



## Comunicación Social: Interacción Social 2 [SI2]

**Durante los juegos cara a cara, actividades físicas, o rutinas, después de una breve pausa el niño muestra que desea que el juego continúe.**

### Propósito

- Para ayudar a su hijo a aprender mirarlo y/o decir un sonido o palabra(s) o hacer un gesto para hacerle saber que le gustaría seguir continuando el juego divertido o la rutina.

### Descripción de La Habilidad [SI2]

Esto ocurre cuando el niño está involucrado en un juego o rutina con otra persona, y esa persona detiene la actividad. Luego, el niño usa alguna forma de comunicación, potencialmente gestos, vocalizaciones, verbalizaciones, o su mirada, para indicar que quiere más del juego o la rutina. Una señal para la continuación después de una breve pausa muestra que el niño está empezando a entender que sus acciones pueden influir en las acciones de otra persona.

### Ejemplos del niño usando Interacción Social [SI2]

- El niño intenta alcanzar por las burbujas o imita la acción de soplar cuando el adulto hace una pausa mientras soplando burbujas
- El niño vocaliza o hace una acción de rebote durante el juego de caballito cuando el adulto hace una pausa después de decir "En sus marcas, listos..."
- El niño hace señas de "más" cuando el adulto se detiene en medio de cantar una canción favorita

### Actividades para hacer con su hijo

- *En el parque:* Durante el peek-a-boo, las cosquillas, o columpiando haga una pausa en medio de la actividad y espere para animar a su hijo que lo mire, vocalice, use una palabra, o un gesto para decirle que quiere seguir jugando.
- *En la casa o Caminando:* Canciones con acciones (ejemplos: Itsy Bitsy Spider, Ring-around-



the-Rosie, Pattycake, etc.). Intente tocar o cantar una canción dos veces para involucrar a su hijo. Después Comienza la canción una tercera vez, pero detente y haz una pausa en el medio. Si su hijo lo mira, habla o hace gestos para pedirle que continúe, continúe la canción.

- *Hora del baño:* Intente iniciar un juego chapoteando en tina de baño, luego haga una pausa para ver si su hijo mostrará que quiere que seguir chapoteando con él / ella.
- *Vistiéndose:* Intente comenzar un juego de peek-a-boo, luego haga una pausa para ver si el niño le pedirá que siga jugando.
- *Hora de la comida:* intenta comenzar juegos o canciones cara a cara con él/ella, haciendo una pausa a mitad de camino
- *Tiempo de juego:* Intente bailar con su hijo con su música favorita, luego detenga la música para ver si le pedirá que continúe la actividad.

### **Estrategias para ayudar a su hijo**

- *Espere con anticipación:* haga una pausa antes de la actividad favorita del niño (por ejemplo, cosquillas) y use expresiones faciales y gestos para mostrar que está esperando que su hijo haga el siguiente paso y pida más.
- *Juegue juegos cara a cara sin juguetes:* a veces los juguetes / objetos pueden distraer a los niños de interactuar socialmente. Enséñele a su hijo que usted es la fuente de interacciones sociales divertidas jugando juegos animados y chistosos sin juguetes. Puede agregar variaciones en la actividad para mantenerla interesante (por ejemplo, cambiar las palabras de una canción).

### **Juguetes sugeridos**

- Burbujas
- Comida de juguete
- Juguetes de cuerda
- Juguetes giratorios
- Animales de juguete /dinosaurios

### **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