



EL LIBRO DEL JUEGO

**Del cucutrás al juego simbólico:
cómo conformar una conducta de juego paso a paso.**

Por Anabel Cornago

<http://elsonidodelahierbaelcrecer.blogspot.com/>

Ilustraciones de Moritz Liebeknecht

Todos los ejercicios, estrategias y material reunidos durante más de tres años de trabajo.

I INTRODUCCIÓN

Aunque parezca que el juego se adquiere de forma natural, todos los niños atraviesan etapas en el desarrollo de las habilidades del juego, que van desde el uso de juguetes sencillos, hasta los juegos con otros niños, el juego representativo y el juego simbólico.

Los niños con autismo tienen dificultades para aprender a jugar, pero **con una serie de pautas y un trabajo sistemático se puede conseguir incluso que desarrollen niveles muy altos de imaginación**. Recuerdo ahora cómo Erik, con unos cuatro añitos, cogió una botella de plástico vacía, empezó la cuenta atrás: 10, 9, 8..... 0 y despegó la botella en vertical como si fuera un cohete. Al momento la aterrizó en una mesa blanca: *“El cohete está en la luna”*, me dijo. Tras repetir el juego, introdujo luego en la botella unas piezas de colores, *“son los astronautas”*, y después los paseó por la “luna” tan contentos. Estuvo bastante rato entretenido, y a mí se me caía la baba.

(Fuente: Aula Autista – gracias, Lupe):

<http://aulautista.wordpress.com/2008/11/18/la-importancia-del-juego/>

En los Trastornos del Espectro Autista es muy frecuente encontrar alteraciones en el juego, especialmente a nivel simbólico, que van a desembocar en la necesidad de incluirlo como objetivo de trabajo, teniendo que ser trabajado de forma explícita y sistemática.

Esta capacidad de jugar y de hacerlo cada vez de forma más compleja y elaborada va a repercutir en otras áreas como la social y la comunicativa. Podemos decir que el juego es más que una herramienta de aprendizaje para el niño; es una parte de su desarrollo y como tal debe ser abordada de forma amplia y adaptada a las características concretas de cada alumno.

Existen diversos tipos de juego que hay que ir enseñando a la persona paulatinamente:

- **Juego interactivo:** Los juegos que se realizan interactuando con el adulto. Se trata de juegos muy sencillos y con un componente motor: hormiguitas, cucu – tras...
- **Juego funcional:** Jugar adecuadamente con los juguetes: hacer pompas en lugar de girar el pompero, rodar el coche en vez de girar las ruedas, etc.
- **Juego recíproco:** Jugar con otra persona intercambiando un objeto (por ejemplo lanzarse una pelota)
- **Juego de reglas:** juegos de dos o más participantes en los que hay que seguir unas normas: bolos, juegos de mesa....
- **Juego simbólico:** Juego de ficción, juego imaginativo.

Actualmente, a Erik le encanta jugar con otros niños, con nosotros y solo. Lejos han quedado los días de colocar cucharas en línea, no aceptar la presencia/proximidad de otros niños o la desorientación constante por no saber qué hacer.



Si un parque infantil era antes un lugar que atemorizaba a Erik, hoy en día sólo quiere quedarse si hay otros niños para jugar con ellos. Y la sonrisa ilumina su cara cuando lo llevo al Kindergarten, donde *"tengo muchos amigos"*, me dice.

Hemos recorrido un largo camino. Nuestra primera aproximación al juego fue adentrarnos en los intereses de Erik para lograr la primeras formas de comunicación y de interacción.

Pero luego pasamos a trabajar de forma estructurada:

Cuando hablo de forma estructurada, me refiero a dividir cada una de las actividades en pasos muy pequeñitos, con objetivos muy concretos, que íbamos repitiendo una y otra vez hasta que Erik lo dominaba, divirtiéndonos siempre mucho.

Trabajamos en la mesa de actividades y en el suelo. Al principio era un adulto quien jugaba con Erik. Después incorporamos a un niño, quien jugaba con Erik bajo la supervisión de un adulto. Y después, generalizamos en ambientes naturales: en casa, en el parque, en casa de amigos y en la guardería. Todavía hoy sigo haciendo una sesión de “terapia de juego” semanal en la guardería, y es uno de los momentos más maravillosos ver cómo mi hijo se integra, juega, interactúa, habla y se divierte junto con los otros niños.

Y como último paso hemos creado dos grupos de juego que vienen a casa un día a la semana.



(ver “Juego” <http://elsonidodelahierbaelcrecer.blogspot.com/search/label/Juego>)

Veamos ahora las etapas en la adquisición del juego, y los ejercicios que fuimos realizando con Erik, agrupados en los siguientes conceptos:

1. Interacción básica
2. El contacto corporal
3. Imitación de los juegos del niño y aprovechar sus intereses para darles sentido
4. Imitación de forma estructurada
5. Construir bajo orden
6. Juguetes con causa-efecto
7. Juguetes que no tienen una utilidad clara: la importancia de los guiones previos
8. Aprender a poner dos tipos diferentes de juguetes en la misma actividad
9. Cómo ayudarlo a que él solito inicie una actividad de juego
10. El juego en pareja
11. Claves para seguir avanzando en el juego
12. Estrategia de juego en la guardería
13. Juego simbólico o de ficción
14. La atención compartida
15. Historias sociales para corregir conductas inadecuadas
16. Habilidades sociales y el grupo de juego
17. Bibliografía y agradecimientos

II PASOS PREVIOS ANTES DE COMENZAR A TRABAJAR DE FORMA ESTRUCTURADA LA CONDUCTA DE JUEGO:

Antes de comenzar a desarrollar este apartado con juegos concretos y situaciones diversas que vivimos con Erik, incuyo un texto que encontré en **THE UNICORN CHILDREN'S FOUNDATION**, traducido por Carlos Poveda y Cristóbal Santiago, donde se proponen pautas para establecer la primera interacción con los niños con autismo. A nosotros nos sirvieron de gran ayuda en el día a día, sobre todo antes de haber obtenido los primeros éxitos en conducta de juego con la terapia de modificación de conducta que seguimos:

Documento:

La meta más importante al tratar con niños autistas es lograr desarrollar comportamientos interactivos espontáneos que contengan un propósito y que sean intencionales.

Es importante entender que muchos de los comportamientos observados en estos niños son en gran parte patrones defensivos que han sido desarrollados de forma secundaria, como consecuencia de determinadas dificultades de procesamiento. Lo que intentan es huir de la información, auditiva y gestual, que el niño no puede interpretar adecuadamente y le hace sentirse incómodo.

Los siguientes puntos tratan de cómo desarrollar los primeros tres niveles de comunicación: atención mutua, enganchamiento mutuo y comunicación temprana. Estos niveles pueden estar relacionados entre sí.

SEGUIR AL LÍDER: no importa lo que esté haciendo el niño. Lo esencial es seguir el liderazgo del niño y hacerlo interactivo. Comenzaremos por hacer lo que el chico haga y le ayudaremos a lograr su objetivo. Nunca interrumpiremos un proceso interactivo una vez que el niño se incorpore a él. **Nota mía:** Sin embargo, cuando empecemos a trabajar con el niño de forma estructurada, uno de los primeros objetivos será lograr que el niño nos imite, que nos siga en los juegos que nosotros iniciemos y enseñarle el juego funcional. En paralelo iremos estableciendo también la atención compartida en los juegos.

TRATAR LAS ACCIONES DEL NIÑO COMO SI FUERAN INTENCIONALES Y LLENAS DE PROPÓSITO: a veces su comportamiento parece discontinuo y sin propósito (levantar y soltar objetos sin objetivo aparente). Al darle atención a cada uno de los movimientos del niño como si fuese la cosa más importante del mundo, su interés y energía convencerán al niño de que cualquier cosa que esté haciendo tiene sentido y logrará una respuesta. Por ejemplo, si el niño está sujetando algo, le daremos un objeto similar a sujetar, y luego otro y otro. Si el niño suelta algo, póngalo otra vez en su mano, "Toma, se te cayó esto!". Aún cuando sea obvio que el niño quiso soltarlo, sólo con poner algo en su mano ayudará a mantenerlo haciendo algo, aunque lo vuelva a soltar de nuevo. Puede que el niño se marche o dirija su atención a otra cosa; entonces tomaremos la nueva acción como punto de partida y seguiremos con la comunicación. Si él se niega también se está comunicando. Estos gestos son el comienzo de abrir y cerrar círculos de comunicación. Por ejemplo, si él inicia algo (actitud que tomaremos como intencional), responderemos dándoselo de nuevo a él, y él

cerrará el círculo al repetir o rechazar lo que hicimos. Estos esfuerzos preceden a la toma de turnos. Al tratar los movimientos del niño como intencionales y con sentido en vez de como desorganizados y sin meta fija, su evasión organizada puede ser evitada o aceptada en una forma más directa e interactiva. **Nota mía:** más adelante, cuando ya hayamos comenzado a trabajar el juego de forma estructurada, irán desapareciendo esos comportamientos y el niño será capaz de seguir –o incluso iniciar- juegos funcionales.

ESTIRAR LOS DESEOS DEL NIÑO Y ALGUNAS VECES HACERSE EL TONTO: cualquiera que sea la forma en que el niño comunique su deseo por algo, es importante responder rápidamente. Pero esto nos puede llevar a terminar con la interacción demasiado rápido. Por eso, es aconsejable estirar ese deseo en tantas interacciones como sea posible. Por ejemplo, si nos señala un objeto, en vez de dárselo de inmediato, pregúntele al niño si quiere ser levantado para que le enseñe lo que desea, entréguele el objeto equivocado y hágase el tonto unas cuantas veces, ofrézcale un objeto similar y mire a ver si quiere algo más.

DIFERENCIAR NUESTRAS ACCIONES DE LAS DE ELLOS: a menudo estos niños, a la hora de hacer algo, cogen la mano de sus padres como una extensión de su propio cuerpo. Esto impide que la acción se convierta en otra más compleja por dificultades motoras o falta de diferenciación del otro. Es importante ponernos frente al niño para incrementar el contacto cara a cara, de esta forma podremos ver las expresiones del chico y el verá las nuestras. Expresaremos placer con cada movimiento que el haga y le daremos más objetos para que los coja y así estimularle a que él haga lo mismo. Le ayudaremos a hacer lo que quiera pero a poder ser con nuestra mano sobre la suya (que sea él quien nos guíe y no al contrario). Alargaremos las pausas y nuestras acciones tanto tiempo como el niño esté atento y esperando a lo que nosotros podamos hacer o darle. **Nota mía:** Cuando miraba junto a Erik un libro con imágenes, me cogía mi dedo para señalarlas; así que lo que hacía era tomar yo su dedo y colocarlo sobre la imagen.

