

## ANEXO I: PROGRAMA DE HABILIDADES COMUNICATIVAS

### © PETICIÓN DE OBJETO/ALIMENTO

*Estrategias a seguir:*

1. Hacer posible que el niño vea el objeto deseado
2. Nombrar en presencia del niño el objeto deseado
3. Presentar al niño el índice natural previo a la aparición del evento deseado

*Consignas:* "Yo quiero..." o "Dame"

*Ejemplos:*

- ✓ Nos quedamos rezagados a la hora de trabajar sin proporcionarle (lápiz, tijeras, papel, pegamento, piezas para un juego...)
- ✓ Decirle ¡ Siéntate! Faltándole la silla
- ✓ Ponerse insinuante delante del niño a manipular chucherías o a comerlas.
- ✓ Hacer intención de comernos su desayuno en su presencia.
- ✓ Poner el desayuno en el centro de la mesa y no puede coger los alimentos hasta que no se lo pida al adulto (DESAYUNO LOGOPÉDICO)
- ✓ Nombrar objetos o alimentos apetecibles en su presencia.
- ✓ Decirle ¡ Ponte el abrigo! Habiéndolo retirado de su vista
- ✓ Quitarle una prenda de vestir en la actividad vestido/desvestido
- ✓ Quitarle un CD del ordenador mientras están jugando

### © PETICIÓN DE ACCIÓN PARA:

*Estrategias a seguir:*

1. Hacer posible que el niño vea el evento deseado.
2. Nombrar en presencia del niño el evento deseado
3. Interrumpir la ocurrencia del evento deseado
4. Presentar al niño el índice natural previo a la aparición del evento deseado
5. Dificultar la ejecución, por el niño, de una acción deseada

*Consignas:* "Yo quiero..." o Imperativos: Abre, Cierra, Otra vez, Dale, Pon...

*Ejemplos:*

- × Colocarse delante de la puerta a la hora de salir o entrar en la clase con la llave echada
- × Impedir que pueda abrir la puerta del servicio cuando tiene necesidad de utilizarlo
- × Darle el desayuno con la bolsa difícil de abrir
- × Darle un juguete de cuerda o mecánico después que ha funcionado, para que él lo pida nuevamente
- × Poner el radiocasette en funcionamiento para que una vez que se pare, el niño pida de nuevo que se le ponga en marcha
- × Dificultarle que pueda ponerse o quitarse alguna prenda de vestir o

zapato

- × Aflojarle los cordones de los zapatos para que se le suelten y provocarle diciendo "un niño tiene los cordones sueltos"
- × Sentarse un adulto en su silla, encima de él o cerrarle el paso para que diga ¡Quita!
- × Apretarle mucho algo que el niño debe abrir (botella roscada, caja...) para que pida al adulto que se la abra.

## ⊙ RECHAZO

*Estrategias a seguir:*

1. Hacer posible que el niño vea el objeto o evento no deseado
2. Nombrar en presencia del niño el objeto o evento no deseado
3. Interrumpir la presencia del evento
4. Presentar al niño el índice natural previo a la aparición del objeto o evento no deseado
5. Dificultar la ejecución, por el niño, de una acción

*Consignas:* "Yo no quiero..." o "¡No!"

*Ejemplos:*

- Enseñar al niño lo que le repele o le da miedo para que diga ¡No! o "Yo no quiero..." (dinosaurios, tijeras de cortar las uñas, plastilina, alimento que no le gusta, un globo, un pito...)
- Ponemos a trabajar junto al niño con una máscara de monstruo para que diga ¡No! o "Yo no quiero"
- Meter algo inapropiado en su bolsa de desayuno y entregárselo como alimento (un rabito de conejo, una patata cruda, etc)
- Confundirlo y darle algo no apropiado (garbanzos en la lata del Colacao, un tubo de leche condensada para lavarse los dientes...)

## ⊙ PETICIÓN DE ACCIÓN CON:

*Estrategias a seguir:*

1. Hacer posible que el niño vea el evento deseado/ no deseado
2. Nombrar en presencia del niño el evento deseado/no deseado
3. Interrumpir la ocurrencia del evento deseado
4. Presentar al niño el índice natural previo a la aparición del evento deseado/no deseado

*Consignas:* "Yo quiero..." o "¡Más!"

