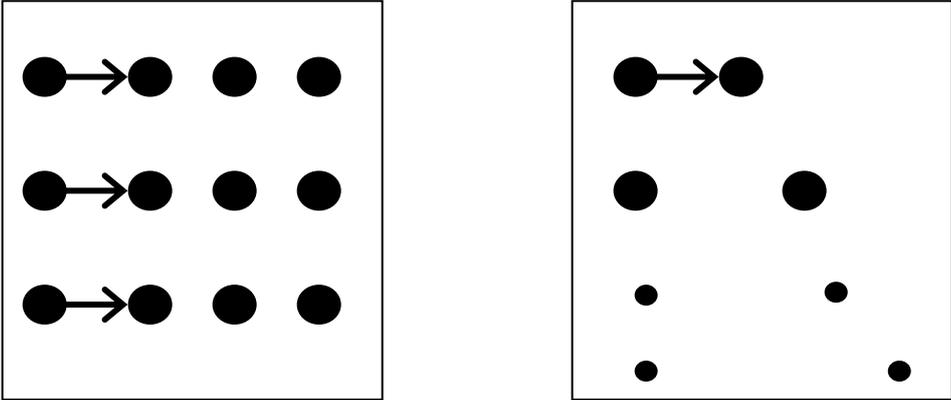


Figura 5.9 Hojas de trabajo con puntos para unir.

140 DIBUJANDO: CÍRCULOS

Control e Integración Ojo –Mano 3 – 4 años.

Manipulación Motora Fina 3 – 4 años.

Meta: Desarrollar habilidades básicas de dibujo.

Objetivo: Juntar una serie de puntos para formar un círculo simple.

Materiales: Papel, crayones, marcas – textos.

Procedimiento:

Dibujar un número simple, uno por hoja en los cuales un círculo forma parte de un dibujo. Ocupa el marca-textos para hacer los dibujos, pero dibuja el círculo en una serie de puntos (ver Fig. 5.10) Dale al niño/niña un crayón y una de las hojas de trabajo. Nombra el objeto y muéstrale lo que le falta. Guía su mano para dibujar el círculo juntando los puntos y completar el dibujo. Reduce tu control de su mano conforme a prende lo que esperas de ella/el. Cuando su habilidad se incrementa, ocupa menos puntos por círculo y marca cada punto más ligero. Eventualmente uso un dibujo de un objeto utilizando muchas veces en hojas de trabajo, pero no dibujes un punto fuera de la línea del círculo. Fíjate si ella/el puede ver a donde perteneces el círculo y completar el dibujo sin ayuda.

140 DIBUJANDO: CÍRCULOS

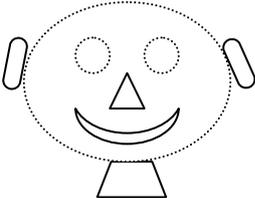
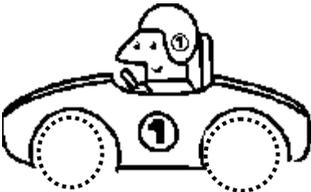


Figura 5.10 Tarea de completar figuras punteadas.

141 RECORTANDO TARJETAS

Control e Integración Ojo – Mano 4 – 5 años.

Manipulación Motora Fina 4 – 5 años.

Meta: Desarrollar el control de las tijeras y la integración de ojo y mano.

Objetivo: Recortar dos tiras de papel sobre una línea marcada claramente.

Materiales: Papel. Tijeras, marca-textos.

Procedimiento:

Recortar una pieza de papel en dos tiras aproximadamente de 1 pulgada de ancho. Usa el marca-textos y dibuja líneas negras a través de las tiras con intervalos de 2 pulgadas dale a la niña/niño una de las tiras y las tijeras, ayúdala (o) a tomar la posición de sus manos para sostener las tijeras y el papel. Señala una de las líneas en el papel y dí “Recorta”, si él/ella parece confundido (a) o intenta recortar algún otro lugar que sobre la línea guía sus manos para que el /ella corte aproximadamente sobre la línea. Prémialo inmediatamente. Repite la actividad muchas veces hasta que el/ella pueda recortar la línea sin tu ayuda. Cuando se haya acostumbrado a recortar las líneas despues de ti, señálalas y sólo trata de darle la pista verbal “recorta”, sin señalar fíjate sí el/ella encuentra una línea por si mismo (a) y la recorta aproximadamente.

142 RECORTANDO DIBUJOS

Control e Integración Ojo – Mano 4 – 5 años.

Manipulación Motora Fina de mano 4 – 5 años.

Meta: Recortar correctamente con tijeras infantiles.

Objetivo: Recortar dibujos simples sin ayuda.

Materiales: Libros para colorear, tijeras, crayones.

Procedimiento:

Cuando la niña/el niño haya aprendido a recortar una línea (ver act. 141) enséñele como recortar dibujos delineados, son excelentes para este ejercicio a que le permiten a la niña/niño un gran margen de error, primero intenta usar dibujos sólo con líneas derechas, pero en cuanto se vuelva más adepta (o) en la coordinación de sus manos, cambia sus dibujos con curvas simples. Arranca una hoja del libro y haz que la coloree en cualquier forma que ella/el pueda, los colores le ayudaran a diferenciar las áreas del dibujo. Primero recorta un poco el dibujo para que ella pueda alcanzar las líneas con las tijeras. Dale sus tijeras. Y asegúrate que las sostenga apropiadamente, luego señala la línea en la cual debe recortar, dí “recorta” X_____, cuando llegue a un ángulo de la línea, ayúdala (o) a regresar las tijeras y el papel para recortar en una nueva dirección cuando termine de recortar el dibujo, prémiala (o) inmediatamente y engrapa o pega los dibujos en un libro para demostrarle a la niña /el niño que estas orgulloso de su dibujo.

143 TORNILLOS – I

Control e Integración Ojo – Mano 4 – 5 años.

Manipulación Motora Fina 4 – 5 años.

Meta: Mejorar la integración de ojo y mano.

Objetivo: Armar un tornillero simple que consista de tres tuercas y tornillos de igual tamaño.

Materiales: Tabla de 12 pulgadas de largo x 4 de ancho y 1 de grueso, tres tuercas y tornillos de igual tamaño.

Procedimiento:

Antes de empezar la actividad, elabora el tornillero. Atornilla los tres tornillos en el tablero a manera que las puntas queden fuera por lo menos 1 pulgada (ver Fig. 5.11) Dí “Mira” X_____” cuando te asegures que el/ella esta observando toma la primera tuerca y atorníllala suavemente en una tuerca. Luego toma la mano del niño/niña y ayúdalo (a) a levantar una segunda tuerca con un amarre de pinza (dedo índice y pulgar) y guía su mano para atornillar la tuerca en el segundo tornillo. Finalmente señala la tuerca sobrante y dí “atorníllala”, sí él/ella intenta atornillar elógialo (a) inmediatamente y asístelo para que complete la tarea, repite la actividad muchas veces, reduciendo tu ayuda hasta que él/ella pueda atornillar las tres tuercas en los tornillos sin ayuda, no esperes que atornille todas las tuercas. Primero el/ella sólo dará una o dos vueltas.

143 TORNILLOS – I

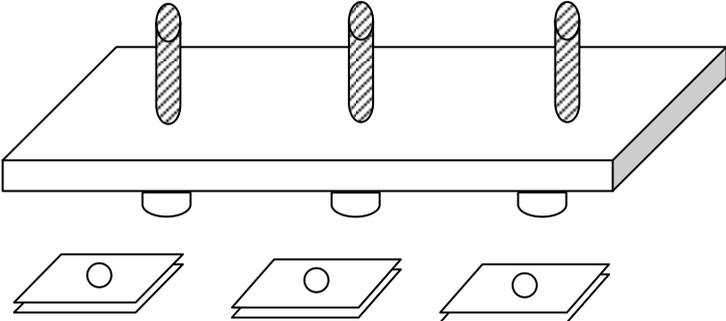


Figura 5.11 tablero de ensamble.

144 TORNILLOS – I I

Control e Integración Ojo – Mano 4 – 5 años.

Manipulación Motora Fina 4 – 5 años.

Percepción Visual 4 – 5 años.

Meta: Mejorar la integración de ojo – mano y discriminación de tamaño.

Objetivo: Armar un tornillero simple que consista de tres tuercas y tornillos de diferentes tamaños.

Materiales: Tabla (misma medida que la otra) tres tuercas y tornillos de diferentes tamaños (ver actividad 143).

Procedimiento:

Cuando el niño/niña pueda armar un tornillo simple, elabora uno más avanzado, usando tres tuercas y tornillos de diferentes tamaños. Coloca el tornillero sobre la mesa frente al niño/niña y pon los tornillos y las tuercas de diferentes tamaños alrededor de la mesa. Toma su mano y ayúdalo (a) a levantar una de las tuercas. Asegúrate de que este mirando el tablero y prueba la tuerca en todos los tornillos hasta que encuentres el apropiado. Cuando pruebes una tuerca en un tornillo que no coincida, sonríe, sacude tu cabeza y gentilmente dí “NO” y cuando encuentres el correcto inclina tu cabeza y dí “SI” ayúdalo a atornillar la tuerca, repite el procedimiento con la segunda y tercera tuerca. Después que le hayas ayudado con la segunda tuerca, fíjate si el puede levantar la tercera tuerca por su iniciativa y controlar el tornillo. Repite la actividad dándole la ayuda que necesite hasta que pueda completar el tornillero por si mismo.

145 ACORDONANDO CARTÓN

Control e Integración Ojo – Mano 4 – 5 años.

Coordinación Motora Fina dos manos 4 – 5 años.

Motricidad Fina de agarre 3 – 4 años.

Desarrollo Cognoscitivo, secuencia, 3 – 4 años.

Meta: Desarrollar habilidades de acordonar organizar.

Objetivo: Pasar hilo a través de cada agujero en una ficha de cartón en orden de secuencia.

Materiales: Cartón con agujeros alrededor de su perímetro. Cordón de zapato (ver Fig. 5.12).

Procedimiento:

Muéstrale al niño/niña el cartón acordonado y haz que toque cada orificio con su dedo. Primero tendrás que guiar su mano al siguiente agujero para enseñarle a tocar los agujeros en sentido contrario el de las agujas del reloj. Recuérdale “toca todos los agujeros”, luego haz que él/ella agarre el cordón con su mano derecha y mételo en el primer agujero. Enfatiza la dirección con la palabra “arriba” y luego ayúdalo (a) a tomar la punta del cordón con su mano izquierda y dí “Jalar” mientras el/ ella jala, luego con su mano izquierda levántalo (a) y otra vez “empuja” el cordón “arriba”, al siguiente agujero. Repite las palabras “empuja arriba y jala” en cada agujero la petición constante de estas ordenes le ayudaran a mantenerse organizado en la tarea. Conforme inicie el siguiente paso sin tus indicaciones, retira tu ayuda completamente, sigue observando, sin embargo para estar seguro que el/ella recuerda la dirección “Arriba” y no se salte agujeros.

145 ACORDONANDO CARTÓN

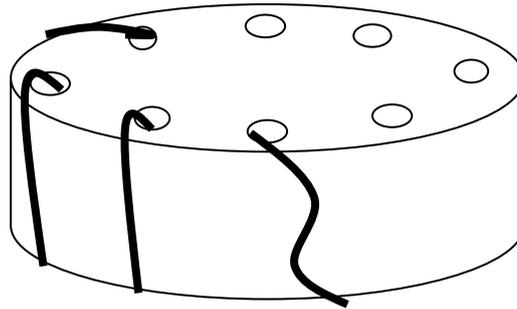


Figura 5.12 Tarjeta para enlace sencillo

146 IMPRIMIENDO LETRAS MAYÚSCULAS

Control e Integración Ojo – Mano, Dibujo 4 – 5 años.

Meta Desarrollo de habilidades de imprimir y mejorar la integración de ojo y mano.

Objetivo: Unir puntos para formar letras mayúsculas.

Materiales: Papel, crayón, marca –textos.

Procedimiento:

Preparar las hojas de trabajo dibujando punto por punto para las líneas de letras mayúsculas. Pon un punto de color para indicar el inicio y usa flechas para indicar en cual dirección debe ir cada línea. Las primeras hojas de trabajo se concentran en letras que consistan de líneas derechas. Dale a la niña /niño el crayón y guía sus manos para dibujar las letras. Dale ordenes verbales simples, mientras trazas las líneas, por ejemplo con la letra “A” podrías decir: “abajo, abajo, gradualmente, haz los puntos más tenues separados. Finalmente, fíjate si ella/él puede hacer la letra solamente con tus ordenes verbales.

146 IMPRIMIENDO LETRAS MAYÚSCULAS

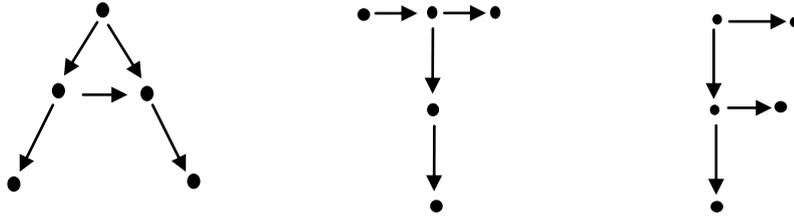


Figura 5.13 Letras punteadas.

147 DIBUJO: TRAZANDO CÍRCULOS Y CUADROS

Integración Ojo – Mano, Dibujo 4 – 5 años.

Manipulación Motora Fina 4 – 5 años.

Imitación Motora, 4 – 5 años.

Meta: Mejorar las habilidades del dibujo y la integración de ojo y mano.

Objetivo: Unir puntos para dibujar círculos y cuadros

Materiales: Papel, crayón, marca-textos.

Procedimiento:

Preparar un número de hojas de trabajo con líneas punteadas de un círculo o un cuadro en cada página. Los puntos deberán ser claramente visibles, principiando un poco juntos, toma una hoja de trabajo y un crayón, colócalos frente al niño/niña. Toma su dedo índice y lentamente traza la línea de una forma en la hoja de trabajo. Conforme muevas su dedo, dí “Punto”, cada vez que hagan un punto, después traza la línea con su dedo, dale el crayón y ayúdala (o) a unir los puntos con una línea continua repitiendo “Punto... punto” cada vez repite la actividad usando una hoja de trabajo. Cuando ella inicie a unir los puntos por si misma, reduce el número de puntos por línea y hazlos más tenues. Cuando el número de puntos hayan sido reducidos a cuatro por forma, toma una hoja blanca de papel y dibuja un círculo o un cuadro en una mitad. Fíjate si el niño/niña copia la forma en la otra mitad.

148 DIBUJO: CRUCES Y DIAGONALES

Integración Ojo – Mano, Dibujo 4 años.

Manipulación Motora 4 – 5 años.

Meta: Mejorar las habilidades de dibujo y la integración de ojo y mano.

Objetivo: Unir puntos para formar líneas diagonales y cruce.

Materiales: Papel, crayón, marca-textos.

Procedimiento:

Elaborar un número de hojas de trabajo dibujando con lápiz puntos claros y visibles en forma diagonales y cruces, usa el marca-texto para marcar un punto grande de color que indique el punto de inicio (ver Fig. 5.14), inicia con hojas de trabajo enfocadas sólo a líneas diagonales. Dale al niño/niña el crayón y guía sus manos para unir los puntos. Dí “Punto... punto... punto...”, mientras dibujas cada línea, conforme el/ella inicie a mover el crayón por sí mismo, retira el control de su mano, pero continua respondiendo “punto... punto... punto...” repite el procedimiento usando hojas de trabajo que contengan cruces. Conforme su habilidad se vaya incrementando, usa menos puntos por modelo y desvanécelos, cuando el/ella pueda unir solo dos puntos pequeños para formar una línea de una pulgada, dibuja una línea diagonal o cruzada para el/ella fíjate si puede copiarla sin ningún punto para unir.

148 DIBUJO: CRUCES Y DIAGONALES

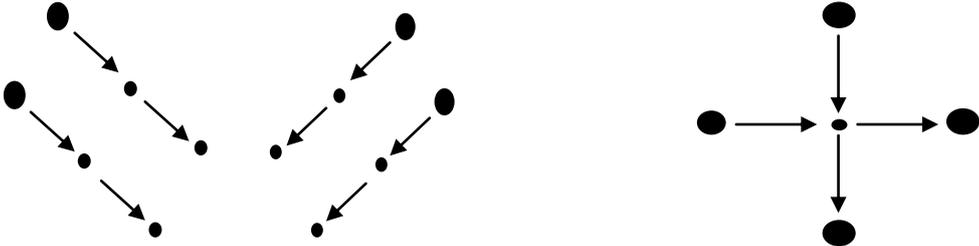


Figura 5.14 Diagonal punteado.

149 DIBUJO: PATRONES

Integración Ojo – Mano, Dibujo 4 – 5 años.

Manipulación Motora 4 – 5 años.

Imitación Motora 4 – 5 años.

Meta: Mejorar la integración ojo y mano, control de un crayón y habilidad para dibujar formas.

Objetivo: Dibujar formas geométricas simples primero usando un patrón y después sin ayuda.

Materiales: Cartón, crayón, papel.

Procedimiento:

Preparar patrones simples recortando cuadros, círculos y triángulos de cartón. Pon los tres patrones a un lado de la mesa para que el niño/niña pueda ver cuantas veces tendrá que realizar la tarea. Coloca el primer patrón sobre un pedazo de papel frente al niño /niña y ayúdalo a guiar su dedo alrededor del patrón. Luego repite el procedimiento con el crayón en su mano. Retira el patrón y muéstrale el diseño que ha dibujado. Repite el procedimiento con el segundo y tercer patrón. Premialo después de cada patrón. Reduce tu control de su mano hasta que él/ella pueda trazar el patrón por sí mismo. Conforme se vuelva más hábil con los patrones haz que trace un patrón sobre una mitad de papel y sobre la otra mitad guía su mano para copiar la forma a mano – libre. Continúa dibujando la forma con y sin patrón, reduce tu control de su mano hasta que él/ella pueda dibujar la forma primero con patrón y luego sin este.

150 DIBUJO: CONVIRTIENDO FORMAS A DIBUJOS

Integración Ojo – Mano, Dibujando, 4 – 5 años.

Percepción Visual 3 – 4 años.

Meta: Mejorar las habilidades de dibujo y desarrollar la imaginación

Objetivo: Convertir formas simples a dibujos de objetos comunes.

Materiales: Papel, crayones

Procedimiento:

Elaborar un número de hojas de trazo que cada una contenga un cuadro o círculo. Toma una de las hojas y un crayón, muéstrale al niño/niña como convertir la forma en un objeto que es familiar para el niño/ la niña. (ver Fig. 5.15) por ejemplo: muéstrales al niño/niña un cuadro y dí “Mira X_____cuadrado, dibuja una casa”, dale un crayón y guía su mano para arreglar el cuadro y dí “Cuadro” luego sostén el dibujo para él/ella y dí “Casa” después de que lo hayas ayudado a convertir el cuadrado en una casa, muchas veces aligera el control de su mano cuando casi estén terminando la casa y fíjate si el puede terminarla por si mismo (a). Gradualmente intenta que el dibuje más y más el dibujo por si mismo (a).

150 DIBUJO: CONVIRTIENDO FORMAS A DIBUJOS

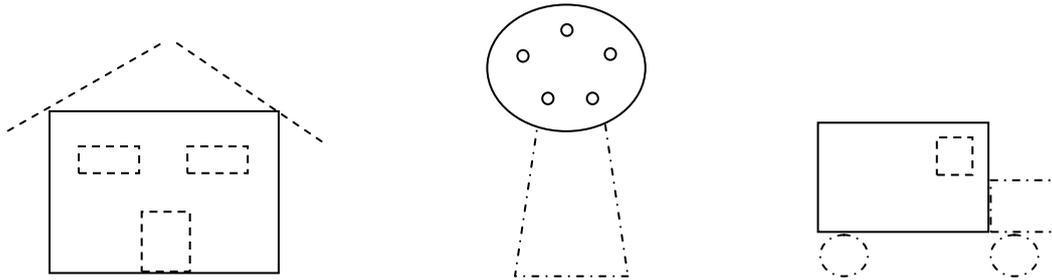


Figura 5.15 completar figuras punteadas.

151 IMPRIMIENDO EL NOMBRE

Integración Ojo – Mano, Dibujo, 4 – 5 años.

Manipulación Motora Fina 4 – 5 años.

Desarrollo Cognoscitivo, emparejar, 3 – 4 años.

Meta: Mejorar la integración de ojo y mano, imprimir y habilidades de emparejamiento.

Objetivo: Imprimir las letras del nombre del niño copiándola de un modelo.

Materiales: Papel de color, papel blanco, crayón.

Procedimiento:

Recorta las letras “S – C – T – T” con papel de color. Cada letra deberá ser de 2 pulgadas de alto. Sobre una hoja grande de papel blanco, arregla las letras para formar el nombre de SCOTT (Ver. Fig. 5.16) traza las líneas de las mismas letras a bajo del modelo. Dibuja con puntos las replicas de las letras debajo de las líneas trazadas. Elabora un número de tales hojas de trabajo. Coloca una hoja sobre la mesa frente al niño/niña. Primero darle un juego de letras recortadas y haz que las pegue con las letras del modelo si él/ella necesita ayuda muéstrale cómo comparar la letra con el modelo hasta que encuentre el lugar correcto. Después haz que coloque las letras recortadas sobre el modelo. Lo siguiente es que coloque, coloree dentro de las letras trazadas de su nombre. Guía su mano para intentar que él/ella permanezca adentro. Finalmente haz que una los puntos para imprimir su nombre, dale solo la ayuda que necesite. Dí “punto... punto... punto”, conforme él/ella una los

puntos. Repite las letras de su nombre en cada paso del procedimiento cada vez que él/ella empareje, coloque o una los puntos para formar una letra, nombra la letra para él/ella. Intenta que repita la letra después de ti. También cada vez que complete un caso, repite su nombre y trata que el/ella lo diga contigo. Usa sólo una hoja por sesión.

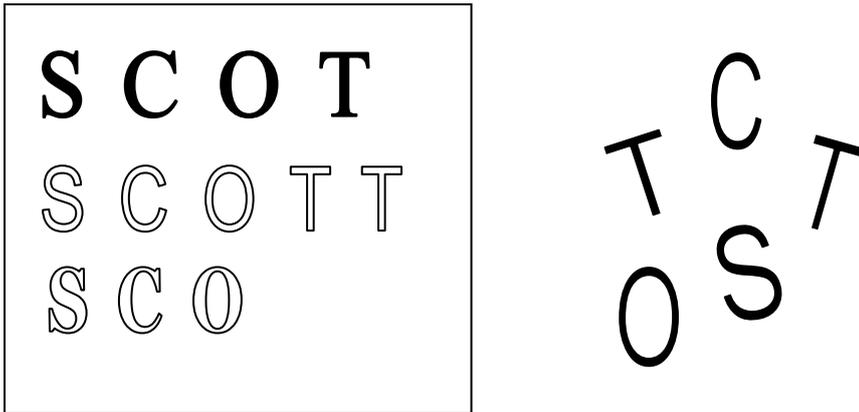


Figura 5.16 letras para relacionar y trazar.

152 DIBUJO: COMPLETANDO DIBUJOS SIMPLES

Integración Ojo – Mano, dibujo 4 – 5 años.

Manipulación Motora Fina, dibujo 4 – 5 años.

Percepción Visual 4 – 5 años.

Meta: Mejorar las técnicas de dibujo y percepción

Objetivo: Mirar un dibujo, notar lo que falta y completar el dibujo

Materiales: Papel. Crayones

Procedimiento:

Elaborar un número de dibujos que sepas son objetos conocidos para el o la niña, pero deja fuera una parte obvia del dibujo (ver. Fig. 5.17) dale al niño/niña una hoja de trabajo y un crayón. Toma su dedo índice y ayúdala a trazar la línea del dibujo. Asegúrate que ella/él este mirando el dibujo mientras tú mueves sus dedos. Cuando vengan a la parte que ja sido omitida Dí “OH- OH”! Falta” ayúdala/lo a usar el crayón para completar el dibujo. Prémiala(o) inmediatamente y toma una segunda hoja de trabajo. Repite el procedimiento muchas veces. Conforme se acostumbre a la tarea, fíjate si ella/el puede localizar la parte faltante sin que tenga que mover su dedo en todo el dibujo.

152 DIBUJO: COMPLETANDO DIBUJOS SIMPLES

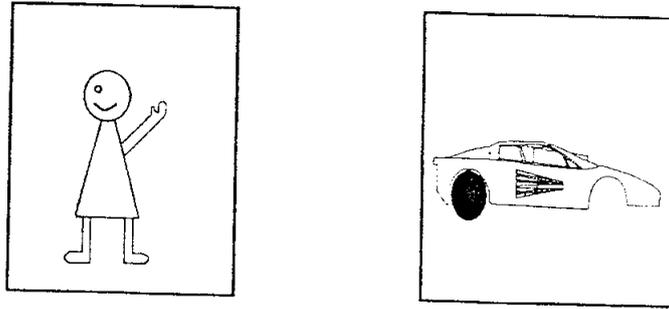


Figura 5.17 tarea de completar un dibujo.

153 DIBUJO: FORMAS Y DISEÑOS

Integración Ojo – Mano, Dibujo 4 – 5 años.

Manipulación Motora Fina 4 – 5 años.

Meta: Desarrollar habilidades de dibujo.

Objetivo: Unir modelos de puntos para formar figuras y diseños simples.

Materiales: Papel, crayón, marca texto.

Procedimiento:

Elabora varias hojas de trabajo de puntos con lápiz, formando diseños y formas simples. Usar un punto de color para indicar el inicio y flechas para indicar la dirección en la que cada línea debe viajar (ver fig. 5.18) ayuda al niño/niña para unir los puntos y completar los dibujos. Retira tu ayuda conforme ella/el inicie a seguir las flechas por sí misma. Cuando se vuelva más hábil en unir los puntos haz los puntos y las flechas más tenues y separados.

153 DIBUJO: FORMAS Y DISEÑOS

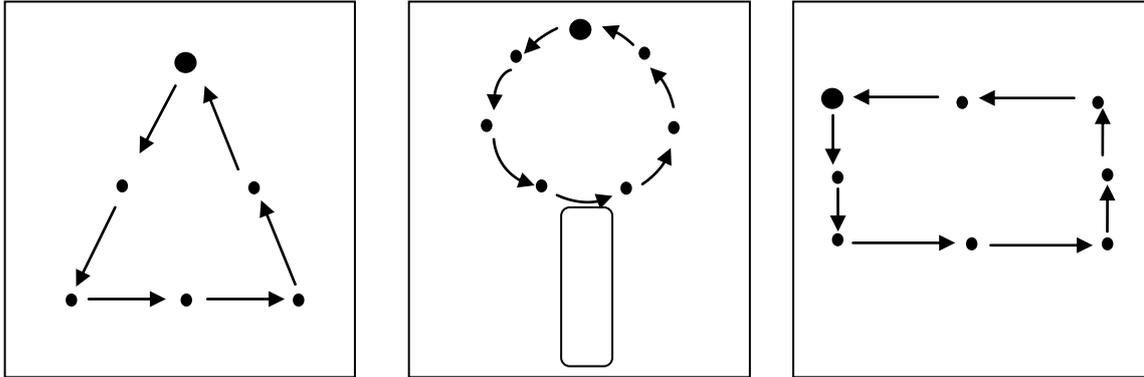


Figura 5.18 Seguir las flechas con puntos.

154 TACHUELAS II

Control e Integración Ojo – Mano 5 – 6 años.

Manipulación Motora Fina 5 – 6 años.

Motricidad Fina de agarre 2 – 3 años.

Percepción Visual 2 – 3 años.

Meta: Mejorar la habilidad de agarrar y dirigir un objeto hacia un blanco.

Objetivo: Poner 12 tachuelas sobre una hoja de corcho en un modelo diseñado por pedazos de papel coloreado.

Materiales: Tachuelas (con puntas cortas) hoja de corcho, papel coloreado.

Procedimiento:

Coloca una tachuela frente al niño/niña y guía su mano para levantarla cuidadosamente de la cabeza. Luego guía su mano para ensartarla en el corcho, repite el procedimiento hasta que el/ella pueda colocar las tachuelas fuera del orden del corcho sin ayuda. Pega 12 puntos de papel alrededor de un objeto fácilmente reconocible, tal como una casa o un rostro. Dispersa las tachuelas sobre la mesa frente al niño/niña. Señala una de las tachuelas luego señala uno de los puntos y Dí “Ensártalo”. Si él/ella intenta ensartar la tachuela en otro lado, suavemente guía su mano al lugar apropiado. Repite el procedimiento con el resto de las tachuelas. Conforme se acostumbra a la tarea. Ocasionalmente dí “Ensártala” pero no señales el punto. Fijare si él/ella puede visualmente localizar un punto vacío e insertar la tachuela. Si el aparece confundido, rápidamente señala uno de los puntos para que no se frustre.

155 ESCRIBIENDO NÚMEROS

Control e integración Ojo – Mano, Dibujo 5 – 6 años.

Manipulación Motora Fina 4 – 5 años.

Meta: Desarrollar habilidades de escritura.

Objetivo: Seguir modelos de puntos para dibujar números individuales.

Materiales: Papel, crayón , marca-textos.

Procedimiento:

Delinear con puntos números individuales de 5 pulgadas de alto. Asegúrate que los puntos sean claramente visibles, al principio cercanamente juntos utiliza un marca-texto rojo o verde para indicar el punto de inicio y flechas para indicar la dirección (ver fig. 5.19) coloca una hoja de trabajo sobre la mesa frente al niño/niña y dale un crayón. Guía su mano para unir los puntos y Dí “punto”, cada vez que el crayón puntee. Nombra cada número que complete, o espera que el/ella aprenda los nombres de esta forma pero se acostumbrará a oírlo. Cuando el puede unir los puntos sin tu ayuda, usa menos puntos por número y haz los puntos ligeramente tenues por número y haz los puntos ligeramente tenues.

Cada vez cuando el llegue al lugar donde sólo hay tres o cuatro puntos por número, pruébalo/la para que copie el número a mano – libre usando su último modelo de puntos terminado. Al principio limita cada sesión a una o dos hojas de trabajo pero gradualmente amplía la tarea conforme sea más fácil para él/ella.

155 ESCRIBIENDO NÚMEROS

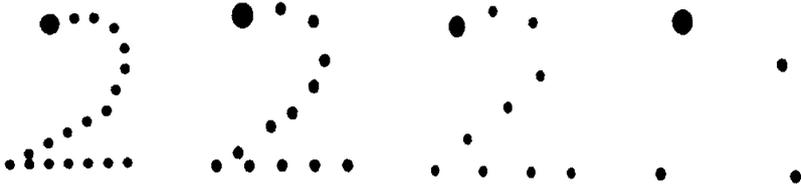


Figura 5.19 Tarea progresiva con menos puntos.

156 LABERINTOS

Integración Ojo – Mano, Dibujo 5 – 6 años.

Manipulación Motora Fina 5 – 6 años.

Desarrollo Cognitivo, Lenguaje receptivo 5 – 6 años.

Meta: Mejorar el control de un lápiz o crayón y desarrollar las habilidades del dibujo.

Objetivo: Completar los laberintos simples, dibujando una línea entre dos líneas paralelas, de una pulgada.

Materiales: Papel, crayón, hojas de plástico claro (para ser utilizado como capas para permitir reutilizar las hojas de trabajo).

Procedimiento:

Prepara un número de laberintos simples, dibujando dos líneas paralelas con una pulgada de separación. Usa sólo un laberinto por página y si es posible cubre las hojas de trabajo con hojas de plástico para que puedan ser reutilizadas, se inicia con laberintos simples con solo 2 ó 3 pulgadas de largo (ver fig. 5.20). Muéstrale al niño/niña como iniciar sobre el lado izquierdo del laberinto y dibuja una raya entre las líneas hacia el lado derecho del laberinto. Dale a ella/él el crayón y guía sus manos para permanecer entre las líneas de un segundo laberinto. Reduce tu ayuda hasta que ella/ él pueda firmemente permanecer entre las líneas de laberintos simples. Conforme ella incrementa su habilidad, elabora los laberintos más divertidos. Haciendo dibujos en ambos extremos (ver Fig, 5.21) ayúdale empleando ordenes verbales simples.

156 LABERINTOS

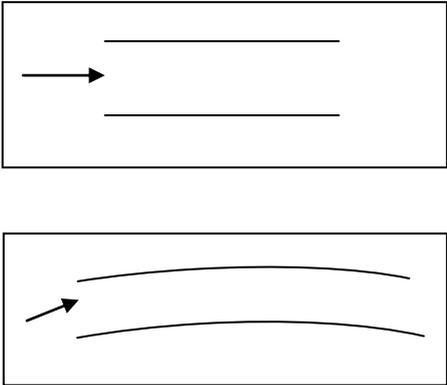


Figura 5.20. laberintos simples.

157 DIBUJANDO UNA PERSONA

Integración Ojo – Mano, Dibujo 5 – 6 años.

Desarrollo Cognoscitivo, Lenguaje Receptivo 4 – 5 años.

Imitación Motora 4 – 5 años.

Meta: Mejorar las habilidades de dibujo entendimiento de conceptos de cuerpo.

Objetivo: Dibujar una figura humana simple, sin ayuda.

Materiales: Papel , crayones.

