

ORIENTACIONES PARA EL FOMENTO Y LA ESTIMULACIÓN DEL LENGUAJE (Alumnos preverbales)

- ❖ Vamos a procurar momentos y actividades que permitan desarrollar y poner en marcha mecanismos de **Atención conjunta y Acción conjunta** (hemos de tener en cuenta que para que se puedan producir estas situaciones de Atención conjunta debemos buscar objetos por los que el alumno muestre interés). Consideramos importante centrarnos en la Atención Conjunta porque es la primera condición sobre la que se construye la comunicación.

La atención conjunta la vamos a poner en marcha sobre todo con actividades lúdicas como:

- Mirando un cuento.
- Construyendo una torre o ensartando aros.
- Jugando a encontrar un objeto escondido.
- Jugando con un pompero.
- Juegos con las manos (por ejemplo):
 - Gato Miao: se pasa con suavidad la mano por una de las del niño diciendo al mismo tiempo: *"Gatito Miao qué has merendao, sopitas de leche que a mí no me has dao"* y se termina con cosquillas en las manos.
- Juegos con las palmas (por ejemplo):
 - Puño, puñete: *"El adulto que dirige el juego, de manera alternante con el niño con el que juega, van formando una torreo o columna con sus puños. Cuando lo han hecho, se saca el puño de debajo y la "torre" cae"*.
- Juegos con molinillos de viento o peonzas...
- Juegos de esconder y sorprender: en qué mano está, dónde lo he guardado, esconder debajo de un pañuelo (u otra cosa)...
- Juegos de Toma y Dame con una pelota: Practicar el "toma y dame" es la antesala para poder controlar más adelante el juego de turnos (los turnos). Se le da un objeto siempre diciendo "toma" y, cuando nos lo coge, se le tiende la mano y se le dice "dame". Es importante practicar y entrenar que el niño entregue objetos.

- Toma y dame con una pelota: Sentados en el suelo uno enfrente del otro. se hace rodar la pelota. Cuando la ruedes hacia el niño dices: *"toma la pelota"*, cuando la rueda hacia ti: *"dame la pelota"*.

En definitiva, juegos que nos permitan compartir un tiempo común. En estos juegos que se han recogido de forma representativa, verbalizaremos en todo momento lo que vamos realizando, haremos inflexiones de voz, en un momento dado provocaremos un silencio expresivo con el fin de que el alumno realice algún gesto o demanda que indique que quiere seguir con el juego...Y, también vamos a utilizar el gesto de señalar en corta distancia para manipular el comportamiento atencional del niño manteniéndolo sobre el objeto de interés o para cambiar el foco de atención hacia otro objeto o situación.

❖ Modelar la **conducta de Señalar**.

Nosotros vamos a fomentar y entrenar la secuencia de:

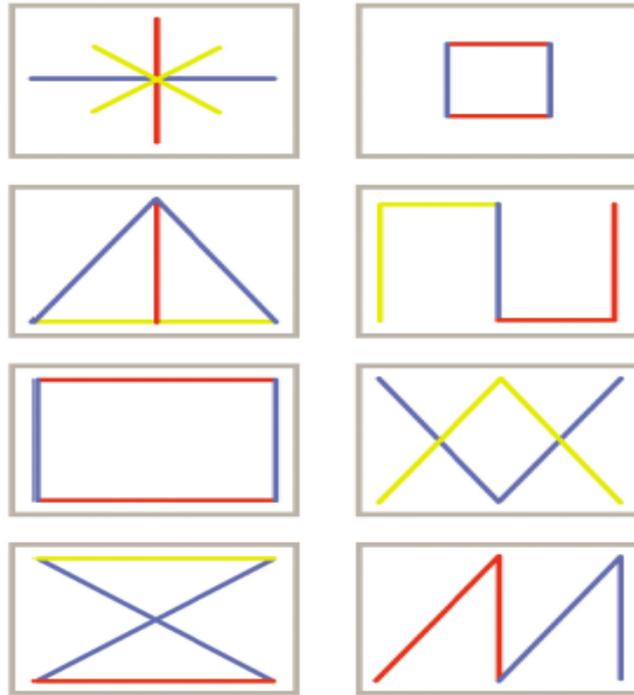
- Señalar Tocando: el objetivo fundamental es que el niño se acostumbre y, por tanto, llegue a adquirir el hábito de conseguir lo que desea mediante el acto de tocar señalando. Esto ayudará al niño a ser más consciente de su dedo índice.

Para entrenarlo podemos utilizar libros con imágenes, cuentos u otros elementos. Debe modelarse la conducta de señalar mediante el uso del dedo índice. El modelamiento se debe hacer sin forzar y de forma rápida pero consiguiendo que el niño toque la imagen u objeto en cuestión (para qué cuento quiere, qué juego u objeto quiere...). La misma estrategia puede aplicarse en juegos de tocar-señalando y nombrando (el adulto) partes de su mano, cara o cuerpo. Hay que resaltar que es más importante tocar que nombrar. Pueden utilizarse objetos pequeños (puede ser comida) que le interesen y situárselos alrededor del niño. Cuando vaya a cogerlos, modelar señalar-tocando y dejar que los coja. Puede nombrarse el objeto, pero, en función de cada niño, no debemos esperar que el niño lo nombre.

❖ Promover la **Imitación**: imitación de actos sencillos usando objetos.