*Ejemplos:*

- ↪ De forma aleatoria haremos cosquillas al niño para que luego lo pida
- ↪ Jugaremos con el niño a algún juego en el que tenga que hacer participe al otro (lanzar una pelota entre dos niños o adulto-niño)
- ↪ Hacer un juego interactivo para que aparezca la petición.
- ↪ A la llegada o en aquellas situaciones en las que hay índices previos, fomentar el saludo y el beso y que el adulto participe.
- ↪ Darle muchos besos jugando con él, suave y de manera agradable y quedarnos parado, para que a continuación lo pida, y si no es así, darle el índice de acercarnos a él con los labios en posición de "besito".

## ⊗ PETICIÓN DE AYUDA:

### *Estrategias a seguir:*

1. Hacer posible que el niño vea el objeto o evento deseado/no deseado
2. Nombrar en presencia del niño el objeto o evento deseado/no deseado
3. Presentar al niño el índice natural previo a la aparición del objeto o evento no deseado
4. Exigir del alumno la ejecución de una acción que no pueda realizar por sí solo.

*Consignas: "Ayuda" o "No puedo"*

### *Ejemplos:*

- ☞ Un adulto le incita a coger algo que no está a su alcance y otro adulto le incita y le facilita que pida ayuda
- ☞ Igual que en el ejemplo anterior se le plantea un trabajo que el alumno no pueda desempeñar.
- ☞ Obligarle a que se vista solo o se ponga los zapatos, lo haremos con dos personas: una le exige y otra le facilita que pida ayuda.
- ☞ Después de dificultar la marcha del cassette o del ordenador, decirle que lo accione, con la intervención de dos adultos.
- ☞ A la hora de la salida, obligarle a ponerse solo una prenda que le resulta difícil, con la intervención de dos adultos.
- ☞ Exigirle que realice un dibujo que sabemos que no puede hacer solo.
- ☞ Tapar el grifo con un tapón de corcho a presión y pedirle que llene la jarra de agua, con la intervención de los dos adultos.
- ☞ Entregarle varias llaves para que abra o cierre la puerta, con la intervención de dos adultos.
- ☞ Imposibilitar la entrada al W.C. y decirle que vaya.

## ⊗ PETICIÓN DE PERMISO

### *Estrategias a seguir:*

1. Impedir de forma aleatoria que el alumno haga algo que desea.

*Consigna: "¿Puedo?"*

### *Ejemplos:*

- ☒ Para ir al servicio cuando estemos en la clase
- ☒ Para tomar el desayuno
- ☒ Para coger algún juguete a la hora del recreo o de jugar con algo
- ☒ Para ir a beber agua
- ☒ Para ponerse el abrigo cuando quiere salir
- ☒ Para ir a casa
- ☒ Para ir a coger el cassette
- ☒ Para poner música
- ☒ Para jugar en el ordenador
- ☒ Para tomar alguna golosina que está a su alcance
- ☒ Para tomar algo que le apetece del desayuno del otro compañero

## ⊗ LLAMADA DE ATENCIÓN:

*Estrategias a seguir:*

1. Mantener retirada la atención hacia el niño en momentos en que la necesita.

*Consignas:* Nombre de la persona que interactúa con él + Imperativo de la acción que realice.

*Ejemplos:*

No le prestaremos atención en situaciones que necesita:

- Que se le suba el pantalón
- Que se le ate el cordón del zapato
- Que se le suba o baje la cremallera del abrigo
- Que se le dé el desayuno
- Que se le proporcione el material necesario para trabajar
- Cuando termina un trabajo y lo entrega al adulto
- Cuando quiere un reforzador
- Cuando quiere ir al WC
- Cuando quiere música
- Cuando quiere un pañuelo para la nariz

En todas estas actividades presentadas en los ejemplos, prestaremos tanta ayuda como sea necesaria, y haremos uso de dos personas (una le hace la petición y la otra le ayuda a que se pueda responder a la petición de la primera)

⊗ COMPARTIR LA ATENCIÓN PROPIA: (hacer participe al otro de su atención sobre un objeto, persona, animal, evento)

*Estrategias a seguir:*

1. Prestar atención sobre el mismo evento que el alumno, de forma simultánea.
2. Mostrar ante el alumno, de forma ostentosa, interés por la contemplación de algo