Procedimiento:

Siéntate a un lado del niño/niña en la mesa cada uno de ustedes deberá tener un pedazo de papel y un crayón frente a ustedes. Llama la atención del niño/niña y dí “mira _____ dibuja la cabeza” dibuja un círculo sobre tu pedazo de papel, señálalo y dí “Cabeza” luego señala el pedazo de papel del niño/niña y Dí “Hazlo” “dibuja la cabeza” ayúdala para que inicie si lo necesita. Después de que haya dibujado una cabeza. Dirige su atención su atención otra vez a tu papel y Dí “dibujar ojos” agrega ojos simples a tu dibujo. Señala el papel del niño/niña y Dí “Hazlo dibuja Ojos”, ayúdalo (a) sólo si parece confundido(a). Repite el procedimiento con cada subsecuente parte del cuerpo. Mantén tu dibujo extremadamente simple para que ella/ el pueda copiar, imitar fácilmente. Recuerda nombrar cada parte del cuerpo cuando lo dibujes, cuando le pidas que lo dibuje y después que lo haya dibujado. Primero solo tres o cuatro partes del cuerpo por ocasión. Gradualmente agrega otras partes conforme ella/ el se acostumbre a la tarea. Por ejemplo: ojo, boca, nariz, pelo, orejas, dientes, cuello y cejas.

158 DIBUJANDO CATEGORÍAS

Control e integración Ojo – Mano, Dibujo 5 – 6 años.

Desarrollo Cognitivo, categorizado 3 – 4 años.

Meta: Mejorar las habilidades de dibujo, imaginación y las habilidades para categorías objetos y decidir que dibujar independientemente.

Objetivo: Pensar en dibujar un objeto de la misma categoría del modelo dibujo por el maestro.

Materiales: Papel, crayones

Procedimiento:

Seleccionar una categoría con la cual el niño/niña este familiarizado que contenga un número diferente de objetos que el pueda dibujar, buenos ejemplo podrían ser: frutas, juguetes o cajas móviles (carros, aviones, barcos). Toma una hoja de papel y dí “Dibujemos FRUTAS”. Dibuja una manzana y nómbrala para él. Dí “Una manzana es fruta”, dibuja una fruta diferente. Si el/ella parece confundido(a) Dí “un plátano es fruta”, dibuja un plátano, conforme el se vuelva mas

SECCION 6

HABILIDADES COGNITIVAS

En esta categoría incluimos dos áreas relacionadas: 1) La comprensión verbal receptiva, con señas, y unidades simbólicas de comunicación; 2) Las habilidades de actuación tales como relacionar, categorizar, secuencias y todas las que necesitan la organización y comprensión de información del ambiente. Estas habilidades de realización se facilitan por el lenguaje receptivo, pero el lenguaje ni es un prerrequisito para llevar a cabo todas las tareas de habilidad cognitiva.

Hemos puesto el lenguaje receptivo y las actividades de realización en la misma categoría debido a que muchos niños autistas adquieren en forma dispareja este tipo de habilidades. Algunos niños pueden aprender habilidades cognitivas no verbales mucho más rápido de lo que pueden aprender el lenguaje receptivo, mientras otros niños aprenden a la inversa. Ya que ambos tipos de habilidades son esenciales para la adaptación, encontramos que es necesario seguir las respuestas preferidas del niño y no hacer una distinción formal entre el lenguaje receptivo y la realización cognitiva.

Los ejemplos en esta sección fueron seleccionados basados en su aplicabilidad general, pero no se considera que incluya todo. Entre las ilustraciones de lenguaje receptivo están procedimientos para

enseñar las órdenes “siéntate”, “ven”, “alto” y “sigue”. En un nivel más elevado están los nombres de objetos y miembros de la familia, frases con pronombres y preposiciones.

Los programas para enseñar la realización cognitiva no verbal para relacionar o emparejar objetos y figuras, agrupar figuras por su función, distinguir cosas que se comen o no, y categorizar secuencias de imágenes. A pesar de que las funciones cognitivas de este tipo ciertamente se aprenden con mayor facilidad cuando el niño conoce las palabras relevantes, también pueden ser aprendidas sin conocimiento de palabras. Estas habilidades de realización cognitiva son especialmente importantes como antecedentes de habilidades prevocacionales y vocacionales que muchos niños necesitan para participar posteriormente en programas de talleres protegidos.

159 RECONOCIENDO EL NOMBRE

Desarrollo Cognoscitivo, Lenguaje Receptivo 0 – 1 años.

Percepción Auditiva 0 – 1 años.

Meta: Reconocer el nombre.

Objetivo: Mirar el periódico cuando el nombre del niño es llamado.

Materiales: Ninguno.

Procedimiento:

Periódicamente durante el día dí el nombre del niño/niña en voz alta. Si el/ella te mira prémialo inmediatamente con un abrazo o un pequeño premio. Si el/ella no responde penetra en su campo de visión y repite su nombre. Inicia muy cerca de el/ella repitiendo su nombre una vez por algunos minutos. Prémialo siempre que mueva su cabeza hacia ti, aún si no hace contacto visual. Cuando el/ella inicie a responder incrementa gradualmente tu distancia de el/ella cuando lo llames por su nombre. Esta habilidad puede ser trabajada durante el día cuando estés trabajando en otras actividades con el niño o la niña o simplemente juegos con él /ella.

160 INDICACIONES DE OBJETOS DESEADOS

Desarrollo Cognoscitivo, Lenguaje Receptivo 0 – 1 años.

Meta: Desarrollar las habilidades para indicar necesidades o deseos en una forma no verbal.

Objetivo: Señalar un objeto deseado sin decirlo.

Materiales: Comida como premio, juguete favorito.

Procedimiento:

Muéstrale al niño/niña un juguete favorito o comida de premio y colócalo en la mesa frente al niño. No le permitas obtener el premio hasta que lo hayas ayudado a señalarlo. Consigue que el niño/niña mire el premio y luego señálalo. Después guíalo para señalarlo ante ti, permítele obtener el premio. Repite la actividad muchas veces durante el curso del día. Una vez que el niño/niña haya captado la idea de señalar, aun si todavía. Una vez que el niño/niña haya captado la idea de señalar, aun si todavía tienes que asistirlo toma toda oportunidad durante el día para estimularlo a señalar. Gradualmente desvanece tu ayuda conforme el niño/niña se da cuenta que puede obtener lo que quiere usando los ademanes apropiados, cuando el niño/niña inicie a señalar por si mismo/a , dale una opción de dos objetos y haz que señale el que quiere, asegúrate de premiarlo en cualquier momento que lo veas señalando espontáneamente para indicar que quiere algo. Primero probablemente indicará lo que desea tomando el juguete hacia él/ella. Gradualmente estimúlalo/a a señalar correctamente, tomando su dedo y ayudándolo a mantenerlo en la posición apropiada.

161 VENIR CON UNA ORDEN VERBAL

Desarrollo Cognoscitivo, Lenguaje Receptivo 0 – 1 años.

Meta: Mejorar el entendimiento de órdenes verbales.

Objetivo: Venir en respuesta a una orden verbal.

Materiales: Ninguno.

Procedimiento:

Esta actividad requiere dos personas. Cada una deberá tener una pequeña provisión de premios. El maestro y el ayudante deberán sentarse frente a frente un poco separados. La niña/el niño deberá sentarse a un lado del ayudante, el maestro dice “Ven” y saca su premio, al principio probablemente el ayudante tendrá que darle a la niña/niño un ligero codazo para que vaya hacia el premio, cuando se cambia hacia el maestro entonces obtendrá el premio, luego el maestro tendrá que ayudarla/lo a voltearse frente al ayudante y éste tiene que sacar el premio y se repite el proceso. Repite el procedimiento 4 ó 5 veces en cada sesión. Gradualmente se reducen los codazos y fíjate si ella/el se cambia sólo con la orden verbal. Si ella/el intenta moverse antes de la orden reténla hasta que escuche la orden. Una vez que ella/ el puede “venir” en la actividad controlada, inicia generalizando su entendimiento con la palabra en las siguientes formas:

- A. Dile que venga varias veces durante el día, asegúrate de llamar su atención, luego dale una orden verbal.

B. Dile que venga cuando esté cerca de ti pero no mirándote.

C. Dile que venga cuando estés atrás de ella/el, hacia tendrá que voltear para ir hacia a ti.

Sigue estos pasos uno a la vez, asegúrate que ella/el haya dominado cada uno antes de continuar el siguiente.

162 SENTARSE POR UNA PETICIÓN VERBAL

Desarrollo Cognoscitivo, Lenguaje Receptivo 0 – 1 años.

Imitación Motora 0 – 1 año.

Meta: Mejorar el entendimiento de órdenes verbales.

Objetivo: Sentarse en respuesta a una orden verbal.

Materiales: Tres sillas, incluyendo una silla de niño.

Procedimiento:

Arregla 3 sillas de forma que 2 estén frente a una con unos pies de separación (ver Fig. 6.1) esta actividad requiere dos personas. Una persona deberá sentarse en la silla sola frente a la niña/el niño y el ayudante. Haz que la niña/niño y el ayudante se paren frente a sus sillas, para que los ojos de la niña/niño este a nivel de boca de la persona sentada. El maestro deberá decir “sentarse” con voz clara y firme, haz que el ayudante se siente mientras también ayuda a la niña/niño a sentarse, el maestro deberá premiar a la niña/niño inmediatamente. Repite la actividad muchas veces hasta que la niña/niño anticipe la orden verbal y más tarde no requiere la asistencia de un ayudante.

162 SENTARSE POR UNA PETICIÓN VERBAL

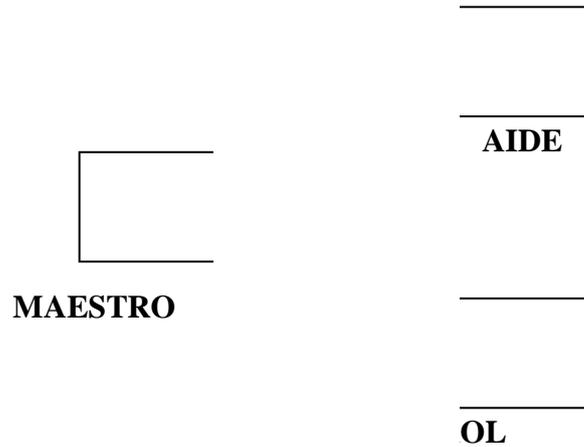


Figura 6.1 Entrenamiento para responder a siéntate.

163 JUEGO, DETENER / SEGUIR

Desarrollo Cognoscitivo, Lenguaje Receptivo 0 – 1 años.

Meta: Mejorar el entendimiento de instrucciones verbales.

Objetivo: Detenerse y seguir mientras camina en respuesta a una petición verbal.

Materiales: Ninguno.

Procedimiento:

Toma a la niña/niño de la mano y camina con ella/el alrededor del cuarto algunas veces ocasionalmente dí “Detenerse” y límitala a una posición estacionaria. Elógiala por detenerse y continúa sin movimiento por algunos segundos, luego dí “Vamos” y comienza a caminar otra vez. Repite el procedimiento muchas veces. Fíjate si ella/el comienza a detenerse cuando escuche la palabra y no espere a que te detengas. Cuando ella/el inicie a anticipar el detenerse después de escuchar la orden verbal, disminuye tu fuerza de su mano hasta que los dos estén simplemente caminando lado a lado.

164 RECONOCIENDO – AUTO / IMAGINACIÓN EN UN ESPEJO

Desarrollo Cognoscitivo, Lenguaje Receptivo 0 – 1 años.

Percepción Visual 0 – 1 año.

Meta: Mejorar el entendimiento de auto / imagen y reconocer el nombre.

Objetivo: Señala la auto / imagen en un espejo, respondiendo a la pregunta “¿dónde esta (nombre)?”

Materiales: Espejo Grande.

Procedimiento:

Cuando el niño/niña pueda responder a su nombre (ver actividad 159), llévalo a un espejo grande y muéstrale su reflejo. Guíalo a tocar el espejo para que sepa que ahí no hay otro niño, ayúdalo también a ondear sus brazos o brincar para que pueda ver que su imagen esta haciendo lo mismo, luego dí “¿Dónde esta _____?” Ayúdalo a señalar a sí mismo, luego guíalo a señalar la imagen en el espejo. Señala el espejo y dí “Mira ahí esta _____”. Repite la actividad algunas veces cada día hasta que el niño/niña inicie a generalizar su auto – imagen. Si al niño/niña le toma miedo al espejo o fijación, gradualmente camina con el/ella pasándolo algunas veces cada día. Procura su atención a la imagen del espejo conforme van pasando pero no le permitas detenerse hasta que el parezca conforme con su reflejo.

165 AGRUPANDO OBJETOS COMUNES – 1

Desarrollo Cognoscitivo, Lenguaje Receptivo 0 – 1 años.

Percepción Visual 1 – 2 años.

Meta: Mejorar las habilidades de agrupación y atención visual.

Objetivo: Observar la mano del maestro y encontrar el par de un objeto tomando de entre cuatro objetos.

Materiales: Cuatro pares de objetos idénticos (calcetines, pinzas de ropa, cubo, cuchara, crayones, etc.)
Una caja chica.

Procedimiento:

Colocar un grupo de cuatro objetos sobre la mesa frente al niño/niña. Mantén los pares sobre tu lado donde el no pueda verlos. Coloca la caja cerca de un lado de la mesa, levanta uno de los objetos y haz que el encuentre el par de su juego por ejemplo: levanta un calcetín y Di “_____, da un calcetín” señala a su grupo de objetos cuando el levante o indique el objeto apropiado, elógialo y metan ambos objetos en la caja. Repite la actividad hasta que todos los objetos estén en la caja.

166 AGRUPANDO OBJETOS COMUNES – II

Desarrollo Cognoscitivo, agrupado 1 – 2 años.

Percepción Visual 1 – 2 años.

Meta: Mejorar las habilidades de agrupación y atención visual.

Objetivo: Encontrar el par de un objeto específico entre muchos sin ser distraído.

Materiales: Cuatro pares de objetos idénticos, caja grande.

Procedimiento:

Pon todos los objetos dentro de la caja y siéntate en el piso con la caja entre el niño/la niña y tú, toma un objeto de la caja y levántalo para que él/ella lo vea, Di “Mira _____, encuentra el calcetín “. Luego señala a la caja y ayuda al niño/niña a buscar entre los objetos hasta que encuentre el otro calcetín, después pon el par de calcetines a un lado y prémialo. Repite la actividad hasta que todos los objetos estén fuera de la caja. No inicies esta actividad hasta que el niño/la niña pueda encontrar el par de un objeto mostrado de entre un número limitado de otros.

167 AGRUPANDO DIBUJOS Y OBJETOS

Desarrollo Cognoscitivo, Agrupando 1 – 2 años.

Meta: Mejorar las habilidades cognoscitivas de agrupación.

Objetivo: Agrupar cinco dibujos u objetos simples con objetos reales.

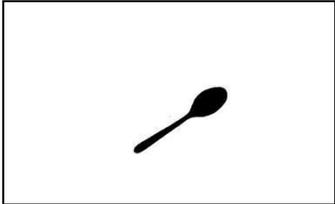
Materiales: Cinco objetos comunes con pares de dibujos (los dibujos pueden ser dibujados a mano o recortados de una revista o un libro para colorear).

Procedimiento:

Pon los dibujos sobre la mesa frente al niño/niña y mantén los objetos pares en tu lado a manera que él/ella no se distraiga. Manéjale los objetos uno a la vez y haz que el/ella coloque el artículo en el dibujo par. Primero podría ser necesario iniciar solo con un dibujo y un objeto, por ejemplo:

Sienta al niño/niña con el dibujo de una cuchara frente a él/ella, dale la cuchara y nombra el objeto para él/ella, haz que coloque la cuchara sobre el dibujo. Luego prémialo inmediatamente cuando el/ella capte la idea de agrupar el dibujo con el objeto, coloca dos dibujos frente a el/ella de forma que tenga que hacer una opción. Por ejemplo, coloca dibujos de una cuchara y un zapato frente a el/ella y dale una cuchara (ver Fig. 6.2). Si el/ella coloca la cuchara en el dibujo correcto, Di “Sí, cuchara”. Y prémialo(a) inmediatamente. Si el intenta poner la cuchara sobre el dibujo equivocado, repite “cuchara” y guía su mano hacia el dibujo correcto repite el procedimiento gradualmente. Agrega más dibujos hasta que el pueda hacer cinco en cada sesión.

167 AGRUPANDO DIBUJOS Y OBJETOS



168 SELECCIÓN SIMPLE

Desarrollo Cognoscitivo, Categorizando 1 – 2 años.

Percepción Visual 1 – 2 años.

Meta: Mejorar las habilidades de selección cognitiva y atención visual.

Objetivo: Seleccionar dos grupos de objeto sin ayuda.

Materiales: Dos charolas seleccionadoras, cuatro crayones, cuatro cuentas de collar.

Procedimiento:

Poner las charolas seleccionadoras frente a David y colocar una cuenta en una de las charolas u un crayón en la otra. Dale los crayones uno a la vez y cada vez que les des un crayón Dí “Colócalo” y señala la charola correcta (ver Fig. 6.3) Guía su mano sólo si intenta poner el objeto en la charola equivocada. Cuando haya colocado todos los crayones en la charola repite el procedimiento con las cuentas, trata sólo señalar la primera cuenta, luego dale la orden verbal. Si el/ella no levanta la cuenta continua señalándola un rato más. Gradualmente intenta quitar cualquier pista visual. Repite la actividad muchas veces hasta que el/ella pueda tomar un objeto de tu mano y colocarlo en la charola apropiada sin tu ayuda, después de repetir la actividad muchas veces, empieza alternando los crayones y las cuentas, primero asegúrate que el objeto sea claramente reconocible.

168 SELECCIÓN SIMPLE

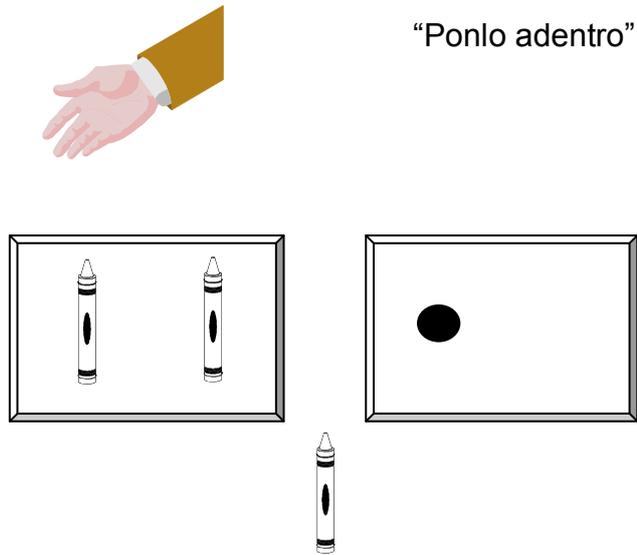


Figura 6.3 Tarea de selección sencilla con dos charolas .

169 UBICACIÓN RECEPTIVA DE OBJETOS

Desarrollo Cognoscitivo, Lenguaje Receptivo 1 – 2 años.

Percepción Visual 1 – 2 años.

Motricidad Fina Control 0 – 1 años.

Meta: Desarrollar un entendimiento receptivo con nombres de objetos comunes y mejorar habilidades de búsqueda visual.

Objetivo: Sentarse en una mesa, explorar el cuarto visualmente y señalar sin ayuda a un objeto específico en respuesta a la pregunta ¿Dónde esta?.

Materiales: Mesa de trabajo. Dos sillas. Cuatro objetos comunes con los cuales el niño/ la niña este familiarizado.

Procedimiento:

Escoge 4 objetos comunes de los cuales el niño/ la niña entiende los nombre. Las primeras veces tú haces la actividad. Siéntate con el/ella en la mesa y coloca sus cuatro objetos frente a el/ella, muéstrale los objetos uno a la vez y nombra cada uno. Luego coloca los objetos en áreas claramente visibles en el cuarto. Sostén las manos del niño/niña sobre la mesa y pregúntale “¿_____ dónde esta la pelota? No permitas que se levante y obtenga la pelota, pero en vez de hacerlo permanecer en la silla, explora el cuarto con sus ojos y luego señala la ubicación de la pelota. Es importante que el niño/niña inicie a aprender como utilizar ademanes tal como

señalar. Repite la actividad con los cuatro objetos. Si el niño/niña no mira alrededor del cuarto para el objeto requerido, repite la pregunta y dirige sus ojos a varios objetos, preguntando “¿está la pelota ahí?” cuando el/ella finalmente mire la pelota, suelta una de sus manos y ayúdalo/la a señalarla. Estimúlalo/la a repetir el nombre del objeto si el/ella tiene cualquier lenguaje explosivo. Después de que haya señalado los 4 objetos exitosamente. Di “_____, obtén la pelota”, permítele levantarse e ir por la pelota. Asegúrate enfatizar la diferencia entre “dónde esta la pelota” “y obtén la pelota”. Cuando el niño /la niña puede exitosamente ubicar y señalar los objetos después de observarte, acomódalos alrededor del cuarto continúa la actividad pero coloca los objetos antes de que el niño/ la niña entre al cuarto. Recuérdate asegurarte que todos los objetos estén claramente visibles desde su perspectiva.

170 APRENDIENDO NOMBRES DE MIEMBROS DE LA FAMILIA

Desarrollo Cognoscitivo. Lenguaje receptivo 1 – 2 años.

Meta: Desarrollar la identificación de miembros de familia.

Objetivo: Dar un objeto al miembro de la familia apropiado por una orden verbal.

Materiales: Cualquier artículo común casero o juguete el cual sea familiar para el niño/ la niña.

Procedimiento:

Cuando le enseñes los nombres a la niña/niño asegúrate sólo enseñarle un nombre a la vez. Siéntalo(a) frente a ti en una silla o en el piso, dale un objeto que le sea familiar como una pelota y Dí “Dale la pelota a mamita”, extiende tu mano para que sepa que te va a dar la pelota, repite el procedimiento muchas veces, cuando ella/él pueda dar la pelota sin ningún problema, agrega una segunda persona, haz que la segunda persona se siente al lado tuyo, frente a la niña/niño. Dí “Dale la pelota a mamita” y abre tus manos, luego regrésale la pelota y Dí “Dale la pelota a papito” y que la otra persona abra sus manos. Si la niña/el niño trata de darle la pelota dirige su atención a la otra persona y repite la orden, enfatizando el nombre. Repite la actividad muchas veces hasta que la niña/el niño inicie a escuchar una distinción en los nombre. Conforme la tarea le sea más clara, detente abriendo tus manos y fíjate si el puede decir a quien darle la pelota sin una pista visual. Cuando el pueda diferenciar entre los dos nombres agrega un tercero y repite todo el procedimiento.

171 FRASES CON VERBOS Y SUSTANTIVOS

Desarrollo Cognoscitivo, Lenguaje Receptivo 1 – 2 años.

Meta: Mejorar el entendimiento de instrucciones verbales.

Objetivo: Enseñarle el significado de verbos con la asociación de sustantivos comunes.

Materiales: Pelota.

Procedimiento:

Cuando el niño/niña pueda darle la pelota por una petición (ver actividad 166) comienza enseñándole otras cosas que hacer con la pelota, inicia reforzando la orden “Da la pelota”. Enfatiza el verbo claramente, abre tus manos y haz que el niño/niña te de la pelota, luego Di “mira _____ rueda la pelota”, asegúrate que te este observado y ruédala contra la pared. Dale la pelota y guía sus manos para rodarla mientras repites las palabras “rueda la pelota”, repite, “rueda la pelota” ordena muchas veces antes de intentar mezclar las dos ordenes. Una vez que inicies a utilizar ambas “da la pelota” y “rueda la pelota” úsalas en cualquier secuencia hasta que el niño/niña pueda realizar cualquier petición. Repite el procedimiento, agregando otras ordenes tales como “lanzar”, “recortar” o “patear” agregar solo uno verbo a la vez. Una vez que él/ella haya aprendido una nueva orden, asegúrate trabajarlo cuidadosamente con las otras que ya aprendió. Recuerda enfatizar el verbo cada vez para que él/ella inicie a aprender la distinción.

172 COPRANDO DIBUJOS

Desarrollo Cognoscitivo, Comparación 2 – 3 años.

Desarrollo Cognoscitivo, Lenguaje receptivo 2 – 3 años.

Meta: Desarrollar habilidades de comparación y el entendimiento de que un sustantivo puede representar muchos objetos que no son idénticos.

Objetivo: Comparar dibujos con objetivos similares, cada uno con diferente apariencia.

Materiales: Dibujos de varios objetos similares pero idénticos (ejemplo: diferentes zapatos).

Procedimiento:

Saca un grupo de dibujos que sean una clase de objetos (zapatos) mézclalos con otros dibujos. Muéstrale al niño/niña el dibujo de un zapato y Di “mira _____ zapatos”, luego Di “encuentra zapatos” y señala los otros dibujos. Haz mímica para que te de todos los dibujos de zapatos, sí él/ella te pasa otro dibujo que no se parezca, enfoca otra vez su atención y Di “encuentra otro zapato”, intenta encontrar dibujos que muestren el mismo tipo de objeto desde diferentes perspectivas. Es importante que el niño/niña se de cuenta que la etiqueta “zapato” pueden haber un número de objetos diferentes con diferentes aspectos aparentemente.

173 DIFERENCIANDO COMIDA Y BEBIDA

Desarrollo Cognoscitivo, Categorizando 2 – 3 años.

Desarrollo Cognoscitivo, Lenguaje receptivo 2 – 3 años.

Meta: Desarrollar la admisión de alimentos y mejorar la habilidad para pasar en términos de categorías.

Objetivo: Seleccionar dibujos de diferentes alimentos para “comer” “beber”.

Materiales: Dibujos (cromos) de diferentes tipos de comidas y bebidas recortados de revistas.

Procedimiento:

Siéntate a un lado del niño/niña en la mesa y Di “Mira _____ es hora de cromos”, mantén la pila de dibujos en tu lado para que él /ella no se distraiga. Muéstrale un dibujo de algo para comer y Di “mira _____ para comer” asegúrate que mire el dibujo de algo y ponlo frente a él/ella. Después agarra un dibujo de algo para beber y Di “Mira _____ para beber”. Enfatiza las palabras “comer” y “beber” coloca el dibujo de beber junto al comer, no nombres los alimentos ahora, debido a que no queremos que el intente resolver los significados de las palabras como “espagueti” repite el procedimiento con todos los cromos clasificados “comer” o “beber” y colócalos en la pila apropiada. Cuando todos los cromos estén seleccionados Di “La hora de los cromos se termino” y déjalo ir a jugar. Repite el procedimiento por 2 o 3 días, seleccionando los dibujos por ti mismo. Después de que se haya acostumbrado a la actividad pregúntale al niño/niña en cual pila deberá ir un cromos. Inicia solo pidiéndole que seleccione uno o dos cromos por sesión. Gradualmente incrementa tu tarea hasta que él/ella pueda seleccionar todos los dibujos por sí mismo con solo un mínimo de ayuda.

174 ENTENDIENDO ORACIONES EN DOS PARTES

Desarrollo Cognoscitivo, Lenguaje Receptivo 2 – 3 años.

Meta: Mejorar el entendimiento receptivo de oraciones complejas.

Objetivo: Desarrollar exitosamente una serie de instrucciones relacionadas en dos pasos.

Materiales: Cuatro objetos comunes (cuchara, carrito) bote de lata o un juguete favorito).

Procedimiento:

Arregla una rutina de sentarse donde el niños/niña pueda regresar después de cada instrucción o secuencia de instrucciones, ten un premio listo para él/ella cuando regrese. Dale al niño/niña una instrucción tal como “obtén la pelota” después dale la segunda instrucción “luego siéntate” si él/ella esta distraído y no puede concluir y no puede concluir la tarea regrésalo a la silla y repite las instrucciones. Primero déjalo hace las dos partes de las instrucciones por separado, pero conforme él/ella inicie a entender la tarea, vincula las dos frases y haz que realice ambas antes de regresar a su asiento. Si él/ella esta preocupado con la primera parte de la tarea, pregúntales “¿Qué es lo siguiente?”, en orden para enfocarlo de nuevo. Si es necesario, dale un sonido o un gesto como pista en la segunda acción, después de que el niño/niña pueda desarrollar una instrucción en una serie de dos partes, en la cual, la segunda parte siempre es “Luego siéntate”, inicia haciendo la secuencia ligeramente más difícil. Por ejemplo: podrías iniciar con él/ella sentándolo en la silla y después decirle “agarra la taza y ponla en la mesa”, asegúrate que todos los nombres de los objetos contenidos en las instrucciones sean palabras familiares para él/ella.

175 ENTENDIENDO RECEPTIVO DE FUNCIONES

Desarrollo Cognoscitivo, Lenguaje Receptivo 2 – 3 años.

Desarrollo Cognoscitivo, Categorizando, 2 – 3 años.

Percepción Visual 1 – 2 años.

Vocabulario Verbal, Cognoscitivo 1 – 2 años (opcional).

Meta: Mejorar el entendimiento receptivo de los nombres y uso de objetos comunes.

Objetivo:

Materiales: Algo para vestir (zapato) y algo para jugar (juguete favorito).

Procedimiento:

Coloca los materiales en lugares claramente visibles alrededor del cuarto y siéntate con el niño/la niña en la mesa. Sostén sus manos a través de la mesa y pregúntale “Paúl ¿dónde hay algo para comer”. Haz que busque en el cuarto hasta que encuentre “la manzana” luego haz que señale y repita el nombre del objeto, si es posible no le permitas levantarse y correr por el objeto. Él/ella debe aprender a permanecer en su asiento y usar ademanes o lenguaje. Repite el procedimiento con otros objetos, enfatizando claramente la función cuando le pidas localizar algo. Cambia de lugar los objetos periódicamente para que él/ella tenga que buscar en el cuarto visualmente hasta que encuentre algo apropiado. Recuerda asegurarte que los objetos le sean familiares y estén claramente visibles desde donde él/ella este sentado. Conforme su habilidad se incrementa, pídele un segundo objeto con la misma función. Si él/ella se confunde señala a varios objetos alrededor del cuarto y pregúntale, “¿es esto para comer? Estimúlalo a mover su cabeza o responder negativamente en alguna forma si el objeto no es asociado con la función a la cual te refieres.

176 AGRUPANDO FIGURAS

Desarrollo Cognoscitivo Comparando, 2 – 3 años.

Percepción Visual, 1 – 2 años.

Meta: Enseñar a reconocer la figura y mejorar las habilidades de agrupación.

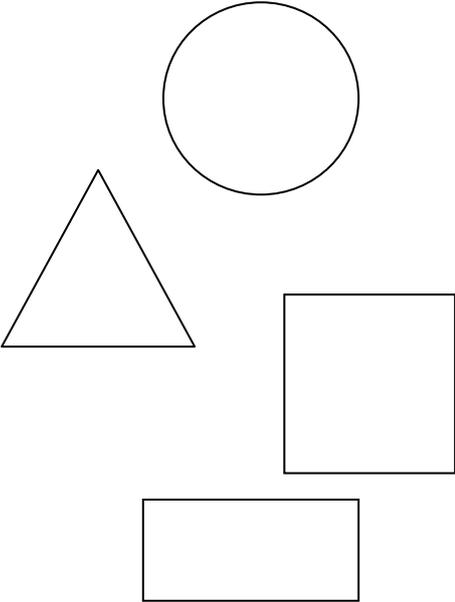
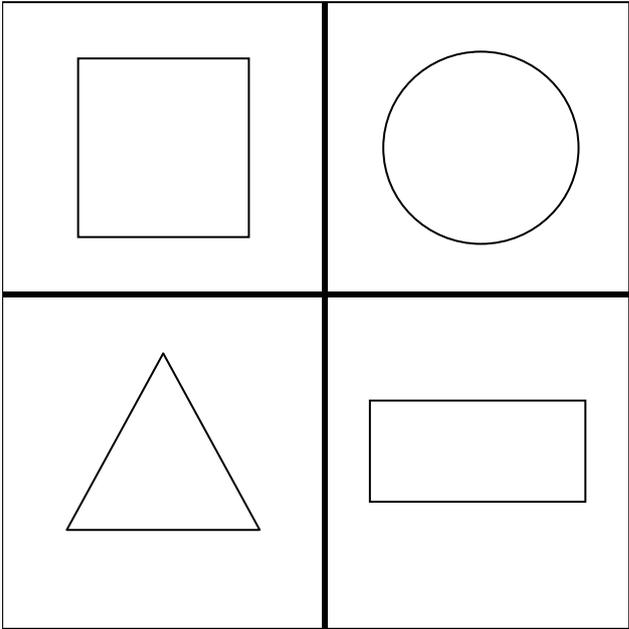
Objetivo: Complementar un laberinto de juego que consiste de cuatro figuras simples.

Materiales: Cartón. Marcador negro.

Procedimiento:

Elaborar un tablero de cartón dividido en cuatro secciones por líneas negras y agrupando pares de figuras (círculo, cuadro y rectángulo) recorta el cartón y pega cada una de las figuras en cada sección de tablero. Coloca el tablero frente al niño/niña y mantén el juego de pares contigo (ver Fig. 6.4) dale las figuras una a la vez, diciéndole “colócala _____” también nómbrale la figura para que se acostumbre a escuchar los nombres. Si él/ella parece confundido/a ayúdalo(a) guiando su mano para comparar la figura con las del tablero, hasta que encuentre la correcta, repite el procedimiento con el resto de las figuras, continua con la actividad hasta que él/ella pueda completar el tablero sin ayuda. Como una variación de esta actividad, una vez que pueda completar el tablero, dale un juego de cuatro figuras mientras tú guardas un juego idéntico. Levanta una de las figuras y Di “Juanito dame el triángulo” ayúdalo a encontrar el par de la figura en su juego para que te la entregue.

