



### ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

- Ideas generales sobre cómo comenzar a establecer un juego positivo (DELETREA, 2009):

FASE 1: Conocer las actividades que realiza el niño espontáneamente y el tiempo que les dedica.

-Rellenar registro mediante la observación sobre: todos los juegos que parecen interesarle especificando el tiempo que les dedica, si es una actividad compartida o individual y si requiere de objetos; los momentos en los que realiza cada juego.

-Conseguir penetrar en sus juegos y compartir el placer lúdico, convertirnos en su compañero de juego. Algunas técnicas para la interacción (Greenspan, 2006):

- Deje que el niño lleve el liderazgo.
- Obstáculo lúdico: colocarnos entre el niño y el objeto que esté tocando o la acción que el niño esté intentando hacer. De este modo nos convertiremos en otro objeto lúdico en su mundo.
- Conocer el perfil sensorial y motor de niño: detectar la sensación que más le relaja, la que más le estresa y la que no acaba de apreciar. Ver como responde a los diferentes tipos de tacto, de sonidos y de volúmenes. Observar como procesan las sensaciones, cual es su percepción visual, sus competencias motoras, la respuesta ante el movimiento, las actividades que estimulan al niño...
- Partir de sus habilidades existentes y trabajar poco a poco desde esa base.
- Utilización de juegos circulares, juegos físicos y motores nos pueden resultar muy útiles

-Conseguir una coordinación estrecha entre el ambiente que va encontrar el niño al intentar jugar y el modo de organizar estas sesiones.

FASE 2: Organizar el juego en sesiones diarias:

-Aprovechar las oportunidades espontáneas para favorecer el juego del niño.

-Establecer momentos de juego estables y diarios que el niño pueda anticipar.

-Señalizar estos momentos de juego dentro de la agenda y enmarcarlos después de una actividad que tenga un fin claro y antes de una actividad individual de menor exigencia para él.

-Plantear actividades de ciclo corto.



-Crear rutinas de juego para animar la interacción (Pepper y Weitzman, 2007).

-Escoger el mejor entorno para jugar y tener preparado en él todos los objetos necesarios y eliminar aquellos estímulos distractores.

-Organizar los juegos en la sesión: Inicialmente es mejor plantear sesiones caracterizadas por una única actividad, de forma progresiva iremos aumentando más actividades y más tiempo de juego.

Iniciar con sesiones de juegos motores o circulares.

Cuándo ya demande estas actividades introduciremos juegos con objetos, empezando por los objetos con los que él ya disfrute.

Una vez que ya hayamos incorporado nuevos juegos comenzaremos a organizarlos de la manera más adecuada, creando una estructura que permita la anticipación. Para esto también pueden ser útiles las señales acústicas para ayudar a comprender la estructura de la sesión (canciones, retahílas, frases características), (Ruiz, 2007)

-Utilizar actividades que coordinen habilidades visuales con habilidades motrices, (Hogan, 1997)

-Una vez que ya exista un abanico de actividades debemos dar la oportunidad de elegir entre objetos diferentes y posteriormente entre opciones dentro de la misma categoría de juguete.

- Respetar la secuencia evolutiva en el desarrollo del juego (DELETREA, 2009):

-JUEGOS CIRCULARES DE INTERACCIÓN: son juegos repetitivos y contingentes que ayudan a establecer las bases de la comunicación.

-JUEGOS CON CONTACTO FÍSICO: cosquillas, volteretas...

-JUEGO MOTOR: actividades de movimiento, en las que inicialmente el peso de la interacción recae sobre el adulto. Para favorecer las competencias de interacción es conveniente realizar varios ensayos para que el niño aprenda la secuencia del juego. Cuando esto haya sucedido se debe demorar la continuación de la actividad, realizando la "espera estructurada", a la espera de que el pequeño realice una conducta comunicativa (mirarnos, moverse, vocalizar...) ante la cual se termina la secuencia. Los juegos motores pueden hacerse progresivamente más complejos hasta introducir algunas reglas.

-JUEGOS DE IMITACIÓN- CONTRAIMITACIÓN (Klinger y Dawson, 1992)

-JUEGO FUNCIONAL - JUEGOS CON JUGUETES:

- Juego con juguetes que facilitan la interacción social (Klinger y Dawson, 1992)
- Juegos de causa-efecto (Hogan, 1997): estos juguetes crean un efecto observable cuando el niño lo utiliza en una acción específica. Esa acción puede ser muy simple, como agitar un sonajero, o puede ser más complicada como darle cuerda a un juguete que tiene movimiento. Los juguetes serán más



motivadores si consiguen que la acción de éstos responde a los intereses del niño.