*Ejemplos:*

El adulto aprovechará para acercarse al niño y comentarle lo que ve o está sucediendo, cuando aprecia que el niño se siente atraído como por ejemplo:

- ☞ Poner al alcance del niño revistas, láminas, fotos, libros de imágenes...
- ☞ Ante eventos que suceden en el patio o en otro lugar del colegio (llueve, juegan los niños, hay fiesta, música, pasa un avión, entra alguien en la clase,...)
- ☞ En la calle, aprovecharemos todo aquello en lo que el niño centre su atención.
- ☞ Con pompas de jabón
- ☞ Con globos de colores
- ☞ Con pitos

⊗ COMPARTIR LA ATENCIÓN AJENA: (el adulto se muestra atraído por algo y procura que el niño se sienta atraído por los mismo)

*Estrategias a seguir:*

1. Interpretar explícitamente la impresión que un evento parece haber provocado en el niño. Siempre que se posible, participar activamente de la misma

Ejemplos:

- ⊗ Las actividades del compartir la atención propia.
- ⊗ El adulto dibuja o realiza una tarea atractiva en presencia del niño y al acercarse este a curiosear, hacerle participe de la experiencia comentándosela.
- ⊗ El adulto se ríe exageradamente mientras ojea una revista o libro.

⊗ COMPARTIR LA SENSACIÓN PROPIA: (hacer participe al otro de la sensación que le ha provocado un evento)

Estrategias a seguir:

1. Interpretar explícitamente la impresión, sensación que un evento parece haber provocado en el niño. Siempre que sea posible participar activamente en la misma.

Seguiremos el siguiente esquema:

ESTÍMULO

RESPUESTA (esperar la respuesta)

INTERPRETACIÓN (compartir)

Ejemplos:

Hacer que el niño experimente las sensaciones (agradable-desagradable en vista, oído, gusto, olfato, tacto), las identifique y se acerque al adulto para hacerlo participe.

✦ GUSTO: Agradable-cuando el niño tome un alimento de su gusto, repetirle ¡Qué rico! Haciendo gestos de placer.

Desagradable: ponerle en situación de que pruebe el vinagre, la sal, el limón... al tiempo que decimos ¡Qué feo! y gestos de desagrado.

Realizar el mismo tipo de juegos con el oído el olfato, el tacto y la vista.

⊗ PREGUNTAS-RESPUESTAS:

- Pregunta ¿Qué es esto? Respuesta: denominación
- Pregunta ¿Qué quieres? Respuesta: petición
- Pregunta ¿Cómo estás? Respuesta: expresar sentimientos
- Pregunta ¿Quieres...? Respuesta: dar información o rechazo o deseo
- Pregunta ¿Está (persona)? Respuesta: dar información
- Pregunta ¿Dónde está (objeto)? Respuesta: dar información
- Pregunta ¿Quién quiere (objeto/acción)? Respuesta: expresar deseo
- Pregunta ¿Cómo es (persona)? Respuesta: expresar cualidades

Al trabajar las funciones descritas antes, emplearemos estas preguntas para conseguir sus respuestas y así conseguir dicha función.

Petición de información; Compartir la emoción propia; Compartir la emoción ajena; Compartir la experiencia propia; Compartir la experiencia ajena; Compartir el conocimiento propio; Compartir el conocimiento ajeno; Compartir la opinión propia; Compartir la opinión ajena

## ANEXO II: PAUTAS PARA FAVORECER Y POTENCIAR LA COMUNICACIÓN Y EL LENGUAJE DE SU HIJO/A

☺ Ofrecer un tiempo determinado de latencia para darle el tiempo necesario para que conteste a nuestras preguntas.

☺ Demostrar que le escuchamos mirándole cara a cara siempre que intente comunicarnos algo.

☺ No usar preguntas cerradas, es decir, no usar preguntas en las que sólo tenga que contestarnos sí/no porque detienen la comunicación. Usar preguntas en las que tenga que contestar él con el concepto.

*Por ejemplo:*

*No usar siempre preguntas, como: ¿quieres pan?*

*Usaremos preguntas abiertas, como: ¿qué quieres?, ¿Quieres pan, chocolate o galletas?*

☺ Agregar lenguaje al suyo. Alargar sus expresiones añadiendo información.