176 AGRUPANDO FIGURAS



177 IDENTIFICACIÓN RECEPTIVA DE ANIMALES

Desarrollo cognoscitivo. Lenguaje receptivo 2 – 3 años.

Meta: Desarrollar el entendimiento receptivo en nombres de animales.

Objetivo: Entregar el animalito correcto cuando se pida “Dame un perro”.

Materiales: Tres animales comunes de trapo, marionetas de animales o cromos (por ejemplo: perro, gato, tigre).

Procedimiento:

Muéstrale los animalitos de trapo al niño/niña uno por uno. Nombra cada animal muchas veces conforme se los das, permítele jugar con el animal algunos minutos, mientras continuas repitiendo el nombre y luego dile “ _____ dame el perro”, cuando él/ella te entregue el animal repite el procedimiento con otros animales. Después que el niño/niña haya sido expuesto a los nombres de los tres animales muchas veces, ponlos en la mesa y di “ _____ dame el perro”; si él/ella coge el animal equivocado, dirige su mano otra vez al animal correcto mientras repites el nombre del animal muchas veces. Repite el procedimiento hasta que el/ella pueda nombrar el animal correcto sin tu ayuda. Gradualmente introduce animales nuevos para trabajar con ellos de la misma manera. Agrega sólo un animal a la vez. Y sólo coloca tres animales sobre la mesa en cualquier momento.

178 AGRUPANDO CUBOS

Desarrollo Cognoscitivo. Agrupando 3 – 4 años.

Percepción Visual 3 – 4 años.

Desarrollo cognoscitivo. Lenguaje Receptivo.

Control e Interacción Ojo – Mano 1 – 2 años.

Interacción Social, Individual 1 – 2 años.

Meta: Mejorar las destrezas de agrupación atención visual y habilidades interactivas.

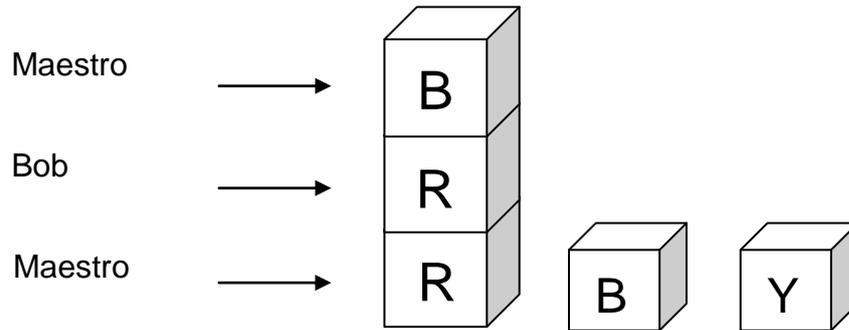
Objetivo: Construir una torre agregando el mismo color de cubo que el maestro agregue.

Materiales: Cubos de colores.

Procedimiento:

Divide los cubos en dos grupos idénticos para que cada uno tenga el mismo número y color de cubos. Dí “Vamos a construir una torre” coloca un tubo y después haz que él niño/niña coloque otro cubo del mismo color encima, por ejemplo: pon un cubo rojo y dí “Hazlo, pon un cubo rojo”. Si él/ella coloca el cubo correctamente, elógialo(a) inmediatamente. Si él/ella intenta poner un cubo de color diferente frénalo gentilmente señala el correcto y dile “pon un cubo rojo” enfatiza el nombre del color. Repite el procedimiento con los otros colores, hasta que todos los cubos estén encimados (ver Fig. 6.5) repite el nombre del color cada vez que encimes un cubo. Al principio él/ella no responderá a los nombres de los colores, pero se acostumbrará a escucharlos, si se les repite con constancia y firmeza.

178 AGRUPANDO CUBOS



179 PAREJAS DE OBJETOS

Desarrollo Cognoscitivo. Categorizado 3 – 4 años.

Meta: Clasificar objetos por el contexto en que son utilizados.

Objetivo: Asociar pares de objetos comumente encontrados juntos.

Materiales: Una caja de tamaño mediano, pares de objetos que son comúnmente asociados (cuchara y tenedor, zapato y calcetín, pasta dental y cepillo, cuaderno y lápiz, etc.).

Procedimiento:

Siéntate en la mesa con el niño/niña coloca tres objetos sobre la mesa frente al niño/niña. Dos de los objetos deberán formar un par comúnmente asociados. Asegúrate de que el niño/niña esté familiarizado con los tres objetos. Por ejemplo: podrías poner un zapato, un calcetín y un animalito de trapo sobre la mesa. Señala los tres objetos y pregúntale al niño/niña “¿cuántos van juntos?” haz que el señale o entregue el par apropiado. Cuando él/ella entregue el par los tres objetos se van para la caja. Si tiene problemas para encontrar el par sugiérele con una simple pregunta la función de los objetos, por ejemplo: podrías preguntarle “¿Cuál va en los pies?”. Elabora un registro donde anotes cuales objetos puede asociar y con cuales tienes problemas. Conforme la actividad continua asegúrate tener pares que sabes que él/ella puede asociar, aun los que le son más dificultosos.

180 CLASIFICANDO CROMOS

Desarrollo Cognoscitivo, Clasificación 3 – 4 años.

Desarrollo Cognoscitivo, Lenguaje Receptivo 2 – 3 años.

Meta: Desarrollar las habilidades para seleccionar por categorías.

Objetivo: Seleccionar cromos de animales, de objetos por sus funciones comunes.

Materiales: Cromos de objetos de animales, agrupados por sus funciones claramente reconocibles.

Procedimiento:

Coloca un grupo de cromos sobre la mesa frente al niño/niña y dile “qué tipo de cromos quieres que te de”. Por ejemplo: coloca el cromo de una pelota, manzana, camioneta de juguete, jabón toalla, cuchara, tenedor y una tina de baño. Di “_____ dame algo para la hora del baño”. Si te da una tina de baño, pero se pierde con los otros objetos que vienen al caso, vuelve a dirigir su atención a los cromos y pregunta “qué más es para la hora del baño”, si no puede encontrar el cromo apropiado, dale una pista verbal como “Una toalla es para la hora del baño”, si él/ella todavía no te da el cromo, dirige su atención al cromo específico y dile “Toalla, usa una toalla para tomar el baño”. Trata de mantener las categorías claramente definidas. Podrías utilizar juguetes, cosas para comer, animales o niños y niñas. Asegúrate que esté familiarizado con la idea básica de categoría, cuando él/ella entienda, procede a incluir cromos de objetos menos familiares para él/ella. De esta forma se irá incrementado su vocabulario.

181 SELECCIONANDO POR FUNCIÓN

Desarrollo Cognoscitivo, Categorizando 3 – 4 años.

Desarrollo Cognoscitivo, Lenguaje Receptivo 2 – 3 años.

Meta: Entender la relación de objetos seleccionando en conformidad con funciones similares.

Objetivo: Seleccionar objetos comunes en grupos basados en función.

Materiales: 2 ó 3 cajas de tamaño mediano, 2 ó 3 grupos relacionados por función. Ejemplo: (una cuchara, una taza y un plato), (calcetín, camisas, y pantalones), (cuaderno, lápiz, sacapuntas).

Procedimiento:

Asegúrate que el niño/la niña este observándote y coloca un objeto de cada grupo en la caja por separado, nombra cada objeto cuando lo metas y rápidamente describe su función. Luego dale al niño/niña un objeto a la vez para que lo meta a la caja apropiada. Por ejemplo: Levanta un calcetín y di “Mira _____ calcetín para usar” y mete el calcetín en una de las cajas, después levanta una cuchara y repite el procedimiento, diciendo “Mira _____ cuchara para comer”, después dale un plato y di “Mira _____plato – mételo”. Si él/ella intenta meter el plato en la caja equivocada, frénalo y dile “Plato para comer”, guía su mano a la caja correcta. Sin tu ayuda, di le “Sí _____plato para comer y refuézalo inmediatamente. Gradualmente incrementa el número de objetos. Cuando el niño/la niña se acostumbre a la tarea agrega una tercera caja y categoría.

182 IDENTIFICACIÓN RECEPTIVA DE COLORES

Desarrollo Cognoscitivo, Lenguaje Receptivo 3 – 4 años.

Percepción Visual 3 – 4 años.

Meta: Mejorar las habilidades para reconocer colores y desarrollar el conocimiento receptivo con los nombres de colores primarios.

Objetivo: Dar el cubo correcto cuando se pida por un color específico.

Materiales: Cubos de color, cuentas de collar, papel.

Procedimiento:

Cuando el niño/niña pueda agrupar los cubos por color (ver actividad 178) comienza haciéndole responder a los nombres de los colores de los cubos. En la actividad de agrupación le expusiste los nombres ahora tienes que asegurarte que relacione el nombre con el color del cubo. Selecciona un cubo rojo, un amarillo y un azul. Dale al niño/niña el cubo azul, diciéndole “cubo azul” muchas veces. Dale énfasis al nombre del color. Luego dile “_____ dame el cubo azul”. Repite el mismo procedimiento con el cubo amarillo y rojo. Después de que hayas expuesto al niño/niña los nombres de los colores muchas veces, coloca los tres cubos en la mesa y dí por ejemplo: “_____ dame un cubo rojo”. Si él/ella coge el cubo equivocado, guía su mano al cubo correcto diciendo “este es el cubo rojo”. Continúa la actividad hasta que el niño/niña. Continúa la actividad hasta que el niño/niña pueda darte tres colores pedidos en orden para generalizar su conocimiento con los nombres de los colores. Repite la actividad utilizando cuentas de colores o pedazos de papel, gradualmente ve agregando otros colores, uno a la vez, en la misma forma que presentaste los tres primeros. Al principio usa solo tres colores, esto se refiere a que agregues más colores, tendrás que variar los objetos que coloques en la mesa para que él/ella reafirme lo que ya aprendió.

183 ENCONTRANDO OBJETOS ESCONDIDOS

Desarrollo Cognoscitivo, Lenguaje Receptivo 3 – 4 años.

- Meta:** Mejorar el entendimiento de sustantivos y preposiciones, para desarrollar la habilidad de seguir instrucciones verbales.
- Objetivo:** Seguir instrucciones verbales involucradas en el uso de sustantivos y preposiciones para encontrar objetos comunes por ejemplo: dentro, abajo y atrás.
- Materiales:** Objetos caseros comunes.

Procedimiento:

Antes de iniciar la actividad. Esconde 2 ó 3 objetos con los cuales el niño/niña este familiarizado. Primero los objetos deben estar escondidos en el mismo cuarto. Dale al niño/niña instrucciones simples, involucrando el artículo que debe de encontrar y el lugar que deberá mirar. Dile “ _____ obtén la taza que esta debajo de la mesa”. Enfatiza las tres palabras claves que dirán lo que esta buscando y su ubicación en relación con otro artículo que él/ella conozca. Refuézalo por cada artículo que te traiga. Recuerda sólo sustantivos y preposiciones que él/ella conozca. Conforme su habilidad se incremente, esconde más objetos en lugares más oscuros. La dificultad de las instrucciones puede ser también incrementada, conforme él/ella tenga más habilidad en la tarea. Ejemplo: “agarra la pelota que esta atrás de la puerta y debajo de la caja”.

184 ¿CUÁL NO PERTENECE?

Desarrollo Cognoscitivo. Seleccionando 4 – 5 años.

Meta: Mejorar la habilidad para reconocer categorizar.

Objetivo: Agarrar un objeto que no pertenezca a otros tres objetos que forman un grupo claramente reconocible.

Materiales: 2 cajas de tamaño mediano, grupos de 4 objetos pequeños, de los cuales tres tienen una función o característica similar. Por ejemplo: manzana, plátano, naranja y camión de juguete.

Procedimiento:

Siéntate en la mesa con el niño/niña. Coloca los 4 objetos frente a él/ella. Muéstrale cómo encontrar un objeto que no pertenezca a los otros. Por ejemplo: una manzana, un plátano, una camioneta y una naranja. Pregúntale “¿Cuál no pertenece?, asegúrate de que este observándote y señala cada objeto individualmente. Di “manzana, para comer”, “plátano, para comer”. Si es necesario, actúa la acción de comer la fruta y muéstrale que la camioneta es diferente. Coloca la fruta en una caja y la camioneta en otra (ver Fig. 6.6), diciendo “Camioneta no, para comer no pertenece”, después de que le hayas demostrado la actividad, repite el procedimiento con otros cuatro objetos. Por ejemplo: coloca una galleta, un bizcocho, un pedazo de dulce y un libro sobre la mesa. Ahora pregunta” ¿_____, cuál no pertenece? Si él/ella no indica que el libro no pertenece, ni señalándolo o dándotelo; ver con él/ella cada uno de los objetos otra vez. Señala cada uno y Dí

“galleta para comer”, “libro no para comer”, “dulce para comer” y “bizcocho para comer”. Luego pregúntale otra vez. ¿Cuál no pertenece?. Haz que te de el objeto impar y colócalo en una caja. Después haz que coloque los objetos para comer, en la otra caja. Trata de trabajar una categoría a la vez, utilizando varias combinaciones de objetos. Otras categorías podrían incluir cosas para vestir, juguetes y cosas para dibujar. Utiliza objetos que el niño/la niña reconozca hasta que se acostumbre a la actividad.

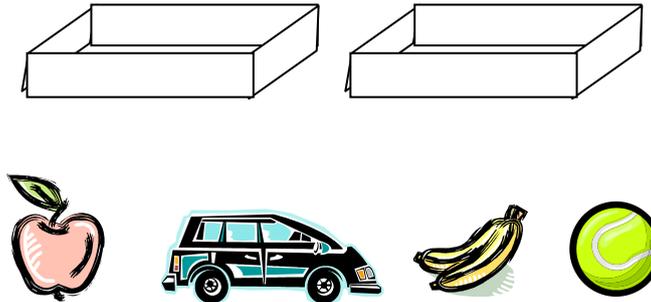


Figura 6.6 Tarea de estructuras para enseñar categorías.

185 SECUENCIA DE DIBUJOS

Desarrollo Cognoscitivo. Secuencia 4 – 5 años.

Desarrollo Cognoscitivo, Lenguaje receptivo 4 – 5 años.

Meta: Aprender el tiempo de las secuencias y mejorar el entendimiento de rutinas diarias.

Objetivo: Ordenar tres dibujos que muestren actividades diarias, en el orden en las cuales esas actividades son llevadas durante el día.

Materiales: Dibujos (recortados o dibujados) de un niño realizando acciones diarias tales como: levantarse, ir a la escuela, cenar o ir a la cama.

Procedimiento:

Muéstrale los cromos al niño/niña en el orden que las actividades son rutinariamente realizadas durante el día. Di “mira _____ primero te levantes” y muéstrale el cromo apropiado. Luego muéstrales el cromo de alguien desayunando y dí “luego desayunas”, finalmente muéstrale el cromo de alguien que va a la escuela y dile “Luego vas a la escuela”, después que estés seguro que el/ella ya ha mirado los tres cromos, desordena los cromos y levántalos de la mesa (ver Fig. 6.7) dile “mira _____ ¿Cuál es primero?, haz que indique el cromo correcto señalándolo o dándotelo. Cuando el/ella indique el cromo correcto, dile “si primero te levantas”, repite el procedimiento con los otros cromos preguntándoles “¿luego qué haces?. Si te da el cromo equivocado indícale la secuencia correcta, señalándole los cromos en el orden correcto y dándole las pistas verbales. Inicia sólo con tres cromos y e incrementa el número conforme la habilidad del niño/niña mejore. Recuerda asegurarte que los cromos sean claros y muestren rutinas con las cuales el niño/la niña este familiarizado.

185 SECUENCIA DE DIBUJOS

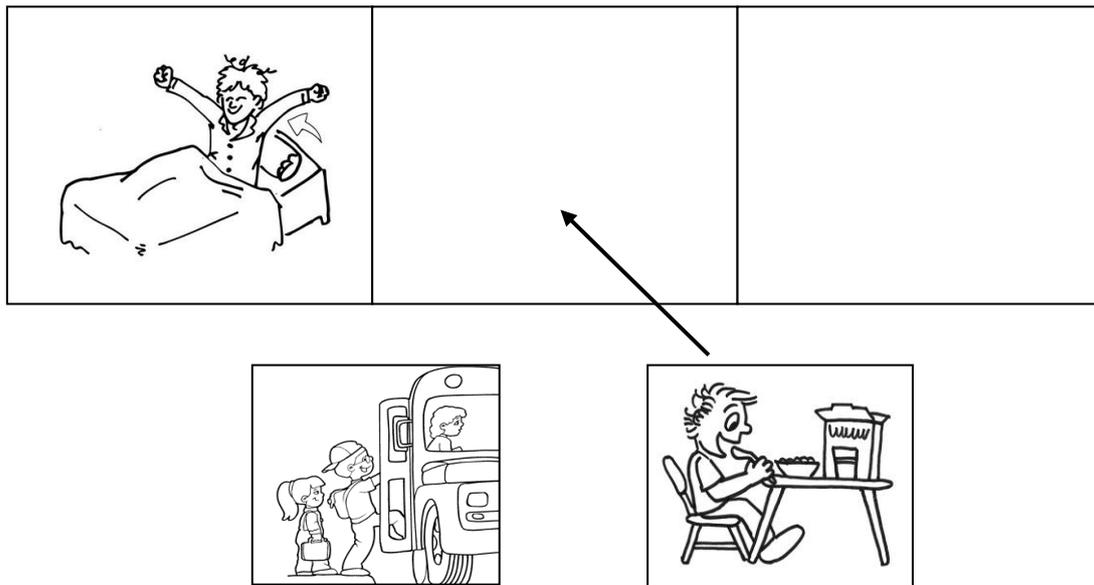


Figura 6.7 Secuencia de imágenes, levantarse, comer, transporte escolar.

186 UNIENDO PARTES DEL CUERPO

Desarrollo Cognoscitivo, Lenguaje Receptivo, 4 – 5 años.

Control e Integración, Ojo – Mano 4 – 5 años.

Vocabulario Oral, Cognoscitivo 2 – 3 años (opcional).

Meta: Mejorar en entendimientos de conceptos del cuerpo.

Objetivo: Colocar partes del cuerpo apropiadamente.

Materiales: Papel de color, tijeras, cartulina.

Procedimiento:

Recortar pedazos de papel de color en varias formas del cuerpo. Al principio, utiliza sólo tres piezas para representar la cabeza, torso y piernas. Conforme la habilidad del niño/niña se incrementa, agrega partes de la cara, manos, pies, etc. (ver Fig. 6.8) llama su atención y muéstrale como unir las piezas apropiadamente en la cartulina. Nombra cada parte del cuerpo mientras las unes desmonta la figura y haz que el niño/niña las una esta segunda vez. Ayúdalo a unir las dos primeras piezas, luego dale una tercera pieza y dile “colócala”. Si él/ella no se mueve para colocar la pieza o sí la coloca incorrectamente, guía su mano al lugar apropiado. Repite el procedimiento hasta que él/ella pueda colocar las tres piezas sin ayuda, agrega gradualmente más partes del cuerpo. Recuerda nombrar cada parte que el/ ella coloque. Le tomará un tiempo largo aprender los nombres, pero se acostumbrará a escucharlos.

186 ADJETIVOS OPUESTOS

Desarrollo Cognoscitivo, Lenguaje Receptivo 4 – 5 años.

Percepción del Gusto 2 – 3 años.

Desarrollo Cognoscitivo, Agrupación 2 – 3 años.

Desarrollo Cognoscitivo, Lectura 4 – 5 años (opcional).

Meta Agregar el entendimiento de adjetivos pertenecientes a estímulo no visuales y reconocer el opuesto.

Objetivo: Agrupar varios alimentos conforme a “dulce” “ácido”.

Materiales: Varios alimentos que sean dulces (por ejemplos: dulce galleta y refresco) y varios ácidos (limón y pastelillo de fruta agridulce).

Procedimiento:

Elaborar fichas de lectura “dulce” y “ácido” y pégalas con cinta diurex sobre la mesa, muéstrale al niño/niña las fichas y repite las palabras, algunas veces mantén los alimentos en una caja sobre tu extremo para que él/ella no se distraiga. Dale los alimentos uno a la vez después de que los pruebe y dile este es “Dulce” o “Ácido”, “ese es dulce” y coloca un pedacito de comida sobre la mesa atrás de la ficha apropiada. Otra vez dirige su atención hacia la ficha y el alimento y repite “es dulce”. Repite el procedimiento con otros alimentos, pero haz que el niño/la niña te ayude a colocar el alimento y la ficha correcta. Después de que todos los alimentos estén en los grupos correctos pregúntale al niño/niña, “¿quieres algo dulce o ácido?”. No le permitas agarrar los alimentos hasta que haya hecho una opción, tampoco gesticules hacia el grupo o te le aproximes a las palabras. Gradualmente reduce tu ayuda, dale un alimento para comer y luego muéstrale el grupo en que debe ponerlo.

187 SECUENCIA DE CROMOS II

Desarrollo Cognoscitivo, Secuencia 5 – 6 años.

Desarrollo Cognoscitivo, Lenguaje Receptivo 4 – 5 años.

Conversación Verbal, Cognoscitiva, 5 – 6 años (opcional).

Meta: Mejorar el entendimiento de secuencias y desarrollar los conceptos: primero, siguiente y último.

Objetivo: Ordenar tres cromos en el orden de una historia recientemente contada.

Materiales: Libros de dibujos o secuencias de cromos, en los cuales una historia corta puede ser contada.

Procedimiento:

Arrancar 3 hojas de un libro de dibujo, los dibujos deberán representar claramente escenas de la historia, no deberá ser titulada. Cuéntale al niño/niña la historia y muéstrale los lugares apropiados de los dibujos, asegúrate que mire cada dibujo antes que continúe con el resto de la historia, señala algunos detalles del dibujo para enfocar su atención, cuando hayas mostrado los tres dibujos y contado la historia, levanta los dibujos y revuélvelos, Luego acomódalos en orden equivocado y pregúntale “¿Cuál es primero?”, “¿Cuál sigue?”, “¿Cuál es el último?”, después de cada pregunta ayúdalo(a) a mirar los dibujos y escoger el correcto. Cuando él/ella pueda ordenar los dibujos en la secuencia apropiada intenta que use los dibujos para relatar partes de la historia. Que no importe si él/ella tarda mucho tiempo antes de iniciar a reunir los detalles de la historia entre los dibujos. Esto tomará mucho tiempo antes de que la memoria y la confianza del niño/niña se fortalezcan lo suficiente para llevar a cabo los detalles faltantes.

189 ENTENDIENDO PREGUNTAS

Desarrollo Cognoscitivo, Lenguaje Receptivo 5 – 6 años.

Desarrollo Cognoscitivo, Categorización 2 – 3 años.

Meta: Responder a una variedad de preguntas.

Objetivo: Señalar el dibujo correcto, en el cual la respuesta involucre una palabra interrogativa, ¿Quién?, ¿Qué? O ¿Dónde?.

Materiales: Dibujos de objetos (pelota, carro, silla, cama), de animales (perro, caballo, vaca, gato), y personas (papá, mamá, bombero, panadero, etc.).

Procedimiento:

Escoge un dibujo de cada grupo y ponlos sobre la mesa frente al niño/niña. Llama su atención y asegúrate que te este escuchando conforme tus preguntas, enséñale una palabra interrogativa a la vez, en el siguiente orden: “¿Quién?”, “¿Qué?”, “¿Dónde? Por ejemplo extiende los dibujos de un adulto, una vaca y una pelota, luego le preguntas “¿quién maneja el carro?”, ayúdalo a escoger el dibujo correcto. Cuando él/ella puede escoger correctamente el dibujo de la persona, en respuesta a una pregunta usando “¿Quién?” procede a la siguiente palabra interrogativa “¿Qué?”, utiliza el dibujo de un carro, un bebé, un perro y, pregunta “¿Qué maneja mamita?, cuando el niño/niña pueda escoger el dibujo correcto para las tres preguntas, comienza a mezclar las categorías y alternar preguntas. Por ejemplo: muéstrales dibujos de una pelota, un bombero, un perro, una cama, y pregúntale “¿Qué lanzas?”, “¿Quién anda en un camión bombero?”, “¿En dónde duermes?”, sí él/ella selecciona el cromo equivocado, repite la pregunta enfatizando las palabras claves, dile las respuestas verbales sólo sí es absolutamente necesario.

190 PREPOSICIONES

Desarrollo Cognoscitivo, Lenguaje Receptivo 5 – 6 años.

Integración Ojo – Mano 4 – 5 años.

Meta: Mejorar el entendimiento de conceptos de posición como pintando en dos dimensiones.

Objetivo: Dibujar en un área específica por una orden verbal, involucrando el uso de preposiciones.

Materiales: Crayones, papel.

Procedimiento:

Antes de iniciar la actividad prepara un número de hojas de trabajo, pintando dibujos simples. Un dibujo podría mostrar una casa, una niña y un árbol. Un segundo dibujo podría incluir un cuadro, un círculo y un triángulo. Siéntate frente al niño/niña en la mesa y dale una de las hojas. Dile órdenes verbales simples involucrando palabras como “dentro”, “abajo”, “alrededor” y “a un lado”. Por ejemplo: dale la hoja con la casa, la niña y el árbol. Dile “_____ dibuja un círculo alrededor de la niña. Toma su dedo y traza un círculo alrededor de la niña. Enfatiza la palabra “alrededor” y repítela algunas veces, conforme mueves el dedo. Luego dale un crayón y haz que dibuje un círculo alrededor de la niña. Igualmente tendrás que dibujarle una línea debajo de la casa o hacer una línea de puntos a un lado del árbol, manteen tus instrucciones simples. Asegúrate que el niño/la niña conozca los nombres de los objetos en el dibujo y que pueda dibujar todo lo que le pidas. Conforme su habilidad progresa, gradualmente ir aumentando la dificultad de la tarea. Por ejemplo: dale los crayones y pídele que “dibuje un cuadro azul, dentro del círculo”.

SECCIÓN 7

COGNITIVO VERBAL

Esta sección contiene actividades que han sido utilizadas con éxito para mejorar el lenguaje expresivo de niños autistas. Hemos seleccionado varias actividades en cada nivel del desarrollo de lenguaje a fin de ilustrar una variedad de estructura de enseñanza y metas de lenguaje. Debido a que todo programa de lenguaje debe ser individualizado de acuerdo a los déficits y capacidades de cada niño para comunicar sus intereses, las siguientes actividades no representan un programa exclusivo.

Estas actividades se utilizaron primero por padres y maestros en sesiones de enseñanza estructurada. Una vez que el niño empieza a adquirir nuevas habilidades, sugerimos formas en las cuales estas habilidades puedan generalizarse a lo largo del día. Las metas de las actividades incluyen las siguientes: empezar la vocalización, palabras aisladas, frases cortas, respuestas sociales, descripciones de acciones y eventos, preguntas conversación social. Cada objetivo de lenguaje específico fue elegido para satisfacer una necesidad en particular de comunicación. Por ejemplo: las primeras palabras aisladas enseñadas a un niño.

Cada técnica de enseñanza fue igualmente diseñada para satisfacer las necesidades los intereses naturales del niño y hacer sus actividades atractivas. Por ejemplo, algunos niños les gusta cantar, algunos disfrutan el

movimiento físico, algunos otros las imágenes, y otros disfrutaban trabajar con rompecabezas. La atención y cooperación para el desarrollo del lenguaje se logra cuando las actividades contienen materiales o acciones que él encuentra interesantes. Hemos ilustrado estas variaciones a fin de dar al lector una amplia selección de estructuras de enseñanza sobre las cuales elegir.

En estas actividades están íntimamente relacionadas con las contenidas en la sección de imitación (sección 1) y de realización cognitiva (sección 6). El lenguaje normal se desarrolla a través de la imitación; el niño escucha una palabra y la copia. Su lenguaje empieza a comunicar sus pensamientos sólo cuando ha comprendido el significado de las palabras. El niño puede ser capaz de repetir muchas palabras aunque no las utilice espontáneamente para comunicar, sino hasta que las ha comprendido. Por lo tanto, tanto la imitación y las actividades de lenguaje receptivo son una parte integral de todo programa de lenguaje.

Para el niño no verbal los signos manuales se combinan con lenguaje al comienzo de las actividades lingüísticas. El lector notará referencias hechas para utilizar señas en algunas de las siguientes actividades. Las actividades para enseñar señas no se incluyen, debido a limitaciones de espacio. Los pasos involucrados para elegir un sistema de comunicación adecuado se muestran en el segundo volumen de esta serie.

Estrategias de enseñanza para padres y profesionales.

191 PRINCIPIANDO LA VOCALIZACIÓN

Cognoscitivo Oral, Vocalización 0 – 1 años.

Imitación Vocal, 0 – 1 años.

Meta: Estimula el desarrollo del significado de la vocalización.

Objetivo: Hacer un sonido de chasquido reconocible cuando se truenen burbujas.

Materiales: Frasco con jabón para burbujas.

Procedimiento:

Siéntate en la mesa con el niño/niña uno de cada lado. Pon burbujas sobre la mesa entre ustedes. Toma la varita para hacer alguna burbujas o permítele hacerlas por sí mismo (a). Reventar una burbuja. Nota en el cual de las dos cosas el niño/la niña muestra interés en las burbujas o en el sonido. Después de que el niño/la niña este conforme con las burbujas, infla algunas más y toma su dedo para guiarlo y reventarlas continúa haciendo el sonido del chasquido. Imita cualquier sonido que el niño/niña haga y luego cambia el sonido del chasquido. Si el niño/niña no intenta imitar el sonido, dirige su atención a tu boca mientras le muestras como hacer el sonido. Luego ayúdalo a formar su boca en la manera correcta para hacer el sonido. Inflama más burbujas repite la actividad hasta que el inicie a producir el sonido por si mismo(a) refuézalo cuando inicie a producir el sonido espontáneamente.

192 SONIDOS CONSONANTES

Cognoscitivo verbal, Vocalización, 0 – 1 años.

Imitación Vocal o – 1 año.

Meta: Desarrollar la habilidad para repetir sonidos consonantes iniciales simples.

Objetivo: Familiarizar con sonidos constantes específicos y repetir esos sonidos como parte de una canción.

Materiales: La historia que hable de animales o cromos de un perro, vaca y pato.

Procedimiento:

Siéntate con el niño/niña frente a frente en un área cómoda del piso. Canta una canción que hable de animales o cromo de un perro vaca, cuando vengas hacia los animales, nombra el animal, muéstrale al niño/niña el cromo y dirige su atención a este, vuelve a dirigir su atención a tu boca, mientras haces el sonido del animal, por ejemplo: canta “... y en esta granja tenía un perro”, y luego asegúrate que mire el cromo del perro. Luego vuelve a dirigir su atención a tu boca conforme dices “bow – bow aquí”, enfatiza el sonido de la “b” repetidamente y usa tus dedos para dar un golpe rápido a sus labios y estimularlo a repetir en sonido de la “b” y similarmente cuando hagas el sonido de la vaca “moo”, repite el sonido de la “M” mientras con su dedo pulgar e índice presionas los labios del niño/niña para juntarlos. Cuando produzca el sonido “quack” enfatiza el sonido inicial “k” presionando suavemente sobre su garganta. Gradualmente intenta que el niño/niña inicie los sonidos contigo durante la canción. Al principio no esperes que al haga algo que se aproxime a los sonidos iniciales. Asegúrate reforzar cualquier aproximación que haga en las primeras etapas. Conforme se vuelva más hábil en la actividad estimúlalo para que produzca los sonidos más claros y pueda terminar la palabra. También motívalo a unirse contigo en el estribillo, “eee –i, eee –i, oh”.

193 COMBINANDO SONIDOS

Cognoscitivo Oral, Vocalización 0 -1 año.

Imitación Vocal, o – 1 año.

Interacción Social, Individual, 0 – 1 año.

Meta: Desarrollar las habilidades de vocalización necesarias para aprendizaje del habla.

Objetivo: Combinar sonidos expresivamente.

Materiales: Ninguno.

Procedimiento:

Siéntate con el niño/la niña sobre su extremo y practica los sonidos consonantes en los que ya estas trabajando. Una vez que el niño/niña este satisfecho (a) con los sonidos consonantes y pueda imitarte sin que le indiques (ver actividad 192), inicia a combinar los sonidos consonantes con los sonidos simples vocales. Por ejemplo después que el niño/niña haya copiado el sonido “k” algunas veces, titubea por algunos segundos entonces dile “K-oo” si ella/el solo repite el sonido de la “k” no la/lo apoye inmediatamente pero repite la combinación, enfatizando el sonido vocal. Rápidamente reforzarla/lo en cualquier intento que haga para combinar los sonidos recuerda usar solo sonidos iniciales que ella/el ya ha imitado exitosamente.

194 EXCLAMACIONES SIMPLES

Cognoscitivo Oral, Vocalización 0 – 1 año.

Imitación Vocal, 0 – 1 año.

Meta: Desarrollar habilidades de vocalización preliminares.

Objetivo: Repetir y usar exclamaciones simples aproximadamente y desarrollar el concepto de relación entre sonidos y acciones.

Materiales: Pelota.