AYUDARLE A HACER LO QUE ÉL QUIERA HACER: por ejemplo, si el niño está alineando objetos, le daremos el siguiente objeto unas cuantas veces más, cuando él acepte esto, pondremos nosotros el próximo objeto donde él lo hubiera puesto. Cuando el niño acepte esto, trataremos de colocar un objeto en el lugar inadecuado, y si él protesta, reconoceremos el error y lo pondremos donde el quiera. Mantendremos este desorden pero suavemente para evitar que el niño se desorganice o se vaya a otro lado. Cuando ayudemos al niño, trataremos de controlar los objetos que le damos para aumentar el número de veces que el niño nos comunicará si quiere otro objeto igual o diferente. **Nota mía:** poco a poco iremos intentando formar otras figuras, es decir, no sólo líneas, sino cruces o círculos. De la misma forma, si la hilera es de coches o de cucharas –como en el caso de Erik-, incluir otros objetos en la línea.

TENER JUGUETES SENSORIALES, DE CUERDA, DE CAUSA- EFECTO...: para atraer la atención e interés del niño. A veces es más fácil mantener su atención con juguetes que le estimulen por sí solos (un juguete de cuerda que anda solo) que si intentamos estimularlos nosotros directamente. **Nota mía:** Esto es adecuado para los primeros pasos de interacción, pero nuestro objetivo posterior será lograr que nosotros también le estimulemos y sea capaz de

incorporarse al juego con otras personas y otros niños. Mi consejo es no abusar demasiado de estos juegos.

DARLE UN PROBLEMA PARA SOLUCIONAR: por ejemplo, nos colocaremos en medio de su camino, o le pondremos la camiseta por los pies o le daremos los zapatos equivocados.

NO ACEPTAR UN “NO” POR RESPUESTA. DESHACER LO QUE HEMOS HECHO ES UNA RESPUESTA: en algunos casos, el rechazo es la respuesta y podemos tratarla como una forma de seguir adelante e intentar algo nuevo. Por ejemplo, “¡no quieres esto!, vale, toma este otro”. En esencia, nuestra persistencia dará fruto a medida que el niño se vaya dando cuenta de que no vamos a parar de perseguirle y de tratar sus acciones como funcionales.

ESTIMULAR LA EXPLORACIÓN Y LAS ELECCIONES DEL NIÑO: es muy importante enseñar al niño a empezar cosas por su cuenta. **Nota mía:** en este sentido a nosotros nos funcionaría presentarle tareas o juegos ya estructurados por nosotros y le ayudábamos a hacer las acciones con nuestras manos sobre las suyas para que empezara a usar los objetos o juguetes.

DARLE NUEVOS SIGNIFICADOS A LOS COMPORTAMIENTOS ANTIGUOS: si el niño comienza a dar vueltas sobre sí mismo, le cogeremos las manos y bailaremos con él, cantando alguna canción infantil que mencione un carrusel. Los niños reconocerán estos gestos y abrirán sus puertas a los significados simbólicos. **Nota mía:** es decir, reconducir esos movimientos que en un principio parecen sin sentido.

UNIRSE AL NIÑO EN ACTIVIDADES QUE ÉL DISFRUTE: pero no retroceda ante su ira. Es común en este tipo de niños volver a juegos de la primera infancia que son muy repetitivos como hacerse cosquillas, jugar con sus deditos... No interrumpiremos una actividad que aporte enganche mutuo y placer siempre y cuando el niño esté atento, señalando y de alguna forma comunicando que quiere más. **Nota mía:** Sin embargo, si ello se convierte en una ritualización y juego monótono, nos las ingeniaremos para ofrecerle una alternativa que también estimule la interacción.

Al principio puede que el niño no acepte la intrusión en su juego y lo demuestre con ira, gruñidos, gemidos e incluso palabras, pero no se aparte ni deje de intentarlo; tómelo como una forma de comunicación e intente suavizar la situación con un tono de voz conciliador.

ABRIR LA PUERTA AL JUEGO SIMBÓLICO: debemos intentar que la interacción aumente y para ello realizaremos juegos imaginarios siempre que nos sea posible. Es decir, si el niño nos pide galletas le daremos unas galletas y un vaso imaginarios, y si se quiere ir le daremos unas llaves imaginarias y observaremos si apaga la luz imaginaria. Todas las oportunidades deben ser usadas para fomentar la imitación de acciones simbólicas.

TRABAJAR EN NIVELES MÚLTIPLES A LA VEZ Y SER MUY PERSISTENTE: debemos tratar de conseguir la atención del niño -fomentando la interacción y la comunicación a la vez-. **Nota mía:** y sacarle partido a sus intereses para ampliarlos y también dirigirlos hacia otras actividades.

PARTIR DE SITUACIONES RUTINIZADAS Y FLEXIBILIZARLAS PROGRESIVAMENTE: cuando observemos problemas para comunicarse de forma espontánea en una situación concreta podemos rutinizarse esta situación; esto es, provocarla con claves claras de inicio y terminación hasta que se domine para progresivamente ir introduciendo modificaciones de forma que se flexibilice su uso. **Nota mía:** Esto lo logramos al iniciar la terapia de modificación de conducta.

NO INTERPRETAR UNA MALA CONDUCTA COMO ALGO PERSONAL CONTRA USTED: la persona con autismo autista no es una persona manipuladora ni que esté planificando el hacerle la vida más difícil. No son prácticamente nunca capaces de ser manipuladores. Por regla general la mala conducta es el resultado de los esfuerzos que han de realizar para sobrevivir frente a experiencias que puedan ser confusas, desorientadoras o generadoras de miedo. Debido a su discapacidad, las personas autistas son egocéntricas. La mayoría de ellas tienen muchas dificultades para interpretar las reacciones de los demás. **Nota mía:** por eso trabajaremos mucho también lo relacionado con emociones y teoría de la mente.

RECORDAR QUE LAS EXPRESIONES FACIALES Y OTRAS SEÑALES SOCIALES PUEDEN NO SER ENTENDIDAS: la mayoría de las personas con autismo tienen dificultades para leer expresiones faciales e interpretar “el lenguaje corporal”. **Nota mía:** por eso trabajar la imitación y las emociones será importantísimo.

EVITAR UNA SOBRECARGA VERBAL: ser claros, concretos, usar frases cortas, hablar siempre de frente y a corta distancia. Aunque no tenga ningún problema de audición y esté prestando atención, le puede resultar difícil comprender el punto esencial de su explicación, así como identificar la información importante.

RECORDAR QUE ENTIENDEN EL LENGUAJE DE FORMA LITERAL: EVITE: modismos, dobles sentidos, sarcasmos y apodos cariñosos.

1. INTERACCIÓN BÁSICA:



El primer tipo de juego infantil es hacer, cara a cara, algún juego que normalmente se practica con bebés. Juegos como el "Cucutrás" son de este tipo. Los niños con autismo pueden sacar más provecho de este juego si se estimula con contacto corporal (cosquillas, por ejemplo) y se establece una rutina, es decir, repetirlo al principio siempre de la misma forma.

Ejemplo: Decir muy despacio "uno, dos, tres" mientras te aproximas al niño y comienzas a hacerle cosquillas cuando digas el número tres. Después de muchas repeticiones, el niño se familiarizará y, además, anticipará lo que vas a hacer. Poco a poco comenzará a compartir la rutina contigo, como contar a la vez, o coger tus manos y colocárselas para que le hagas las cosquillas (*Fuente: Kerry Hogan, TEACCH Psychology Fellow – APNA (Cádiz)*)

Otros juegos que a nosotros nos funcionaron para lograr interacción con Erik:



- Las pompas de jabón.

- Los trompos y molinillos (pero intentamos no abusar, porque presentaba gran fascinación hacia objetos que giran; de ahí su interés posterior por ventiladores y aires acondicionados)
- El matasuegras
- “Instrumentos musicales”: maracas, pitos, sonajeros, tambores caseros...
- Bailar
- Practicar el “toma” y “dame”
- Rodar por el suelo y sobre la hierba
- Hamacas, columpio y otros para mecerlo
- juguetes de apretar y lanzar agua en la bañera
- Marionetas (tener cuidado de que no asusten al niño)
- Juegos con las manos y los dedos (“a la buenaventura”, “éste compró un huevo”, “gatito Miau”, “cinco lobitos”, etc.)
- Pintar: pinturas de dedos, pinceles grandes, pinturas grandes y triangulares para favorecer el cogerlas, etc.
- Señalarnos delante de un espejo; para hacer esta interacción más atractiva, nos poníamos sombreros o ropas muy grandes.
- Esconder delante de él un objeto en un paño y dejar que él lo saque
- Juegos compartidos en la arena: cubo, pala y rastrillo, palitos, etc.
- Mover delante de su carita objetos de colores vistosos (en el caso de Erik, nada de colores muy oscuros, como negro o azul marino); al lograr su atención, irlos separando poco a poco para provocar que extienda las manitas para alcanzarlo.
- Cuentos con dibujos muy grandes
- Jugar a meter o a sacar objetos dentro de otros.

- Trasladar objetos de un sitio a otro (que quede muy claro el origen y la meta). Nosotros utilizamos también saquitos pesados con arena dentro.
- Movimientos de coordinación: echar monedas en la hucha, poner y quitar el tapón de una botella, abrir y cerrar cajas, deslizar anillas por la varilla
- Lanzamiento de objetos (que no sean pesados ni peligrosos), más adelante con “encestar”.
- darle la vuelta a objetos o a imágenes: colocar vasos de plástico boca abajo, por ejemplo.
- Sacar juguetes de debajo de un mueble utilizando una regla o una vara.
- Pelota: hacerla rodar, lanzar, dar patadas.
- Hacerlo participar en las actividades cotidianas: meter la ropa en la lavadora, dar la ropa para tender, sacarle las hojas a la ensalada, meter en los cajones, etc.
- Encajables y ensartables (cuentas en un cordel, por ejemplo)

Tendremos en cuenta:

- Presentar todo juego de forma muy atractiva, divertida y motivadora. Y disfrutar mucho jugando con el niño, de forma que se convierta en una experiencia positiva.

- Si una actividad no genera interés en el niño, el peor error es intentar imponérsela. Esto garantizará que probablemente nunca llegue a gustarle ni sea bueno en ella. Si algo así sucede, es mejor retirar transitoriamente la actividad, y continuar con otras que sí le interesen.

- Es especialmente importante que los padres eviten frustrarse ante las etapas de estancamiento, manifestando desagrado o decepción al niño. De hacerlo así, sólo lograrán angustiarle, desmotivarlo más en las actividades en las que está estancado y prolongar esa fase, e incluso hacerle aborrecer esa actividad. La actitud correcta consiste en aguardar cierto tiempo y, de ser necesario, volver a motivarle –sin presionar- en relación a la actividad en la que esté estancado.