- Juego con juguetes que no tienen una utilidad clara (Hogan, 1997): partir de juguetes que resulten interesantes al niño y utilizar señales visuales facilitará la comprensión de la utilidad del juguete. Puede resultar interesante comprar dos modelos iguales de cada juguete para facilitar la imitación y descomponer un mismo juego complejo en subtareas. Se usará la imitación directa para muchas actividades pero para aquellas que sean más difíciles se utilizará el modelado físico (Ackerman, Alexander, Carr, Firestone, 1989)
- Enseñar el uso de objetos cotidianos dentro de su contexto habitual y dentro de las rutinas diarias para posteriormente enseñarle a usar funcionalmente esos mismos objetos fuera de su contexto habitual, (DELETREA, 2009)

-JUEGO DE MESA INDIVIDUALES: discriminar, clasificar, emparejar atendiendo a criterios de forma, color, tamaño. Juegos de tipo de encajables, lotos... (Ruiz, 2007) Para enseñar este tipo de juegos resultan muy interesantes las estrategias del programa de enseñanza TEACCH.

-JUEGOS DE CONCESIONES MUTUAS: los juegos de toma y dame en los cuales se perfeccionan las habilidades de dar y recibir objetos y se desarrollan habilidades interactivas, para más adelante ampliar el círculo con otros niños.

- Observación de la conducta autoestimuladora del niño para clasificar los tipos de estímulos sensoriales que busca y realizar una selección inicial de juguetes que sirvan para reducir esas conductas. Se han desarrollado las siguientes categorías:

-Estímulo visual: cuando las conductas autoestimuladoras del niño consisten en mirar fijamente a las luces, se fija en estímulos rotatorios, se mira las manos, agita los dedos delante de los ojos... se pueden utilizar juguetes como linternas, luces giratorias, ruedas, juguetes a los que se les da cuerda, pelotas que se balanceen...

-Estímulo auditivo: vocaliza, tararea, chasquea la lengua, golpea muebles... podemos utilizar juguetes que hagan ruido como pianos, música, instrumentos musicales, pitos, timbres, cajas de música, secadores...

-Estímulo táctil: se acaricia el cuerpo, se pellizca, se mete los dedos en la boca... podemos usar objetos que rocen el cuerpo como pinturas corporales, marionetas, plastilina, mantas, esponjas...

-Estímulo vestibular: se balancea, bota, da giros... intentar elegir juguetes que reproduzcan ese movimiento como el balancín, una mecedora, sillas giratorias, columpios, túneles para rodar...



- Empleo de cuentos, ordenador y música (DELETREA, 2009):
  - Estrategias en el momento de compartir la lectura de un cuento (Manolson, Ward, Dodington, 1996):
    1. Observar qué hace el niño con un libro.
    2. Esperar a que el niño termine de mirar las páginas, cuando se sepa un cuento esperar y permitir que lo cuente o darle las herramientas necesarias para que lo haga.
    3. Escuchar los sonidos y palabras que el niño comience a hacer.
    4. Seguir la iniciativa del niño no importa hablar solamente de los dibujos, no importa cambiar las palabras, ni importa leer la última página primero...
    5. Buscar una posición cómoda para poder estar cara a cara.
    6. Establecer turnos entre el adulto y el niño.
    7. Imitar e interpretar los sonidos y los movimientos del niño.
    8. Agregar lenguaje y nuevas experiencias durante la lectura (Imitar y agregar una palabra o gesto, hacer que las palabras se conviertan en realidad, repetir las palabras, agregar una nueva idea.
  - Ordenador: inicialmente habrá que enseñar a utilizar al niño el manejo del ratón o de las diferentes adaptaciones de acceso (ratones adaptados, pulsadores...) y por otro lado la estructura de los diferentes software, o tableros de elección, navegadores, aplicaciones flash...
  - Música: observar cual es su música preferida y adaptar el acceso si fuera necesario a la radio o al ordenador con objeto de que el niño de forma autónoma sea capaz de escoger la canción que desea escuchar cambiando de canción, parando la música cuándo ya se ha cansado de escucharla, elegir el disco... Y progresivamente ir haciendo más complejo este proceso.  
También podemos usar las canciones como medio para el desarrollo de habilidades comunicativas, para favorecer la petición y la elección, enseñar conceptos, desarrollar pautas de acción conjunta, de imitación, desarrollar conductas anticipatorias... (Ruiz, 2007)  
Algunas estrategias o ideas interesantes para facilitar la toma de turnos, aprender nuevas palabras, aumentar la interacción a través de las canciones podrían ser las siguientes (Peper y Weitzman, 2007):
    1. Las mejores canciones son las más cortas y las que contienen palabras familiares.
    2. Hacer énfasis en las palabras importantes.
    3. Cantar despacio.
    4. Utilización de ayudas visuales que le muestren al niño lo que significan las palabras, a iniciar la ayuda
    5. Componer canciones especialmente para cada niño



# SIMBOLIZACIÓN

---

*Trastorno de la imaginación y capacidades de ficción*

**PLANETA VISUAL**

*Guía de recursos para la intervención psicoeducativa  
basada en las dimensiones del I.D.E.A*

---