Procedimiento:

Cuando estés jugando pelota con el niño/niña, deja caer la pelota y dile “Ho!” repite la acción y el sonido muchas veces e intenta que el niño/niña produzca el mismo sonido espontáneamente. Ayúdale a producir el sonido formando su boca en la figura de una “o” si el/ella necesita ayuda. Una vez que el/ella inicie a producir el sonido contigo deja de caer la pelota y titubea antes que produzca el sonido, para ver si el/ella vocaliza correctamente por su iniciativa. Refuézalo/a inmediatamente en cualquier momento que produzca apropiadamente. Cuando el niño/niña pueda hacer el sonido “oh – oh” por si mismo(a), posiblemente a un cuando el/ella deje caer la pelota comienza el mismo proceso con el sonido “Ho” mostrando emoción. Muéstrale al niño/niña un juguete favorito o comida como premio y produce el sonido. Logra que el produzca el mismo sonido antes que pueda obtener el premio. Cuando el niño/niña

pueda producir cada uno de los dos sonidos, empieza a elaborar situaciones para el/ella en las que pueda usar los sonidos, pero debe distinguir entre los dos. Por ejemplo en cualquier momento del día, deja caer algo accidentalmente (después de asegurarte que es irrompible) cuando estés seguro que el niño/niña esta observándote, fijate si el/ella produce el sonido “oh – oh “espontáneamente. Similares podrías planear destapar algo emocionante. Para el niño/niña mientras te observa para ver si produce el sonido “ooooh”. Si el produce cualquier otro sonido, imítalo algunas veces y luego regresa al sonido “oooh”.

195 PRIMERAS PALABRAS

Cognoscitivo Oral, Vocalización, 0 1 año.

Imitación Vocal, 0 – 1 año.

Interacción Social Individual, 0 – 1 años.

Meta: Desarrollar vocalizaciones imitativas dentro de palabras significantes.

Objetivo: Utilizar palabras simples expresiva y apropiadamente.

Materiales: Pelota, galleta, muñeca.

Procedimiento:

Las mejores palabras para la enseñanza del habla son usualmente “mamá” y “papá”. Comienza sentado al niño/niña a tu lado frente a ti. Llama su atención, señálate a ti mismo y dile “ “mamá”, toma sus manos y llévalas a tu cara repitiendo la palabra muchas veces. Inmediatamente premia cualquier intento en la parte que se aproxime a la palabra. Después que se confió con la actividad, comienza a darle tu apoyo hasta que el/ella suavemente diga la palabra más claramente. Repite el mismo procedimiento con “papá”. Otras palabras buenas para enseñarle al niño/niña son “galleta”, “pelota”, “perrito” y “bebé”, es importante que cuando le enseñes estas palabras, tengas los objetos para manejarlos y de esta forma asocie los sonidos con los objetos, cuando enseñes las dos primeras palabras recuerda también escoger sólo aquellas palabras con una o dos sílabas (las palabras de dos sílabas deberán tener sonidos muy similares entre la primera y segunda sílaba). También escoge sólo aquellas palabras con sonidos iniciales simples con consonantes que ya haz practicado con el niña/niño. (Ver act. 192).

196 SALUDOS Y DESPEDIDAS

Oral Cognoscitivo, Vocabulario 1 – 2 años.

Interacción Social Individual 1 – 2 años.

Imitación Motora y Vocal 1 – 2 años.

Meta: Desarrollar vocabulario social apropiado.

Objetivo: Hacer seña o decir “Hola” y “Adiós, adiós” independientemente en los momentos apropiados.

Materiales: Ninguno.

Procedimiento:

En cualquier momento que salgas o entres en la habitación donde esta el niño o la niña, tome la oportunidad para trabajar con el/ella saludos y despedidas. Cada vez que entres a su cuarto levanta tu mano sonríe y di ““Hola _____”, en cualquier momento que estés sentado con el niño/niña y alguien más entre. Ayuda al niño/niña a hacer la seña con la mano y refuézala inmediatamente, para intentar vocalizar “hola”. Repite el procedimiento con “adiós – adiós”, cuando salgas de la habitación. Dile “Adiós, adiós _____”, y haz un movimiento de mano para ella/el. Asegúrate que te observe antes de que dejes la habitación. Si ella no se mueve para vocalizar o hacer movimiento de mano, titubea en la puerta y continua moviendo tu mano diciendo “adiós, adiós”. Si con todo esto continua sin imitar tus acciones o sonidos, haz que una tercera persona se siente con ella/él para imitar el movimiento de mano, mientras alguien entra y sale de la habitación.

197 DICIENDO EL NOMBRE PROPIO

Oral Cognoscitivo Vocabulario 1 – 2 años.

Desarrollo Cognoscitivo, Lenguaje Receptivo 1 – 2 años.

Interacción Social Individual, 1 – 2 años.

Meta: Mejorar el lenguaje expresivo y auto – concepto.

Objetivo: Referirse a uno mismo por nombre.

Materiales: Espejo.

Procedimiento:

Después que el niño/niña entienda su nombre receptivamente comienza a estimularlo para referirse oralmente a sí mismo, por su nombre (ver actividad 159) lleva al niño / niña al espejo y muéstrale su reflejo, repite su nombre muchas veces y haz que señale su imagen. Dile “¿Quién es?, ese es _____” repite el procedimiento muchas veces y luego titubea un poco antes de dar el nombre. Dile “¿Quién es ese? Ese es “_____”. Inicia con su nombre pero no termines hasta que él/ella haya hecho algún intento por repetirlo. Refuézalo/la inmediatamente por cualquier intento que haga para pronunciar su nombre. Gradualmente elimina la indicación inicial completamente. Cuando le enseñes a generalizar su nombre y no este frente al espejo, es importante darle diferentes oportunidades durante el día para decir su nombre. Una buena oportunidad es en la cena, mientras se señalan a si mismos.

198 SONIDO AMBIENTALES

Cognoscitivo Oral, Vocalización 1 – 2 años.

Desarrollo Cognoscitivo, Lenguaje Receptivo 1 – 2 años.

Interacción Social Individual, 1 – 2 años.

Meta: Mejorar la vocalización independiente y desarrollar mejores habilidades de juego.

Objetivo: Producir varios sonidos de animales y ambientales espontáneamente.

Materiales: Carro de juguete, perrito y gatito de trapo.

Procedimiento:

Cuando el niño/niña pueda imitar los sonidos sin ayuda (ver act. 13) enséñale como identificar esos sonidos respectivamente y usarlos expresivamente. Coloca el perrito y el carrito sobre la mesa frente al niño/niña. Dile “_____ dame el que hace ruun”. Enfatiza el sonido muy claramente en la misma forma que lo hiciste cuando lo enseñaste a imitarlo. Cuando él/ella te pase el carrito. Dile “¡Bien _____!”. Luego pregúntale “¿qué hace? Incítalo a producir el sonido por sí mismo si lo necesita. Repite la actividad con un segundo par de objetos con sonidos claros, recuerda asegurarte que _____ ya haya aprendido a imitar los sonidos de los objetos antes de intentar que identifique los sonidos expresiva o receptivamente.

199 VERBOS

Cognoscitivo Oral, Vocalización 1 – 2 años.

Desarrollo Cognoscitivo, Lenguaje Receptivo 1 – 2 años.

Meta: Desarrollar el conocimiento y el uso de los verbos para acrecentar las habilidades de lenguaje expresivo.

Objetivo: Emplear verbos simples correcta e independientemente.

Materiales: Cromo de personas ocupadas en acciones comunes.

Procedimiento:

Siéntate en la mesa con el niño/la niña muéstrale un cromo de un hombre realizando una acción simple que él/ella reconozca, por consecuencia, muéstrale un cromo de un hombre caminando o una persona corriendo. Dile “Mira _____ el hombre esta corriendo”. Claramente enfatiza el verbo para que él pueda entender lo que esta haciendo reafirmando la acción. Repite la frase “El hombre esta corriendo” muchas veces y cada vez que reafirma el verbo. Luego pregúntale al niño/niña “ _____ qué esta haciendo el hombre?” prémialo inmediatamente si trata de decir “corriendo” “correr” o cualquier aproximación al sonido correcto. Repite la actividad muchas veces con otros cromos de personas ocupadas en simples y claras acciones reconocibles. Los verbos que se recomienda para iniciar son: “sentado”, “comiendo”, “durmiendo”, “corriendo” y “saltando”. Conforme el niño/niña se familiarice con

la tarea, estimúlalo (a) para que diga la palabra completa claramente. Toma cualquier oportunidad del día para reforzar su conocimiento de verbos expresiva y receptivamente. Por lo consiguiente, cuando el niño/niña este corriendo, Dile “¿Qué esta haciendo _____?” o “_____ muéstrame como correr por tu casa o escuela” señálalo y pregúntale “¿Qué esta haciendo el hombre?”. Primero mantén el número de verbos con los que estas trabajando dos o tres. Gradualmente incrementa el número a cinco, recordando reforzar todos los verbos que ya ha aprendido en las primeras sesiones.

200 NOMBRANDO MIEMBROS DE LA FAMILIA

Cognoscitivo Oral, Expresión 1 – 2 años.

Desarrollo, Lenguaje Receptivo 1 – 2 años.

Meta: Acrecentar el lenguaje expresivo y las habilidades de comunicación.

Objetivo: Nombrar cada miembro de la familia sin ayuda.

Materiales: Fotografías de cada miembro inmediato de la familia, incluyendo mascotas (asegúrate que la persona o mascota sea claramente reconocible).

Procedimiento:

Inicia mostrándole al niño/niña solo una foto a la vez. Señala la foto, asegúrate que el/ella la vea y dile “mamita, esta es mamita”. Luego dile. “_____ ¿quién es esta?”, esta es _____”. Intenta que él/ella termine la frase. Si titubea, haz que observe tu boca mientras repite suavemente la palabra. Luego ayúdalo a formar palabras con su mano. Repite el procedimiento hasta que él/ella pueda identificar la foto por lo menos cinco veces seguidas sin ayuda. Luego agrega una segunda foto. Al principio alterna las dos fotos pero gradualmente revuélvelas para que no pueda descubrir el modelo. Cuando pueda identificar ambas fotos por lo menos cinco veces sin ayuda, señala a la persona verdadera y repite la pregunta. Muéstrale la foto otra vez si lo necesita. Cuando los dos nombres hayan sido aprendidos agrega más miembros de la familia de la misma forma. También asegura preguntarle los nombres durante el día, en cualquier momento que vea las personas de quienes ya aprendió sus nombres.

201 CANTANDO

Cognoscitivo Oral, Vocalización 1 – 2 años.

Imitación Vocal 1 – 2 años.

Meta: Mejorar las habilidades de vocalización y desarrollar el entendimiento del tono vocal.

Objetivo: Cambiar el tono y modulación de voz mientras canta con otra persona.

Materiales: Ninguno.

Procedimiento:

Siéntate en el piso con el niño/la niña e inicia a cantarle una simple canción. Usa gestos y cambia tu mano frecuentemente durante la canción para que distinga el cantar de una conversación. Utiliza sus manos y expresiones fáciles para que sepa lo bastante divertido que es cantar. Una vez que observes que esta poniendo atención cuando cantas, mételo(a) al canto, por ejemplo: podrías cantar “tortilla” y palmar sus manos en los momentos apropiados de la canción. Una vez que inicie a participar en el nivel motor, titubea ocasionalmente durante la canción y toca su boca para indicarle que deberá cantar. Asegúrate que observa tu boca y después produce los sonidos suavemente, quizá también tendrá que guiar su boca con tus manos. Otra canción que se sugiere es “esta es la forma que palmamos nuestras manos”. En el principio tendrás que reforzarla en cualquier intento de vocalización durante la canción. Gradualmente inicia a pedir más respuestas específicas conforme el/ella se sienta confiada participando en la actividad. Más tarde estimúlala a imitar tus cambios de tono y volumen.

202 M Á S

Cognoscitivo Oral, Vocabulario, 1 – 2 años.

Integración Social e Individual, 1 – 2 años.

Meta: Desarrollar el concepto de más de un concepto deseado sin ayuda.

Objetivo: Pedir más de un objeto deseado sin ayuda.

Materiales: Premios de comida o cualquier objeto que el niño este gustoso de pedir más.

Procedimiento:

Toma una cantidad de algo que tú sabes le gusta al niño/niña y colócalo sobre la mesa frente a él/ella. No le permitas obtener los premios inmediatamente pero hazlo sentarse por un periodo corto. Cuando tengas su atención, dale uno de los premios, luego pregúntale “_____ ¿quieres más?”. Enfatiza la palabra “MÁS” con claridad y repite muchas veces. Luego muéstrale otro de los premios y repite la pregunta otra vez. Muéstrale la seña para “más” o repite la palabra muchas veces. Si él/ella intenta obtener el premio sin hacer la respuesta apropiada, jala el premio y repite la pregunta otra vez. No le permitas obtener ninguno de los premios hasta que todos los premios se hayan terminado. Esta actividad debe ser repetida todos los días hasta que es probable que el niño/la niña pueda decir “Más”, sin ayuda. Sin embargo se cuidadoso porque es probable que él/ella inicie a pedir más de todo lo que quiere tan pronto aprenda el concepto, es importante tu ayuda en las reacciones que él /ella tenga en esta nueva destreza con conciencia y entendimiento.

203 EXPRESIONES DE UNA PALABRA

Cognoscitivo Oral, Vocabulario, 2 – 3 años.

Desarrollo cognoscitivo, lenguaje receptivo, 1 – 2 años.

Imitación Vocal 1 – 2 años.

Meta: Mejorar las habilidades de comunicación y desarrollo de vocabulario.

Objetivo: Expresar una necesidad o deseo usando una palabra.

Materiales: Escalones, triciclo, pelota.

Procedimiento:

En la enseñanza del lenguaje, es importante toda oportunidad durante el día para trabajar con el niño/la niña. Por ejemplo cuando él/ella quiera ir a la planta baja para jugar, titubea antes de bajar los escalones y pregúntale “¿Qué quieres hacer?”, luego susúrrale “ir abajo” enfatiza la palabra “bajar” manténlo/la arriba hasta que produzca un sonido similar a “bajar”, repite la palabra clave tan seguido como sea necesario. Otras variantes pueden incluir actividades donde se pregunte al niño/niña “empujar” o “jalar” ante algunos juguetes u objetos, como el triciclo o preguntarle si quiere “patear” o “rebotar” la pelota. Otras palabras simples para trabajar podrían ser “cosquillas” “abrazar”, “besar” o “abrir”. En este punto si el niño (a) escucha el sonido de las palabras de manera adecuada, es importante que aprenda a utilizarlas y producirlas. Limitando tus peticiones a respuestas de una palabra, estarás permitiéndole aprender exactamente que significa cada palabra y lo que puede obtener utilizándolas.

204 ¿QUÉ QUIERES?

Cognoscitivo Oral, Vocabulario, 2 – 3 años.

Meta: Mejorar las habilidades de lenguaje expresivo y vocabulario.

Objetivo: Iniciar lo que se desea nombrando el objeto deseado de entre un opción de dos objetos.

Materiales: Tres pares de artículos caseros comunes los cuales el niño/la niña conoce /uno de cada par deberá ser algo que realmente le guste a el /ella.

Procedimiento:

El niño/ la niña necesita aprender que puede usar el habla para atender las cosas que quiere. Una buena forma de empezar a enseñarle es hacer que escoja entre dos objetos de los cuales uno es algo que realmente quiere y otro es algo que no le importa. Siéntate en la mesa con el niño/la niña, cada uno en un extremo y pon uno de los pares de objetos sobre la mesa entre ustedes. Por ejemplo podrás utilizar un carro de juguete favorito y una tapa de una olla (se cuidadoso en que el otro objeto sea algo en que el niño/niña no tenga fijación. Sostén ambas manos del niño/la niña con las tuyas. Muévalas a cada objeto y nómbralo clara y suavemente. Repite los nombres de los artículos muchas veces, pero asegúrate que sus manos estén siempre en contacto con el objeto cuando los nombres. De esta forma será más fácil para él/ella asociar la palabra con el objeto en concreto. Continua sosteniendo sus manos pero aléjalas de los objetos y pregúntale: “X_____ qué quieres” refrenando sus manos, le indicará claramente que no

puede obtener lo que quiere hasta que haga un tipo de indicación oral, si él/ella dice la palabra “carro” objeto por algunos minutos. Repite el procedimiento hasta que todos los pares de objetos hayan sido utilizados. Elabora un registro de objetos con los que el niño/niña parece más dispuesto de nombrar. Si hay un modelo en los sonidos de las palabras que no se aproximen, comienza con un sonido de “k” (carro, camión). Los sonidos comúnmente más fáciles son **“p”, “q”, “b”, “m”, “n”, “d”, “k” y “t”**.

205 POSESIVOS

Cognoscitivo Oral, Vocabulario, 2 – 3 años.

Desarrollo Cognoscitivo, Lenguaje Receptivo, 1 – 2 años.

Integración Social, Individual 1 – 2 años.

Meta: Mejorar la expresión verbal y enseñanza en el uso de posesivos.

Objetivo: Identificar objetos, personas a quién le pertenece.

Materiales: Objetos pertenecientes a miembros de la familia claramente reconocibles (por ejemplo: zapatos de papá, vestido de mamita, camioncito de mi hermano y muñeca de mi hermana).

Procedimiento:

Siéntate en la mesa con el niño/la niña y coloca los cuatro objetos sobre la mesa frente a él/ella. Levanta cada objeto individualmente e identifícalo para el/ella. Dile “zapato de papito” o “camioncito de Brian” enfatiza el nombre y el posesivo. Después de identificar cada objeto haz que los identifique receptivamente. Dile “Brian dame el zapato de papito”. Repite el procedimiento hasta que el pueda darte todos los artículos por el nombre de la persona a quién pertenecen. Cuando él/ella pueda identificar los objetos receptivamente, repite la actividad y pregúntale “¿De quién es el zapato?”, si él/ella titubea, dile en voz bajita el sonido de la inicial, reforzarlo inmediatamente cuando trate de identificar a la persona a quien el objeto pertenece. No espere que pronuncie “De” al principio, una respuesta aceptable es “zapato – papá”. Continúa enfatizando “De” hasta que lo use por si mismo.

206 JUEGO DE SI – NO

Cognoscitivo Oral, Vocabulario, 2 – 3 años.

Desarrollo cognoscitivo, lenguaje receptivo, 2 – 3 años.

Meta: Mejorar el conocimiento en nombres de objetos y desarrollar la habilidad para escuchar preguntas cortas y contestar “sí” o “no” apropiadamente.

Objetivo: Usar “sí” y “no” apropiadamente cuando un objeto es mostrado, pregunta ¿esto es un _____?”

Materiales: Dos casitas, cinco u ocho artículos comunes caseros que el niño/ la niña reconozca (por ejemplo zapato, tazón, pelota, cuchara y jabón”).

Procedimiento:

Siéntate con la niña/niño en la mesa, cada uno en un extremo, con dos cajas sobre la mesa entre ustedes. Muéstrale al niño/niña un objeto que estas usando y mételos en unas cajas. Mostrándole cada objeto de la caja y sostenlo frente al niño/niña, asegúrate de que lo mire y pregúntale “¿es este un zapato?” al principio probablemente tendrás que contestar la respuesta para que el niño/la niña pueda imitarte. Dile “no, este no es un zapato”, luego mete el objeto en la otra caja para hacerle saber al niño/niña que terminaste con este. Sigue con cada objeto hasta que todos estén en la “caja” de “terminado”. Al principio el niño/la niña probablemente sólo será capaz de contestar “sí”, “no” o quizá

mover su cabeza, conforme aprenda la tarea, motívalo a repetir la frase completa, por ejemplo: “sí, es un tazón”, inicia con un número objeto pequeño de objetos y recuerda escoger objetos que el niño/niña conozca por su nombre o de lo contrario la actividad se volverá confusa para él/ella. Generaliza SI/NO durante el día preguntándole cuestiones simples, como “¿quieres columpiarte?”o “¿es tu nombre David?”.

207 NOMBRANDO ANIMALES

Cognoscitivo Oral, Vocabulario, 2 – 3 años.

Desarrollo cognoscitivo, lenguaje receptivo, 2 – 3 años.

Meta: Mejorar el vocabulario.

Objetivo: Nombrar cuatro animales sin ayuda.

Materiales: Animales de trapo o cromo de animales.

Procedimiento:

Mientras trabajas con el niño/niña. En la identificación receptiva de animales (ver activ. 177) ocasionalmente fíjate si puede nombrar al animal expresivamente. Coloca los cuatro animales sobre la mesa frente a ella/él. Haz que te de cada uno mientras dices “_____ dame –el perro”. Repite el nombre del animal del animal muchas veces, después que te lo de. Cuando te haya dado todos los animales que pediste, levanta uno de los cromos y muéstraselo, pregúntale “_____ ¿qué es esto?”. Si ella/él necesita ayuda dale el sonido inicial y luego titubea para permitirle terminar la palabra. Refuézala inmediatamente por cualquier intento para verbalizar el nombre del animal. No trates de enfatizar el aspecto expresivo de la actividad demasiadas veces al principio o se confundirá. Gradualmente conforme más se confié con la parte expresiva del trabajo desvanece la parte receptiva y solo nombrar los animales mientras se los das.

208 NOMBRANDO OBJETOS

Cognoscitivo Oral, Vocabulario, 2 – 3 años.

Desarrollo cognoscitivo, lenguaje receptivo, 2 – 3 años.

Percepción Visual, 1 – 2 años.

Desarrollo cognoscitivo. Lectura 6 – 7 años (opcional).

Meta: Mejorar las habilidades espontáneas para contestar preguntas y nombrar objetos.

Objetivo: Nombrar un número de artículos de una categoría familiar sólo con indicadores visuales.

Materiales: Cosas comunes agrupadas en categorías. Por ejemplo: cosas que son buenas para comer una manzana, un plátano, un pedazo de pastel y una galleta.

Procedimiento:

Cuando el niño/niña pueda receptivamente identificar objetos en una categoría señalándolos o buscando objetos apropiados (ver activ. 175) comienza a enseñarle como identificar los mismos objetos expresivamente. Usa esencialmente la misma forma que utilizaste para trabajar en clasificación de objetos. Espaciar los objetos sobre la mesa donde el niño/niña pueda verlos claramente desde donde el y tu estén sentados. Pregunta David, “¿qué es para comer?”, enfatiza la categoría claramente. Al principio probablemente el niño/la niña querrá señalar o agarrar porque es para lo que la actividad es llamada. Previamente. Pero esta vez frénalo de saltarse o agarrar el objeto. Cuando él/ella señale un objeto

apropiado dile “Bien _____” ¿qué es esto? Nombra el objeto algunas veces e intenta que repita la palabra. Debido a que muchas veces a que muchas de las palabras serán difíciles para él/ella, espera respuestas incompletas o parciales. Conforme continúan con la actividad por un periodo, apresúralo a ser más preciso en su atención a las otras y continua con el mismo procedimiento, conforme incrementes el número de categorías que David pueda identificar receptiva y expresivamente, el iniciará a aprender la diferencia entre lo que es siendo preguntando “ donde hay algo azul? Lo cual debe señalar y “que es azul” lo cual debe nombrar.

209 ENTENDIENDO ORACIONES

Cognoscitivo Oral, Vocabulario, 2 – 3 años.

Desarrollo cognoscitivo, lenguaje receptivo, 2 – 3 años.

Desarrollo Cognoscitivo, Lectura 6 – 7 años.

Desarrollo Cognoscitivo, Secuencia, 2 – 3 años.

Meta: Usar construcciones de orientaciones simples expresivamente.

Objetivo: Mirar un objeto y describirlo usando una oración simple de tres o cuatro palabras involucrando un sujeto y un verbo.

Materiales: Un pliego de cartulina grande. Cromos de gente ocupada en acciones familiares. Ejemplo: correr, caminar, dormir.

Procedimiento:

Divide la cartulina a la mitad en un lado rotulado “¿quién es?” y en la otra mitad “¿qué está haciendo?” (ver fig. 7.1) coloca la carta sobre la mesa frente al niño/niña. Prepara un cerro (pila de dibujos sobre la mesa enfrente al niño/niña, con tres ejemplos de una persona realizando una acción (por ejemplo: tres dibujos de un hombre caminando). Si también está trabajando en lectura con esta actividad, rotula cada uno de los dibujos apropiadamente. Muéstrale al niño/niña uno de los cromos y descríbele la acción. Dile “Mira

_____, el hombre esta caminando”. Coloca el cromo en la cartulina, después que estés seguro que ya lo hayas visto. Luego toma otro dibujo de la misma acción (asegúrate que el sexo de la persona sea el mismo) y colócalo debajo de ¿quién? (ver. Fig, 7.1) Dirige la atención del niño/niña al segundo dibujo y dile “ mira _____, quién es?”. Trata de que diga “el hombre” (el niño o lo que sea apropiado). Si no responde dirige otra vez su atención al primer dibujo y repite la frase “el hombre esta caminando”, luego regresa su atención al segundo dibujo y repite la misma frase. Después dile “¿Quién? “El hombre”. Repite el procedimiento con el tercer dibujo: “¿Qué hace? Y pregúntaselo al niño/niña. Finalmente haz que junte las dos ideas en una oración. Repite el procedimiento usando otras oraciones simples tales como correr, montar, manejar, nadar o saltar. Asegúrate que el niño/niña conozca la acción y que el sexo de la persona este claramente distinguible en los tres dibujos.

210 TAMAÑO

Cognoscitivo Oral, Vocabulario, 3 – 4 años.

Desarrollo Cognoscitivo, Lenguaje Receptivo 2 – 3 años.

Meta: Desarrollar el uso apropiado de adjetivos y mejorar la familiaridad conceptos de tamaño.

Objetivo: Decir o señalar “grande” y “pequeño” en respuesta a la pregunta “¿De qué tamaño es?”

Materiales:

Procedimiento:

Cuando el niño/la niña pueda identificar receptivamente objetos de acuerdo a su tamaño, inicia a demandar que haga algún intento para identificar el objeto expresivamente. Coloca dos cubos de diferente tamaño sobre la mesa frente al niño/niña. Dile “dame el grande”. Cuando el niño/niña te dé el cubo más grande, dile: “¡Bien _____, grande!”. Luego sostén el cubo y pregunta “¿qué tamaño es?”. Las primeras veces tendrás que contestar tu propia pregunta. Di “mira _____, es grande”, ahora dilo tú, impúlsalo a señalar o decir la palabra lo mejor que pueda. Prémialo inmediatamente por cualquier intento que haga para decir la palabra, lleva un orden para prevenir confusión. Continúa trabajando con el niño/niña, en identificación receptiva “grande pequeño”, pero sólo trabaja con un concepto a la vez, hasta que él/ella aprenda los dos, entonces inicia a preguntarle ambos conceptos intercambiable.

211 EL Y ELLA

Cognoscitivo Oral, Vocabulario, 3 – 4 años.

Desarrollo Cognoscitivo, Categorizando 3 – 4 años.

Meta: Desarrollar el uso de pronombres personales y mejorar la diferenciación de masculino / femenino.

Objetivo: Usar “El” y “Ella” apropiadamente cuando se identifique en los dibujos masculinos y femeninos.

Materiales: Revista con cromos mostrando hombres, mujeres, niñas y niños, ocupándose en actividades que el niño/la niña conoce (asegúrate de que el sexo de la persona sea clara en los cromos)

Procedimiento:

Siéntate con el niño/la niña en la mesa con un cerro (pila) de cromo frente a ustedes, muéstrale un cromo de un hombre en actividad que el niño/la niña reconozca. Dile “mira _____, él esta sentado”, enfatiza el pronombre en voz alta y clara. Repite el procedimiento con el cromo de una mujer o niña. Dile “Mira _____, ella esta corriendo” coloca el cromo sobre la mesa a un lado del primero. Con los dos cromos lado a lado, asegúrate de que el niño/niña lo este mirando mientras repites las frases, enfatizando los diferentes pronombres, repítelos algunas veces conforme señalas el cromo apropiado para que el niño/niña se acostumbre.

212 SOBRE / ABAJO

Cognoscitivo Oral, Vocabulario, 3 – 4 años.

Desarrollo Cognoscitivo, Lenguaje receptivo 1 – 2 años.

Meta: Mejorar expresivamente la habilidad para el uso de adjetivos entendimiento en relaciones de espacio.

Objetivo: Usar las palabras o señas para “sobre” y “abajo” e indicar la colaboración de un premio deseado.

Materiales: Tres tazones, premios de comida.

Procedimiento:

Siéntate, en la mesa con el niño /la niña cada uno en su extremo y muéstrele los premio. Esconde debajo de un tazón y haz que el niño/niña lo obtenga. Repite esta actividad pocas veces para que el niño/niña se confié con esta, ocasionalmente coloca un premio arriba de un tazón y haz que el niño/niña lo obtenga. Formas “sobre” y “abajo” de los tazones continúa la actividad algunas veces usando “sobre”, “abajo”. Cuando el niño/ niña contigo en la actividad, inicia a demandar alguna forma de respuesta expresiva antes de permitir, obtener el premio, por ejemplo, después de que digas “mira _____, abajo”, y coloca el premio abajo del tazón, sostén sus manos para que lo refrenes de obtener el premio. Pregúntale “¿Dónde esta?” y lentamente di la palabra “abajo” algunas veces.

213 RESONDIENDO UNO U OTRO /PREGUNTAS

Cognoscitivo Oral, expresivo 3 – 4 años.

Desarrollo cognoscitivo, Lenguaje receptivo 2 – 3 años.

Meta: Mejorar el lenguaje expresivo y desarrollar la habilidad para hacer opciones independientes.

Objetivo: Hacer una opción independiente cuando son dadas dos alternativas concretas y expresar la opción, oralmente.

Materiales: Cosas caseras que el niño/ niña reconozca y disfrute.

Procedimiento:

Debido a que el niño/ niña tiene problemas para expresarse por sí mismo cuando le es ofrecida alguna opción, toma cada oportunidad durante el día y dale una opción para que se acostumbre a la palabra “o “ por ejemplo antes de la hora de leer el cuento, selecciona dos libros y ponlos frente a él / ella, haz gestos en cada libro separadamente y pregunta “¿quieres este o éste?” cuando agarre uno de los libros repite la frase y entonces dile “ Juanito”” “dí este”. Motívalo para que produzca alguna indicación verbal de lo que quiere cada vez que le sea ofrecida una opción. Este programa puede ser implementado con comida, juguetes o cualquier cosa que le interese. Cuando el niño / niña se acostumbre a escuchar “o” preguntando verbalmente comienza a pedir respuestas más específicas involucrando nombres de objetos, categorías o colores, por ejemplo agarra un cubo rojo y pregúntale “_____¿es este rojo o azul?” si él/ella titubea, muéstrale otro cubo rojo y clasificarlo, después repite la pregunta con el cubo original.

214 CONVERSACIONES ESTRUCTURALES

Cognoscitivo Oral, Conversación 3 – 4 años.

Desarrollo cognoscitivo, Lenguaje receptivo 2 – 3 años.

Meta: Desarrollar habilidades de conversación apropiadas.

Objetivo: Responder apropiadamente a preguntas de conversación simple y mejorar las habilidades básicas sociales.

Materiales: Revistas, cuentas de collar, taza.

Procedimiento:

El vocabulario del niño/niña ha mejorado considerablemente, pero ahora el necesita aprender como usar sus palabras en una conversación apropiadamente. Se puede esperar que el niño/ la niña se encuentre a gusto con una conversación no estructurada, sin embargo, él /ella necesitará bastante práctica en situaciones estructuradas de diferentes variedades. Siéntate en la mesa con el niño/niña de extremo a extremo y coloca tres cuentas y una taza sobre la mesa frente a él/ella. Planea una conversación en la cual puedas plantearle al niño/a tres preguntas simples que él/ella pueda contestar, por ejemplo: “Juanito ¿qué compramos en una tienda de abarrotes?”, “¿cómo vamos a la tienda de abarrotes?”, “¿qué hacemos con la comida que compramos en la tienda?”, después que de una respuesta satisfactoria a la pregunta, coloca unas cuentas en la taza, esto le permitirá saber cuantas preguntas tendrá que

contestar y hacerlo sentir más confiado en la actividad. Si él/ella no puede pensar en la respuesta apropiada a la pregunta, debe tener cromos manejables como ayuda. Por ejemplo, si no puede contestar “carro” en la segunda pregunta de arriba, muéstrale el cromo de un carro y repite la pregunta. Usa tópicos de conversación que le permitan pensar en las respuestas apropiadas por sí mismo/a, por ejemplo tópicos que se enfoquen en sus actividades e intereses. Conforme se confíe con las conversaciones estructuradas intenta eliminar el sistema llevado y hazle preguntas más largas conforme las siga contestando. También elógielo inmediatamente en cualquier momento que pregunte por sí mismo.

215 COMUNICANDO UN MENSAJE ORAL CORTO

Cognoscitivo Oral, Conversación 3 – 4 años.

Interacción Social. Individual 3 – 4 años.

Meta: Desarrollar las facultades de conversación para mejora la memoria y habilidades sociales.

Objetivo: Recordar un mensaje corto y comunicarlo a otra persona oralmente (cuatro o seis palabras).

Materiales: Reforzadores.