- No compararlo con otros niños, sino con él mismo. Y festejar siempre cada logro.

2. TRABAJAR EL CONTACTO CORPORAL

(ver: <http://elsonidodelahierbaelcrecer.blogspot.com/2009/02/el-tacto-y-el-contacto-corporal.html>)

Ejercicio 1. Rodaremos por encima de distintos materiales

Material: papeles y papeles arrugados, plásticos, algodones, telas, lanas, castañas, etc.

Dispondremos estos materiales sobre el suelo de una habitación calentita y poco iluminada. Mejor cuanto menos ropa llevéis el niño y tú. Os tumbáis en el suelo y empezáis a rodar y a revolcaros sobre los distintos materiales. Los sentís, los cogéis con las manos, los lanzáis al aire.... Es importante que os estéis divirtiendo. Conforme el niño se vaya sintiendo más y más a gusto, puedes frotarle el cuerpo muy suave (la presión se irá haciendo mayor con el tiempo) con los distintos materiales:

- "Algodón", "te froto con algodón", "suave".... "qué gustito"...

Y poco a poco podéis ir provocando que el niño os frote a vosotros.

Cuando rodéis juntos, podéis terminar los dos abrazados tumbados en el suelo sobre un material en concreto.

Id siempre poco a poco, sin forzar situaciones. Es muy importante no crear una mala experiencia con el niño.

Después de haber practicado con frecuencia estos ejercicios, Erik empezó a aceptar el contacto corporal mucho mejor. Disfrutaba las caricias y los abrazos. Así que ya pudimos pasar a otro ejercicio:

Ejercicio 2: masajes corporales

- Material: aceites y cremas naturales de olor (lavanda o caléndula son las mejores, pues son relajantes). El masaje con aceite es conveniente antes del baño, para que no se reseque la piel. Con crema hidratante, mejor después del baño.

Como Erik en un principio no soportaba los masajes, empezamos con partes menos "sensibles" de su cuerpo, como brazos y piernas. Después ya podíamos darlo por todo el cuerpo, incluso por la cara.

Si variáis los olores, de paso vais estimulando también la discriminación olfativa.

- Hay unas pelotitas con puntas que también sirven para masajear. O los cepillos de dientes o de crin blanditos son magníficos para masajear espalda, extremidades, plantas de los pies o las manos.

Ejercicio 3. Abrazos de oso y otros trucos para ayudarlos a "sentirse"

- Para Erik era importante sentir "presión" sobre su cuerpo. Cuando estaba muy excitado, lo tomábamos por detrás con "un abrazo de oso", presionando bien (pero sin apretar). Esto lo tranquilizaba mucho, le hacía ser consciente de sí mismo.

- Podéis usar también los manguitos de la piscina como punto de presión para que se noten

diferentes partes del cuerpo: un brazo o una pierna.

- Con Erik funcionaba también envolverlo muy bien con una toalla, dejando su cabecita fuera.

- Trasladar pesos de un sitio a otro: hay saquitos de arena de distintos tamaños y pesos que el niño puede trasladar. O un truco sencillo si le gusta acompañarnos a la compra: que lleve una bolsa en cada mano (cosas que ellos puedan cargar).

- Meterle pesos en los bolsillos de la chaqueta, por ejemplo. Eso les ayuda mucho a sentirse a la hora de caminar.

Ejercicio 4. Con las manos en la masa:



- La plastilina se convirtió muy pronto en nuestra principal aliada. Hacerla rodar en culebrilla, formar bolitas, aplastarlas con la mano y.... dejar volar la imaginación para hacer muchas figuras.

- Amasar pizza y masas para galletitas o panecillos. Uf, la cocina da muchas posibilidades. Erik tiene un delantal que le encanta. O una camisa vieja de su papá atada al revés es también un buen delantal improvisado.



- Pinturas de dedos... ¡a mancharse! Es bueno colocar unos plásticos en el suelo para que se manche menos. Utilizad hojas de papel muy grandes. Le podéis pintar al niño las palmas de la mano, las plantas del pie.... Y que deje huellas, por ejemplo.

Otra variante es colocar una gran cartulina en la pared para que pinte de pie, con movimientos circulares y utilizando ambas manos.



- La espuma de afeitarse ofrece posibilidades fantásticas. Se espolvorea sobre una mesa, y que el niño la extienda con grandes movimientos circulares. ¿Imitamos a papá?, podría ser otro juego. O colocarnos espuma de afeitarse sobre distintas partes del cuerpo e ir las nombrando.

- La espuma en la bañera, que el niño intente atraparla, que la deje escurrir entre los dedos, que la sople... Como añadido podéis utilizar esos patitos de los que sale agua al apretarlos.

Ejercicio 5. El hielo y sus posibilidades

- Un simple cubito de hielo puede ayudar mucho a mejorar la percepción. Frotáis con el hielo los alrededores de la boquita del niño para estimularlo. Podéis provocar también que saque la lengua, que chupe el hielo... Cuando esté pequeñito que se lo meta en la boca y lo vaya desgastando con movimientos exagerados (haced vosotros lo mismo para que lo imite). Dejadle coger hielo, sentir su frialdad, que lo vaya derritiendo con el calor de sus manitas.

- Como oposición al hielo, podéis usar una bolsa de agua caliente (no demasiado, claro), que la toque, que se roce con ella, que se suba encima, etc.

Ejercicio 6. La gallina ciega (para más adelante)



- Colocáis una venda o una máscara sobre los ojos del niño (que no vea) y vais presionando distintas partes de su cuerpo. Por ejemplo, presión sobre el brazo: “(nombre del niño), ¿qué te toco?”. El niño debe responder: “el brazo”. Como dato curioso, comento que a Erik le costó mucho identificar las partes de la cabeza; confundía, por ejemplo, la nuca con las mejillas, y no era problema lingüístico, sino sensorial.

- Otro ejercicio sería darle objetos al niño (muy sencillos y fáciles de reconocer) para que los identifique.

Ejercicio 7. Pinzas y estimulación de los dedos.



- Colocáis sobre el suelo o en una mesa distintos objetos pequeñitos. Nosotros usamos al principio alimentos: pasas, cacahuetes, smarties, croutones, trocitos de pepino, gajos de mandarina, etc. Todo colocado en un circuito muy divertido. Erik debía coger los alimentos con sus deditos en pinza y... ¡qué rico!. O se los daba a comer a muñequitos, animalitos, lo que queráis.
- Hay que preparar algo de material. Rellenáis distintas cajitas (o “tapers”) con: harina, arroz, orégano, garbanzos, etc. Y dentro de cada cajita colocáis un objeto que el niño sacará con sus deditos. Nosotros colocábamos un anillo, que luego Erik se colocaba también en el dedo.
- Pelar, por ejemplo, mandarinas. Exprimir una naranja, etc.
- Hacer collares o pulseras con “perlas” que se engarzan en un cordel.
- Ejercicios de estimulación sensorial con los dedos. Dejo el enlace a un magnífico artículo de [Eduardo Carbonell](#) (cuyo [blog](#) recomiendo, para nosotros es siempre fuente de gran ayuda).

Otros ejercicios: Lanzar objetos (o una buena guerra de cojines), balancearse, rodar, columpiarse, sentarse sobre una bola grande de gimnasia, las piscinas de bolas (nosotros llenábamos una bañera con castañas, que en otoño están por todas partes en Hamburgo), toboganes, trepar, etc... son ejercicios maravillosos de estimulación sensorial.



3) IMITACIÓN DE LOS JUEGOS DEL NIÑO Y APROVECHAR SUS INTERESES PARA DARLES SENTIDO

Los padres normalmente imitan a sus pequeños como una forma de juego temprano y de interacción. Y ésta es una buena base para fomentar la interacción con los niños con autismo: imitar en un principio sus juegos e irlos dotando de sentido con pequeñas pautas estructuradas. Al haber establecido las bases de interacción, después nos será más sencillo lograr que el niño nos imite a nosotros y, a partir de ahí, ir avanzando en juego funcional.



A Erik le encantaba jugar con el agua y “regarse”, así que le sacamos mucho partido a la manguera en verano o a la bañera siempre.



Se salió el relleno del dragón, así que lo aprovechamos para jugar a “lluvia”.

Voy a citar un ejemplo: cuando Erik era pequeñito, una de sus actividades era abrir y cerrar las puertas, una y otra vez. Era una acción monótona y nada funcional, pero decirle “No” tan sólo provocaba rabietas. La idea fue ponerme al otro lado de la puerta. Erik abría, y yo decía desde el otro lado “abierto”; Erik cerraba, y yo decía: “cerrado”. A partir de ahí, logré establecer un pequeño sistema de turnos: él abría, yo cerraba, o al revés. Más adelante, introdujimos el “Toc-Toc”: abrir la puerta tan sólo después del “Toc-Toc”. Un paso más fue utilizar una marioneta: golpeaba la puerta con Toc-Toc, Erik abría, y aparecía la marioneta, y poco a poco fuimos logrando pequeños juegos interactivos con la marioneta.

Conforme fuimos mejorando la conducta de juego de Erik, desapareció su “interés” por abrir-cerrar puertas. Teníamos otras muchas alternativas más divertidas.

Diversión por un tubo:

Cada niño tendrá unos intereses distintos. En el caso de Erik, desde bien pequeño mostró una afición marcadísima por tubos y tuberías

(<http://elsonidodelahierbaelcrecer.blogspot.com/2009/05/diversion-por-un-tubo-como-aprovechar.html>)

Explico a continuación cómo le sacamos partido a su interés:



Eduardo Carbonell es una de las personas que más nos ha ayudado desde los primeros momentos del diagnóstico de Erik. Hoy quiero darle las gracias por estar siempre a nuestro lado y por ofrecer desde su blog <http://autismointegral.blogspot.com/> información, artículos y recursos con tan buen criterio.

Fue Eduardo quien nos dio una gran clave para comenzar: aprovechar los intereses de Erik. Después ya llegaría el trabajo estructurado para ir avanzando en su desarrollo.

Desde muy pequeño, Erik ha mostrado gran afición por tubos y tuberías. Eduardo Carbonell comentaba en este sentido en su [blog](#): *“Las obsesiones de un niño pueden quedar en una idea fija estéril, o ser el núcleo del desarrollo del conocimiento. A los adultos toca diluir la obsesión en un universo de relaciones complejas. Con los tubos pasa lo mismo. De los tubos puede pasarse al estudio de la hidráulica y de los motores, o a almacenarlos en el estante de una ferretería. Debemos fomentar lo primero, ayudando a que en la mente de Erik evolucione el sentido de lo que es un tubo, un medio para conducir fluidos. Afortunadamente, Anabel, lejos de sentir aversión por esa inusual afición, ha permitido que el niño siguiera sus naturales inclinaciones, procurando, eso sí, que sirviera como elemento de desarrollo”*.

