



Comunicación Social: Interacción Social 3 [SI3]

El niño juega en juegos recíprocos usando objetos o acciones entre el y otra persona

Propósito

- Para ayudar a su hijo a interactuar con usted compartiendo objetos y copiando sus acciones.
- Para ayudar a su hijo a turnarse con usted para jugar con objetos o juegos.

Descripción de La Habilidad [SI3]

Esto ocurre cuando el niño y otra persona participan en un juego que implica algún tipo de intercambio de ida y vuelta con acciones u objetos. La participación en un juego recíproco muestra que el niño está empezando a entender la naturaleza de ida y vuelta de las interacciones.

Ejemplos del niño usando Interacción Social [SI3]

- El niño juega peek-a-boo con otra persona, primero con un adulto ocultando su rostro, y luego con el niño ocultando su cara
- El niño participa en un juego de cosquillas de ida y vuelta, primero le hace cosquillas el adulto y luego le hace cosquillas al adulto
- El niño toma turnos rodando la pelota entre él y un compañero de juego

Actividades para hacer con su hijo

- *Hora del baño:* Use juguetes como un bote, animales o crayones de baño, anime a su hijo a imitar lo que usted hace y luego tomar turnos.
- *Hora de juego:* realiza acciones, sonidos o gestos frente a un espejo. Después de su turno, espere para ver si su hijo lo imita y continúe tomando turnos. También podría hacer rodar una pelota a su hijo y alentarle a que le devuelva la pelota. Agregar una persona adicional, como un hermano u otro adulto, puede ayudar a su hijo a ver cómo hacerlo.



- *Tiempo de lectura:* En la biblioteca o en casa, use un libro que incorpore sonidos, como ruidos de animales. Mientras lee, haga el ruido y espere a ver si su hijo imita el ruido. O tome turnos para "leer" líneas o páginas, especialmente con un libro familiar que tenga buenas rimas.

Estrategias para ayudar a su hijo

- *Juega de un lado a otro con los sonidos:* haz sonidos que tu hijo pueda hacer y espera a que él / ella haga el sonido de vuelta. Puede usar un micrófono de juguete, un tubo de cartón o un vaso de plástico para hacer que el sonido sea más fuerte o más interesante.
- *Haga rodar los juguetes / pelotas preferidas para su hijo y espere con anticipación:* haga una pausa después de rodar una pelota o un juguete hacia su hijo y use caras y gestos para mostrar que espera que su hijo la haga retroceder
- *Imite las acciones y comunicaciones de su hijo:* copie lo que su hijo está diciendo / haciendo, haga una pausa y anímelo a hacer la acción nuevamente, y luego vaya y venga turnándose para turnarse.

Juguetes sugeridos

- Un teléfono de juguete
- Una Pelota
- Comida de juguete
- Marionetas

Maestría De Las Metas

Una meta de ASAP se complete cuando su hijo cumple con TODOS los siguientes criterios

- Muestra la habilidad al menos tres veces
- Muestra la habilidad durante diferentes actividades o en diferentes entornos, como durante la hora de la merienda, durante el tiempo de juego o en la tienda.
- Muestra la habilidad con la mínima ayuda o apoyo de un adulto