Procedimiento:

Siéntate con la niña/el niño en un cuarto y que alguien más esté en otro cuarto para que pueda ver donde esta la otra persona, cada persona deberá tener refuerzos apropiados para la niña. Antes que inicie la actividad, las dos personas deberán planear que mensaje le darán a la niña, de manera que ellos sepan si ella/él, los esta comunicando correctamente. Dale a la niña/ niño un mensaje corto y dile que lo lleve a la otra persona. Por ejemplo: Di “Lupita dile a papito que se pare” si no va inmediatamente a comunicar el mensaje encamínala a la dirección correcta y repite el mensaje, cuando llegue a la otra persona y no comunique el mensaje inmediatamente, la otra persona deberá motivarla, preguntándole primero “¿qué te dijo mamita?”, si todavía titubea estimúlala más preguntando “¿pararse?”, una vez que haya trasmitido el mensaje refuérzala y dale un mensaje similar para que se lo lleve a mamita, sigue el mismo procedimiento regresándola a la primera persona con un mensaje diferente. Inicia sólo con dos viajes y la complicidad de los mensajes, pero recuerda que la niña/ el niño siempre debe entender el mensaje o se confundirá y será incapaz de recordarlo correctamente. Si ella / él necesita una pequeña ayuda extra sería necesario que actúes con el mensaje antes que lo comunique a la otra persona.

216 PLURALES

Cognoscitivo Oral, Expresión 3 – 4 años.

Desarrollo Cognoscitivo, Lenguaje receptivo 3 – 4 años.

Meta: Desarrollar el uso apropiado de sustantivos plurales.

Objetivo: Usar plurales regulares apropiadamente cuando se identifiquen grupos de objetos conocidos.

Materiales: Cosas comunes que el niño / la niña conozca (galletas, pelota, cubos).

Procedimiento:

Siéntate con el niño /la niña en la mesa y coloca uno de los objetos frente a él/ella, nombra el objeto cuando lo estés poniendo en la mesa, por ejemplo: podrías colocar una galleta en la mesa y decirle “Mira, Raúl, galleta”. No permitas que agarre la galleta, pero pregúntale “¿Qué es esto Raúl?”, cuando conteste “galleta” coloca un grupo de dos o tres galletas en torre separadas de la primera, dirige su atención a las galletas y dile “Mira Raúl galletas”, enfatízale el plural, repite la palabra “galletas” muchas veces, pero no dejes que las agarre, luego señala la galleta sola y dile “mira Raúl, galleta” rápidamente señala el grupo de galletas y dile “mira Raúl galletas “ asegúrate enfatizar la diferencia entre las dos palabras, luego señala la galleta y pregunta “¿qué es esto Raúl?”, después de que conteste “galleta” repite la pregunta con el grupo de galletas, si no capta el plural agrega un sonido de “s” en voz alta después que digas “galletas” y haz que repita la palabra.

217 NOMBRADO FIGURAS

Cognoscitivo Oral, Vocabulario 4 – 5 años.

Desarrollo cognoscitivo, Lenguaje receptivo 4 – 5 años.

Percepción Visual 2 – 3 años.

Meta: Mejorar el lenguaje expresivo.

Objetivo: Identificar oralmente tres figuras comunes (cuadro, círculo y triángulo).

Materiales: Un tablero de figuras geométricas o recortes de cartulina en forma de círculo, cuadrado y triángulo.

Procedimiento:

Cuando el niño /niña pueda darte la figura apropiada en respuesta a la petición. “Wilson dale el círculo” (ver activ. 176) comienza a trabajar con él/ ella, diciéndole los nombres de las figuras. Después que te pase la figura apropiada sostenla frente a él/ella y repite el nombre muchas veces, para reforzarlo. Luego pregunta “Wilson. ¿qué figura es?” repite el nombre de la figura muchas veces para reforzarlo, luego pregunta “¿_____ que figura es?”, repite el nombre de la figura varias veces para que se acostumbre a asociar la palabra “figura” con la palabra “círculo” “cuadrado” y “triángulo”, después de que hayas llevado a cabo el procedimiento, algunas veces, titubea pocos segundos y solo produce el sonido inicial; estímulo para que produzca el sonido por sí mismo, luego termina la palabra. Al principio palabras como triángulo será muy difícil para par él/ella. Acepta y refuérzalo a cualquier intento que se aproxime a la palabra, gradualmente conforme su habilidad se incrementa, pídele respuestas más precisas, hasta que el pueda decir la palabra clara e independientemente.

218 VERBALIZANDO EL USO DE OBJETOS

Cognoscitivo Oral, Expresión 4 – 5 años.

Desarrollo cognoscitivo, Lenguaje receptivo 3 – 4 años.

Meta: Mejora las habilidades de conversación y entendimiento en el uso de objetos.

Objetivo: Explicar oralmente el uso de objetos caseros comunes.

Materiales: Cuatro objetos comunes (libro, cuchara, juguete, pelota).

Procedimiento:

Cuando el niño / niña este familiarizado con los objetos comunes y pueda hacer la pantomima de sus usos (ver activ. 11 y 12) intenta que el verbalice sus usos; por ejemplo: dale un libro y dile “mira _____ un libro, qué haces con un libro?”, debido a que previamente le habrá sido enseñado el uso apropiado del objeto, el niño/ la niña probablemente iniciará a leer el libro, por lo tanto antes de que le des el siguiente objeto, titubea por algunos segundos y dile “_____ una cuchara”. “¿Qué haces con una cuchara?”. “Tú comes con una cuchara”, no le des el objeto hasta que haga algún intento para verbalizar su uso. Recuerda pronunciar el uso para cada objeto claramente para que él/ella tenga un modelo de imitación. Repite el procedimiento usando cualquier objeto con el cual el niño /la niña este familiarizado.

219 PREGUNTAS DE TIEMPO (hora)

Cognoscitivo Oral, Vocabulario 4 – 5 años.

Desarrollo cognoscitivo, Lenguaje receptivo 4 – 5 años.

Meta: Mejorar el entendimiento en conceptos de tiempo y acrecentar el vocabulario.

Objetivo: Responder con una palabra a preguntas simples, acerca de la hora en la que un suceso ocurre.

Materiales: Fotos (cromo) de personas ocupadas en acciones familiares (corriendo, durmiendo, comiendo).

Procedimiento:

Muéstrale al niño /niña uno de los cromos y trata de explicarle lo que esta sucediendo en este. Por ejemplo: muéstrale un cromo de un niño durmiendo y pregunta “¿qué esta haciendo el niño?” cuando conteste: “durmiendo” dile “correcto”, el niño esta durmiendo”, “el niño duerme en la noche”, repite la palabra “noche” en conjunción con la palabra “dormir”. Repite el procedimiento con otros cromos, mostrando actividades que son hechas en las mañanas y durante el día. Después de que el niño /niña haya escuchado la palabra “noche”, “día” y “en la mañana” muchas veces, repite la actividad muchas veces, como se describe arriba, pero pregúntale “cuándo duerme el niño?” sí el titubea dale el sonido de la “n” para noche y gesticula para que termine la palabra. Conforme su habilidad se incrementa, trata de revertir la pregunta a: “¿qué hace el niño en la noche?” intenta hacerlo que conteste “dormir” sin ver el cromo, estímulo a pensar en las cosas que deben hacerse en las mañanas y más tarde durante el día, por ejemplo: salir de la cama desayunar e ir a la escuela.

220 CONTANDO

Cognoscitivo Oral, Expresión 4 – 5 años.

Desarrollo cognoscitivo, Asociación 4 – 5 años.

Imitación Verbal, 2 – 3 años.

Meta: Mejorar el vocabulario y conceptos de número.

Objetivo: Contar hasta cinco sin ayuda.

Materiales: Cubos.

Procedimiento:

Fíjate si el niño /niña puede imitar los sonidos de números, trabaja haciéndolo que te de el número de cubos que le pidas. (hasta cinco), después de que te haya dado el número apropiado de cubos, cuéntalos lentamente para él/ella, cambiando cada cubo a una pila (torre) separada, después que digas el número. Luego que hayas hecho esto muchas veces, titubea antes de decir el último número y fíjate si el niño/niña lo dice por sí mismo; por ejemplo: dile “_____ dame tres cubos”, cuando el niño /niña te de el número correcto de cubos, cuéntalos para él/ella “uno, dos...”, titubea antes de decir tres, mira al niño/niña mientras sostienes el tercer cubo y pregunta “¿cuál sigue?” refuérzalo inmediatamente por cualquier intento para decir tres. Mira al niño/niña mientras sostienes el tercer cubo y pregunta “¿cuál sigue?” refuérzalo inmediatamente por cualquier intento para decir tres. Repite el procedimiento muchas veces, pero al principio pídele al niño /niña que identifique sólo el último número de cada grupo. Gradualmente conforme se confíe con la actividad, haz que identifique los dos últimos números de tres grupos. Incrementa los números conforme su habilidad oral mejore.

221 NOMBRANDO LOS COLORES

Cognoscitivo Oral, Vocabulario 4 – 5 años.

Desarrollo cognoscitivo, Lenguaje Expresivo 3 – 4 años.

Meta: Mejorar el uso descriptivo de adjetivos y mejorar el entendimiento de colores.

Objetivo: Nombrar cuatro colores (rojo, amarillo, verde y azul).

Materiales: Cubos de color (rojo, amarillo, verde y azul).

Procedimiento:

Siéntate en la mesa con el niño/ la niña. Coloca cuatro cubos de color frente a él/ ella. Cuando el niño/ niña pueda responder correctamente el 90% de las veces a tu petición verbal. “_____ dame azul” (ver activ. 182) empieza trabajando en su conocimiento expresivo de los colores. Mientras realizas la actividad repite los nombre de los colores frecuentemente, asegúrate hablar lento y con precisión para que el niño /niña pueda escuchar los sonidos y observar tu boca. Durante el desarrollo de la actividad señala uno de los cubos y pregunta “¿qué color es?”, estímulo susurrando el nombre del color, prémialo inmediatamente y dile “¡Bien! _____, es azul”. Continúa la actividad incrementando las oportunidades para que el niño /niña responda expresivamente, no le exijas demasiado al principio, debido a que está más confiado con el enfoque receptivo de la actividad. Gradualmente involúcralo más y más en nombrar los colores conforme él/ ella muestre más entendimiento en la actividad.

222 RELATANDO UNA HISTORIA I

Cognoscitivo Oral, Conversación 4 – 5 años.

Desarrollo cognoscitivo, Lenguaje Receptivo 3 – 4 años.

Interacción Social Individual 2 – 3 años.

Meta: Mejorar las habilidades de lenguaje y memoria.

Objetivo: Relatar una historia recientemente vista con solo estímulos menores.

Materiales: Televisión.

Procedimiento:

El niño / la niña necesita utilizar sus habilidades de lenguaje desarrolladas tan seguido como sea posible apropiadamente. Porque al parecer ella trabaja mejor cuando piensa que no esta “trabajando” y porque a ella/él le gusta la televisión, utiliza la televisión para mostrarle como trabajar sus habilidades de conversación. Después que ella/ él haya visto uno de sus programas favoritos, de preferencia algo corto y simple, hazle algunas preguntas de lo que acaba de ver, intenta que te cuente la historia completa; por ejemplo: si está viendo plaza Sésamo, podrías preguntarle “¿qué le sucedió a Oscar?”, intenta que hable del programa lo más que pueda. La niña / niño aprenderá del programa fácil con cosas que le interesan. Esta actividad puede ser repetida en su tiempo libre también, así ella no pensará que esta siendo forzada a “trabajar”.

223 RELATANDO UNA HISTORIA I

Cognoscitivo Oral, Conversación 5 – 6 años.

Desarrollo cognoscitivo, Lenguaje Receptivo 3 – 4 años.

Meta: Mejorar las destrezas de conversación y habilidades sociales.

Objetivo: Describir cuatro o cinco características de un cromó sin ayuda.

Materiales: Un libro de cuentos sencillo.

Procedimiento:

Siéntate con el niño /la niña en un lugar donde ambos estén cómodos y puedan ver el cuento claramente. Muéstrale un dibujo e intenta que te explique con todos los detalles posible, lo que está sucediendo, al principio probablemente tendrás que dirigir su atención a ver las partes del dibujo y recuérdale que continúe describiéndolas, pero intenta que él/ ella describa el dibujo por sí mismo. Los tipos de preguntas que podrías hacerle son:

- “¿Qué está vistiendo el niño?”
- “¿Cómo se siente, está feliz o triste?”
- “¿Hay animales en el dibujo?”

Trata que él / ella inicie y luego permítele describir el dibujo lo más que pueda.

224 CONCEPTO DE TIEMPO

Cognoscitivo Oral, Expresión 5 – 6 años.

Desarrollo cognoscitivo, Lenguaje Receptivo 3 – 4 años.

Meta: Mejorar el vocabulario y entendimiento en conceptos de tiempo.

Objetivo: Usar las palabras “Ayer”, “Hoy” y “Mañana”.

Materiales: Usar hojas grandes de papel o cartulina, marca textos, dibujos que representen la rutina diaria del niño /niña.

Procedimiento:

Elaborar un cuadro representando los días de la semana (ver fig. 72) Utiliza dibujos para representar lo que el niño /niña realiza durante cada día. Cada mañana lleva al niño/ niña al cuadro y explícaselo, inicia con lo que estará haciendo durante el día. Dile “Mira _____, hoy irás a la escuela, cenarás espagueti y verás T.V.” Dile enfatiza la pregunta “Hoy” y pídele que repita lo que estaba haciendo, deberás omitir un dibujo de una actividad y preguntar al niño /niña “¿qué más vas a hacer hoy?”. Después que el niño /niña se familiarice con el concepto “Hoy” repite el procedimiento enseñándole el significado de la palabra “ayer” después de que se hayan acabado las actividades de “hoy” con él/ella, muévete a otro día del cuadro y muéstrale lo que hizo el día anterior. Dile “Mira _____, ayer fuiste a la escuela, cenaste hamburguesas y jugaste afuera”, luego pregúntale “¿qué hiciste ayer?” refiere el cuadro, si él /ella parece confundido. También podría ser una buena idea, utilizar algún tipo de indicador, posiblemente una cara sonriente, para mostrarle al niño /niña que día es hoy. Cuando el niño /la niña haya aprendido “hoy” “ayer” apropiadamente repite el procedimiento con “mañana”.

225 DIAS DE LA SEMANA

Cognoscitivo Oral, Expresión 5 – 6 años.

Desarrollo cognoscitivo, Lenguaje Receptivo 3 – 4 años.

Meta: Mejorar el lenguaje expresivo y entendimiento en conceptos de tiempo.

Objetivo: Nombrar los días de la semana en orden.

Materiales: Cuadro de actividades de la semana (ver activ. 224).

Procedimiento:

Cuando el niño/niña pueda utilizar “Hoy”, “Ayer” y “Mañana” apropiadamente (ver activ. 224) comienza a enseñarle los nombres de los días. Continúa con la misma actividad que utilizaste para enseñarle las palabras “ayer” y “mañana” pero inicia a incorporar los nombres de los días; por ejemplo llévalo al cuadro y dile “mira X_____, hoy es Lunes y vas a ir a la escuela, comer perros calientes e ir a nadar”, haz que repita lo que acabas de decir, incluyendo el día. Si él/ella omite el día, dile “mira X_____ hoy es lunes”, “¿qué día es hoy?” “Hoy es lunes” y otra vez intenta que él/ ella use los nombres de los días en cada parte de la actividad. Repite el procedimiento usando en cada una de las actividades diciendo “Ayer fue lunes” “fuiste al parque y luego cenaste pizza”. Cuando le hagas la pregunta del cuadro, ocasionalmente pregunta usando sólo el nombre del día; por ejemplo: en vez de preguntar “¿qué hiciste ayer?”. Dile “Ayer fue lunes” “¿qué hiciste el lunes?”, después de cada repetición de la actividad nombra a los 7 días de la semana en orden, intenta que el niño/niña diga los nombres contigo, al principio deberás mantener los días seguidos con conceptos que él/ella conoce como “ayer”, “hoy” y “mañana”, pero conforme su habilidad se incrementa, ocasionalmente sáltate un día y pregúntale que estará haciendo en cualquier día dado de la semana.

SECCIÓN 8

AUTO – AYUDA

Esta sección de auto – ayuda contiene actividades diseñadas para enseñar a niños autistas, las habilidades necesarias para su funcionamiento independiente dentro de su medio ambiente los puntos más importantes en las cuales estas áreas deben ser desarrolladas son: alimentación, evacuación, levantarse y vestirse. Muchos del esfuerzo experimentado por los maestros y padres hacen referencia a la exigencia que se tiene en el cuidado de niños inhabilitados en su desarrollo mental. El trabajo puede ser planeado de acuerdo a las exigencias puestas en ellos por la dependencia prolongada con estos niños, quienes son incapaces de realizar las funciones necesarias por si mismo. Por consiguiente las actividades de autoayuda que aquí se presentan deben ser incorporadas día a día por rutinas didácticas en casa y salón de clases. El número de actividades descritas aquí han sido conservadas a un mínimo debido al gran número satisfactorio de guías ya disponibles (ver bibliografía, recursos de materiales), aunque estas guías fueron generalmente desarrolladas en experiencias de niños severamente retardados, pueden ser fácilmente adaptadas a niños autistas una vez que los problemas de aprendizaje específicos hayan sido tomados en cuenta. Las características específicas de autistas que son distribuidas en esta sección incluyen:

1. Una fuerte preferencia por ciertos alimentos. Lo cual significa que las habilidades de alimentación son más fácilmente enseñadas cuando se usan las comidas favoritas del niño(a).

2. Habilidades de lenguaje pobre, el cual impide el uso directo del lenguaje al niño. Se deben utilizar gesticulaciones y demostraciones claras para decirle al niño lo que se quiere que él haga.
3. Una fuerte necesidad por identidad o rutinas de amor (cariño). Una vez que una rutina es enseñada, el niño podría tener dificultad de cambiar o generalizar la nueva situación.
4. Funcionamiento anormal de modalidades sensoriales, las respuestas del niño a los sentidos de gusto, olfato o sentirse mojado, frío, enojado o con dolor podrían ser no existentes.
5. Atención pobre del ojo el cual necesita una estructura con guías visuales o auditivas para enfocar al niño.

Las actividades presentadas en este capítulo fueron escogidas para explicar las técnicas de enseñanza que plantean características específicas de autistas. También son explicados los tipos apropiados de guías y sugerencias que son necesarias para hacer que el niño sea capaz de aprender a generalizar de una situación a otra, aunque la evolución en habilidades de auto – ayuda no pueden ser adecuadamente determinantes en pruebas con perfil psicoeducacional. Es importante recordar que cada tarea en el desarrollo se debe agotar para asegurar que ningún componente simple de la actividad este encima del nivel de los niños en esa área de funcionamiento.

226 COMIENDO ALIMENTOS CON LOS DEDOS

Auto – Ayuda, Alimentación, 0 – 1 año.

Motricidad Fina de Agarre 0 – 1 años.

Imitación Motora 0 – 1 año.

Meta: Desarrollar las habilidades independientes de alimentación.

Objetivo: Levantar y comer alimentos con los dedos sin ayuda.

Materiales: Alimentos de dedos (manos), perros calientes y zanahorias hervidas, cortadas en pedazos lo suficientemente grandes para ser agarrados fácilmente.

Procedimiento:

Sienta al niño/niña en su periquera y pon un montoncito de comida frente a él/ella, que tu sabes que le gusta. Asegúrate que esta observándote y lentamente levanta un pedazo de comida y guíala a tu boca. Haz gestos exagerados para mostrarle que la comida esta realmente sabrosa. Indícale a l niño/niña que el/ella debe hacer lo mismo. Si él/ella no te imita o juega con la comida guía su mano al mismo tiempo que tú utilizas la tuya para que tenga un modelo de imitación. Recuerda mantener todos tus movimientos deliberados, e intenta captar su atención enfocada en tus manos conforme lo demuestras. Elógielo cada vez que coma aún si es con tu ayuda. Trata de descubrir que comidas le gustan y cuales rechaza consistentemente. La tarea será más fácil si es conforme a los gustos por la comida que el niño o la niña quiera comer. Conforme sus habilidades motoras se incrementen, reduce gradualmente el tamaño de los pedazos.

227 BEBIENDO DE UNA TAZA

Auto – Ayuda, Alimentación, 0 – 1 año.

Meta: Beber de una taza.

Objetivo: Sostener una taza con ambas manos, levantarla y llevársela a la boca.

Materiales: Taza grande de plástico ligero, jugo favorito.

Procedimiento:

Utiliza los siguientes pasos, cambiando gradualmente de uno a otro, conforme veas que el /ella acepta cada cambio.

1. Párate atrás de el/ella, sostén la taza con tus manos, levántala y llévala a su boca.
2. Párate atrás de el/ella, coloca sus manos sobre la taza y las tuyas sobre las de él/ella.
3. Lo mismo del paso dos, pero sostén sus muñecas, para mantener el agarre firme.
4. Aligera tu agarre de sus muñecas, sólo lo suficiente para darle confianza, pero permitiéndole a sus músculos hacer el trabajo de sostener la taza.
5. Reduce tú ayuda sólo a un ligero toque en los brazos para recordarle lo que tiene que hacer.

228 COMIENDO CON UNA CUCHARA

Autoayuda – Ayuda, Alimentación 1 – 2 años.

Motricidad Fina de agarre 0 – 1 año.

Manipulación Motora Fina, 0 – 1 año.

Meta: Desarrollar habilidades de alimentación independientes.

Objetivo: Comer utilizando una cuchara sin derramar en exceso.

Materiales: Cuchara.

Procedimiento:

Después que el niño/niña haya aprendido a cucharear sustancias (sacar con cuchara) y mantenerlas en la cuchara (ver activ. 98) él/ella está listo(a) para empezar a usar la cuchara y comer independientemente. Mientras él/ella este aprendiendo a comer con la cuchara, elige comidas que le gusten y fáciles de mantener en la cuchara. Las sugerencias podría ser avena, puré de papa, budín, ensalada de papa (en cuadritos), gelatina o cereal. Pásale la cuchara y suavemente sostén tu mano alrededor de la tuya. Guíalo(a) a meter la cuchara y la comida y luego suavemente dirígela a su boca. Elógielo(a) después de cada cucharada completa que “coma”. Reduce tu control de su mano, primero reduciendo la presión de tu mano sobre la suya, luego toma su muñeca, después su brazo y finalmente aléjala completamente. Repite el procedimiento con diferentes comidas hasta que puedas pasarle la cuchara y hacerlo comer sin ayuda.

229 USO APROPIADO DE UNA CUCHARA

Autoayuda, Alimentación, 1 – 2 años.

Motricidad Fina de agarre, 0 – 1 año.

Independencia Social, 1 – 2 años.

Meta: Mejorar habilidades independientes de alimentación y modales en la mesa.

Objetivo: Comer con cuchara independiente y apropiadamente.

Materiales: Cuchara.

Procedimiento:

En cada comida debes tener sólo alimentos que pueden ser comidos con los dedos (manos). Cuando el niño/niña se siente en la mesa no pongas el plato inmediatamente frente a ella/el. Siéntate y llama su atención diciendo “_____ nosotros comemos con cuchara”. Ahora coloca su plato frente a ella/él pon la cuchara en su mano y guíala(o) a tomar sus primeras probaditas. Gradualmente reduce tu control de su mano hasta que ella/el este verdaderamente controlando su cuchara. Si ella/el intenta comer con los dedos, cambia el palto al centro de la mesa y dile “Nosotros comemos con cuchara”, muéstrale otra vez el uso de la cuchara introduciéndola lentamente en la comida y guiándola a su boca. Regrésale el plato y pon la cuchara en su mano otra vez. Si ella/el utiliza la cuchara, sonríele y dile “Buen comer _____”. Y si ella/el recurre a sus dedos aléjale el plato otra vez. Cada vez que intente usar sus dedos mueve su plato por un minuto y muéstrale como usar la cuchara, luego regresa el plato y pon la cuchara en su mano. Este procedimiento le permitirá saber que si quiere comer debe hacerlo con cuchara. En consecuencia es importante utilizar comidas que le gusten. Para mejores resultados no deberás permitirle comer botanas entre comidas hasta que aprenda a dominar la cuchara. Este programa debe consistir en comidas que ella deberá comer con cuchara para que la lección sea consistente.

230 BEBIENDO DE UNA TAZA

Auto – ayuda, Alimentación 1 – 2 años.

Manipulación Motora 1 – 2 años.

Imitación Motora 1 – 2 años.

Meta: Desarrollar habilidades independientes de alimentación.

Objetivo: Beber de una taza usando las dos manos sin derramar.

Materiales: Taza irrompible

Procedimiento:

Sienta al niño/niña en la mesa y siéntate directamente frente a él. Dale al niño/niña la taza algunos segundos para que se acostumbre a manejarla. Luego toma la taza y muéstrale como sostenerla con ambas manos. Coloca sus manos sobre la taza en las posiciones apropiadas y elógialo calmada y tranquilamente. Lentamente cambia la taza a su boca y luego regrésala a la mesa. Cuando el niño/la niña empiece a sentir confianza en sostener la taza, llénala con un poco de líquido. Refuerza las manos del niño/niña sobre la taza con tus manos y lentamente guíala a su boca. Dile “Bebe” y suavemente ladea la taza para llevar un pequeño sorbo del líquido. Luego regresa la taza a la mesa. Luego lentamente levanta la taza a los labios de la niña/niño y dí “Bebe”, inclina la taza muy lentamente para que un poco de líquido corra por los labios del niño/niña. Si es un líquido que le guste, el/ella abrirá su boca para dejar entrar el líquido. Lentamente regresa la taza a la mesa. Retira sus

manos de la taza y dí “Buena bebida”. Conforme el niño/niña comience a sentir confianza bebiendo de la taza con tu ayuda, omite el paso en el cual tú levantas la taza a tus labios. Gradualmente reduce tu control de sus manos, primero permítele regresar la taza a la mesa por sí mismo(a), luego permítele beber y finalmente permítele levantar la taza y completar el proceso completo por sí mismo(a). En las primeras etapas de la actividad ocurrirán algunos derrames, trata de ignorarlo(a). Cualquier desagrado que muestres será también evidente para el niño/la niña. No te detengas a media actividad para limpiar los derrames, el niño/la niña necesita la continuidad en orden para que aprenda la rutina apropiadamente.

231 QUITÁNDOSE: CALCETINES

Auto – ayuda, Vestirse 1 – 2 años.

Manipulación Motora Fina 1 – 2 años.

Meta: Desvestirse independientemente.

Objetivo: Quitarse los calcetines sin ayuda.

Materiales: Calcetín grande, frasco o botella etiquetando.

Procedimiento:

Inicia utilizando un calcetín grande y un fracaso o botella (de plástico). Asegúrate que la niña/el niño está observándote y mete un tipo de premio en el frasco como un cacahuete o pedazo de dulce y coloca la tapa suavemente. Después cubre la parte de arriba del frasco con el calcetín (ver act. 103). Toma la mano de Nancy y ayúdala(o) a quitar el calcetín del frasco, luego ayúdala a obtener la sorpresa. Repite la actividad muchas veces hasta que ella/el pueda quitar el calcetín sin ayuda, cuando ella/el pueda quitarlo sin problema, pon el mismo calcetín en su pie, asegúrate de que este bien sentada y equilibrada. Deja suficiente calcetín fuera para que ella pueda agarrar la punta y jalarla fácilmente. Repite esta parte de la actividad muchas veces con un calcetín grande, antes de hacerlo con un calcetín de su talla. Cuando ella/él se haya acostumbrado a quitarse un calcetín, repite el mismo procedimiento con los calcetines normales, inicia haciéndola quitar su propio calcetín del frasco, luego ponlo sobre sus dedos para que practique quitárselos. Gradualmente pon el calcetín más arriba de su pie, ayúdala(o) sólo si lo necesita pero no permitas que se frustre.

232 COMIENDO CON TENEDOR

Auto – ayuda, Alimentación 2 – 3 años.

Manipulación Motora Fina 1 – 2 años.

Meta: Mejorar habilidades independientes de alimentación.

Objetivo: Comer utilizando un tenedor.

Materiales: Tenedor de plástico.

Procedimiento:

Después de que el niño/la niña haya dominado comer con la cuchara. Gradualmente muéstrale el tenedor. Trata de utilizar un tenedor de plástico ligero con las puntas sin filo. Utiliza comidas fáciles de agarrar con tenedor, pedazos de salchichas, zanahorias, alubias. La actividad será más fácil si utilizas comida que le guste al niño/niña. Enséñale a sostener el tenedor y como lo llevas a tu boca. Luego pon el tenedor en su puño y cubre su mano con la tuya. Lentamente guía el tenedor a su boca y luego regrésalo a la mesa. Repite el procedimiento algunas veces alternándose a tu boca y a la suya. Cuando el/ella se acostumbre a sentir el tenedor y al movimiento, pon algunos pedazos de comida en su plato, refuerza su agarre sobre el tenedor y guía su mano para que ensarte un pedazo de comida. Lentamente levanta la comida a tu boca. Asegúrate de que él/ella este observándote mientras metes la comida a tu boca y luego lentamente retira el tenedor y regrésalo a la mesa para repetir el proceso guiando la comida a su boca esta vez. Di “Come _____ “, y suavemente mete la comida a su boca, cierra sus dientes y retira lentamente el tenedor para regresarlo a la mesa y elogiarlo(a) por “Comer bien”, continua el proceso, gradualmente reduciendo tu control de su mano. Registra que comidas le gustan, para que utilizando el tenedor se vuelvan un premio en sí.

233 DISTINGUIENDO COMESTIBLE DE NO COMESTIBLE

Auto – Ayuda, Alimentación 2 – 3 años.

Desarrollo Cognoscitivo, Seleccionando 2 – 3 años.

Desarrollo Cognoscitivo, Lenguaje Receptivo 1 – 2 años.

Meta: Mejorar las habilidades independientes de alimentación.

Objetivo: Distinguir entre sustancias comestibles y no comestibles, sin ayuda.

Materiales: Alimentos, objetos no comestibles (no tóxicos) como cubos, cuentas y piedras.

Procedimiento:

Siéntate con la niña/el niño en la mesa. Coloca un pedazo de comida y un objeto no comestible en la mesa frente a ella/el, por ejemplo una piedra y un pedazo de dulce. Dí “Comer”. Hazle gestos para que coma uno de los objetos. Si ella intenta tomar la piedra para comerla, frena su mano, dirige su atención a la piedra, mueve negativamente tu cabeza y dile “No se come”. Luego cambia su mano al dulce y dile “Para comer”. Elógiala(o) inmediatamente por “comer bien”. Rápidamente retira el objeto no comestible de la mesa y pon otro par de objetos. Repite el procedimiento variando los objetos comestibles y no comestibles. Intenta incorporar más comidas y diferentes objetos caseros. Conforme la niña/el niño inicia reconociéndolos. Recuerda elogiarla(o) cada vez que ella/el escoja el alimento correcto y rechace los objetos no comestibles.

234 PONIENDOSE: EL SUÉTER

Auto – ayuda, Vestirse 2 – 3 años.

Meta Vestirse independientemente.

Objetivo: Ponerse un chaleco, camisa o suéter.

Materiales: Chaleco, camisa o suéter.

Procedimiento:

Repite el procedimiento completo cada vez que ayudes al niño/niña a ponerse un chaleco o camisa. Mete su brazo izquierdo en la manga izquierda y la manga derecha ponla sobre su hombro derecho. Dile “_____ ponte el chaleco”. Guía su brazo derecho a la manga. Elógialo(a) inmediatamente. Repite este proceso sencillo muchas veces, reduciendo gradualmente la ayuda hasta que ella (él) pueda meter un brazo a la manga de forma correcta, cuando el otro brazo ya este en la otra manga. Solamente cuando ella (él) pueda completar exitosamente este paso sin tu ayuda entonces deberás intentar las siguientes etapas. Muéstrale como mantener abierto su suéter y meter un brazo en la primera manga. Asegúrate mostrarle como mantener el suéter abierto de la misma forma cada vez.

Luego pon la otra manga en su hombro y haz que proceda como antes. Cuando ella/el se acostumbre a realizar ambos pasos con ambas mangas, titubea antes de poner la segunda manga sobre el hombro para ver si ella intenta localizar la manga por sí misma.

Recuerda decir cada vez “Ponte el chaleco” y motívala(o) a iniciar si es necesario. Probablemente pasará mucho tiempo antes que ella aprenda la posición apropiada del chaleco o suéter para iniciar.

235 PONIENDOSE: PANTALONES

Auto – ayuda , 2 – 3 años.

Meta: Vestirse independientemente.

Objetivo: Ponerse pantalones sin ayuda.

Materiales: Pantalones.

Procedimiento:

Cuando estés vistiendo al niño/ niña, sube sus pantalones hasta la mitad de sus piernas y coloca sus manos hacia arriba del pantalón y dile “ _____ súbete los pantalones”. Ayúdalo/a a subirse los pantalones hasta su cadera. Elógielo/a por “vestirse bien”, repite este paso hasta que sientas que el/ella te ayuda a subir sus pantalones. Luego reduce tu ayuda gradualmente, hasta que el/ella pueda hacerlo por si mismo(a), cuando él/ella pueda subirse los pantalones desde sus piernas si ayuda, usa el mismo procedimiento para motivarlo a subir sus pantalones desde sus rodillas y cuando pueda hacerlo fácilmente desde sus rodillas, utiliza el mismo procedimiento y haz que se suba los pantalones desde sus tobillos.