Muchas han sido las actividades y juegos que hemos puesto en práctica para sacarle partido a los tubos. Aquí dejo algunas de ellas:

- **Plastilina, la gran aliada en la estimulación sensorial:**

Para interesar a Erik por la plastilina, no hubo más que mencionar “vamos a hacer una tubería” y en un momento lo teníamos aplastando, rodando, amasando... Sus tuberías se convirtieron en culebrillas, pasamos después a crear otras figuras: casas, niños, animales.... Hoy en día la plastilina sigue acompañándonos, y es maravilloso ver la creatividad de Erik.

- **Introducir nuevos alimentos:**

Ya no tenemos problemas importantes con la comida, pero antes sólo quería comer cosas “crujientes”: zanahorias, pepino, tomates, muchas frutas, pan tostado, etc. –una dieta muy buena, desde luego, pero muy poco variada-. Así que presentamos los macarrones como “tubitos que se comen”, y el arroz lo preparábamos como un sushi (con pepino dentro). Y a partir de ahí, muchas y nuevas posibilidades.

- **Conceptos espaciales y otros:**

En una ferretería compramos unas tuberías de plástico. Nos lo pasamos muy bien enlazándolas y después... a practicar los conceptos: dentro, fuera, a través, largo, corto, cilindro...

- **Estimulación auditiva:**

Tapamos uno de los extremos de un tubo, y después lo rellenamos con piedrecitas. Por último cerramos también el otro lado. ¡Menudas maracas! Para irle presentando distintos sonidos, hicimos lo mismo con otros tubos, que llenábamos con arroz, café, arena.... ¡Fue divertidísimo!



- **Interés por el cuerpo humano:**

Un día, durante la comida, me dice Erik: “tenemos un tubito dentro, mira, por aquí entra la comida (señalaba la boca) y por aquí sale (señalaba el culete). Le compramos un libro infantil con el cuerpo humano por dentro. Le encanta, se conoce casi todos los órganos ya, el aparato digestivo, el respiratorio, el circulatorio.... Uf, menudas clases de medicina que me da, ja,ja.



- **Un técnico en casa:**

Uno de los mayores placeres de Erik era bajar al sótano de casa y seguir los conductos de las tuberías. De ahí pasó a los cables, a la calefacción, a ... Compramos un libro donde se descubre la técnica de todas estas instalaciones y los diferentes electrodomésticos. Ahora sabe cómo funciona todo, y le encanta dibujarlo.

- **Los dibujos:**

Después de realizar series de dibujos con tuberías, sistemas de calefacción, postes de la luz, planos en abierto de una casa con sus pisos y sus conexiones de electricidad, teléfono, agua caliente y fría, calefacción, etc.... se me ocurrió utilizar ese interés para presentarle los túneles de los topos, las madrigueras bajo tierra de distintos animales, los huecos en los



árboles donde viven muchos bichos... como este pájaro carpintero que va a alimentar a su cría.

¡Con Erik siempre tenemos diversión por un tubo!

III COMENZAMOS A TRABAJAR LA CONDUCTA DE JUEGO DE FORMA ESTRUCTURADA CON EL OBJETIVO DE CREAR LO ANTES POSIBLE UNA ATMÓSFERA NATURAL DE JUEGO

4) LA IMITACIÓN Y TODAS SUS POSIBILIDADES

La imitación es uno de los recursos más importantes de que gozan los niños con un desarrollo normal. Este modo de aprendizaje es difícil para niños con autismo, porque requiere que pongan atención sobre otra persona y lo que está haciendo.

Un niño con autismo probablemente es capaz de hacer muchas de las acciones implicadas en tareas de imitación. Sin embargo, quizá no comprende que la imitación es lo que se espera de él. Lo más duro, en relación a las tareas de imitación, es aprender el proceso de imitación y que esa imitación pueda ser usada para aprender cosas nuevas.

Se comenzará con las maneras más fáciles de imitar, y se progresará después a formas más difíciles.

Cuando los niños adquieren la habilidad de imitar el cambio reflejado en ellos es enorme: empiezan a ser más sociables al imitar los roles de los demás, el lenguaje regularmente se incrementa y algunos de ellos empiezan a mostrar nuevas habilidades. La imitación es la base del aprendizaje.

Sistema de trabajo:

Realizamos los ejercicios sentados el adulto y el niño frente a frente en una mesa. Más adelante se pueden hacer en el suelo también.

Se hace una acción (por ejemplo “dar palmas”) y de inmediato se da la orden “hazlo tú” (“mach nach”). El niño tiene que imitar esa acción (por eso no se le da la orden verbal “da palmas”). Cada vez que el niño lo hace bien, con o sin ayuda, recibe su recompensa: un trocito de algo que le guste, una caricia y un “Bravo, qué bien lo haces, das palmas”. En el caso de que el niño no repita la acción, pues se le cogen las manitas y se le ayuda a hacer el gesto.

En cada sesión se trabajan tres ejercicios, y cada uno se repite cinco veces. En sesiones posteriores se pasará a un nuevo ejercicio cuando el niño domine el anterior.

Es conveniente trabajar en un lugar donde no haya muchos estímulos, para que el niño no se distraiga. Y se debe mantener siempre una actitud divertida, con la máxima interacción, para que cada sesión sea una experiencia positiva para el niño.

A veces es bueno ayudarse de objetos que le gusten mucho al niño para captar su atención y motivarlo: pompas de jabón, trompos, matasuegras, molinillos, juguetes con luz, etc.

4.1. LA IMITACIÓN CON OBJETOS

(Ver <http://elsonidodelahierbaelcrecer.blogspot.com/2009/01/imitacin-con-objetos.html>)

El primer tipo de imitación intencionada que aprenden los niños es la imitación de actos sencillos usando objetos.

La imitación de objetos sencillos implica actos para los cuales el objeto ha sido propuesto, y objetos que tienen cualidades que atraen la atención del niño. Sacudir un sonajero o empujar un coche haciendo “rún-rún” son buenos ejemplos.

Un siguiente paso sería la imitación de actos donde el objeto no cumple con su función. Por ejemplo, golpear la mesa con una baqueta, en vez de golpear un tambor; de nuevo hay un ruido que capta la atención del niño y le divierte.

Ejemplos de imitación con objetos:

- Meter 3 objetos en una cajita
- Meter un objeto pequeño en otro más grande
- Introducir anillas en un palito vertical.
- Golpear dos tapas de una cacerola
- Golpear una cacerola con un palito o tocar un tambor
- Hacer una culebrilla con la plastilina
- Hacer una bolita con la plastilina
- Hacer un torre de 3 piezas con el Lego (luego se pueden ir complicando con otras construcciones)
- Apretar un juguete de los que suenan
- Hacer rodar un coche
- Volar un avión
- Hacer rodar una pelotita sobre la mesa o sobre el suelo
- Lanzar una pelotita al contrario
- Peinarse
- Lavarse la carita con una esponja
- Cepillarse los dientes
- Limpiarse la nariz con un pañuelo
- Hacer que se duerme
- Darle de comer a una muñeca con una cucharita
- Meter a la muñeca en la cama
- Ponerse un sombrero

- Tocar una maraca (y otros instrumentos)
- Abrir un libro
- Pasar la página de un libro
- Abrir /cerrar una puerta
- Encender /apagar la luz
- Revolver en una taza con la cuchara
- Beber de una taza
- Comer con una cucharita (yogur, por ejemplo)
- Abrir/cerrar el tapón de una botella
- Echar agua de la botella en un vaso
- Empujar un carrito (se puede poner dentro una muñeca)
- Darle cuerda a un juguete con música
- Entrar y salir de una caja
- Pasar debajo de la mesa
- Arrugar papel
- Romper papel
- Etc.

4.2. IMITACIÓN MOTORA GRUESA:

(Ver <http://elsonidodelahierbaelcrecer.blogspot.com/2009/01/imitacin-motora-gruesa.html>)

Normalmente, la imitación de movimientos corporales sigue a la imitación de objetos. La imitación de movimientos corporales es más difícil porque requiere que el niño recuerde qué has hecho y entonces imitar esa acción.

Hay que comenzar con movimientos fáciles que el niño pueda ver representados. Por ejemplo, imitar aplausos es un buen recurso para empezar. Aplaudir es algo que muchos niños hacen espontáneamente. Aplaudir hace ruido y se puede ver a la otra persona haciéndolo mientras uno mismo lo hace a la vez.

Es más fácil comenzar con movimientos largos antes que ir hacia movimientos más pequeños, como menear rápidamente los dedos.

Movimientos más complejos que son más difíciles de ver, vendrían más tarde.

Por ejemplo, tocar su nariz o poner sus manos sobre la cabeza serán más difíciles para el niño no puede ver si la acción está siendo representada correctamente.

TRUCO: Hacerlo delante de un espejo si falla la imitación frente a frente.

- Dar palmas
- Dar palmas sobre las piernas

- Levantar los brazos
- Extender los brazos hacia los lados
- Tocarse la barriga
- Sacudir la cabeza
- Hacer adiós con la manita
- Frotar las manos
- Palmear sobre la cabeza
- Hacer el puño
- Señalar con el índice
- Hacer el gesto de “sí”
- Cruzar los brazos sobre el pecho
- Abrazarse
- Tocarse la nariz (y las diferentes partes de la cara)
- Rascarse la cabeza
- Cubrirse la boca con las manos
- Inclinar la cabeza hacia adelante
- Ponerse de pie / sentarse
- Ponerse en cuclillas

- gatear

- andar con los talones

- andar de puntillas

4.3 IMITACIÓN DE MOVIMIENTOS FACIALES

(VER: <http://elsonidodelahierbaelcrecer.blogspot.com/2009/03/ejercicios-de-praxias-gimnasia-de-la.html>)

- Abrir la boca mucho y decir “AAAAAAAAAAAAA”
- Cogerse la lengua con los dedos.
- Sacar la lengua
- Cerrar los labios con fuerza (MMMMM)
- Batir los dientes
- Reír
- Bufar como un caballo (BRRRR)
- Meter los labios hacia adentro

- Hinchar las mejillas
- Dar un beso (con mucho ruido)
- Hacer el indio (BAH, BAH, BAH; BAH)
- Tocar los dientes de arriba con la lengua
- Morder con los dientes el labio inferior
- Mover la lengua de izquierda a derecha
- Mover la lengua en círculos
- Coger con la boca de la mano, por ejemplo , trocitos de galleta
- Sorber con fuerza espaguetis cocidos (este ejercicio ayudó a erik a aprender a sorber luego con la pajita)
- Sorber con la pajita
- Marcar un beso (labios pintados) sobre el papel

Como al principio les cuesta mucho hacerlo, hay que ayudarles, por ejemplo, colocándole la mano en la boca para moverle los labios, etc., pero siempre con mucha alegría. Con estos ejercicios hay que exagerar mucho, tener alrededor muchos juguetes que al niño le encanten, girar molinillos, soplar el matasuegras, soplar un pito.... A veces es bueno ayudarse de un chupa chups o de yogur o helado para motivar que saquen la lengua.

