



Comunicación Social: Pidiendo 1 [RQ1]

El niño alcanza Uno fuera de su alcance objeto para mostrar que desea el objeto

Propósito

- Para ayudar a su hijo a aprender alcanzar por objetos que él quiere aunque estén fuera de alcance, haciendo saber que él / ella quiere el objeto.

Descripción de la habilidad [RQ1]

Esto ocurre cuando un objeto está lo suficientemente lejos como para que el niño no pueda tocarlo, y el niño alcanza el objeto. Esto es a menudo un alcance con la mano abierta, pero también podría ser una acción en la que el niño abre y cierra su mano repetitivamente. Alcanzar un objeto fuera de alcance muestra que el niño quiere el objeto y está empezando a entender que alcanzando por un objeto afuera de alcance señal a otra persona que él/ella quiere ese objeto.

Ejemplos del niño usando “Pidiendo” [RQ1]

- El niño busca una herramienta que quiere usar para jugar con plastilina
- El niño alcanza por las canicas que sostiene el adulto para que pueda jugar canicas
- El niño busca una caja de jugo al otro lado de la mesa durante la hora de la merienda

Actividades para hacer con su hijo

- *Hora de comer:* Sostenga dos opciones de alimentos y pregúntele a su hijo cuál le gustaría. Asegúrese de que una de las opciones sea algo que realmente le guste a su hijo. Está bien si su hijo es remilgoso con la comida y sabes que no va a elegir la otra comida.
- *Compras:* Cuando haga una compra para su hijo en una tienda, sostenga dos artículos y pídale a su hijo que seleccione uno. Si está comprando ropa, por ejemplo, sostenga una camisa roja en su mano derecha y una camisa naranja en su mano izquierda.



- *Hora de juego o de baño:* Durante la hora del baño o de juego, sostenga dos juguetes y pregúntele a su hijo con cuál le gustaría jugar. Cuando use juguetes con varias piezas (es decir, rompecabezas, clasificador de formas), comience dándole a su hijo 2-3 piezas para jugar y trate de aferrarse al resto de las piezas. Espere a que su hijo solicite las piezas que faltan, y luego puede sostener dos piezas y decir "¿quieres el mono o cebra?" y esperar su respuesta. Tan pronto como él/ella tome una decisión, entréguele la pieza de inmediato para recompensar su intento de comunicarse.
- *Rutinas y actividades diarias:* En cualquier momento que desee que su hijo elija entre objetos: hora de la merienda, hora del baño, tiempo de juego, vestirse, ver DVD, leer libros. En algunos casos, hacer una elección no es una opción y está bien no dar una opción en estos casos.

Estrategias para ayudar a su hijo

- *Coloque los artículos preferidos fuera del alcance:* organice el entorno de modo que los juguetes y bocadoillos preferidos estén a la vista pero un poco fuera del alcance de su hijo, luego dale a su hijo el artículo inmediatamente cuando alcance por el.
- *Dele a su hijo oportunidades frecuentes para tomar decisiones:* coloque dos juguetes / bocadoillos fuera de su alcance pero a la vista, luego pregúntele a su hijo si quiere la opción 1 o la opción 2; dele a su hijo el artículo que alcanza. Comience con una opción que realmente le guste a su hijo y una que realmente no le guste. Después preséntale dos opciones preferidas.
- *Modelaje* – Modele preguntando o alcanzando por algo. Anime a otros a modelar para su hijo. Un adulto puede sostener un bocadoillo y preguntar quién lo quiere. Otro adulto o hermano puede mostrar su deseo de forma de sacar la mano al dirección del objeto.

Juguetes sugeridos

- Juguetes de transporte
- Muñecas/os
- Pelota
- Juguetes de comida
- Animales/Dinosaurios de juguete

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 adult

