



## **Comunicación Social: Interacción Social 6 [SI6]**

**El niño combina gestos y/o vocalización / verbalización con mirar a la persona para mostrar que desea que un juego continúe**

### **Propósito**

- Animar a su hijo a preguntar por juegos y actividades usando formas de comunicación de niveles superior; un paso más allá de su nivel actual.
- Para animar a su hijo a mirarlo mientras también usa gestos como señalamiento, usando sonidos, usando aproximaciones de palabras (como "ma" para "mama") o palabras.

### **Descripción de La Habilidad [SI6]**

Esto ocurre cuando el niño combina algún tipo de gesto, como señalar o alcanzando por algo, y/o usando vocalizaciones mientras mira a una persona para indicar que quiere continuar el juego o actividad que se ha pausado. Esto ilustra que el niño está empezando a entender cómo involucrar a otra persona y que hay cierta alegría compartida durante una actividad.

### **Ejemplos del niño usando Interacción Social [SI6]**

- El niño mira a un adulto y hala de sus manos para indicar que quiere que lo giren de nuevo.
- El niño deja caer una pelota entre las piernas de alguien y lo mira para indicar que quiere jugar a la pelota de nuevo
- El niño dice "¡1, 2, 3, Dale!" mientras mira a su maestro para indicar que quiere volver a correr
- El niño mira a la maestra y vocaliza porque quiere que le rocíen con la manguera nuevamente cuando están jugando un juego de agua



## Actividades para hacer con su hijo

- *Jugando afuera:* Ring-around-the-Rosie - Comienza un juego de ring-around-the-rosie y luego detente. Espere a que su hijo comience la canción y baile. Anime a su hijo a usar una forma de comunicación más avanzada para pedir que reinicie el juego. Por ejemplo, entrene a su hijo para que lo mire y diga "jugar" o "más". También puede probar un juego de persecución: cuando sea su turno de perseguir y atrapar a su hijo, haga una pausa de varios segundos y anime a su hijo a pedir continuar el juego.
- *En el parque:* Mientras empuja a su hijo en un columpio, agarre el columpio y sosténgalo para detener el columpio. Espere varios segundos para ver si su hijo lo mira y le dice que quiere que lo columpies (usando gestos o palabras).
- *Hora de juego - pelota:* Cuando juegue un juego de lanzamiento/lanzamiento de pelota con su hijo y sea su turno, sostenga la pelota por varios segundos y antes de lanzar la pelota anime a su hijo que pregunte o haga un gesto para la pelota.
- *Juegos de cosquillas:* Cuando juegue cosquillas con su hijo, tome un poco de turnos y luego deténgase. Espere y anime a su hijo a mirarlo y vocalizar o hacer gestos para mostrar que desea que el juego continúe.
- *Canciones con gestos:* Rema tu bote: comienza mirando a tu hijo y extendiendo las manos para tomarlo de la mano. Cuando comience a cantar la canción, empuje suavemente su cuerpo hacia adelante hacia su hijo y luego hala sus brazos hacia usted en un movimiento de remo. Haga una pausa a menudo para darle a su hijo la oportunidad de solicitar, en la manera de halar sus brazos para remar mientras lo mira.

## Estrategias para ayudar a su hijo

- *Tome un turno y espere:* comience un juego social preferido con su hijo, luego haga una pausa y haga caras y gestos para animar a su hijo a solicitar más
- *Sea animado:* use sonidos, gestos y caras chistosas para involucrar a su hijo en un juego social, luego haga una pausa hasta que su hijo haga gestos y lo mire para obtener más información.

## Juguetes sugeridos

- Pelota
- Animales de peluche
- Animales o dinosaurios de juguete
- Un teléfono de juguete
- Muñecas/os
- Juguetes giratorios



## **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