A nosotros nos ayudó también hacer los ejercicios sentados juntos y con un espejito.

4.4 CONTINUAMOS CON LA IMITACIÓN:

(VER: <http://elsonidodelahierbaelcrecer.blogspot.com/2009/02/continuamos-con-la-imitacion.html>)

Un truco para tener en cuenta: Como estos ejercicios van presentando cada vez más complicación, es bueno comenzar con ejercicios que el niño ya domine para ir “calentando” antes de introducir uno nuevo. Si el niño no es capaz de hacerlo por sí mismo al principio, le ayudaremos nosotros.

Bloque de ejercicios 1: Imitación exacta. Con estos ejercicios el niño irá adquiriendo cada vez más conciencia de las partes de su cuerpo y se va introduciendo el concepto de “lateralidad” (tenemos una parte derecha y una parte izquierda).

Orden: “(nombre del niño), hazlo tú”

El niño tiene que imitar exactamente. Captar antes su atención y provocar el contacto visual.

1. Levantar brazo izquierdo
2. Levantar los dos brazos

3. Levantar brazo derecho
4. Hacer el gesto de señalar con mano derecha
5. Hacer adiós con la mano derecha
6. Hacer adiós con la mano izquierda
7. Colocar las dos manos sobre la tripa
8. Colocar la mano derecha sobre la tripa
9. Colocar la mano izquierda sobre la tripa
10. Dar palmas una vez
11. Dar palmas dos veces
12. Patalear una vez con el pie derecho
13. Patalear una vez con el pie izquierdo
14. Patalear dos veces pie derecho
15. Patalear dos veces pie izquierdo
16. Patalear una vez los dos pies
17. Patalear dos veces los dos pies
18. Colocar el pulgar en la barbilla
19. Estrecharse las dos manos (a uno mismo)

Bloque de ejercicios 2. Imitación exacta. Serie de dos ejercicios en los que se combina imitación motricidad gruesa e imitación con objetos.

1. Palmear, colocar el puño sobre la mesa
2. Beber de una taza, colocar la palma de la mano sobre la mesa
3. Tocarse la nariz, patalear el suelo con el pie
4. Taparse los ojos, levantar los brazos
5. Saltar una vez, girar.
6. Etcétera.

Bloque de ejercicios 3. Imitación exacta. Serie de tres ejercicios en los que se combina imitación motricidad fina, imitación motricidad gruesa e imitación con objetos.

1. Palmear, golpear la mesa con el puño, tocarse la nariz
2. Patalear, levantar los brazos, colocar manos sobre la tripa
3. Colocarse el tlf. en la oreja, beber de la taza, golpear la mesa con el puño
4. Hacer adiós, dibujar una línea en un papel, colocarse la mano en la boca
5. Colocarse un sombrero, encender la luz, cerrar la puerta

6. Etcétera.

Bloque de ejercicios 4. Los cruces.

1. Tocarse el hombro izquierdo con la mano derecha.
2. Tocarse el hombro derecho con la mano izquierda
3. Tocarse la rodilla izquierda con la mano derecha
4. Tocarse la rodilla derecha con la mano izquierda
5. Tocarse la oreja derecha con la mano izquierda
6. Tocarse la oreja izquierda con la mano derecha
7. Etcétera.

Bloque 5. Imitación de acciones representadas en fotos.

Hay que tener las fotos preparadas con las acciones que el niño tiene que imitar.

Nosotros hicimos muchas fotos en las que personas que Erik conocía realizaban la acción que él luego debía imitar. Levantas la foto a la altura de los ojos, la muestras al niño y das la orden: “(nombre del niño), hazlo tú”.

1. Levantar los brazos (foto de alguien con los brazos levantados)
2. Palmear
3. Tocarse la nariz
4. Tocarse la tripa con ambas manos
5. Mano sobre la cabeza
6. Peinarse
7. Pierna levantada
8. Telefonar
9. Y así todos los ejercicios que hemos ido practicando previamente en imitación motora gruesa, movimientos faciales e imitación con objetos.

4.5 LA IMITACIÓN CON MODELOS

(VER: <http://elsonidodelahierbaelcrecer.blogspot.com/2009/03/imitacion-de-modelos.html>)

Ahora trabajaremos la imitación de modelos. Es decir, tú construyes algo y el niño lo tiene que imitar.

Material de trabajo:

Nosotros utilizamos los Lego, los circuitos de tren Briobahn y las chinchetas de plástico que se introducen en una plataforma con agujeros (Ministeck).

Os recomiendo tener siempre el material de trabajo preparado de antemano y al alcance de la mano del niño.

La imitación será exacta en número de piezas y disposición de las piezas; incluso podéis practicar que, en modelos sencillos, el niño imite también la sucesión de colores.

Orden. “Ahora tú”

Nota. En fases posteriores se trabajará la imitación de modelos que se presentan en fotografía. Por eso, os recomiendo que cada vez que tengáis terminado un ejercicio, hagáis una foto de la construcción, para tenerlo preparado para más adelante.

Ejercicio 1: Imitación de modelos contruidos con Lego:

Conviene tener preparadas dos plataformas de lego de las pequeñas de construcción, una delante de ti y otra delante del niño. También tener el número de piezas preparados, un grupo para ti y un grupo para el niño. Cuando el niño haya imitado tu construcción, le repites de forma muy clara lo que haya hecho: “bien, una torre con cinco legos”, “bien, un túnel”, etc.

1 Torre de cinco piezas. Construyes la torre, dices “ahora tú”, el niño imita. Puedes trabajar también la imitación con colores (*ver vídeo de la entrada en el blog “imitación con objetos”*).

2 Torre de 8 piezas.

3 Muro

4 Puente

5 Túnel

- 6 Casa
- 7 Coche
- 8 Robot
- 9 Animal
- 10 Otros modelos.

Ejercicio 2: Imitación de modelos contruidos con el Ministeck

- 1 Línea horizontal (8 chinchetitas)
- 2 Línea vertical (8)
- 3 Casa
- 4 Flor
- 5 Coche
- 6 Tren (locomotora y uno o dos vagones)
- 7 Otros modelos

Ejercicio 3: Imitación de modelos contruidos con el Briobahn.

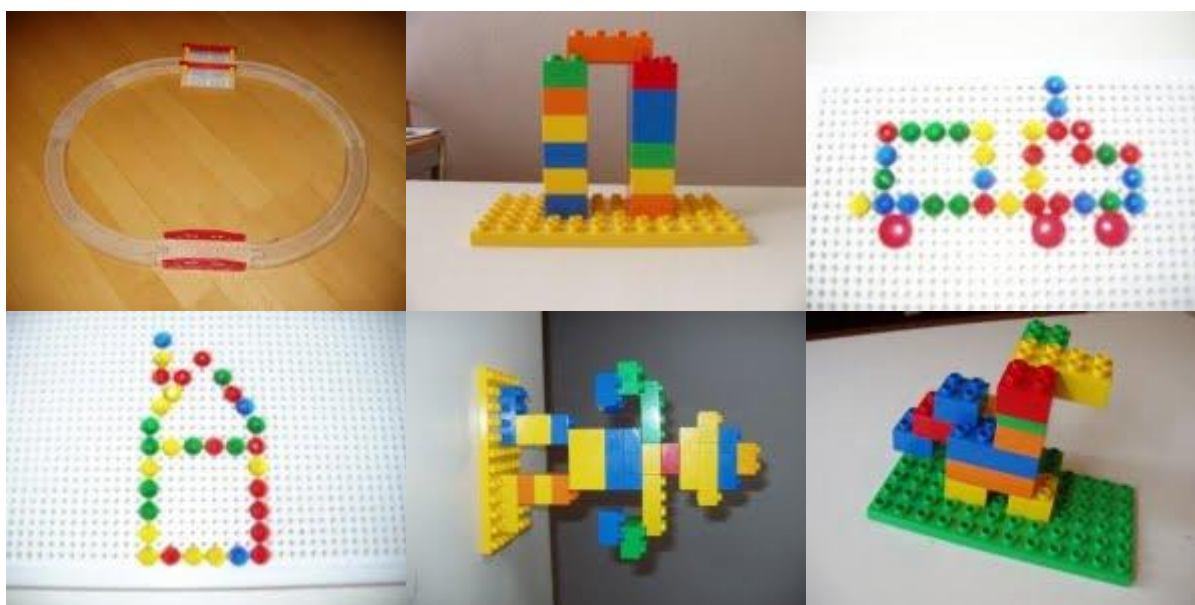
- 1 Circuito redondo
- 2 Circuito oval
- 3 Circuito oval con puente
- 4 Circuito oval con barrera
- 5 Circuito con cruce
- 6 Circuitos más complicados

4.6. LA IMITACIÓN DE MODELOS FOTOGRAFIADOS:



Un ejercicio de imitación que realizamos con frecuencia fue presentar a Erik modelos fotografiados que él tenía que construir igual tras la orden "hazlo tú". Hay muchísimas posibilidades. Es un juego que mejora la concentración y la atención, los mantiene muy entretenidos, y sigue fomentando la imitación. (En las fotos Erik tenía poco más de tres años).

Otros ejemplos:



TRUCOS PARA ESTIMULAR LA ATENCIÓN Y EL CONTACTO VISUAL

¿Cómo atraer al niño a la mesa?

Cuando empezamos a trabajar con Erik, el primer objetivo fue que pudiera estar sentado en la mesa unos segundos. La concentración, la atención y el contacto visual eran casi nulos por esa época, y la hiperactividad lo tenía todo el día en movimiento.

Para atraerlo a la mesa, colocamos encima los objetos que más le gustaban: tren, molinillo que gira, otro molinillo con sonido y con luces, una especie de peonza con un tren dentro que giraba, campanas, cascabeles, matasuegras y POMPAS DE JABÓN. En un platito, teníamos galletas saladas troceadas muy pequeñas.

