



Comunicación Social: Interacción Social 4 [SI4]

El niño inicia juegos o rutinas que son familiares para ellos.

Propósito

- Para animar a su hijo a mostrarle que él/ella quiere que usted juegue con él/ella en su juego preferido.

Descripción de La Habilidad [SI4]

Esto ocurre cuando un niño usa algún tipo de acción para comenzar un juego o rutina preferida. La acción podría ser un gesto, vocalización, verbalización o una acción que se utiliza en ese juego o rutina específica. El inicio de un juego o rutina familiar después de al menos 5 minutos demuestra que el niño está comenzando a desarrollar juegos y rutinas preferidas, reconoce la necesidad de otra persona en esos juegos o rutinas, y puede recordar los juegos o rutinas fuera del contexto inmediato.

Ejemplos del niño usando Interacción Social [SI4]

- El niño pone una cobija sobre la cabeza de un adulto para iniciar el juego peek-a-boo.
- El niño se acerca a un adulto para jugar el juego de "tres, dos, uno despegue".
- El niño toma las manos de un adulto y comienza a tararear para comenzar "Ring-around-the-Rosie".

Actividades para hacer con su hijo

- *Afuera:* Columpiando y Ring-around-the-Rosie son buenas oportunidades para practicar esta habilidad. También puede intentar soplar burbujas: deje el frasco de burbujas en algún lugar donde su hijo pueda verlo y traelo a ti para iniciar burbujas.
- *Tiempo de juego:* Intenta jugar Peek-a-boo. También puede hacer rodar una pelota hacia adelante y hacia atrás: deje la pelota en algún lugar donde su hijo pueda verla y traela a ti para iniciar el juego. Puede intentar tirarse en una pila de almohadas o jugar



cosquillas/persecución



- *Vistiéndose:* Juegue peek-a-boo con una camisa, o tenga una cobija familiar que juegue peek-a-boo cerca
- *Alrededor de la casa:* En cualquier momento durante el día en el que juegue o cante canciones con su hijo: vistiéndose, en la hora de dormir, en la hora de jugar, en la hora del baño, llegando a la casa del trabajo, visitas al parque

Estrategias para ayudar a su hijo

- *Sea más interesante que las distracciones de su hijo:* organice el entorno de manera que las distracciones sean mínimas (por ejemplo, no haya tantos juguetes alrededor, no haya ruido de la tele). Use caras, sonidos y gestos para llamar la atención de su hijo hacia usted.
- *Organice el entorno para incluir elementos que formen parte de un juego interactivo:* coloque los elementos involucrados en un juego social que usted y su hijo jueguen (por ejemplo, una cobija para el juego de peek-a-boo o burrito de juego) en el entorno para que su hijo le traiga a usted para iniciar el juego.
- *Espere con anticipación:* use expresiones faciales y gestos para mostrar que espera que su hijo comience un juego social

Juguetes sugeridos

- Pelota
- Juguetes giratorios
- Animales de peluche
- Jugete de animales o dinosaurios
- Juguetes de transporte

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