Para este paso el/ella tendrá que inclinarse, así que procede un poco lento. Siempre asegúrate de que el/ella pueda completar el paso previo sin problemas antes de cambiar a la siguiente posición. También recuerda decirle “ _____ súbete el pantalón”. Cuando el/ella pueda inclinarse y subirse los pantalones desde los tobillos sin ayuda, siéntalo/la en una silla y arregla sus pantalones apropiadamente a manera que las piernas

estén derechas. Dile “ _____ ponte el pantalón”. Guía sus manos para poner su pantalón abierto, luego muéstrale cómo deslizar sus pies por las perneras, una primero. Dile otra vez “ _____ ponte el pantalón” y haz que se levante para que proceda a ponérselos. Primero necesitas ayudarlo(a) a encontrar el frente del pantalón, asegúrate de que sus pies estén en las piernas apropiadas y ayúdalo(a) a fijarlos.

No esperes que él/ella practique estas habilidades solo. Debes estar pendiente hasta observar que el haya aprendido a subirse sus pantalones. Elógialo(a) cada paso y gradualmente intenta que cada vez el/ella hagamos trabajo. Siempre sostén sus pantalones en la misma forma para que él/ella pueda comenzar a ver cual es el frente de la prenda.

236 ENTRENAMIENTO PARA EL BAÑO (EVACUACIÓN)

Auto – ayuda, Evacuación, 2 – 3 años.

Meta: Mejora la higiene personal.

Objetivo: Usar la taza del baño de forma independiente y apropiadamente.

Materiales:

Procedimiento:

Pauta General: En el entrenamiento del niño/niña, el factor más importante es mantener una actitud positiva. Cualquier muestra de desagrado, aún una desaprobación a primera vista, podría ser captada por él/ella. Enséñale de la misma manera cómo lo haces con cualquier otra habilidad. Dale estímulos regularmente espaciados y utiliza un lenguaje simple, como “popo”, “mojado”, “seco”. Dale un relajado y alegre elogio a todos sus éxitos. Usualmente es más efectivo dar elogios generosos que castigar a un niño o mostrar desaprobación después de un accidente. Desvéstelo(a) solo(a) en el baño, y si él/ella tiene un accidente, asegúrate cambiar su prenda de vestir en el baño, esto le ayudará a asociar los sucesos de la taza con el baño.

Procedimiento Específico: lleva al niño/niña al baño y ponlo en la taza cada hora, por no más de cinco minutos, cada vez asegura guiarlo gentil y calmadamente sin mostrar disgusto en sus accidentes. Siempre permanece con el/ella cuando este sentado en la taza del baño. Guarda algo manejable para premiarlo (juguetito) inmediatamente si el/ella utiliza la taza adecuadamente. Si no hay resultados después de cinco minutos

retíralo(a) calmada y gentilmente, pero no lo elogies o premies. Registra la hora de todos tus accidentes para que puedas descubrir su ritmo natural de evacuación. Se especialmente cuidadoso para ponerlo en la taza d baño, por la mañana cuando se levante, antes de los alimentos, antes de salir a la calle y antes de ir a la cama. Conserva un registro gráfico de los resultados cuando lo sientes en la taza d baño, muéstrale esto al niño/niña y ponle una estrella dorada en el registro, en cualquier momento que tenga éxito para que veas que estas contento con el/ella.

237 ENJUAGANDO

Auto –ayuda, Bañarse 2 – 3 años.

Manipulación Motora, Independiente 2 – 3 años.

Meta: Bañarse Independientemente.

Objetivo: Enjuagarse el jabón de burbujas con el baño.

Materiales: Paño de baño, jabón y agua.

Procedimiento:

Cuando estés bañando al niño/niña, enjabona sus brazos, para que ahí se vea y sienta plena, clara y visualmente enjabonada. Dirige su atención a las burbujas. Pon el paño en una de sus manos y guía la para que la sumerja en el agua. Luego dile “Enjuágate el brazo” y ayúdala a quitar el jabón de su brazo. Repite el procedimiento con cada parte del cuerpo y cada vez que bañes al niño/niña. Cuando sientas que ella/él empezó a comprender el movimiento, reduce tu control de su mano. Cuando todo el jabón este enjuagado dile “Todo terminado”. Luego muéstrale como exprimir el paño y colgarlo. Posiciona sus manos apropiadamente en el paño y luego ayúdala(o) a exprimirlo. Esta es una parte importante de la actividad porque incrementa la fuerza de la mano y establece un fin definido en la rutina entera.

238 ABOTONAR I

Auto – ayuda, vestirse 2 – 3 años.

Motricidad Fina, Coordinación de las dos manos 2 – 3 años.

Meta: Vestirse independientemente y mejorar la coordinación fina.

Objetivo: Fijar un botón grande en un tablero simple para abotonar.

Materiales: Cartulina, tela o trapo, botón grande.

Procedimiento:

Elabora un tablero simple para abotonar uniendo con pegamento la mitad de un pedazo de tela a un pedazo de cartulina. Recorta un ojal sobre una de las alas y cose el botón atrás de la otra. (Ver Fig. 8.1). Asegúrate que el botón y el ojal coincidan cuando las alas sean pegadas. También necesitarás reforzar los bordes del ojal para hacerlas más firmes. Párate atrás de la niña/niño con el tablero frente a ella/él sobre la mesa. Toma sus manos y guíala (o) para doblar el ala y fijar el botón. Dirige su atención al botón y luego al ojal. Mueve sus manos alrededor del botón y el ojal, ayúdala(o) a agarrar el botón usando su dedo pulgar e índice. Dile “Mételo” y guíala (o) a meter el botón en el ojal. Elógiala (lo) inmediatamente. Repite el procedimiento muchas veces hasta que ella/él pueda fijar el botón sin ayuda. Recuerda decir “Mételo” cada vez. Al principio probablemente ella/él necesitará la mayor ayuda para entender que el botón tiene que ser metido en el ojal. Guía sus manos hasta que observes que ella/el comienza a entender.

Cuando ella/él pueda terminar el tablero simple para abotonar, sin ayuda, utiliza un pedazo grande de tela con más de un botón.

239 ABOTONAR II

Auto – ayuda. Vestirse 3 – 4 años.

Motricidad Fina. Coordinación de mano 2 – 3 años.

Motricidad Fina de agarra 1 – 2 años.

Meta: Vestirse independientemente y mejorar la coordinación motora fina.

Objetivo: Abotonar y desabotonar un suéter sin ayuda.

Materiales: Suéter con botones grandes.

Procedimiento:

Primero necesitarás alterar un suéter del niño/niña, para que los botones y ojales estén más grandes que lo usual. Asegúrate que los botones estén flojos no apretados. Esto hará tener éxito más fácil y ayudará en la confianza del niño/niña. Cuando el niño/niña pueda abotonar (Ver act. 238). Muéstrale como desabotonar su propio suéter. Guía sus manos para desabotonar cada uno de los botones. Haz que sostenga un lado del suéter con una mano mientras agarra el botón con su dedo pulgar e índice. Dile “sacar” y guía sus manos para sacar el botón del ojal. Elógialo(a) inmediatamente y repite el procedimiento con cada botón. Después de repetir el procedimiento muchas veces, reduce gradualmente tu control de su mano, hasta que él/ella pueda desabotonar completamente el suéter por sí mismo(a).

Cuando él/ella haya dominado exitosamente desabotonar, repite el procedimiento para que le muestres como abotonar el suéter, recuerda ayudarlo(a) a unir los botones con los ojales. Será más fácil para el niño/la niña aprender cómo abotonarlo por sí mismo. Sí tú siempre inicias a abotonar y desabotonar.

240 VACIAR

Auto – ayuda, Alimentación 3 – 4 años.

Manipulación Motora Fina 3 – 4 años.

Meta: Mejorar las habilidades independientes de alimentación y control motora fino.

Objetivo: Vaciar líquidos de un jarro a recipientes chicos sin ayuda y sin exceso de derramamiento.

Materiales: Jarro chico de plástico, vasos de plástico transparentes, latas de jugo, colorante de pasteles.

Procedimiento:

Pon el jarrón y agrégale un poco de colorante, se cuidadoso en no llenar el jarrón para que no le pese al niño/niña y lo controle fácilmente. Coloca dos vasos en una charola, para que los derrames sean más fáciles de limpiar después de la actividad. Es importante que el niño/la niña pueda ver siempre, cuanto líquido hay en el recipiente.

Si utilizas vasos, dibuja líneas claramente visibles a la mitad, de esta forma el niño/la niña puede ver cuando deja de vaciar. Muéstrale al niño/niña como levantar el jarrón y vaciar algo de agua en uno de los vasos. Luego posiciona su mano en la agarradera del jarrón y ayúdalo(a) a levantarlo. Dile “Vaciar” y ayúdalo(a) a inclinar el jarrón para vaciar el agua de color en un vaso. En cuanto se acerque a la línea media, dile “Alto” y retira su mano suavemente. Elógielo (a) inmediatamente. Repite la actividad.

Algunas veces en cada sesión. Cuando el/ella pueda vaciar el jarrón a vasos transparentes, sin exceso de derrames, repite el procedimiento utilizando latas de jugo no transparentes. Debido a que el niño/la niña no podrá ver claramente que tanto se está llenando, necesitarás enfocar su atención a la boca de la lata. Continúa diciéndole cuando parar hasta que el/ella pueda controlar el jarrón más fácilmente. En este punto omite la orden “alto”, y fíjate si el/ella comienza a aprender cuando dejar de vaciar. Una vez que el niño/la niña se vuelva habilidoso(a) en la tarea, permítele vaciar líquidos en toda oportunidad por sí mismo(a).

241 CEPILLARSE LOS DIENTES

Auto – ayuda 3 – 4 años.

Manipulación Motora Fina 3 – 4 años.

Meta: Desarrollar la buena higiene personal.

Objetivo: Cepillar los dientes independientemente.

Materiales: Cepillo de dientes (cerdas suaves), pasta dental, agua.

Procedimiento:

Para al niño/niña frente al espejo y haz que observe tu reflejo, mientras te cepillas los dientes. Asegúrate de que observe tu reflejo en el espejo. Tú cara en sí. Luego haz que el niño/niña agarre su cepillo mientras le pones pasta. Párate atrás de él frente al espejo y guía su mano a su boca muy lentamente. Háblale calmadamente y dale seguridad. Fija su mandíbula con la otra mano y ayúdalo(a) a mover el cepillo de arriba abajo y viceversa. Al principio podría ser una buena idea poner un poquito de pasta en la punta de tu dedo (yema) y suavemente masajear sus encías para desensibilizarlas y acostumbrarlo(a) al sabor de la pasta dental. Asegúrate que su cepillo sea suave, lo prevenga de lastimarlo(a).

Al principio probablemente sólo tolerará una o dos cepilladas, pero gradualmente incrementa el tiempo que cepilla y el área que cubre. Si él intenta morder el cepillo, inclina suavemente su cabeza hacia atrás, así su mandíbula se abrirá naturalmente.

242 BAÑARSE PUNTUALMENTE

Auto – ayuda 4 – 5 años.

Independencia Social 4 – 5 años.

Meta: Vestirse en corto tiempo e independientemente.

Objetivo: Aplicar la alarma del reloj en la mañana y vestirse completa e independientemente en un tiempo específico.

Materiales: Reloj con alarma, cronometro, ropa.

Procedimiento:

Comienza ayudando al niño/niña a escoger lo que vestirá al siguiente día, antes de irse a dormir. Pon todas las prendas de vestir que él/ella necesitará, en un área específica donde pueda encontrarla fácilmente.

Muéstrale el reloj de alarma y explícale que ahora tiene su propio reloj como el de mami y papi.

Muéstrale como desactivar la alarma. Haz que lo practique muchas veces, en las primeras mañanas, ayúdala(o) a salir de la cama y apaga la alarma antes de proceder con el resto del programa. Cuando estés seguro que el niño/la niña sabe como apagar la alarma en las mañana. Muéstrale el cronómetro y explícale que si ella/él puede vestirse antes de que el cronómetro llegue a cierto lugar (muéstrale el Número), ella/el recibirá una sorpresa muy especial, marca el cronometro para que ella/el pueda ver fácilmente que el tiempo esta corriendo. Al principio tendrás que programar un periodo largo, para que ella/él esté segura(o) de tener éxito. Cuando la alarma se active fíjate que ella se levante y la apague y luego accione el cronometro. Mantente ocupado en el cuarto pero fíjate que no se agite o distraiga. Prepárate para ayudarla(o) si lo necesita. Elógiala(o) generosamente si ella/él intenta un esfuerzo para vestirse sola(o) prémiala (o) con algo muy especial que le guste, sí se viste en el tiempo programado.

243 PREPARANDO REFRIGERIOS

Auto – ayuda, Alimentación 5 – 6 años.

Manipulación Motora Fina, 4 – 5 años.

Independencia Social 4 – 5 años.

Meta: Mejora habilidades independientes de alimentación.

Objetivo: Preparar refrigerios sencillos de forma independiente.

Materiales: Refrigerios sencillos, implementos necesarios de cocina.

Procedimiento:

Plantea refrigerios sencillos que la niña/el niño prepare por sí misma(o), por la tarde cuando llegue la casa de la escuela o antes de ir a jugar. Pueden ser: crema de cacahuete, nueces, tallos de apio rellenos, con queso esparcido, budín instantáneo, polvo para saborizar el agua, etc. Usa tu imaginación y conocimiento de lo que le gusta a la niña/al niño, para plantear una variedad de refrigerios. Asegúrate que él/ella pueda hacer todos los procedimientos involucrados en todos los refrigerios. Si algún refrigerio involucra medidas de ingredientes, mídelos de antemano y ponlos en recipientes diferentes. Primero guía al niño/niña en cada paso de cada uno de los refrigerios. Conforme aprenda como preparar los refrigerios por sí mismo(a) dale más libertad en escoger lo que quiera y la forma en que quiera hacerlo. Trata de variar los refrigerios para que el/ella desarrolle una variedad de habilidades tales como: cortar, esparcir, sumergir (la cuchara, etc.). cucharear, vaciar, batir, etc.

244 BAÑARSE INDEPENDIENTEMENTE

Auto – ayuda, Bañarse 5 – 6 años.

Cognoscitivo Oral, Vocabulario 3 – 4 años.

Meta: Bañarse sin ayuda.

Objetivo: Regular la temperatura del agua.

Materiales: Cinta adhesiva roja y azul.

Procedimiento:

Antes de permitirle al niño/niña trabajar las llaves del fregadero, enséñale como regular la temperatura usando las llaves. Coloca cinta roja arriba de la llave que proporciona agua caliente. Dile al niño/niña que esto significa “caliente”. Ahora deja salir agua caliente, hasta que este tibia. Pon tu mano y la del niño/niña y dile “esta tibia, agradable y tibia” ahora pon más caliente el agua, de lo que quieres que él/ella ocupa, luego pon tu mano rápidamente y la de él/ella muy brevemente y dile “Oh, muy caliente, esta demasiado caliente” muéstrale disgusto haciendo un gesto exagerado, así el niño/la niña entenderá que no te gusta. Ahora pon una cinta azul en la llave que proporciona agua fría, y enséñale como usarla así como lo frío que se siente. Luego enséñale como abrir la llave del agua fría cuando el agua este muy caliente. Practica esto en el fregadero todos los días hasta que el niño/niña capte la función. Pon su mano en el agua hasta que el/ella decida si esta “muy caliente” o “tibia y agradable”. Una vez que él/ella pueda regularla correctamente. Fíjate si su juicio es lo que tu quieres, puedes pedirle que te llame sólo para checar el agua antes de que se meta a bañarse. Ahora puedes permitirle ser más independiente y bañarse solo(a).

Sección 9

SOCIAL

El comportamiento social es la categoría mas utilizada en este volumen debido a cualquier mejoramiento en las habilidades del lenguaje y problemas de comportamiento es fácil tener un efecto positivo en el comportamiento social del niño.

De una manera general el comportamiento social incluye el establecimiento positivo o comportamiento prosocial y la disminución de peculiaridades autistas y problemas de comportamiento. Ni aun las habilidades sociales se sobreponen con otras áreas funcionales que son tratadas separadamente. Esta sección se enfoca a incrementar las habilidades pro-sociales, consideradas que la sección 10 se enfoca en reducir los comportamientos negativos y desorganizados.

Aunque los niños autistas pueden memorizar algunos saludos, el énfasis en esta sección es sobre la iniciación de contacto social y el placer derivado con juegos de interacción social. Debido a que un conocimiento social no es instantemente entendido porque es un área de severo déficit para la persona autista, estas interacciones y habilidades de juego sociales deben ser enseñadas en altos niveles con actividades que son incluidas y pertenecen al auto- control necesarias para seguir reglas sociales comunes, tales como: tomar turnos y respetar la propiedad de otro. Estas actividades enseñan nuevas habilidades y conceptos que prometen un comportamiento pro-social.

245 JUEGO DIVERTIDO

Interacción social, individual, 0-1 años.

Cognoscitiva oral, Vocalización, 0-1 años.

Imitación vocal, 0-1 años.

Meta: Mejorar la intención social y tolerancia al contacto físico.

Objetivo: Mejorar el uso de una interacción limitada.

Materiales: Ninguno.

Procedimiento: Trata de ocupar al niño/a en periodos cortos y frecuentes de contacto físico. Solo levántalo/a abajo y arriba, algunas veces es suficiente para iniciar. Utiliza una gran parte de vocalizaciones e intenta que imite los sonidos que estas produciendo. Emite sonidos simples de una silaba como “ma” y “ta”. Si el/ella se pone a un contacto limitado, continúa la actividad hablándoles suave y tranquilamente. Conforme se relaje comienza a mecerla a los lados, pero se cuidadoso y no la muevas muy rápido para que no se asuste.

Gradualmente incrementa el tiempo conforme su tolerancia al contacto físico se acrecenté, por ejemplo, deberías iniciar levantándola o meciéndola solo una vez por sesión aunque la sesión puede ser repetida varias veces durante el día. Conforme sientas que ella se relaja, inicia a ejecutar dos levantadas o mecidas por sesión.

En esta manera, gradualmente aumenta su aceptación de la interacción física.

246 COSQUILLAS

Interacción social , individual , 0-1 año.

Meta:

Objetivo: Reaccionar apropiadamente a un contacto físico amigable.

Materiales: Muñeco o animal de trapo.

Procedimiento:

Siéntate con el niño/a en la cama, alfombra o cualquier lugar, donde se sientan cómodos y relajados. Toma el muñeco o animal y di “Mira”. Intenta llamar su atención enfocándola al animal, si es necesario ondéalo en su campo de visión. Utiliza el animal para hacer cosquillas al niño/a muy suavemente. Asegúrate no ser demasiado tosco con ella. Conforme le hagas cosquillas sonrío y susúrrale “cosquillitas, cosquillitas”. Al principio solo hazle cosquillas por periodos cortos. Conforme su tolerancia crece, prolonga el cosquilleo. Deja de hacerle cosquillas ocasionalmente para ver si ella hace algún tipo de movimiento para indicar que quiere más. Mantén la actividad durante el tiempo que lo disfrute.

247 EL ESCONDITE

Interacción social, individual 0-1años.

Meta: Mejorar la interacción e incrementar el contacto del ojo.

Objetivo: Mantener el contacto del ojo al menos por 2 segundos y disfrutar un juego de interacción.

Materiales: Toalla grande.

Procedimientos:

Sienta al niño/a frente a ti con sus rodillas tocando las tuyas. Sostén la toalla entre ustedes ,para que ella no pueda verte, pregunta, ¿Dónde está -nombre de la niño/a? y lentamente baja la toalla hasta que puedas ver sus ojos. Di “Escondite” y hazle cosquillas inmediatamente, siendo cuidadoso para que no se asuste. Repite la actividad muchas veces.

Fíjate si comienza a observar tus ojos para aparecer atrás de la toalla. También fíjate si empieza a anticipar tu cosquilleo en cualquier momento que tus ojos aparezcan. Pon la toalla sobre tu cabeza y lentamente bájala. luego por la toalla sobre su cabeza y repite la actividad. Recuerda hacerle cosquillas cuando ella mire hacia ti. Fíjate si comienza a pedirte cosquillas cuando te mira. Gradualmente aumenta el tiempo, ella debe fijar la mirada en ti por lo menos 3 segundos antes que le hagas cosquillas.

248 CABALLITO MERECEDOR

Interacción social, individual, 1-2 años.

Totalidad, motora, 2-3 años.

Meta: Mejorar la interacción social individual y aprender como jugar calmadamente.

Objetivo: Montar un caballito por 2 a 3 minutos.

Materiales: Caballito mecedor.

Procedimiento:

Monta al niño/a en el caballito y mécela suavemente algunos minutos. Sonríe y susúrrale suavemente. Por ejemplo tu podrías susurrar “mecer, mecer, mecer” o cualquier cosas que le agrade. Gradualmente reduce tu ayuda conforme ella inicie a mecer por si misma. Si se emociona y comienza a mecer muy rápido, tranquilízalo y mantente susurrándole, intenta que lleve tu ritmo. Si el/ella continua emocionada, baja del caballito por un minuto y continua susurrándole hasta que se calme. Luego móntalo/a otra vez y controla su velocidad por un minuto antes de permitir que se empiece a mecerse solo/a.

249 DANDO CARICIAS “CARIÑITOS”

Interacción social, individual, 1-2 años.

Totalidad motora, cuerpo, 2-3 años.

Meta: Dar un beso cuando es pedido.

Objetivo: Tocar con la mejilla de un adulto.

Materiales: Ninguno.

Procedimiento:

Aunque el niño/a no disfruta ser acariciado o recibir abrazos y besos afectivos, puede aprender a dar un beso, si le enseñas a repetir y utilizando premios. Una vez que haya aprendido a darte un beso y es menos temerosa de la cercanía física, puedes enseñarle a dar “cariñito” a su papá, mamá y también a su hermano, al terminar otras lecciones. Dile que ya “termino” (utilizando una señal). Luego dirígela a ti y di “Dame un cariñito y toca tu mejilla con tus dedos, baja tu cara hasta que tu mejilla toque su boca, inmediatamente después elógiala y permítele ir a jugar. Haz esto todos los días hasta que no tengas que llevarla a ti, pero vendrá fácilmente cuando digas “dame un cariñito” y haz la sea de un beso. Una vez que esta rutina sea fácil, baja tu mejilla hasta cierto punto, esperando que haga un esfuerzo de alcanzarte y darte un beso. Ahora muéstrales la rutina a sus padres y hermano y diles que le pidan “un cariñito” haciendo la seña. Ayúdale a responderle si es necesario. Asegúrate agradecerle, elógiala y permítele dejar la actividad antes que se moleste.

250 INTERACCIÓN CON UN CAMIÓN DE JUGUETES

Interacción social, individual, 1-2 años.

Totalidad motora, brazo, 1-2 años.

Meta: Estimular la interacción y mejorar las habilidades del juego.

Objetivo: Rodar un camión, ida y regreso con otras personas.

Materiales: Camión de juguete y premios de comida.

Procedimiento:

Siéntate con el niño/a en el piso separando algunos pies, Di “mira _____, camión” y rueda el camión hacia el con algo de comida que le guste como premio en la parte de atrás. Asegúrate que este observándote cuando pongas la comida en la batea del camión. Estimúlalo para que regrese el camión hacia ti después que obtenga el premio. Al principio será necesario tener una segunda persona sentada con el niño/a para que le ayude a obtener el premio del camión y regresarlo a ti. Después que regrese el camión, pon otro premio en la batea y repite el procedimiento. Repite la palabra “camión” todas las veces para que el se acostumbre a escuchar. Sigue con la actividad el tiempo que se interese.

251 AYUDANDO A OTROS

Interacción social, individual, 2-3 años.

Totalidad motora, cuerpo, 2-3 años.

Meta: Entender lo que quiere otra persona.

Objetivo: Poner un pedazo de papel en la basura cuando se pida.

Materiales: Servilletas, cesto para basura.

Procedimiento:

Pídele a la familia que ayude con esta actividad después de cada comida. Cuando la comida es terminada, ayúdale al niño/a a levantar su servilleta y llevarla al cesto (asegúrate que el pueda llegar al cesto sin problemas). Dirígelo para que tire la servilleta a la basura y después que regrese a la mesa. Repite la actividad con la servilleta de cada quien, una a la vez. Haz que cada miembro de la familia levante su servilleta para que el niño lo vea, Di “ ___por favor tírala “, sonrío y dile “gracias” cuando tome la servilleta. Fomenta en la familia que le hagan saber al niño que aprecian lo que esta haciendo por ellos. También estimula al niño/a para que mire a la persona mientras el tome la servilleta, hasta que el mire brevemente, luego di “gracias” y sonrío o dale un abrazo rápido. Cuando el niño/a pueda hacer esta rutina en la mesa después de cada comida, generaliza el quehacer haciéndolo tirar cosas por ti periódicamente durante el día. Siempre recuerda estar seguro que tus instrucciones sean claras y que el sea donde esta el cesto.

252 ESCONDIDAS

Interacción Social, individual, 2-3 años.

Independencia, social, 2-3 años.

Totalidad motora, cuerpo, 2-3 años.

Desarrollo cognoscitivo, lenguaje receptivo, 1-2 años.

Meta: Estar enterado de ser escondido, incrementar el deseo de encontrar e interactuar con otra personal.

Objetivo: Esconderse de una persona.

Materiales: Ninguno.

Procedimiento:

Inicia esta actividad enseñándole al niño/a como “Esconderse”. Haz que uno de los padres o un compañero de clase se siente en el cuarto. Toma al niño de la mano y di “escóndete de papá” llévalo a tras de la puerta, silla o debajo de la mesa. Muéstrale solo tres diferentes lugares para esconderse. Repite la palabra “escondese” durante la actividad. Luego haz que se esconda en uno de los lugares indicados. Haz que otra persona lo llame “¿Dónde esta ___? Después ayúdalo a pararse o levantar su mano para que indique donde esta. Entonces la otra persona deberá correr hacia el niño/a y darle un gran abrazo. Después que el niño haya aprendido a esconderse y mostrarse por si mismo cuando sea llamado haz que otra persona tome su turno y se esconda en uno de los tres lugares. Cuando tu llares “¿Dónde esta papá?” ayuda al niño/a a encontrar a la otra persona y saliendo del escondite que corra hacia el para abrazarlo. Conforme el niño/a única a entender la actividad, estimúlalo a esconderse por si mismo sin ayuda.

253 JUEGO SOCIAL DE MUÑECA

Interacción social, individual, 2-3 años.

Imitación, motora, 1-3 años.

Meta: Mejorar la interacción social y mejorar las habilidades del juego.

Objetivo: Desempeñar una rutina de tres o cuatro pasos e interacción con una muñeca.

Materiales: Muñeca, cepillo para pelo, paño para lavar, peine.

Procedimiento:

Trata que el niño/a interactúe con la muñeca en la misma manera que interactúas con el/ella. Establece rutinas para que las desempeñe con la muñeca en similar formas de las tuyas. Por ejemplo: cuando tengas lista a la niña/a para ir a la cama, haz que ella aliste a la muñeca para la cama, después que le laves la cara, ayúdala a usar el paño para lavar la cara de la muñeca, luego cepilla el cabello del niño/a y dale el cepillo de la muñeca, finalmente antes que acueste a la niño/a tendrás que hacer que ponga la muñeca en la cama dentro de una caja y arroparla con una toalla o colchita. Usa tu imaginación para realizar otras rutinas en las cuales aprenda a interactuar con la muñeca así como tú interactúas con ella. Intenta hacerla sentir responsable con el cuidado.

254 JUEGO COOPERATIVO CON CUBOS

Interacción social, individual, 2-3 años.

Control e interacción, ojo-mano, 1-2 años.

Desarrollo cognoscitivo, secuencia, 1-2 años.

Meta: Incrementar las habilidades interactivas y desarrollar el concepto de tomar turnos.

Objetivo: Alternar la colocación de cubos en torre con el maestro.

Materiales: Cubos.

Procedimientos:

Siéntate con el niño/a en la mesa o en el piso. Coloca tres cubos frente a ella y quédate con otros tres. Pon un cubo entre ustedes donde ambos puedan alcanzarlos fácilmente. Señala uno de sus cubos y di “Encímalo” señalando la parte de arriba del cubo que acabas de poner en la mesa. Guíe su mano para que encime el segundo cubo si es necesario. Después que ella haya colocado su cubo, pon uno de los tuyos encima del que acaba de poner. Luego señala otro de los cubos y di “Encímalo”. Repite el procedimiento hasta que todos los cubos hayan sido encimados en la secuencia apropiada. Si ella intenta colocar un cubo cuando es tu turno sostén su mano por un segundo, coloca tu cubo y luego continuar con el procedimiento. Cuando ella inicie a captar el modelo, resérvate tus pistas verbales y físicas para ver si ella comienza a anticipar cuando sea su turno.

255 INTERACCIÓN CON TITERE

Interacción social, individual , 3-4 años.

Cognoscitivo oral, conversación, 2-3 años (opcional).

Meta: Mejorar la interacción social, habilidades imaginativas de juego y opcionalmente las habilidades de conversación.

Objetivo:

Materiales: Dos títeres de mano.

Procedimiento:

Coloca uno de los títeres en tu mano y úsalo para jugar con el niño/a, utiliza el títere para hacerle cosquillas, actúa una conversación sencilla y sociable dándole una voz falsa al títere. Estimúlalo a contestar al títere en la forma apropiada, intenta que observe al títere en vez de tu cara. Conforme el comience a captar la idea del juego con el títere, dale su títere y muéstrale como usarlo. Intenta que él niño use su títere para que interactúe con el tuyo. Intenta halagar su títere con el tuyo, para tratar que él haga reaccionar al títere primero que tu. Mantén el tiempo conforme el este mas a gusto con el juego del títere.

256 JUEGO DE SIMULACIÓN TEMPRANA

Interacción social, individual, 3-4 años.

Imitación, motora, 2-3 años.

Meta: Desarrollar las habilidades imaginativas del juego.

Objetivo: Desempeñar la simulación de un episodio que dure aproximadamente 2 minutos.

Materiales: Ninguno.

Procedimiento:

Intenta ocupar al niño/a en cualquier tipo de simulación en una secuencia corta. Al principio las secuencias deberán ser cortas y extremadamente sencillas, probablemente solo una o dos frases podrían acompañar para facilitar las acciones comprendidas. Tú tendrás que hacer la mayor parte del simulacro al principio, pero intenta que el niño/a se interese en los que estas haciendo. El necesitara una gran ayuda para que entienda lo que se espera de él/ella especialmente ser paciente. Haz que se involucre en la actividad en cualquier forma imitara tus acciones sin entender el concepto de jugar a simular. Repite la actividad muchas veces hasta que él inicie a participar activamente. Episodios de simulaciones podrían ser:

- A. Simulen que ambos son arboles. Di “___seamos arboles”, cuelga tus brazos como ramas y haz que el te imite. Luego di “aquí viene el viento” y sopla con tu boca mientras sacudes tus brazos como ramas que están siendo movidas por el viento. Fin
- B. Simula que vas a manejar, siéntate en un cojín junto al niño y simula que estas acelerando un carro. Di “Zoo-zoom”. Haz que imite tus acciones, salten del cojín y simula que cierras la puerta del carro. Fin del episodio.

257 LIMPIANDO LA MESA

Interacción social, individual, 3-4 años.

Meta: Enseñar la organización, atención y apego a las rutinas.

Objetivo: Limpiar la mesa después de cada sesión de enseñar.

Materiales: Charola, esponja, toalla de papel.

Procedimiento:

Mantener los materiales para esta actividad en el mismo lugar todo el tiempo. Antes de cada sesión, revise para asegurarse que todos están en su lugar y listos para ser utilizados. Al final de cada sesión en la mesa. Deberás caminar con el niño hacia la charola y haz que él la traiga a la mesa y la ponga en una silla. Al principio probablemente necesitaras ayudarlo a llevar la charola. Si el niño esta suficientemente coordinado para llevar un tazón con agua, entonces que lo lleve vacío mientras tú llevas la mesa con la esponja húmeda. Lentamente sigue con cada paso para que no se confunda. Enséñale como limpiar la mesa de la misma manera cada vez. Inicia por los costados y luego al centro. Luego haz que regrese la esponja a la charola y repite el procedimiento con la toalla de papel para secar la mesa.

Finalmente haz que regrese la charola a su lugar asignado. Cuando la charola este en su lugar asignado. Cuando la charola este en su lugar la actividad esta concluida y que él tome su tiempo para hacer lo que quiera

258 JUEGO DE DAR Y RECIBIR

Interacción social, individual, 3-4 años.

Expresión cognitiva, oral, 2-3 años.

Meta: Incrementar la conciencia y gusto de dar y recibir de otros.

Objetivo: Dar un objeto a otra persona, para recibir otro y decir “Gracias”.

Materiales: Caja grande, juguetitos, premios de comida.

Procedimiento:

Necesitaras incorporar otra persona para este juego, quizá la hermana del niño/a, su papa o un compañero de clase. Coloca la caja con los juguetes adentro, sobre el piso. Y siéntate rodeando la caja con el niño/a y dile que saque un juguete de la caja y que te lo de, dile “Gracias”. Luego haz que ella tome otro juguete de la caja tal como el carrito favorito del niño/a y haz que se lo de, apresúralo a que tome el carrito y diga “Gracias” cuando el/ella diga gracias o si se acerca haz que sonría y diga “de nada” y que le de un abrazo rápido. Luego guía al niño a tomar otro objeto de la caja y que se lo de a su hermano/hermana y haz que ella responda en la forma apropiada. Continúa con esta actividad dando y recibiendo entre los tres jugadores hasta que todos los objetos estén fuera de la caja. Cuando el juego termine, permítele al niño/a jugar con los juguetes que le han sido dados o comer los premios de comida. Al principio el niño necesitara mucha ayuda en esta actividad y probablemente tendrá el momento mas difícil al decir “gracias”. Acepta cualquier respuesta en el principio pero gradualmente pide una aproximación más cercana de la palabra.