Al sentarlo a la mesa, la persona sentada enfrente comenzaba a hacer pompas de jabón para captar su atención. A continuación se le daba la orden: “manos encima de la mesa”. Erik pasaba de poner las manos, así que le cogíamos las manitas y se las colocabamos con nuestras manos encima. De inmediato, “bravo, has puesto las manos en la mesa”, más pompas de jabón y trocito de galleta. Y nos levantábamos enseguida para ponernos a jugar con él en el suelo con más pompas de jabón. Luego a la mesa otra vez y probábamos con el molinillo y la orden: “manos encima de la mesa”, hasta que llegó un momento que las ponía él solito.

Trucos para mejorar el contacto visual:

- Sujetarle la carita con las manos y dirigirla hacia nuestros ojos, de inmediato: “bravo, me miras” (aunque aún no estuviera mirando bien), y recompensa.
- Ponerle la galletita enfrente a la altura de los ojos entre sus ojos y los ojos de la terapeuta.
- Hacer girar el molinillo o cualquier otro juguete a la altura de los ojos.
- Presentarle cualquiera de los materiales de trabajo: objetos, tarjetas, juguetes, etc. siempre a la altura de los ojos.
- Jugar a mirar a través de un “telescopio”, que construíamos con rollos de papel de cocina.
- En un papel dibujamos ojos e hicimos unos agujeros en los que colocábamos nuestros ojos. “Mira qué ojos pestañean” o “señala los ojos de color xxx” .

Ejemplo para captar su atención en programa de imitación:

Uno de los primeros programas de trabajo fue el de imitación motora gruesa (dar palmas, levantar los brazos, golpear la mesa con nudillos, etc.). Para captar la atención de Erik y que mirara qué hacíamos, nos poníamos unos cascabeles o campanillas colgadas de las mangas. No se las colocamos a él para no desconcentrarlo, pero sí le dejábamos jugar con las campanillas como recompensa. A veces, usábamos un gorro divertido, algo que le llamara la atención como unas gafas de sol enormes. O hacíamos sonar el matasuegras, maracas, flauta, pito, etc.

5. CONSTRUIR BAJO ORDEN

Tras haber realizado todos los ejercicios de imitación propuestos anteriormente, hemos avanzado muchísimo en el largo camino para conformar una conducta de juego. Nuestro pequeño ha aprendido no sólo a imitar, sino también a sacarle funcionalidad a muchos juguetes. Antes de que empecemos a trabajar “el juego con juguetes”, nosotros también practicamos una serie de ejercicios de construcción tras orden verbal.

Por ejemplo, con los Lego: “haz un robot”, “construye un puente”, “haz un perro”, etc.

Recuerdo ahora a Erik con tres añitos esperando en la consulta del pediatra. Se sentó en una mesita con Legos y le pedí que hiciera un robot. ¡Con qué satisfacción nos lo mostró después a la pediatra y a mí!

En las siguientes fotografías –realizadas en una sesión de terapia- se ve a Erik manos a la obra:



EL JUEGO CON JUGUETES: Los niños neurotípicos normalmente desarrollan, primero, las habilidades para el juego social y, luego, aprenden a jugar con juguetes. Esta secuencia se da porque, normalmente, el desarrollo social progresa más rápidamente que el desarrollo motor. En cambio, los niños con autismo aprenden antes a jugar utilizando juguetes que el juego social.

6. UTILIZAR LOS JUGUETES CON CAUSA-EFECTO

La primera etapa del juego con juguetes es aprender a utilizar los juguetes con "causa y efecto".

Esa acción puede ser muy simple, como agitar un sonajero, o puede ser más complicada como darle cuerda a un juguete que tiene movimiento. Estos juguetes enseñan a los niños que sus acciones pueden causar un evento específico observable y mostrarán más interés por los juguetes cuando aprendan que pueden hacer con ellos cosas divertidas.

Elige siempre al principio juguetes que requieran movimientos fáciles: un botón muy grande donde apretar para que "pase algo". Y la motivación será mayor si la acción del juguete es placentera para el niño (por ejemplo, si le gusta la música, juguetes que suenen al apretar un botón).

En ocasiones es necesario demostrar varias veces cómo usar el juguete, y después dirigir la mano del niño con nuestra manos hasta que lo aprende.

7. APRENDER A USAR JUGUETES QUE NO TIENEN UNA UTILIDAD CLARA



Las fotos muestran un antes (colocar todas las piezas en línea) y un después en el juego de Erik (la casa la ha construido él solo, pero su padre le ha ayudado con el teleférico)

Aunque con este programa se comienza a construir la conducta de juego de forma estructurada y un tanto mecánica, el objetivo es crear lo antes posible una atmósfera normal de juego; es decir, ir poco a poco consiguiendo juego funcional, alejado de estereotipias, para pasar a juego simbólico y fomentar la imaginación y la fantasía. Además, se pretende rebajar los niveles de frustración y aumentar la tolerancia. Una vez que el niño "aprende" a jugar se reduce su desorientación y será capaz de mantenerse activo y entretenido cada vez más tiempo solo.

TRUCO: en los juegos en el suelo, conviene delimitar el espacio con una alfombra o una manta.

Nuestros aliados los juguetes (Erik tenía tres años cuando comenzamos):

Lego (serie Duplo)

Puzzle

Juegos de reglas sencillas (loterías, memory, dominó y otros)

Construcción con trenes (Brio-Bahn)

Coches, camiones, helicópteros, etc.

Muñeca y muchos complementos: cuna, , carrito, vestiditos, bañera, equipo de médico

Cocinita y muchos complementos: pucheros, platitos, comidas de plástico, etc.

Ministeck (no se cómo se llama en español, son esas chinchetitas de plástico de colores que se van hincando en una palataforma de plástico con agujeritos)

Cualquier otro material que se use en la guardería para niños de 3 años (o de más edad, según los que tengan vuestros hijos).

Ahora, que seguimos jugando, se ha ampliado mucho más la lista.

Con algunos de los juegos, por ejemplo, con la muñeca, con los coches, cocina o jugar a las compras, es bueno **prepararse un guión previo**, e ir haciéndolo paso a paso con el niño. Aquí dejaré los guiones sencillos que hicimos nosotros, pero seguro que se os ocurren mil cosas más.

Un ejemplo simple de este tipo de juguetes son los coches y los bloques de construcción.. Estos juguetes tienen una utilidad obvia desde nuestra perspectiva, sin embargo, los niños con autismo podrían tener dificultades para ver esa utilidad. Por eso muchas veces ellos les dan un sentido a su manera, como alinearlos en fila, por ejemplo.



En un principio lo que hicimos fue alinear también los juguetes con él para fomentar la interacción. Y después fuimos variando poco a poco las líneas por cruces, por círculos, por.... Sin embargo, la habilidad de juego la logramos paso a paso trabajando de forma estructurada.

Veamos los ejercicios:

Ejercicio 1: Construir con los Lego (o con bloques):

Los ejercicios de construcción se pueden hacer con bloques o con Legos. Nosotros optamos por los lego porque encajan, y es más difícil que se caigan al construir.

Material: piezas de Lego y una plataforma para colocar las piezas de Lego.

Deberás usar piezas grandes, pues serán más fáciles de manipular par el niño, y utilizar muy pocas piezas para que no tenga sensación de caos. Nosotros teníamos preparadas el número de piezas que íbamos a utilizar; otra idea es tenerlos guardados en una caja e ir sacando cada pieza de una una.

Lo primero que suelen hacer muchos niños con los Lego es alinearlos. Así que nosotros le enseñaremos que hay otras cosas que hacer: una torre, una valla, un puente, etc.

La última meta de todo juego es que el niño tome la iniciativa para hacer lo que quiera con los juguetes. Por eso poco a poco iremos intriduciendo opciones dentro del jugo tan pronto como el niño haya desarrollado algunas habilidades básicas, e iremos retirando la estructura de acuerdo a sus necesidades.

(NOTAS:

- ***veréis que muchas de las construcciones que hacemos al principio ya las hemos practicado antes con imitación y con órdenes verbales; sin embargo, ahora el objetivo es “construir = jugar” juntos***
- ***algunas de las actividades de juego que se proponen a continuación –sobre todo conforme se van complicando- deberían ir en el capítulo siguiente: “Aprender a poner dos o más tipos de juguetes juntos en la misma actividad”, no lo he diferenciado para dejar las ideas con Legos y Coches todas juntas)***

“Construimos una torre” – en mesa

Sobre la mesa tenemos preparadas el número de piezas que vamos a utilizar. Nosotros comenzamos con una torre de cuatro piezas, subimos a seis y máximo a ocho (por la estabilidad de la torre).

Después de decir “contruimos una torre” colocas la primera pieza del Lego sobre la plataforma y el niño tiene que colocar la siguiente. Así sucesivamente, para fomentar interacción y que el niño aprenda a esperar su turno. Si el niño no lo hace por iniciativa propia, se le coge la manita y se le ayuda a colocar la pieza. De inmediato, recompensa y le dices: “bravo, has colocado la pieza”. Después no hace falta recompensar cada pieza, sino cuando esté construido del todo. La torre puede tener todas las piezas que queráis, con cuidado de que mantenga el equilibrio.

Tipp: Al principio, si la torre se caía, ya teníamos rabieta de Erik asegurada, pues sus niveles de frustración eran altísimos. Con mucha tranquilidad, cogíamos su manita para ayudarle a coger la pieza y volverla a colocar para empezar una nueva torre, al tiempo que decíamos: “no pasa nada, Erik, ¿ves? Se pone la pieza”. Con el tiempo, tirábamos nosotros la torre como sin querer... y volvíamos a hacer lo mismo: “no pasa nada...”, etc. De esta forma fuimos rebajando los niveles de frustración.

“otras construcciones sencillas” – en mesa

Con este mismo sistema se harán otras construcciones sencillas: un puente, un vallado, una casa.... Siempre diremos previamente qué vamos a construir y tendremos las piezas preparadas.

“construcciones más complicadas” – en el suelo

Y se irán complicando: un robot, un tren, un coche...



... y complicando más: un aparcamiento para coches con una carretera (esto fue idea de Erik), un bosque con río, una granja con animalitos, etc. Diremos con antelación qué vamos a hacer, y ya no seguiremos la rigidez de una pieza tú, una pieza yo. Como tampoco sabremos cuántas piezas vamos a usar, lo mejor es tenerlas dentro de una caja e irlas sacando, en vez de todas tiradas por el suelo.





En ocasiones, déjamos estas construcciones un par de días para poder seguir jugando con ellas. Luego ya tocaba desmontar y recoger. Si le decimos al niño “recoge”, lo más probable es que se pierda con esta instrucción tan genérica. **Nuestro truco fue: “recoge las piezas rojas”, “recoge las piezas amarillas”, etc, e irlo haciendo junto con él.**

Hoy en día, Erik es un maestro del Lego. Le encanta jugar y construir, tanto a solas como con nosotros o con otros niños.