*Por ejemplo:*

*Si dice "galleta" Nosotros le diremos: ¡Ah, que quieres galleta"*

*Toma la galleta (y se la damos). Nunca repetiremos simplemente su estructura. Es decir, si dice "galleta", no repetiremos "galleta" y se la daremos sin más porque sabrá que con sólo decir una palabra le entendemos y por ello no se esforzará más en usar un lenguaje más amplio para comunicarse. Pero, siempre lo ampliaremos con frases simples.*

☺ Podemos ampliar su vocabulario usando varias formas, como:

\* Nombrando: "es un coche"

\* Explicando: "papa va en coche al trabajo"

\* Hablando de sentimientos: "¿te gusta ir en el coche de papá?"

\* Describiendo: "El coche de papá es blanco" "El coche blanco de papá" "El coche va muy rápido" "El coche de papá es muy grande"

\* Haciendo "como si...": "Vamos a hacer como si nos comemos un helado"(acompañándonos con el gesto de chupar el helado).

\* Hablando del futuro: "mañana vamos en el coche de papá al zoo".

☺ No le haremos repetir palabras, ni expresiones aunque no las haya expresado completamente bien.

☺ Siempre le felicitaremos cuando se esfuerce en usar el lenguaje.

con un aplauso, una sonrisa, un beso, un "muy bien" aunque sólo se haya aproximado al modelo correcto.

*Es decir, si intenta decir "quiero patata" pero dice "quiero tata", también le ofreceremos refuerzo por lo bien que lo ha hecho por tan solo querer comunicar lo que quiere. Y además le corregiremos, pero no diciéndole "no, así no", sino que le corregiremos dándole el modelo correcto para que nos lo oiga y así, poco a poco vaya integrando las estructuras correctas y pueda ir usándolas él sólo. Entonces, darle el modelo correcto sería decirle: "Ah, quieres patata". Diremos: Ah Miguel, quieres una patata". "Muy bien, toma la patata".*

- ☺ Tentarle con actividades que le interesen mucho.
- ☺ Intentar que los momentos de juego, de conversación, cotidianos sean lo más natural posible.
- ☺ Despertar su curiosidad creando nuevas oportunidades y nuevos contextos para que explore nuevas situaciones y así aparezcan distintas expresiones en su lenguaje.

## **ANEXO III: ACTIVIDADES PARA NIÑOS/AS CON DIFICULTADES EN EL LENGUAJE ORAL**

### **Actividades de discriminación auditiva.**

1. Reconocer ruidos de animales, instrumentos musicales, objetos domésticos, del hombre...
2. Imitar ruidos de animales, instrumentos musicales, objetos domésticos, del hombre...
3. Decir palabras que empiecen con un fonema dado.
4. Veo-Veo
5. Aprender canciones.

### **Actividades para el entrenamiento bucofacial**

1. Realizar juegos de soplo: Hinchar globos, sorber con pajitas, tocar pitos, trompetas, hacer pompas de jabón. Apagar velas...
2. Comer con la boca cerrada. Así le obligamos a respirar por la nariz.
3. Realizar movimientos de mandíbula, lengua, labios y mejillas delante de un espejo para que nos imite mejor.

### **Actividades para ampliar su vocabulario.**

1. Contarle cuentos, a ser posible que el niño pueda seguir la narración con alguna ilustración. Después deberá responder a preguntas sobre el cuento: ¿Quién?, ¿Qué hace?, ¿Dónde?, ¿Para que sirve?...
2. Enumeración:  
Ejemplo: Decir 5 cosas que hay en la cocina.  
Decir 3 nombres de animales.
3. Jugar a los contrarios.
4. Resolver adivinanzas.
5. Análisis:  
Ejemplo: Decir 3 partes de un coche.  
Decir 5 elementos de una casa.
6. Aprender poesías.
7. Asociación:  
Ejemplo: 3 cosas que pueda hacer una vaca.  
3 sitios donde puedas pasear.

### **Actividades para mejorar su estructuración lingüística.**

1. Saludar o despedirse cada vez que entre o salga de algún lugar.
2. Partiendo de una palabra intentar hacer frases.
3. Que el niño nos cuente cuentos, sus experiencias...
4. Inventar historias.
5. Explicar alguna foto o ilustración.