259 PONIENDO LA MESA

Independencia, social, 3-4 años.

Meta: Mejorar el entendimiento de rutinas y desarrollar la capacidad para ayudar en la casa de una manera útil.

Objetivo: Poner la vajilla en los lugares apropiados sobre la mesa.

Materiales: Vajilla, cubierto.

Procedimiento:

Comienza haciendo que el niño/a solo ponga una cosa del cubierto. Pon la mesa tu mismo, pero deja fuera las cucharas. Levanta una cuchara y di “mira ____ cuchara”. Luego pásale al niño/a a cada lugar puesto. Señala el lugar apropiado para cada cuchara y di “pon la cuchara”. Si el aparece confundido, ayúdalo a colocar la cuchara en el lugar apropiado. Repite el procedimiento hasta que el haya colocado una cuchara en cada lugar. Elógialo después de cada cuchara que coloque sobre la mesa. Cuando el pueda firmemente poner las cucharas correctamente después que le señales el lugar y darle un orden verbal, llévalo a otro juego y solo dale la orden verbal “pon la cuchara”. Fíjate si el puede localizar el lugar apropiado para la cuchara sin tu ayuda. Asegúrate que todo lo de mas este en su lugar correctamente. Cuando él pueda poner las cucharas solamente con tu orden verbal, repite el procedimiento utilizando los cuchillos y tenedores. Cuando el pueda acomodar todo cubierto de un solo tipo estando las otras piezas en posición, repite el procedimiento haciéndolo poner dos piezas de los cubiertos en cada juego.

260 QUEHACERES DOMESTICOS

Independencia, social, 4-5 años.

Desarrollo cognoscitivo, agrupado, 1-2 años.

Meta: Mejorar las habilidades independientes de trabajo.

Objetivo: Realizar quehaceres útiles sin ayuda o supervisión.

Materiales: Toallas, vajilla, charola plateada.

Procedimiento:

Planea unos quehaceres domésticos que mantendrán al niño ocupado para que desarrolle las habilidades de trabajo independiente y enséñale como ayudar en la casa de una forma útil. Si es necesario crea tareas como extender toallas o seleccionar la vajilla pero no permitas que te vea hacerlo para que el sienta que verdaderamente esta ayudándote. Las tareas podrían ser extender las toallas, seleccionar la vajilla después de haber sido lavada o desempolvar un mueble en particular. Utilizar tu imaginación para planear tareas, pero recuerda mantenerlas simples y agradables.

Gradualmente cambia el área en la que el se ha acostumbrado a trabajar sólo. Elabora una cartulina con dibujos para que él vea exactamente lo que tiene que hacer. Cuando la “hora de trabajar” comience llévalo a la grafica y señala la actividad que debe hacer. Eventualmente, agrega una segunda tarea en la grafica y fíjate si el procede a la segunda actividad después de terminar la primera elógiarlo cuando termine cada quehacer y dale el premio apropiado que indica la grafica. Recuerda utilizar sólo actividades que el ha hecho antes y puede hacer sin ayuda.

261 JUEGO INTERMEDIO DE SIMULACIÓN

Interacción social, individual, 4-5 años.

Desarrollo cognoscitivo, lenguaje receptivo, 3-4 años.

Meta: Desarrollar las habilidades imaginativas de juego y mejorar la interacción social.

Objetivo: Participar activamente en un episodio simulado de 5 minutos.

Materiales:

Procedimiento:

Una vez que el niño haya iniciado a ocuparse en un juego limitado de simulación (Ver actividad 256) utiliza tu imaginación y conocimiento en sus intereses para realizar secuencias de 5 minutos más elaboradas para que tu y el actúen juntos. Por ejemplo: los dos podrías simular “cazar un oso”, esconde el animal en algún lugar de la casa y luego búsquenlo. Camina por la casa calmadamente de puntitas como si trataran de arrastrarse al oso, has que mira debajo de los objetos para ver si el oso está ahí. Finalmente cuando el encuentre el oso corran a esconder como si el oso los persiguiera. Usa tu imaginación para realizar otras historias y las actúen, asegúrate que el alumno participe activamente.

262 “¿QUE NECESITO?” JUEGO

Interacción social, individual, 4-5 años.

- Meta:** Mejorar la interacción y entendimiento de la función de los objetos.
- Objetivo:** Percibir las necesidades de otra persona y responder con el objeto apropiado.
- Materiales:** Pañuelos kleenex, suéter, peine.

Procedimiento:

Coloca los tres objetos sobre la mesa frente al alumno, realiza la mímica de una acción mostrando que necesitas uno de los tres objetos. Por ejemplo: Podrías temblar para indicar que tienes frío y necesitas el suéter. Di “mira (el nombre del alumno)” simula la acción y di “¿Qué necesito?” repite la acción otra vez y luego señala los tres objetos. Si el no responde repite la acción otra vez, señala el suéter y di “(el nombre del alumno), dame el suéter” cuando te dé el objeto correcto, úsalo apropiadamente y luego di “gracias”. Por consecuencia si tiemblas el alumno te da un kleenex y sueñas tu nariz, o si te despeinas tu cabello, el alumno te da un peine para que lo peines. Repite el procedimiento hasta que el alumno pueda entender la acción que estás simulando y ella te de el objeto apropiado.

263....JUGANDO INDEPENDIENTEMENTE

Independencia social, 5-6 años.

Interacción ojo-mano, dibujo, 5-6 años.

Desarrollo cognoscitivo, lenguaje receptivo, 2-3 años.

Meta: Desarrollar las habilidades de trabajo independiente y mejorar las destrezas para dibujar.

Objetivo: Copiar un dibujo simple independientemente.

Materiales: Papel, crayones.

Procedimiento:

Antes de empezar la sesión, dibuja figuras simples uno por hoja, cosas que sepas que el alumno ha dibujado antes. Por ejemplo: podrías dibujar una casa, un árbol o la figura de una persona. Dale al alumno una hoja de papel, crayón y tu dibujo por ejemplo la casa, señala tu dibujo y di “casa” luego señala el papel del alumno y di “dibuja una casa”. Dile que cuando termine obtendrá un premio agradable. Haz que inicie a trabajar y gradualmente aléjate de él para que haga otras cosas en el cuarto, mantén un ojo sobre él para asegurar que su atención no vague. Si el comienza a rayonear o deja de dibujar en el momento que te alejes vuelve a dirigir su atención al dibujo y di “dibuja una casa” y recuérdale el premio. Dale el premio sólo si intenta copiar el dibujo independientemente. Al principio alégrate con cualquier intento que haga por copiar pero conforme su habilidad para dibujar se incrementa, dirige su atención a las partes del dibujo que ha dejado fuera para que lo complete antes de obtener el premio.

264 DIBUJAR INDEPENDIENTEMENTE POR ÓRDENES ESCRITAS

Independencia social, 5-6 años.

Integración, ojo-mano, dibujo 5-6 años.

Desarrollo cognoscitivo, lectura 6-7 años.

Meta: Mejorar las destrezas independientes de trabajo y desarrollar la habilidad para conseguir órdenes simples escritas.

Objetivo: Leer instrucciones simples y escritas y dibujar independientemente lo que esta en esas instrucciones.

Materiales: Pape, crayones.

Procedimiento:

Escribir ordenes simples del dibujo que quieres que el alumno dibuje. Asegúrate que las órdenes no pasen su habilidad para leer y comprender. El deberá conocer cada palabra de las instrucciones y ser capaz de dibujar todo lo que es pedido. Un instrucción apropiada podría ser “dibuja a papá” o “dibuja una casa”, recuerda que cualquier palabra que no entienda de las instrucciones lo frustrará y echara a perder la utilidad de la tarea. Después que hayas escrito las instrucciones, dale una hoja de papel, un crayón y un grupo de instrucciones. Ayúdalo a leer la primera instrucción para que inicie a dibujar.

Cuando el comience a dibujar, aléjate gradualmente de él y mantén un ojo sobre él para asegurarte que su atención no se pierda. Cuando veas que el casi termina regresa a él y elógielo por dibujar y por seguir las instrucciones. Cuando se acostumbre a dibujar lo que las instrucciones le dicen, coloca tres hojas de papel, tres crayones y tres diferentes juegos de instrucciones sobre la mesa frente a él. Dile que cuando termine los tres recibirá un premio especial. Repite este procedimiento hasta que el pueda seguir las instrucciones y dibujar independientemente de 20 a 30 minutos.

265 “YO JUEGO CON MIS JUGUETES”

Interacción social, individual, 5-6 años.

Expresión cognoscitiva, oral, 3-4 años.

Meta: Diferenciar posesiones personales y posesiones de otros.

Objetivo:

Materiales: Un artículo de cada miembro de la familia que sea claramente distinguible como a la persona que lo posee, caja de zapatos, fotografías de la familia.

Procedimiento:

Ponga una foto de cada miembro de la familia en la parte de arriba de una caja de zapatos. Muéstrale cada caja al alumno y di “Esta caja es para las cosas de mamita... Esta caja es para las cosas de (el nombre del alumno)... esta caja es para las cosas de (un hermano)”, etc.

Pásale al alumno un artículo a la vez dile a quien le pertenece. Di “esto es de mami” ayuda al alumno a colocar el artículo en la caja correcta repitiendo el nombre y mostrándole el nombre sobre la caja. No le permitas jugar con los artículos al menos que sean de él.

Si el alumno intenta jugar con algo de alguien más, deténlo y di “esto es de mamita” y guíala para que lo meta en la caja. Si ella trata de jugar con algo que le pertenece di “Si, esto es de (el nombre del alumno)” y permítele jugarlo algunos minutos. Cuando el alumno se acostumbre a la tarea comienza a enseñarle a

pedir permiso para jugar con un artículo que le pertenezca a otra persona. Dentro del sistema de la misma actividad, pásale un artículo perteneciente a otro miembro de la familia, pásale un artículo de su hermano y di "este es de (el nombre del hermano)" toma su mano y guíalo a su hermano, ayúdale a mostrarle a su hermano el artículo y preguntar "¿puedo jugarlo?" si su hermano dice "sí" ella puede jugarlo, si el dice "no" guíalo para que regrese el artículo a la caja sin jugarlo. Cuando el alumno aprenda la rutina de la actividad, generaliza esta actividad en otras ocasiones. En cualquier momento que inicie a tomar algo que no le pertenezca, deténlo y dirígelo al dueño para que pida permiso. Prémialo inmediatamente en el momento que pida permiso correctamente.

266 CONTESTANDO EL TELEFONO

Interacción social, individual, 5-6 años.

Cognoscitivo oral, conversación 5-6 años.

Meta: Mejorar las habilidades de la interacción social.

Objetivo: Contestar el teléfono independientemente y apropiadamente.

Materiales: Teléfono de juguete.

Procedimiento:

Practica esta actividad con el alumno antes de permitirle contestar una llamada de teléfono verdadera. Teléfonos de juguete son lo mejor para esto.

Primero enseñale al alumno como levantar el auricular y decir “Hola”, podría ser útil pegar con cinta adhesiva dibujos de una boca y oreja en los extremos apropiados de auricular para hacer que se oriente mas fácil por si mismo. Después de que el pueda levantar el auricular y decir “Hola” enseñare a decir “un minuto por favor” y que llame al miembro apropiado de la familia. Practica esto con el simulando llamadas a cada miembro de la familia. Cuando el haya aprendido la rutina apropiada comienza practicando con un teléfono verdadero, ponte de acuerdo con un pariente o amigo y arreglen previamente la hora de la llamada para que el pueda contestar, también arregla de antemano con la persona exactamente lo que deberá decir para que el niño no se confunda repite el procedimiento muchas veces y conforme su habilidad y confianza se incrementa, la persona que llama varíe sus peticiones para que el niño aprenda a reaccionar en diferentes situaciones. Cuando se confíe a contestar el teléfono permítele contestarlo cuando quiera, pero quédate cerca de él por si se confunde.

267 SIGUIENDO INSTRUCCIONES ESCRITAS INDEPENDIENTEMENTE

Independencia social, individual, 5-6 años.

Desarrollo cognoscitivo, lectura, 5-6 años.

Meta: Mejorar la lectura y las habilidades independientes de trabajo.

Objetivo: Leer y seguir instrucciones simples para realizar la tarea calmada e independientemente.

Materiales: Caja de zapatos, papel y lápiz.

Procedimiento:

Elaborar una serie de actividades para el alumno proporcionándole los materiales para la tarea que actualmente esta trabajando y mételo en una caja con una actividad por caja. Escribe instrucciones cortas y extremadamente simples para cada actividad y ponlas arriba de los materiales en la caja. Coloca todas las cajas en un lugar neutral tal como en un cajón, donde el alumno pueda alcanzarlas fácilmente por si mismo. Muéstrale donde están guardadas las cajas. Di “(el nombre del alumno) toma una caja de trabajo”. Ayúdalo en las actividades las primeras veces haciéndole escoger una caja, llévalo a la mesa de trabajo. Lee las instrucciones y llévalas a cabo. Luego haz que el regrese los materiales a la caja y lleve el cajón. Prémialo cuando este completamente hecho. Asegúrate que las actividades sean las que pueda hacer sin ayuda. También es crucial que las actividades estén claras y que el pueda entender cada palabra, por ejemplo:

1. No platicar
2. Estibar cuatro cubos
3. Regresa los cubos a la caja
4. Regresa la caja
5. Ven con mamá por una galleta

SECCIÓN 10

CONDUCTA

Las cinco áreas generales con problemas de comportamiento que hemos encontrado más frecuentemente en niños autistas y disfuncionales similares son:

1. Auto – abuso, como morderse las manos o golpearse la cabeza.
2. Agresión tal como abofetear y escupir a otros.
3. Desorganización, por ejemplo: lanzar objetos, gritar o dejar la mesa.
4. Repetición insistente, incluyendo la persistencia de morder objetos o la infinita repetición de preguntas y
5. Comportamientos con Déficit de contacto físico, periodos cortos de atención e inhabilidad para aceptar cambios en las rutinas.

Esta sección simplifica técnicas manejables encontradas, útiles en casos específicos con problemas de comportamiento. Dos tipos de técnicas manejables ocurren en un contexto didáctico:

1. Aquellos en los que los problemas de comportamiento aparecen en un contexto didáctico en el plan de estudio. y

2. Aquellos que desorganizan todas las actividades didácticas y que son incompatibles con el aprendizaje del niño en nuevas habilidades.

En primera instancia, las mejores técnicas manejables son aquellas que están integradas dentro de una estructura didáctica. Los objetos primarios de un programa educativo pueden ser mantenidos con un comportamiento manejable, siendo un aspecto subordinado del plan de estudios. Para los tipos de problemas en el comportamiento que impiden la continuación de la enseñanza, el comportamiento debe ser traído bajo control, antes que el niño pueda continuar y participar en actividades didácticas.

Enseñando en estas instancias debe ser subordinado el manejo de un comportamiento particular. Sólo cuando la enseñanza se vuelve imposible se modifica el comportamiento y se vuelve un objetivo primario en todo el programa educativo. Nuestra experiencia ha mostrado que los maestros y padres se vuelven más hábiles en enseñarles a sus niños autistas, ellos pueden manejar más los problemas de comportamiento dentro de un contexto didáctico. Por esta razón la diferencia entre los dos siempre es clara.

Sin embargo, esto es más útil para mantener esta diferencia en mente cuando se planea un programa didáctico que contenga aspectos de modificación en el comportamiento.

Debido a que varias de las siguientes explicaciones fueron escritas como parte de un programa para un niño específico, se incluyen el antecedente, análisis y el detalle bibliográfico pertinente, son resumidos bajo el antecedente, pero por supuesto que esto no significa, que el método en particular es aplicable sólo para un niño con esas características. Aun más esta información esta incluida para mostrar que manejamos problemas para el comportamiento en un contexto didáctico.

También lo esencial en el desarrollo de un problema para el comportamiento es:

1. La prioridad asignada al problema de comportamiento por los padres y maestros del niño.
2. Lo natural en lo que ocurre el contexto educativo y
3. Las técnicas que ya han sido intentadas infructuosamente para controlar el comportamiento.

Estas bases para seleccionar objetivos e intervención de estrategias son explicadas debajo del encabezado en el análisis. Estas ejemplificaciones son seguidas por una serie de breves intervenciones en el comportamiento, los ejemplos incluidos dan al lector una amplia muestra de técnicas para el comportamiento. Estas explicaciones y ejemplos son los más efectivos si son cuidadosamente individualizados para un niño específico.

Esta sección no pretende ser un catálogo de todos los problemas exhibidos por niños autistas, ni pretende ser un listado completo de intervenciones en el comportamiento. Una presentación completa de cómo seleccionar e implementar un programa de comportamiento esta contenida en el capítulo 6 “Manejo de comportamiento” en el segundo volumen de esta serie. ***(Estrategias didácticas para padres y profesionistas).***

B – 1 AUTO – ABUSO

Problema: Mordiéndose el dorso de su mano.

Antecedente: Mark es un niño de 8 años que funciona generalmente en un nivel de 4 – 5 años, con una expresión comunicativa no por encima de un nivel de 2 años. Su mano fue lacerada (raspada) por un hábito prolongado de morderse cuando se le daba una instrucción para hacer una actividad o cambiar a otra. Las medidas de castigo como llamar la atención con voz fuerte, gritar y nalgadas han sido inefectivas en el pasado.

Análisis: El comportamiento de morderse es la vía para Mark de comunicar tensión. Seguido tiene éxito de obtener de las personas lo que quiere o interrumpir las órdenes en la tarea que se realiza. Su respuesta de dolor no es lo suficiente fuerte para prevenir daño físico a su cuerpo. El necesita tener una forma de comunicación alternada para su

tensión, y tú deberás reconocer su comunicación y hacer compromisos (por ejemplo: dar más ayuda, acortar las tareas y dar un sustituto, por lo que quiere pero no puede obtener.

Objetivo: Enseñarle a Mark un comportamiento alternado. El cual comunicará su disgusto y le evitará morderse la mano.

Intervención: Durante las actividades de enseñanza observa al niño cuidadosamente, para que puedas intervenir antes o en el momento que inicia a morderse, rápidamente aleja y bloque el movimiento de su boca, guiando sus manos hacia debajo de la mesa diciendo “Manos abajo”. Ahora dile que te copie: Sacude tu cabeza y dí: “No, no trabajan”, o “No quieren dulce”. Dependiendo porque esta alterado. Cuando el haya copiado esta comunicación haz un compromiso, luego dí: “Esta bien Mark te ayudaré a terminar”o bien “una más y luego dulce”.

B – 2 AUTO – ABUSO

Problema: Golpeando la cabeza.

- Antecedente:** Sherry es una niña activa bien coordinada con 4 años de edad, ella funciona generalmente en un nivel de 2 años y $\frac{1}{2}$, pero tiene un vocabulario expresivo de menos de cinco palabras. Sherry es enterada por otros y apta para predecir sus respuestas a su comportamiento. Sus humores fluctúan imprevisiblemente. Durante un año ella se ha estado golpeando su cabeza frecuentemente cuando esta molesta o por interrupciones en su juego que escogió. Este comportamiento es penoso para sus padres pero no causa un evidente daño físico. Ni castigo o un efecto especial parecen ayudar a disminuir este comportamiento.
- Análisis:** Al golpear su cabeza Sherry atrae atención inmediata de otros, no le parece importar si la atención es molesta y penosa o importante y afectuosa. Ella no parece saber que golpeándose su cabeza hará cambiar tus peticiones y permítele tener tu atención.
- Objetivo:** Disminuir el golpear la cabeza cambiando tu respuesta a este comportamiento, no dándole atención cambiando tus órdenes.
- Intervención:** Durante las actividades de mesa (rompecabezas, clavijero, crayones, etc.). Coloca la mesa y su silla a manera que ella no se golpee en la pared. En el momento en que Sherry inicie a golpear su cabeza sobre la mesa, jala los materiales hacia a ti y aléjate de

ella, cuanta hasta 10 (10 segundos) y luego regresa, dándole sus materiales otra vez. Dale una pequeña ayuda sólo con el primer paso. Elógiala cuando comience a trabajar. Repite esta respuesta cada vez que ella se golpee, pero no suspendas las tareas hasta que estén terminadas (puedes acortar las tareas si ella se siente molesta, particularmente ese día, pero asegúrate que concluya su trabajo para que sepa que no esta fuera de la tarea). Continúa esto por dos semanas registrando en tu gráfica cada vez que ella se golpea (Ver Fig. 10.1). Es importante poner mucha atención y elogiarla cuando no se golpee.

Fecha	Actividad	Episodio de golpearse la cabeza (Una marca por cada uno)
1 – 20		III

Figura 10.1 Gráfica por golpear la cabeza.

B – 3 AGRESIÓN

Problema: Escupe a la gente.

Antecedente: Dave es un niño de 13 años con edad mental aproximadamente de 3 años. Por algún tiempo él ha estado escupiendo la cara de su hermano, algunas veces a otros niños y ocasionalmente a gente adulta no conocida; sin embargo no a sus padres. Intentos previos por detener este comportamiento han sido infructuosos - diciéndole “No”, nalgada, mandarlo a su cuarto o permitirle al hermano darle un golpe (no fuerte). Dave no es capaz de entender los límites verbales o consecuencias. La escupida es usualmente no provocada.

Análisis: No sabemos porque Dave escupe a Jaime u otra persona, pero el hecho es que él no le hace esto a los adultos conocidos, mostrando que tiene la habilidad para controlar este comportamiento una vez que se da cuenta que esto es necesario. Los castigos que han intentado no son lo suficiente desagradables y no son asociados inmediatamente con el acto de escupir. Por lo tanto Dave no ha sido capaz de hacer la relación entre su escupir y tu respuesta.

- Objetivo:** Detener el hábito de escupir.
- Intervención:** Pídele a Jaime que se una a ti y a Dave en una de las actividades que le han sido totalmente fácil para él, como ejemplo: delinear un círculo con color o colocar dibujos sobre un patrón. Haz estas actividades para que las tres personas tengan su turno. Sienta a Jaime cerca de Dave, para que él tenga la oportunidad de escupir. Cada vez que Dave escupa, coloca la punta de un paño que ha sido metido en salsa tabasco, en sus labios por un minuto. Luego regresen al juego. Registra en tu gráfica (ver Fig. 10.2) cada vez que esto ocurra y continúa al menos por una semana. Cuando este hábito sea controlado durante los juegos; entonces ocupa el mismo procedimiento en otros momentos del día, cuando Dave escupa a otra persona. (El vinagre es comúnmente utilizado en este problema, nosotros sugerimos salsa Tabasco porque a Dave le gusta el vinagre), Tú debes estar muy seguro que la salsa no toque ninguna parte de su cuerpo excepto la boca.

E= Escupir ST = Salsa Tabasco

Dom.	Lun.	Mar.	Mie.	Jue.	Vie	Sab.
E-ST E E-ST E-ST						

Figura 10.2 Gráfica de escupir.

B – 4 AGRESIÓN

Problema: Bofetada a la cara de un adulto.

Antecedente: Jeff es un niño de 4 años con edad funcional de 18 meses, no tiene ningún sistema de comunicación verbal o gesticular. El ha empezado a abofetear las caras de las personas. El hábito ocurre cuando las peticiones son hechas sobre él para la atención o realización de las rutinas de autocuidado y durante las sesiones de enseñanza.

Análisis: El hábito de Jeff de abofetear es una comunicación de disgusto por una situación, es su respuesta de frustración o confusión, porque la comunicación es nuestra meta primera para Jeff. Nosotros no queremos eliminar la expresión de sus sentimientos, más bien queremos enseñarle una forma más apropiada de hacer comprender su mensaje. Si él es capaz de dar a conocer sus deseos, la necesidad de dar bofeteadas será eliminada.

Objetivo: Enseñarle a Jeff a utilizar gestos o señas para indicar que él está cansado de trabajar o está confundido y no quiere ser interrumpido.

Intervención: En el momento que Jeff intente abofetear durante una sesión de trabajo, detén su mano y dí calmada y firmemente “No abofetear” y enséñale alternar la seña de “Terminado” (dedos de ambas manos moviéndolos hacia arriba y abajo sobre su pecho). Reforzar la seña con un elogio. Luego permítele jugar por un momento, sobre la mesa, a cualquier cosa que él quiera. Después de reanuda la sesión de trabajo, regresa a actividades que tú sabes que él puede hacer. Dale ayuda frecuente y elógielo conforme trabaje. Enséñale como hacer la seña de “terminado” en el momento en que se este enlistando para abofetear. Siempre recuerda: permitirle de trabajar por un momento después que haya hecho la seña, para que Jeff sepa que tú lo entiendes. Cuando esto sea aprendido durante las sesiones de trabajo, entonces puedes utilizar la misma técnica durante las rutinas de autocuidado que se trabajan en el transcurso del día.

B – 5 DESORGANIZACIÓN

Problema: Lanzando objetos.

Antecedente: Donnie es un niño de 4 años, sin habla, que funciona en un grado moderadamente retardado. Las sesiones de trabajo en casa y su programa de preescolar se han vuelto cada vez más difícil, debido a que lanza los materiales de la mesa. Este hábito también es una desorganización para el estilo de vida de la familia, debido a que él lanza una variedad de objetos domésticos. El hábito es más frecuente cuando se le solicite que realice tareas que no le gustan o cuando no puede tener algo que quiere. Un número de intervenciones han sido intentadas en el pasado sin éxito como: regaños, ignorar el hábito, asíéndolo levantar todo, cambiar la estructura de trabajo y palmear firmemente su mano cuando lanza algo. Durante las actividades motoras en la escuela, los maestros han observado que a Donnie le disgusta la limitación física.

Análisis: Lanzando objetos Donnie esta controlando exitosamente su medio. No le puedes enseñar nuevas destrezas y puede interrumpir su actividad en cualquier momento que él quiera. Esta conducta es potencialmente peligrosa para sí mismo y para otros porque no puede juzgar lo que es frágil, de valor, o peligroso. No puede aprender a inhibir esta

conducta hasta que entienda que eso tiene consecuencias indeseables. Para Donnie esto será físicamente restringido.

Objetivo: Eliminar el lanzar materiales durante las sesiones de trabajo.

Intervención: Durante las dos siguientes semanas céntrate en reducir el hábito de Donnie por lanzar cosas durante tus sesiones de enseñanza. El resto del día utilizarás las siguientes técnica:

1. Retira las cosas de valor a su alcance.
2. Mantén un ojo sobre él y dale atención antes de que él inicie a lanzar algo y,
3. No le pongas atención si no tira algo. Durante las sesiones de trabajo preséntale tareas fáciles, en cualquier momento que Donnie lanza uno de los objetos (cubo, cuenta, aro, etc.) Inmediatamente responde, diciendo firmemente “No lanzar”. Ahora toma sus manos y sostenlas firmemente bajándolas a sus lados. Voltea tu cabeza y cuenta silenciosamente hasta 30. Luego, suelta sus manos y vuelve tú cabeza hacia a él otra vez y dale el siguiente objeto para colocar. Registra en tu gráfica este suceso (Ver Fig. 10.3). No te levantes el objeto lanzado, debes tener algunos cubos, cuentas, etc., demás, para que puedas completar la tarea sin tener que levantarte. Repite este procedimiento cada vez que él lance algo. Si él no lanza el objeto elógialo y prémialo con cereal diciendo

“Buen Trabajo, Si” sonríe y apláudele.

Fecha	Actividad	No. de lanzamientos	Premios comidas por no lanzar
1 – 20	Cuentas	11	///// (cereales)

Figura 10.3 Gráfica de Lanzamiento.

B – 6 DESORGANIZACIÓN

Problema: Gritar, llorar, negaciones verbales gritando cuando se pide obedecer peticiones simples.

Antecedente: Cindy es una niña de 6 años que funciona en un límite de grado. Ella reacciona a casi todas las interacciones con una fuerte respuesta de negativa gritando “No... alto... no quiero”, o llorando. Este hábito continúa hasta que sus padres acceden. Ella se negará a salir de la casa para salir de compras con su mamá, luego se niega a subir al auto etc. Las más simples peticiones en las áreas de auto-ayuda, causan la misma respuesta, sus padres han intentado utilizar una variedad de premios por cada acción cooperativa: elogios, comida, actividades favorita o tiempo para ella misma, ninguna de estas ha ayudado. Ellos están tristes y frustrados por sus reacciones negativas a sus esfuerzos para ayudarla y ellos quieren ganar cooperación sin ser punitivos.

Análisis: Sus negativas no parecen relacionadas a la dificultad de cualquier actividad dada, pero sí al cambiar a una nueva actividad o rutina Cindy no tiene una idea clara de lo que quiere, excepto que mantiene el control de la situación. Las promesas de tratos futuros no son lo suficientemente fuerte para superar su fuerte disgusto por cambiar, sus padres no desean ser castigadores.

Objetivo: Decrecer la respuesta de gritar o llorar.

Intervención: Durante las dos siguientes semanas registra en la gráfica (Ver fig. 10.4) el ámbito de Cindy por gritar para ver si las siguientes técnicas para el manejo del comportamiento serán útiles:

1. Ignorar cuando grite o llore;
2. Dar ayuda recuente con impulsos físicos o manipulación.
3. Tener listo un premio comestible a la vista para ser dado inmediatamente, después de concluir las tareas. Dos veces al día siéntate con Cindy, dándole una tarea simple (seleccionar, comparar, colorear etc.) Coloca la comida cerca, explicándole que ella puede tenerla cuando termines, ignora todas las protestas pero inicia inmediatamente la actividad colocando la primera pieza tu mismo, luego dale ayuda física con la siguiente pieza. No uses indicaciones verbales pero sonrítele conforme trabaje. No pongas atención a sus sonidos o palabras y dale ayuda frecuente moviendo su mano suavemente si ella deja de trabajar. Tan pronto la tarea este terminada dale una palmadita, una sonrisa y luego la comida como premio. Ahora registra en tu gráfica como respondió ella.

Fecha	Actividad	No. de indicaciones	Intensidad del grito (ninguno, suave, moderado, severo)
1 – 20	Selección	IIII I	Moderado

Figura 10.4 Gráfica de gritos.

B – 7 DESORGANIZACIÓN

Problema: Levantándose de la mesa en las comidas.

Antecedente: Jimmy es un niño de 4 ½ años, bien coordinado y extremadamente activo. El puede entender un lenguaje simple con frases cortas pero es demasiado distraído y activo para escuchar explicaciones verbales. Las comidas familiares fueron constantemente desorganizadas por el comportamiento de Jimmy, él agarraba comida de otros platos y frecuentemente se levantaba y corría, luego daba la vuelta para agarrar comida de otro plato. Los padres lo han nalgueado, regañado e intentado tenerlo en su silla. Esta técnica reciente produjo berrinches desgarradores.

Análisis: Jimmy esta produciendo tensión continua durante las comidas de una u otra forma, en espera de su mal comportamiento o en las interrupciones cuando atiendes este mal comportamiento, él es el foco de atención y parecer igualmente complacido con negativa como con positiva atención. Para cambiar este ciclo tu necesitas atenderlo sólo cuando él se comporta apropiadamente y apartar su comida cuando él no se pueda sentar en la mesa y comer de su plato

Objetivo: Enseñarle a Jimmy a permanecer sentado durante las comidas.

Intervención: El punto importante es recordar que tú quieres premiar un buen comportamiento con

atención y elogio y no premiar el mal comportamiento con atención de cualquier tipo. Siéntate con Jimmy donde él no pueda alcanzar otros platos que se encuentren cerca. Cuando él se levante, ignóralo completamente, no lo llames para que regrese o ni siquiera lo mires. Cuando él regrese y se siente míralo, sonríe y dile “Bien nos sentamos para comer”. Si él intenta agarrar comida sin sentarse, no discutas con él, simplemente mueve su plato al centro de la mesa y no se lo des hasta que se siente en su silla, Cuando la familia haya terminado (después de 20 minutos) retira toda la comida, no le permitas tener ningún refrigerio (entremeses) seguido de la comida, excepto agua de sabor o jugo. Jimmy debe esperar hasta la siguiente comida para que esto sea efectivo. Registra el número de veces que él se levante de mesa.

Fecha	Comida	No. de veces que se levanta	Alimentos dados más tarde
1 – 20	Desayuno	III	Manzana

Figura 10. 5 Gráfica de dejar la mesa durante la comida.

B – 8 REPETICIÓN

Problema: Comiendo objetos no comestibles.

Antecedente: Jenny una niña letárgica (pesada, aburrida, fastidiosa, aletargada) de 8 años funciona en un grado medianamente retardado, pero tiene una buena memoria para las rutinas y habilidad de auto – enseñanza en lectura sobre su edad, a pesar de esta habilidad para leer, su entendimiento de lenguaje fue severamente dañado.

Mientras esta viendo la T.V. que es su actividad favorita, Jenny se propone a romper pedacitos de papel e hilos de plásticos del sofá, etc., para comerlos. En el patio ella se pone palitos, flores u hojas en su boca. Las comidas de la familia han sido interrumpidas por su hábito de agarrar hielo de su vaso para morderlo. Jenny se molesto bastante cuando sus rutinas fueron interrumpidas. Sus hábitos perseverantes fueron en su cuarto y elogios por no comer objetos han sido intentados sin éxito. Jenny entendió la regla cuando se le dijo, pero la olvido pronto, una vez que se involucra con la T.V. o con un juego al aire libre.