“saltando en el trampolín” y “postes de la luz”

A partir de las construcciones nos inventamos y seguimos muchas historias. De hecho, las figuritas de Lego han sido también grandes aliados para pequeñas historias sociales.

Ejercicio 2. “Hacemos un puzzle” – en mesa

Aunque un puzzle no es un juguete en sí mismo, utilizamos el gran interés de Erik por ellos y lo aprovechamos para fomentar el aprendizaje de los turnos.

Empezad con un puzzle de pocas piezas. El sistema es el mismo: una pieza tú, otra pieza el niño.

Ejercicio 3. “Construimos vías”

Nosotros utilizamos el sistema de trenes de Brio Bahn, que son piezas de madera que se engarzan para construir circuitos. Después pueden circular los trenes.



“Construimos un círculo”: se engarzan las vías para hacer un círculo. Una pieza tú, otra el niño.

“Construimos un óvalo”, “Construimos un círculo/óvalo con puente”, “Construimos un círculo con barrera”... hasta que se van complicando los circuitos. Hoy en día éste sigue siendo uno de los juegos favoritos de Erik, y es impresionante ver los circuitos que es capaz de construir.



Actualmente combinamos los circuitos de trenes con los Lego. Las posibilidades son infinitas: desde viajes, a suministro de carbón al pueblo pasando por una excursión al Zoo que comienza en tren.

Ejercicio 4. "Jugamos con los coches"



Algunas ideas: (fuente: Kerry Hogan, TEACCH Psychology Fellow – APNA Cádiz)

Es preciso hacer más clara la utilidad típica del juguete y añadir alguna señal visual. Por ejemplo, haz una carretera sencilla sobre una pieza de cartulina. La carretera tendrá una salida que haremos evidente, así como la silueta del coche y una meta igualmente evidente, también colocaremos un garaje donde los coches van a desaparecer dentro.

Demuestra al niño que los coches parten de un lugar y se van moviendo hacia la meta y que eso se consigue haciéndolos rodar sobre la carretera. Conviene hacer el sonido del coche.

Una vez que el niño es capaz de imitar el movimiento del coche sobre una carretera simple, puedes usar carreteras más complicadas, por ejemplo, con curvas. Cuando el niño esté utilizando este tipo de carreteras, deberás colocar señales a lo largo de ella, así como una casa o una gasolinera y enseñarle a seguir cada señal.

También puedes construir carreteras con más de una dirección, de manera que el niño pueda elegir qué dirección tomar.

Haz el juego más y más complejo, dándole opciones, pero manteniendo aún la estructura que hace el juego significativo para él. Más adelante podrás dejar de utilizar la carretera y colocar simplemente señales alrededor de la habitación, para que el niño se conduzca a través de ella. El objetivo final, es que el niño aprenda que puede establecer sus propias señales y crear sus propias carreteras. Sin embargo, es necesario tener siempre en mente que la estructura que le proporcionas hace que el juguete sea más significativo para él. Si el niño pierde interés por los juguetes cuando eliminas las estructuras, tales como carreteras y señales, eso será índice de que aún necesita alguna estructuración.

Otros juegos con los coches:

Teníamos un garaje, gasolinera, coches, un camión de carga, pasas y otras comiditas, una granja y animales, helicóptero, etc. Y nos servíamos de guiones previos:

“Conducir, echar gasolina, aparcar”



El coche va por la carretera (se puede hacer delimitada con piezas de lego), llega a la gasolinera, se le echa gasolina y se aparca. Aquí podéis echarle imaginación, con todos los complementos que queráis. Poco a poco vas ampliando las cosas que pasan en el juego (el coche tiene una avería, hay que llamar a la grúa, por ejemplo)

“Llevamos comida a los animales de la granja”



Se cargan las pasas, etc. en el camión, se conduce, se lleva a la granja, se descarga y se les da comida a los animalitos. Poco a poco podéis ir ampliando las “comiditas”: cacahuetes, trocitos de zanahoria, hierbitas, etc. y cada animal come un tipo de comida distinto.

“Rescate con el helicóptero”

Un animalito de la granja está enfermo. El helicóptero lo rescata, etc. Imaginación. Empezamos con despegar helicóptero, volar helicóptero, aterrizar helicóptero. Cargar al animalito herido, llevarlo al hospital (veterinario).... e ir jugando a médicos para ver qué le pasa, acostarlo, cuidarlo, etc.

Ejercicio 5: “Jugamos a (juego de reglas sencillas)”

Es importante que el niño conozca y tenga claro el objetivo del juego, por lo que las reglas e instrucciones serán pocas, claras y concretas. Por eso es conveniente que estos juegos sean ejecutados previamente en un contexto estructurado y con una intervención directa del adulto, con objeto de entrenar al niño en la organización o fases del juego. Esto

nos permitirá trabajar las normas, consignas verbales y destrezas físicas implicadas en el mismo.

Utilizamos dominós, loterías, memorys y otros juegos infantiles adecuados a su edad.

El objetivo inicial es que respete el sistema de turnos: una vez tú, otra vez el niño. Pero después que poco a poco vaya comprendiendo las reglas del juego: tirar el dado, avanzar una pieza, etc. Con el tiempo se irán introduciendo los conceptos “ganador” y “perdedor”.



(ver vídeo de los comienzos en esta entrada del blog:

<http://elsonidodelahierbaelcrecer.blogspot.com/2009/02/el-juego-1.html>)

8. APRENDER A PONER DOS TIPOS DIFERENTES DE JUGUETES JUNTOS EN LA MISMA ACTIVIDAD

(Ver: <http://elsonidodelahierbaelcrecer.blogspot.com/2009/06/autismo-0-juego-2.html>)

Aunque en los juegos con Lego, bloques coches ya hemos ido uniendo con el tiempo diferentes tipos de juguetes en una misma actividad - poner una persona en un coche para que lo conduzca-, iremos ahora avanzando con otros juegos.

Podría consistir en poner una muñeca en una cama y taparla. Esto es un primer paso hacia donde se pretenda que vaya el juego, pero no requiere una imaginación sofisticada porque los juguetes son usados en la manera común en que se utilizan. Por ejemplo, si coges un palo y pretendes hacer que es una persona y lo pones dentro de un coche, entonces estarías usando un objeto para representar algo que no es. Este tipo de juego requiere más habilidad imaginativa. Si utilizas una muñeca o figurines, entonces el juego está visualmente más claro y requiere menos imaginación.

Comenzaremos usando modelos visuales, limitando el número de materiales y estimulando al niño a imitar.

Jugamos con la muñeca

1 “La muñeca tiene hambre”

En un principio, sentados en la mesa frente a frente, el niño con una muñeca y tú con otra. Tenéis también cada uno un plato, una cuchara, un vaso.

Empieza el juego por imitación. “Mi muñeca tiene hambre”, le das de comer con la cuchara. Después, le dices al niño: “Tu muñeca tiene hambre”, y esperáis a que el niño le dé de comer con la cuchara. Si no lo hace, le ayudas tu cogiendo su manita y dirigiendo la acción.

Conforme el niño domina darle de comer y de beber a la muñeca, podéis pasar a hacer el juego en el suelo, con una o con dos muñecas, e ir potenciando que sea el niño quien tome la iniciativa y cada vez sea más consciente del juego.

Más adelante se va complicando el juego: podéis jugar primero a cocinar, luego a poner la mesa y después a darle de comer a la muñeca.

El ritmo del juego dependerá de cada niño. Con Erik dejamos muy pronto de hacerlo por imitación, pues él cada vez tenía más iniciativa. Además, como me ha salido “cocinillas” se lo pasaba en grande haciendo nuevos platos: “espaguetis con patatas y pepino”, por ejemplo.

2. “la muñeca está malita”

De la misma forma que el juego anterior, pero con un “equipo de médico”.

- La muñeca está malita, mira cómo tose (simulas tos).
- Hay que llevarla al médico.
- Auscultar el pecho.
- Mirarle los oídos con la lamparita.
- Necesita tomar jarabe de tos (le dais el jaraba) o necesita una inyección, por ejemplo.
- Ahora la metemos en la camita para que descanse.

Podéis empezar con dos muñecas por imitación, o hacerlo sólo con una.

Más adelante, juegas a médicos con el niño.

3 .“Bañamos a la muñeca”

Con su bañera, jabón, esponja..... Podéis hacerlo también en el momento del baño del niño.

4. “Ponemos guapa a la muñeca”

Vestirla, peinarla, lavarle los dientes, ponerle complementos....

5. “La muñeca tiene sueño”

Desvestirla, limpiarla el culete y a la cuna.

6. “Jugamos a cocinar”



Cocinita, pucheros, espaguetis, trozos de manzana, de todo un poco. Muchas veces lo hacíamos en combinación con la muñeca.

Colocar puchero en la cocina.

Encender fuego.

Poner los ingredientes.

Darles vuelta con la cuchara.

Apagar el fuego.

Servir en el plato.

Comer.

“Jugamos a comprar/vender”

Necesitaremos como material figuritas de alimentos, una bolsa de la compra, cestas... y opcional una caja registradora, “dinero”, etc.

En un principio el niño es el vendedor. Empezaremos con tres productos (poco a poco se puede ir subiendo el número).

Te acercas al niño con la bolsa de la compra: “Buenos días” (si el niño responde al saludo, fantástico). “Quiero comprar una zanahoria”. El niño la coge, la pesa y te la da. “Quiero