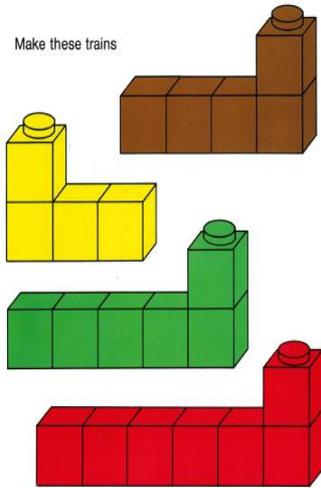
- Imitación de modelos fotografiados: pinchitos, bloques Lego, series de bolas de colores, objetos en cuerdas de ensartar, reproducir con pompones de colores una secuencia.....

Plantilla con
palillos de
para
modelo:

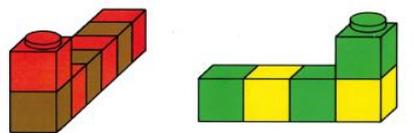
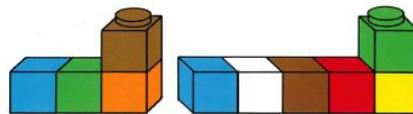
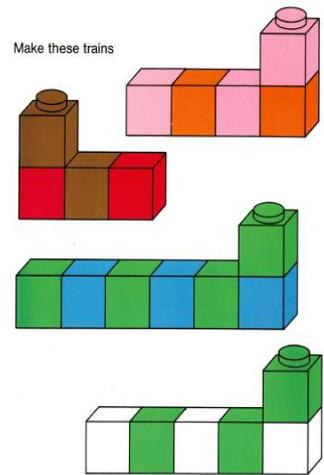


hilos o
colores
reproducir

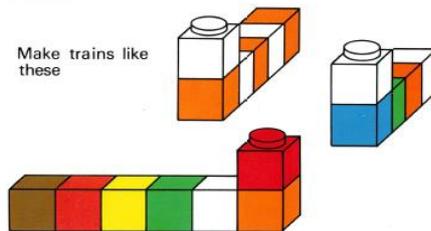
Make these trains

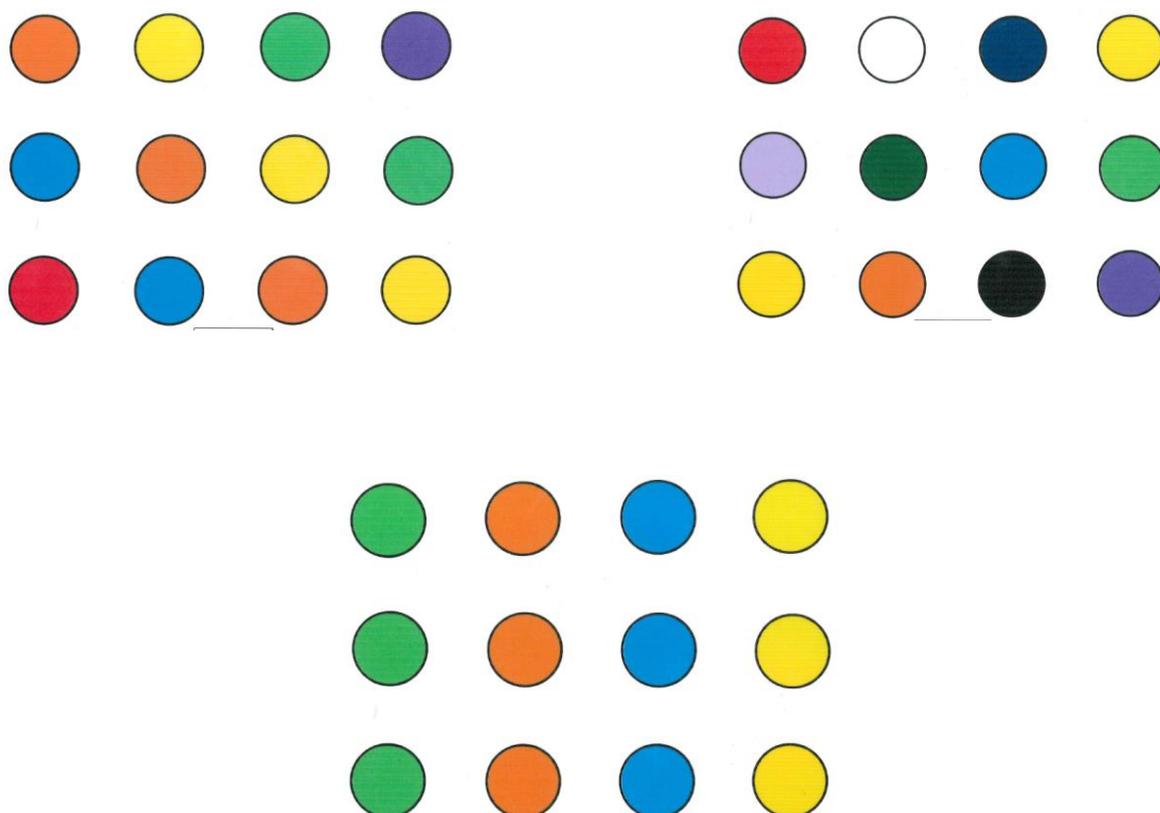


Make these trains



Make trains like
these





❖ Reforzar y ampliar su **dominio léxico** (vocabulario):

- <https://www.soyvisual.org/apps/lugares-nivel-0>
- <https://www.soyvisual.org/apps/utensilios-de-cocina-nivel-0>
- <https://www.soyvisual.org/apps/juquetes-nivel-0>
- <https://www.soyvisual.org/apps/transportes-nivel-0>
- <https://www.soyvisual.org/apps/ropa-y-complementos-nivel-0>
- <https://www.soyvisual.org/apps/animales-nivel-0>
- <https://www.soyvisual.org/apps/alimentos-nivel-0>