Análisis: Jenny puede impedir morder objetos cuando le sea sugerido, pero sin la sugerencia de su madre ella no tiene conocimiento de lo que esta haciendo. Este hábito es

potencialmente peligroso debido a los granos venenosos, bayas o aerosoles de su patio. Jenny necesita tener una forma de recordar por si misma la regla “No meter en tu boca” cuando su madre no este presente. Sus habilidades de lectura pueden ser utilizadas como un recordatorio visual.

Objetivo:

Intervención: Iniciaremos enseñándole a Jenny como leer una regla y utilizar esta regla para evitar sus impulsos, una vez que ella aprenda a leer la regla, más que escucharla decirla, entonces puedes usar esta técnica en un número de situaciones diferentes.

PASO 1.- Durante tus sesiones de trabajo, coloca un vaso de hielo y una cuchara cerca de ella. Frente al vaso coloca una ficha diciendo “Usar la cuchara para agarrar hielo”. Tan pronto ella lo olvide y agarre el hielo con sus dedos, no digas nada, pero rápidamente retira el vaso y tira todo el hielo, señala la ficha y pídele que la lea, explica “Olvidaste la regla, lo intentaremos más tarde”. Dale otra oportunidad en unos 5 ó 10 minutos.

PASO 2.- Durante las sesiones de trabajo, pon algo que le guste morder, coloca a un lado una ficha que diga “No meter en tu boca”, explícale que sí recuerda la regla por 10 minutos, ella puede tener una goma de mascar, no le recuerdes verbalmente, pero

tienes que estar listo para retirar el chicle si la olvida.

PASO 3.- Bajo la pantalla de la T.V. pega con un diurex una ficha que diga “No meter en tu boca”. No le des indicaciones verbales, observa, y en el momento que ella olvide y se meta algo a la boca, dirígete a la T.V., silenciosamente y apágala por algunos minutos, señala la fecha y sacude la cabeza. No la regañes y no le digas nada que le reconforte cuando se moleste o enoje.

B – 9 REPETICIÓN

Problema: Cuestionamiento Persistente.
“Qué hora es?” Indiferencia de la respuesta o situación.

Antecedente: Tommy es un niño letárgico con 10 años de edad, con sobrepeso, quien funciona generalmente en un grado moderadamente retardado. El tiene un fuerte interés y una excelente memoria para los cumpleaños de la gente, números telefónicos, placas de carro y la hora. Sus preguntas por la hora son las más frecuentes e interrumpen muchas de sus preguntas persistentes. Él preguntará la hora, aun cuando este sentado frente al reloj que él puede leer fácilmente. Esfuerzos pasados por quitarle este comportamiento

han incluido, respuesta a la pregunta, ignorar la pregunta, alejarse, salir del cuarto y pedirle que esté callado.

Análisis: Técnicas pasadas han sido inefectivas posiblemente porque Tommy no esta haciendo una pregunta genuina, él ya sabe la respuesta. El esta verbalizando un pensamiento persistente a la respuesta del adulto o la necesidad de la respuesta no le importa. Pedirle que este “callado” es esperar más autocontrol que él ha desarrollado. El control puede ser enseñado utilizando una regla concreta “Boca cerrada”, un recordatorio visual y premios concretos para seguir la regla.

Objetivo: Decrementar el cuestionamiento persistente durante los periodos de trabajo.

Intervención: Inicia enseñándole a Tommy “Mantener la boca cerrada” durante algunos periodos específicos de trabajo. Dale una tarea no verbal, tal como organizar cubos numéricamente, lo cual no es fácil. Coloca 6 moneditas a un lado de la taza. Cada vez que él ponga un cubo en algún número, elógialo y mete una moneda en la taza. Tan pronto como él haga la misma pregunta “¿Qué hora es?” dile “Boca cerrada”, mueve tu cabeza y junta tus labios, retira una moneda de la taza y muéstrate disgustado. Haz gestos para que continúe trabajando y mete otra vez las monedas en la

taza, cada vez que él ponga un cubo en un momento y elógialo. Cada vez que él pregunte, retira una moneda, si mira al reloj y parece que hará pregunta, dale una advertencia gesticulando, señala las monedas y junta tus labios. No retires una moneda si evita el impulso de hacer la pregunta. Cuando la tarea este terminada y todas las monedas en la taza, entonces pregunta a Tommy “¿Qué hora es?” Y deja que te conteste. Tienes que enseñarle que un tiempo hay un tiempo cuando él pueda hacer preguntas y un tiempo en el que él puede contestar.

B – 10 DEFICIT

Problema: Etapa corta de atención y control pobre de impulso.

Antecedente: Dave es un niño de 4 años sin habla extremadamente energético, quien funciona en un nivel de 2 años sin habilidad de lenguaje, impulsivo y distraído. Dave no permanece sentado para comer, bañarse, en el excusado o para ser cambiado. El puede entender pocas órdenes simples, combinadas con gesticulaciones, cuando él esta atendiendo, tales momentos son raros. Esfuerzos pasados para controlarlo han sido regaños y nalgadas. Sus padres observaron que el no pareció entender lo que había hecho mal y

sólo se volvía cada vez más activo e inquieto, ellos disfrutaban básicamente su alegría natural y no quisieron interrumpirla, además no quisieron utilizar ningún medicamento para controlar su nivel de actividad.

Análisis: Prolongar la etapa de atención de Dave, la cantidad de tiempo que él permanecerá con una actividad antes de retirarse, es necesaria una habilidad básica para el progreso de su lenguaje. (Habilidades de Auto – Ayuda) y la iniciación de un programa de preescolar. El puede empezar a incrementar su atención y controlar mejor su impulsividad durante cortas y claramente estructuradas sesiones didácticas, en las cuales él sabe lo que deberá hacer, donde deberá hacerlo y lo que venga después. La organización visible de un trabajo – luego jugar en secuencia, le enseñan la diferencia entre el tiempo para hacer lo que quiere y el tiempo para controlar sus movimientos.

Objetivo: Incrementar el tiempo de estar sentado y atender su comportamiento de 2 a 12 segundos.

Intervención: Arregla un área de trabajo para que Dave vea donde trabajará y dónde jugará (ver Fig. 10.6). Inicia con una actividad sencilla, una que Dave pueda hacer (armar un rompecabezas de 4 piezas). Coloca el rompecabezas sobre la mesa y quítale una pieza

para que Dave la ponga. Llámalo a la mesa ayúdalo a sentarse y guíalo para que ponga la pieza en el rompecabezas, ahora elógialo y dale un cereal. Luego dirígelo al área de juego después de 30 segundos llámalo para que regrese termine la tarea. La segunda vez tendrá que quitar dos piezas del rompecabezas y otra vez dile que vaya a jugar. Cuando Dave se acostumbre a esta rutina (unos 60 intentos), incrementa la tarea quitando 2 piezas. Enséñale a poner todas las piezas y otra vez elógialo y prémialo, luego permítele ir a jugar. De esta forma tu puedes incrementar gradualmente la cantidad de trabajo que él hará antes de levantarse. No cambies a una tarea más larga (3 o 4 piezas) hasta que Dave termine esta tarea corta sin necesidad de una indicación tuya.

B – 11 DEFICIT

Problema: Carencia de iniciativa para cambiar de actividad durante periodos de trabajo en la escuela.

Antecedente: Brian es un niño de 14 años, con una inteligencia en un grado educable. En el salón de clase él ha aprendido a trabajar independientemente en una tarea estructurada, pero

era incapaz de apartar una tarea y seguir con la siguiente, sin una seña con la cabeza, señalar o un recordatorio del maestro. Brian entendió la estructura diaria y todos los estudiantes en clase trabajaron consistentemente y no necesitaron recordatorios para cambiar actividades cuando terminaron. Sin las indicaciones del maestro Brian seguirá sentado y no iniciará movimiento o contacto con el maestro.

Análisis: Brian se ha vuelto demasiado independiente a las instrucciones por su carencia de iniciativa cada vez que le es dado un recordatorio. Su habilidad para iniciar a cambiar de una actividad a otra es esencialmente por su adaptación a una situación de un trabajo resguardado en el futuro. Los maestros pueden desarrollar un sistema de premios con monedas para que Brian se motive a iniciar sus rutinas de trabajo sin necesidad de atención del maestro.

Objetivo: Apartar un trabajo terminado y empezar uno nuevo sin instrucciones o atención del maestro.

Intervención: Elaborar un sistema de monedas para Brian en el cual, él inicialmente recibe una moneda por cada ocasión en la que él aparta voluntariamente un trabajo terminado e inicia otro sin estar señalándole o dándole instrucciones personalmente. Inicialmente tú

puedes indicarle a Brian dándole una instrucción a todo el grupo, sin mirarlo, ejemplo: “Recuerda que todos los estudiantes pongan a parte sus trabajos por sí mismos”. Coloca una “Alcancía” en su pupitre y cada vez que él inicie una acción sin indicaciones mete una moneda en la alcancía y dale una atención positiva con elogio. Al principio por cada 3 monedas que metas en la alcancía, conforme él inicie más frecuentemente, tú puedes incrementar el número de monedas para ganar este tiempo libre.

B – 12 DEFICIT

Problema: Carencia de interés o gusto por el contacto físico.

Antecedente: Jasper es un niño con una edad de 20 meses y con un número de comportamientos autistas. Uno de los más penetrantes es su carencia de respuesta al contacto humano, en forma de abrazos, consuelo e incluso cuando eso esta sentado en un rezago. El no muestra interés o necesidad de contacto físico y cuando le es dado por un adulto con amor y afecto, no tiene ninguna respuesta y pronto se quita (escapa), a Jasper le gusta dar vueltas y aventar un pedazo de cuerda al aire, también le gusta la comida.

Análisis: En este momento Jasper no esta percibiendo el contacto físico como agradable, una

asociación necesita ser hecha entre contacto físico y algo o algún evento que ya se sabe le es agradable.

Objetivo: Tener a Jasper cambiando y haciendo contacto físico con otra persona para recibir una recompensa.

Intervención: Mientras interactúas con Jasper durante una sesión de juego en el piso sostén algo que el disfrute (cuerda o cereal) y llama su atención. Conforme él se acerque agáchate y cambia el objeto a tu pecho para que gatee hasta ti y lo alcance, después que obtenga el objeto dale un abrazo breve y tierno. Cuando te sientes en el sofá, muéstrale un cereal y escóndelo en tu bolsillo. Ahora Jasper tendrá que ir hacia a ti y buscar en tu bolsillo, podrías también pasar una cuerda por tu cuello o cabello para que él se acerque y toque tu cara para obtenerla. Siempre dale una breve palmadita o abrazo y permítele estar tocándote todo el tiempo que quiera. Tu quieres que él comience a asociar el contacto físico como una experiencia de placer.

B – 13 DEFICIT

Problema: Impulsivamente cambia materiales antes de escuchar una instrucción o planear una

solución.

Antecedente: Chris es un niño de 6 años con algunas habilidades normales pero con un retraso moderado en lenguaje receptivo y expresivo, un niño cooperativo quien quiere tener buen éxito. Chris siempre se precipita a iniciar un trabajo antes de haber escuchado y pensado. Incluso cuando se le enseña a tener sus manos debajo de la mesa mientras las instrucciones son dadas. Aun así Chris no pone atención total al lenguaje o no toma tiempo para planear una solución antes de moverse. Este comportamiento precipitado interfiere con su progreso en las lecciones de lenguaje receptivo y también causa dificultades en casa cuando se le dan órdenes verbales.

Análisis: La motivación de Chris por triunfar es excelente pero no realiza la necesidad de escuchar cuidadosamente el proceso y la información para planear una solución antes de moverse. Enseñarle a “Esperar”, “Escuchar”, y “Pausar”, no ha incrementado su autocontrol. El necesita experimentar un fracaso inmediato para que cada vez falle escuche y piense. Esta desilusión inmediata le enseñara a monitorear su propia atención.

- Objetivo:** Escuchar, esperar y planear antes de agarrar un objeto.
- Intervención:** Tomar cuatro vasos de papel y arriba de cada uno unir con pegamento y un dibujo representando una de las estructuras del lenguaje que le estas enseñando a Chris (Niño corriendo, niño atrapando (cachando), perro corriendo, perro ladrando). Alinea los vasos y mete un centavo en uno de ellos, cuando Chris no los este mirando (ver Fig. 10.7) Ahora dile “¿donde esta el centavo escondido?”, nombrando el dibujo: “Perro corriendo”, etc. Sí el levanta este vaso entonces obtiene el centavo y si levanta uno diferente, no obtiene nada. Dile que puede intentarlo otra vez. Continúa en esta forma hasta que obtenga los cinco centavos. No le digas que escuche o espere. Tú quieres que él realice lo que sea necesario si él quiere encontrar el centavo.

Ejemplos breves de Intervenciones para el comportamiento

Las siguientes intervenciones tuvieron éxito con el niño para quien fueron escogidas. Nosotros enlistamos el problema del comportamiento, la intervención utilizada durante las sesiones didácticas y las razones del porque esta intervención funcionó.

b – 14 AUTO – ABUSO

Comportamiento: Golpear la cabeza sobre la mesa.

Intervención: Jody golpea su cabeza cuando esta enojada, algunas veces se enoja por un material en la mesa, otras porque tu has iniciado un juego nuevo o cambiado un poco la rutina de cómo los materiales son arreglados y algunas veces no tenemos idea porque esta enojada, en cualquier caso tienes que interrumpir que se golpee para que no se lastime. Siéntate a su lado mientras le enseñas. Tan pronto ella se incline hacia adelante para golpear su cabeza una vez, inmediatamente echa su silla hacia atrás poniendo su cuerpo fuera de equilibrio, sostenla por dos o cinco segundos, luego enderézala otra vez, repite este procedimiento cada vez que ella se golpee, no la regañes ni le hables mientras la silla este inclinada.

Razón para tener éxito: Cuando la silla estuvo inclinada hacia atrás, el niño / niña pudo alcanzar la mesa con la cabeza y por ende el golpeteo fue inmediatamente interrumpido. A ella le disgustó estar fuera de equilibrio; después de varias repeticiones comprendió lo de la silla inclinada ya que se golpeaba mucho. Ningún lenguaje fue utilizado porque Jody no tenía habilidades de lenguaje receptivo.

b – 15 AUTO – ABUSO

Comportamiento: Bofetada en la cara.

Intervención: El comportamiento de Ellen por abofetear parece ser un tipo de mal genio o berrinche. Debido a que ella no puede hablar, tú solamente puedes adivinar la razón de su angustia, sin embargo ella pone su cara colorada y el comportamiento parece incrementar su angustia. Tan pronto como ella inicie. Agarra inmediatamente sus mejillas con tus manos diciendo en voz alta “No abofetear”. Luego suéltala y dale ayuda con los materiales que estas utilizando.

Razón para tener éxito: Agarrar su cara prevendrá continuar abofetear. La voz alta “No abofetear” fue una

éxito. protección para Ellen y sirvió para interrumpir el comportamiento, dando ayuda inmediata con el trabajo manual sobre la mesa que lo ayudo a estimular un comportamiento alternado incompatible con dar bofetadas.

b – 16 AGRESIÓN

Comportamiento: Mordiendo a otros.

Intervención: Cuando Danny repentinamente te muerde o a cualquiera cerca de él, inmediatamente párate y llévatelo (Tomándolo por debajo de sus brazos) y llévatelo rápidamente a una silla que esta en la esquina, rápida y firmemente siéntalo viendo hacia la pared y déjalo y después de 10 o 15 segundos regresa y llévalo a la mesa para continuar trabajando cómo si nada hubiera sucedido. Recuerda que Danny no puede entender tus palabras y tus esfuerzos pasados como regañarlo, haciéndolo razonar p nalguearlo no han funcionado.

Razón para tener éxito: Aunque esto no duele, a Danny le disgusta este suceso de levantarlo y cambiarlo de su lugar. Después de varias repeticiones él fue capaz de darse cuenta que esto

sólo sucede después de morder a la gente. Debido a su corto periodo de atención, es importante no dejarlo en la silla mucho tiempo ya que olvida porque esta ahí. Consistentemente cámbialo cada vez que él muerda, para tener éxito con este procedimiento.

b – 17 AGRESIÓN

Comportamiento: Jalar el cabello.

Intervención: Jerry está realmente fascinado con el cabello, particularmente con el cabello largo. Él probablemente no comprende que jalar el cabello lastima a cualquiera aún así lo hace. Ayúdalo a reducir este comportamiento.

1. Previniendo la oportunidad de que agarre el cabello por atrás cuando trabajes con él.
2. Estate alerta cuando él este sobre tu lado o atrás de ti, apártalo para prevenir que agarre tu cabello.
3. Enséñale como jugar a tortilla de manteca o a acariciar tu brazo con una mejor forma de tener contacto físico contigo.

Razón para tener éxito: Jerry estaba muy emocionado y estimulado con el cabello para ser capas de controlar su impulso, pero cuando esto fue menos posible él no hizo esfuerzos agresivos para agarrar el cabello. Al mismo tiempo él disfrutó el contacto, atención y aprendió a interactuar con palmaditas en la espalda, aplaudir y juegos de cosquillas con un adulto.

b – 18 DESORGANIZACIÓN

Comportamiento: Necesidad.

Intervención: Ignorar el afecto tonto de George las risas sin motivo, los gestos de sobras y sonrisas, continua con la actividad, pero repite tu instrucción en una forma más simple, utiliza una o dos palabras además sólo dale un gesto indirecto e indícale el movimiento correcto tocando su brazo. Elógialo tan pronto comience a trabajar y sigue con tu expresión muy calmada.

Razón para tener éxito: Cuando George se canso o confundió, él mostró esto como comportamientos tontos, simplificando las instrucciones y dándole más ayuda aminoró la confusión y

lo estimulo a continuar realizando un esfuerzo, recuerda que con calma e ignorando su afecto efusivo desanima este comportamiento.

b – 19 DESORGANIZACIÓN

Comportamiento: Provocar una molestia (por ejemplo agarrar el carrito que esta debajo de la mesa)

Intervención Cuando Tim inicia a molestarse deliberadamente agarrando un objeto fuera de la actividad para que esto te provoque tener una disputa con él, regáñalo o toma un objeto, inmediatamente regresa a sentarse y pon tus manos sobre tus lados, luego dile lo que sucederá después de la actividad concluida: “Después de trabajar, jugamos pelota”, señala el área donde jugaran pelota, luego calmadamente repite la instrucción “Pon el carro debajo de la caja” espera unos segundos, luego indícale otra vez señalando la posición y repitiendo la instrucción, “Debajo de la caja”.

Razón para tener éxito Tim tuvo dificultad con periodo de transición. El estaba inconforme cuando no sabía lo que seguía. Su molestia usualmente iniciaba cuando una actividad didáctica era casi terminada. Diciéndole lo siguiente por hacer y no respondiendo a su juego de molestar, el comportamiento decreció porque no tenía razón para

continuarlo.

b – 20 DESORGANIZACIÓN

Comportamiento: Lloriquear y agitarse para continuar una necesidad.

Intervención Cuando David lloriquee o se agite por algo, pídele que lo enseñe, agarre o diga una palabra (Si la tiene en su vocabulario). Si tu sabes lo que quiere, enséñale con indicaciones físicas como señalar o tocar el objeto, tan pronto utilice esta comunicación más apropiada, dale un objetos unos segundos. Si él no te dice lo que quiere en alguna forma, dale la espalda por 10 segundos. Luego regresa a él y ayúdalo a señalar lo que quiere. Si esto no es necesario dile que “Este tranquilo” para que resuelva esto por sí mismo”.

Razón para tener éxito A David se le enseñó una nueva forma de comunicar sus necesidades al mismo tiempo que el adulto no responde de a su habitual comunicación de lloriquear y agitarse.

b – 21 DESORGANIZACIÓN

Comportamiento: El niño se levanta de la mesa frecuentemente.

Intervención Coloca tu mesa de trabajo y silla de Randy a manera que su espalda este en el rincón de la pared. Asegúralo en su silla, inmediatamente dale unos materiales con los que trabajará, elógielo por iniciar el trabajo. Si Randy llora o hace berrinche, voltea su silla hacia la pared hasta que se calme (pero no más de un minuto) luego regrésalo y dale un premio comestible tan pronto él inicie a trabajar. Una vez que Randy acepte sentarse para su elección sin hacer berrinche o luche para pararse suelta el cinturón pero sin abrocharlo.

Razón para tener éxito La restricción del cinturón le recordó a Randy que debe estar sentado, esto le interrumpió sus movimientos impulsivos. Voltarlo hacia la pared le enseñó que los berrinches no cambiaran la regla u obtener mucha atención, darle materiales sencillos para trabajar en la mesa lo estimularan a permanecer sentado, el cinturón fue dejado sobre el lado izquierdo de la silla, aunque no se necesitará como una restricción pero para prevenir un recuerdo visual de la regla para estar sentado durante la hora de trabajar.

b – 22 DESORGANIZACIÓN

Comportamiento: Frecuente escándalos (Ruidos) o gritos, auto – estimulatorios.

Intervención: Wendell es muy grande (18años) pero él no puede entender explicaciones orales largas. El puede aprender a controlar sus ruidos auto – estimulantes a través de experiencias repetidas con un extremo doblado en cinta adhesiva. En cada ocasión que Wendell produzca ruidos, coloca el depresor entre sus dientes y di “Sin escándalos”. Una vez que él entienda esto sucederá cuando él produce ruidos, entonces puedes levantar el depresor como una advertencia para que él se detenga.

Razón para tener éxito: A Wendell no le gusta tener el depresor en su boca. El no se enojó ni peleó contra esto. El depresor enfocó su atención al lugar del problema – su boca –. Los ruidos se terminaron tan pronto el depresor fue colocado. Padre y maestro utilizaron esto consistentemente por dos semanas. Wendell aprendió con la repetición y comenzó a inhibir el comportamiento, en el momento que ellos estuvieron en el mismo cuarto con él.

b –23 REPETICIÓN

Comportamiento: Gritos persistentes.

Intervención: Tan pronto Gary inicie a gritar dirígete a él, coloca tu dedo sobre tus labios diciendo “shhhh” y ayúdalo a imitar esta gesticulación. Asegúrate que su dedo este presionado contra los labios. Si él continua produciendo ruidos después de soltarlo, entonces coloca una bolsa de papel tapado toda la cabeza, (Descansando en los hombros) por algunos segundos, levántala y continúa con la actividad. Si él inicia otra vez adviértele con tu “Shhh” y luego si es necesario, coloca otra vez la bolsa sobre su cabeza, déjala un poco más esta segunda vez pero no más de 15 o 20 segundos.

Razón para tener éxito: Aunque la bolsa era demasiado grande que permita buena corriente de aire y paso de luz, no incremento el volumen de ruido de Gary producía. Al mismo tiempo él no puedo ver nada o conocer las reacciones que tuvieron otros a sus gritos. Le disgusto el procedimiento y pronto aprendió a controlar sus gritos en el momento que la bolsa estaba disponible para usarla. Dejamos la bolsa sólo por un periodo corto porque no quisimos que Gary olvidara para que la pusimos en su

cabeza o que iniciara otro comportamiento auto – estimulatorio.

b – 24 REPETICIÓN

Comportamiento: Objeto favorito, la niña lloro cuando su pulserita favorita se le quita.

Intervención: Necesitas retirar la pulsera para que Jenie pueda usar ambas manos para hacer las actividades. Realiza estos pasos graduales:

1. Permítele sostener la pulsera en su mano izquierda.
2. Coloca la pulsera arriba de su mano izquierda (Dedos).
3. Bájala a su muñeca.
4. Elogia la pulsera, antes de que ella se siente a trabajar en cualquier actividad.

Razón para tener éxito: Cambiando la pulsera en la posición apropiada con estos pasos graduales Jenie estará segura que puede conservarla y así no se enojara. Entonces ella podrá atender las actividades tan pronto olvide la pulsera.

b – 25 REPETICIÓN

Comportamiento: Objeto favorito – el niño lleva un camioncito con él todo el tiempo.

Intervención: Coloca una cuchara roja o un pedazo de papel sobre la mesa frente a Jack y un frasco con jabón para burbujas frente a ti. Tú le enseñarás en pasos graduales a dejar el carro en el cuadro rojo antes que él pueda reventar las burbujas.

1. Suavemente levanta su mano con el carro sobre el cuadro rojo, mantenlo ahí mientras haces burbujas para que él las reviente.

2. Ahora libera su agarre del carro mientras él sostiene la varita para que soples.

3. Sepárale el cuadro rojo (una cuatro pulgadas) mientras tu soplas otra vez.

4. Finalmente separa el cuadro y camioncito unas 8 pulgadas para que estén fuera del área de trabajo. Pon un trabajo corto (rompecabezas) frente a Jack y tan pronto él termine regresa al carro a su alcance.

Eventualmente puedes pedirle que ponga el camioncito en el suelo y lo deje ahí hasta que la lección este terminada.

Razón para tener éxito: Debido a que su camioncito tenía un lugar “especial” durante cada periodo de enseñanza, Jack siempre supo donde estaba. No se molesto por el incremento de

la distancia o por los largos periodos de separación de su objeto favorito debido a que no sólo sabía donde encontrarlo, también sabía que se le permitiría otra vez.

b – 26 REPETICIÓN

Comportamiento: Colgarse. El niño se cuelga del cuello de su madre, por lagos periodos levanta sus piernas y rehúsa caminar.

Intervención: Paúl es demasiado grande para ser llevado cargarlo como bebé, pero claro que tú quieres seguir dándole contacto afectivo. Debido a que él es muy repetitivo y no cambia los hábitos fácilmente, tú tendrás que ser que él haga este cambio. Esto puede ser hecho así:

- 1.Rechaza levantarlo o llevarlo cargado y
- 2.Enseñándolo nuevos juegos sociales que dan contacto afectivo por ejemplo:
Cuándo él se levanta para ser cargado siéntate a su lado en el sofá o piso y dale un abrazo cariñoso. Luego suéltalo y enséñalo como jugar a “Tortillita de manteca” canta, elógialo y luego dale una palmadita afectuosa.

Finalmente ayúdalo a jugar con su juguete favorito por algunos momentos.

Quando él se rehúse a caminar o quiera ser cargado no lo levantes, toma su mano o pon tu mano sobre su hombro. Si todavía no camina, retira todo contacto y aléjate, luego regresa e intenta otra vez. Estimúlalo a ir contigo señalando un juguete o comida como premio, pero si tú eres persistente en no cargarlo, él aprenderá que las reglas han cambiado.

Razón para tener éxito

Aunque Paul se inquieto unos días, él tomó el juego de “tortillita de manteca” con gusto y estuvo contento, él fue capaz de jugar con el juguete por algunos minutos después de que su madre saliera. El se impulso a caminar con su madre una vez que sea algo que le gustaba. Su hábito infantil de colgarse, parecía ser debido a un hábito pasado y en parte a su inhabilidad para pensar en algo que tiene por hacer.

b – 27 DÉFICIT

Comportamiento:

Incapacidad para mirar a la gente cuando habla.

Intervención:

Inicia entrenado a Jon mirándote durante la actividad de lenguaje receptivo (Haciéndole preguntas “¿Qué?”, “¿Quién?”, “¿Dónde?”. En un dibujo), muéstrales a Jon el dibujo y pregunta “Dime Jon “¿Quién esta jugando pelota?”, Luego volteá

el dibujo para que no lo vea mucho tiempo y repite “Dime” cuando él te conteste bajando la mirada o teniendo la mirada perdida, repite otra vez “Dime” y suavemente levanta su cara hacia a ti. No elogies o premies su respuesta, hasta que te mire aunque al principio haga brevemente. En el momento en que Jon te comunique “Vamos a jugar...”. “Quiero más...”, etc. No le respondas hasta que te mire. Recuérdale esta regla nueva tocando suavemente su mejilla si él no entiende porque no le respondes.

Razón para tener éxito:

Voltear el dibujo interrumpe la preferencia natural de Jon por mirar hacia abajo, demostrar los elogios o premios lo motivaran a desarrollar un nuevo hábito – mirar a la gente. La repetición durante las tareas estructuradas le ayudaran a desarrollar este hábito y luego un nuevo comportamiento será esperado durante el día.

b – 28 DÉFICIT

Comportamiento: Agarre impulsivo de materiales.

Intervención: Arregla tus materiales para que no haya objetos extras sobre la mesa que Robert

agarre. Coloca sólo dos charolas seleccionadoras a su alcance. Sostén un premio comestible – nuez o cereal. Repite los siguientes pasos hasta que la selección este concluida.

1. Di “manos abajo” y espera hasta que las baje, este tranquilo y te mire.
2. Coloca un objeto sobre la mesa y dí “Ponlo”. Cuando este en la charola correcta cúbrelo con tu mano para que él no pueda levantarlo otra vez. Di “Bien puesto” y luego manos abajo”.
3. Cuando ambas manos estén en su orilla dale el premio y elógialo “Buen Trabajo”.

Razón para tener éxito:

Robert aprendió a controlar sus manos porque se le dijo que haría con ellas y nada más pasaría – no agarrar juguetes ni premios comestibles hasta que organizara su atención al control de sus manos, una vez que esto fue aprendido, la instrucción “Manos a bajo” será suficiente para interrumpir el impulso de agarrar durante las actividades de enseñanza.

b – 29 DÉFICIT

Comportamiento: Carencia de Iniciativa.

Intervención Coloca un frasco con jabón para burbujas y dale a Jane una charola con 2 cuentas y un hilo. Ayúdala con la primera cuenta, estimúlala con la segunda cuenta y luego dile “Terminado” Retira las cuentas y dale el jabón para que haga burbujas. Repite esto utilizando dos diferentes cuentas. Ahora no le indiques en esta segunda vez, pero recuérdale, “Primero termina, luego burbujas”. Cuando puedas meter las dos cuentas sin ninguna indicación, entonces agrega una más, así tendrás tres cuentas que ensartar sin indicación.

Razón para tener éxito Iniciando con una tarea muy fácil y corta, Jane pronto aprendió que ella podría realizar su actividad favorita, “Burbujas”, sin mucho esfuerzo. Ella desarrolló el hábito de iniciar una acción, porque a las indicaciones que estaba acostumbrada no ocurrían y las burbujas no llegaban hasta que ella decidía tomar acción.

SECCIÓN 11

FICHAS DE SEGUIMIENTO

Nombre : _____

Función	Actividades	Sept.	Oct.	Nov.	Dic.	Ene.	Feb.	Mar.
Imitación	Tres formas con plastilina	C						
Imitación	Usando hacedores de ruido: cuchara, campana, matraca	S	D					
Motora Fina	Jarras desatornillables	NC	C					
Integración Ojo – Mano	Hacer líneas horizontales y verticales	NC	NC+	H				

Auto –Ayuda	Abotonarse 3 botones largos sin ayuda	NC	H	CH+				
Social	Ayudar a cargar objeto		NC	NC+	H			
Lenguaje Receptivo	Encontrar 4 objetos con sus pinturas							
Lenguaje Expresivo								

Figura 1. Tipo 1 Como llevar un historial C= tarea completa; A= tarea completa y escrita otra vez en un nivel más alto; NC = tarea no completa continua en la misma forma; NC = tarea no completa pero mejorado; S= tarea no completa pero simplificada; y D = tarea no completa descontinuada.

Nombre : _____

Tarea en pasos	Días completado y método utilizado					
Tomar el pantalón con ambas manos				2/21 M	2/20 C	2/21 S
Localizar hoyos en las piernas				2/15 M	2/20 M	2/ 21 C
En otro a través de otro hoyo				2/15 M	2/20 M	2/21 S
Jalarlo a nivel de las rodillas			2/10 M	2/15 C	2/20 S	
Parado, manteniéndolo hacia arriba			2/10 M	2/15 M	2/20 M	2/21 C
Jalarlo con ambas manos (a la cadera)		2/9 M	2/10 C	2/15 C	2/20 S	
Jalarlo a la cintura con ambas manos	2/6 M	2/9 C	2/10 S			

Figura 2. Tipo 2- Historial detallado de una actividad. M = manipulado (ayuda física dada al niño en la tarea); I Indicado (cuando se le da indicación verbal o con gesto al niño); y E = Espontáneo (el niño hace la tarea sin ayuda). Este historial muestra que este padre le enseñó la última parte de la acción primero o sea que el paso 8 fue diseñado primero. Este proceso de ayuda útil es conocido como cadena revertida. El historial también muestra que al él se le dio ayuda física en cada paso al principio y en algunos pasos requirió asistencia física más tiempo que en otros (por ejemplo, pasos 6 y 4).

Nombre : _____

Día	Qué dijo o gesticuló	Qué significa	Dónde	A quien
2/15	“Libro”	buscándolo	Sala	Mamá
“	“Libro”	Encontrándolo (comentario)	Sala	Mamá
“	“Ir”	Quiere la puerta abierta	Salón	Mamá
“	“Coche”	Viendo el coche de papá	Pasillo	¿?
“	Abajo”	Quiere que lo pongan abajo	En la gran mesa	Papá
“	“Sentar”	Ecos de la mamá	En la gran mesa	¿?
“	Empujar el plato	Sin hambre	Sala	Mamá
2/16	“Abajo (alcanzando arriba)	Quiere que lo lleven en los hombros	Sala	Papá

Figura3. Tipo 3 – Historial de comunicaciones espontáneas. Este historial revela información importante que se necesita para la planeación de un programa: muestra que James utiliza expresiones de una palabra

que él utiliza para significar varias cosas y querer comunicar un número de diferentes situaciones. Nuevas actividades fueron planeadas para enseñar palabras que James encuentra inmediatamente útiles tales como: “Papito”, “No” y “Abrir”.