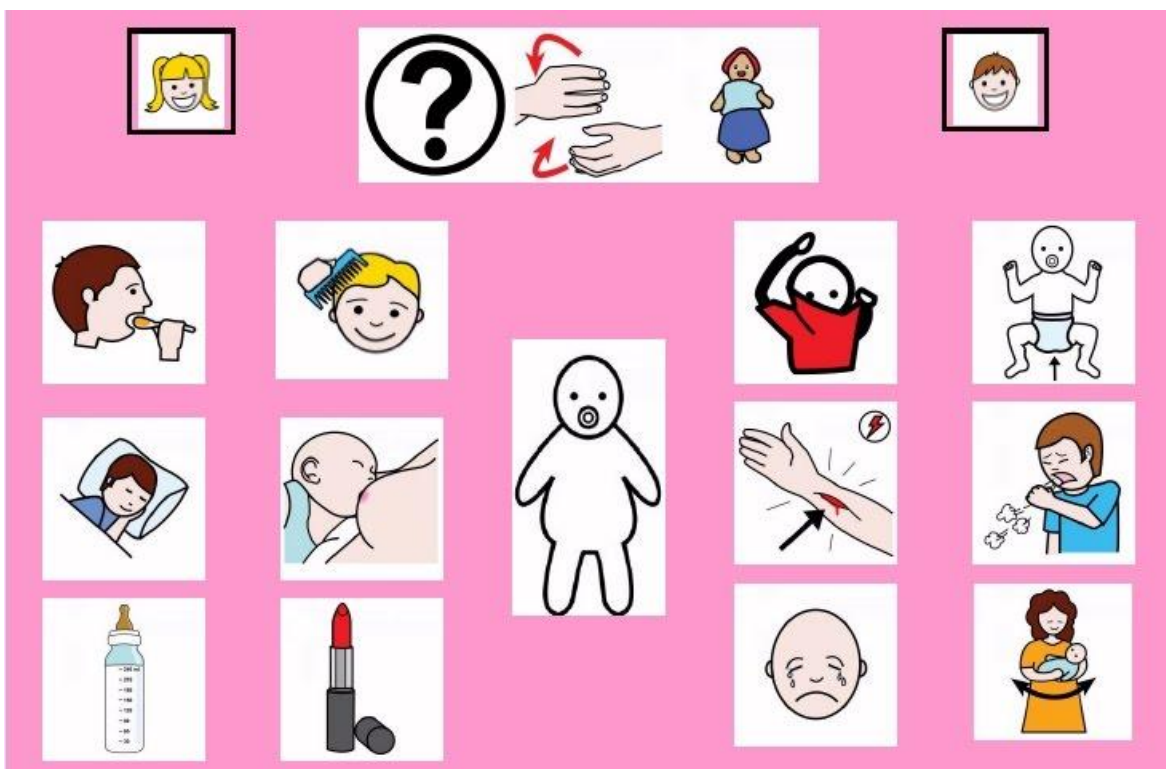
comprar también un tomate”, el mismo proceso. Al final, podemos preguntar. “¿Cuánto cuesta?”. Nosotros empezamos con un euro cada compra. “Muy bien, son tres euros, toma”. Pagas, metes la compra en la bolsa y te vas con “eres muy buen vendedor, adiós” y te vas. Después cambiamos los papeles, y el niño será el comprador. El juego se puede ir poco a poco complicando. Nosotros utilizamos señales visuales con fotografías del supermercado, verdulería, panadería, etc. E incluso fotos de Erik y mías comprando el pan, etc.

9. CÓMO AYUDARLE A QUE ÉL SOLITO COMIENZE UNA ACTIVIDAD DE JUEGO

Cuando el niño ha aprendido a jugar con una variedad de juguetes diferentes, puede surgir que le resulte difícil a él solito comenzar una actividad.

Para ayudarlo:

- tener delimitada la zona de juego (una alfombra o una manta sobre el suelo sirven de referencia visual y espacial). Mejor que no sea muy grande al principio, luego ya se irá ampliando el espacio, y con el tiempo tampoco será necesario delimitarlo.
- tener preparados tableros de comunicación o cartulinas con fotografías de juegos que servirán de apoyo para que el niño elija. Tomo un ejemplo de “jugar con las muñecas” elaborado con pictogramas de ARASAAC y preparado por el magnífico equipo de Informática para Educación Especial (<http://informaticaparaeducacionespecial.blogspot.com/>, mil gracias por todo lo que hacéis):



- tener los juegos y juguetes agrupados en cajas con una fotografía que refleje lo que hay dentro.

10. EL JUEGO EN PAREJAS

Una vez que Erik ya iba dominando el juego con nosotros, dimos un nuevo paso muy importante: el juego con otro niño en ambiente estructurado dirigido por un adulto. Es conveniente que el niño que juegue con nuestro hijo sea un poquito mayor y esté también muy motivado.

El sistema de trabajo será como siempre gradual, poco a poco y con pequeños objetivos. Nosotros fuimos repitiendo muchos de los ejercicios que he ido comentando hasta ahora. Primero lo hicimos en la habitación que tenemos preparada para la terapia, y después fuimos realizándolos en ambientes naturales: otras habitaciones de la casa, en el parque infantil o en la casa del otro niño, además de en la guardería, donde se irían sumando poco a poco más niños. (La estrategia de juego en la guardería la contaré en el siguiente apartado).

Estrategias para ir introduciendo el juego en pareja con otro niño:

(Fuente: Kerry Hogan, TEACCH Psychology Fellow, APNA – Cádiz)

1) Mientras el niño está dominando distintos tipos de juego, es conveniente comenzar a introducir otro niño dentro del mismo. Inicialmente los niños jugarán juntos en la misma habitación. En esta etapa ellos no juegan con los mismos juguetes ni interactúan. Simplemente juegan en proximidad uno y el otro. Para favorecer esta “proximidad”, mejor que sean juegos tranquilos, sin demasiados ruidos ni elementos distrayentes.

2) El siguiente paso es que los dos niños jueguen cara a cara con los mismos materiales dobles. No importa que todavía no interactúen ni hagan cosas juntos. Nosotros utilizamos los Lego, la plastilina, la pintura de dedos, la espuma de afeitar para embadurnar la mesa, ensartar “perlas” en cordeles, el ministeck, etc. Y afuera, los juegos en la caja de arena: cubo, pala, rastrillo, etc.

3) Los niños utilizarán el mismo material cara a cara a la vez. A nosotros nos sirvió de gran ayuda los Lego. Erik y el otro niño debían construir algo juntos. Primero algo sencillo como una torre: una pieza Erik, una pieza el otro niño, y poco a poco fuimos complicando las construcciones.

También utilizamos un modelo previamente hecho que los niños copiaban.

4) Una vez que los niños pueden compartir materiales, estarán preparados ya para jugar juntos. Teniendo en cuenta el interés de Erik por los Lego y por los circuitos de tren, dejábamos a los dos niños jugar de forma menos estructurada y con más libertad para que fueran construyendo juntos actividades que proponíamos: vamos a hacer una casa, vamos a hacer una carretera, vamos a hacer un circuito para el tren, etc.

Conforme aumenta la interacción y el interés por el juego, se pueden introducir nuevos elementos: coches, figuritas de lego, animales, etc; poco a poco siempre.

5) Otros juegos con “guiones” sencillos previos (de la misma forma que fuimos trabajando antes con el niño en solitario): coches que circulan por la carretera, se les echa gasolina y luego aparcan. O animalitos hambrientos en la granja que esperan su comida. O una muñeca muy sucia que hay que bañar, etc.

6) Juegos de reglas sencillas: emparejamientos por colores o por formas o por cantidades; loterías u otros juegos de mesa adecuados al nivel cognitivo de nuestro hijo. Es importante que nuestro hijo aprenda a respetar los turnos y a irse familiarizando con los dados, avanzar por las casillas, etc.

7) Juegos de imitación: por ejemplo, jugar al “espejo”, un niño hace un movimiento y el otro le imita;

8) Aunque todas las actividades propuestas se llevarán a cabo al principio con la dirección y supervisión de un adulto, poco a poco se podrá ir dejando a los niños jugar solos, sin que el adulto participe.





11. CLAVES PARA SEGUIR AVANZANDO EN EL JUEGO

- Escoger juegos o materiales que permitan turnos, roles y que puedan incorporar lenguaje.
- Equivocarse para que el niño nos corrija.
- No entender, para que el niño nos explique.
- Negociar reglas de conducta como normas del juego (el que habla, se para, pierde, etc).
- Otorgar el rol directivo al niño para que verifique si lo hacemos bien o cumplimos las normas.
- Variar la frecuencia de triunfos y derrotas. Cuando el adulto pierde, mostrarle al niño diversas formas de reacción frente a la frustración, para luego incorporarlas a las normas de conducta.
- Variar las personas o pares que puedan ser incorporados a los juegos.

Y éstos son algunos ejemplos que han sido indispensables para nosotros:

1. EL ESCONDITE:

Cuando empezamos, Erik se daba por “escondido” cerrando los ojos, tapándose la cara con las manos o cubriéndose de forma parcial la cabeza con algo. El hecho de “no verse” ya le parecía estar escondido.

Practicamos que se situara cara a una pared, contara hasta diez y que luego nos buscara. Le encantaba, claro. Al cambiar los papeles, ya se complicaba, bien por lo que ya he comentado, o bien más tarde porque –al buscarlo- siempre nos decía “estoy aquí”.

Para lograr un juego del escondite tal como es, utilizamos dos trucos:

- esconder objetos, y que Erik los buscara con “frío”, “templado”, “caliente”, “que te quemas”, e invertir luego los papeles. Los objetos no hablan ni dicen “estoy aquí”, y ello le sirvió muy bien a Erik como referencia.

- jugar al escondite “entre varios”; es decir, siempre había alguien que sabía donde se había escondido el otro, y facilitaba pistas con “frío”, “templado”, etc.

Amaya Padilla (Garachico Enclave) ha realizado un material estupendo para orientar a nuestros pequeños:

<http://garachicoenclave.blogspot.com/2010/02/aprendemos-jugar-al-escondite.html>

2. JUEGOS DE ROL CON HISTORIAS INTERACTIVAS – DESARROLLANDO LA FANTASÍA

Son juegos que hacemos con frecuencia con Erik. Se trata de que vaya contando una historia de forma interactiva, moviendo los personajes y haciéndolos actuar.

Necesitáis una hoja de papel muy grande para dibujar. Bien hacéis el dibujo vosotros o con la ayuda del niño.

Y después hay que dibujar y recortar también a los personajes y los accesorios:



En el primer ejemplo, contamos la historia de una niña que sale a la calle cuando llueve. No tiene paraguas, se moja, se ensucia en el barro. Después, entra en casa. Se desnuda, se mete en la bañera, se seca, se viste, sube las escaleras y se va a la camita.

Cuando volvimos a jugar al día siguiente, Erik pidió dibujar un paraguas para la niña, pues así se mojaría menos.



En el segundo ejemplo, está dibujada una casa, en la que viven un papá, una mamá y dos nenes. Los otros edificios representan la oficina, las tiendas y la escuela. Hay montones de posibilidades de contar e interpretar la historia.

Os recomiendo muchísimo estos juegos:

- motricidad fina al dibujar y recortar, además de la movilidad de los personajes y accesorios.
- fantasía y creatividad.
- narración e interpretación de historias.
- flexibilidad, al estar abierto a muchas posibilidades.
- mejora de la comprensión y de la comunicación.
- posibilidad de hacer preguntas y obtener respuestas.
- posibilidad de pequeños diálogos.
- interacción, motivación, atención y concentración.

3. UN JUEGO COMPLETÍSIMO:

(Ver: <http://elsonidodelahierbaelcrecer.blogspot.com/2009/10/autismo-0-juego-7.html>)

Explico un juego que le gusta muchísimo a Erik, y que ofrece montones de posibilidades de interacción, comprensión, estimulación de lenguaje, atención o concentración.

Nos vamos a servir de alguno de los intereses de nuestros pequeños para preparar el material de trabajo. Como a Erik le fascina el apasionante mundo de los extintores, hemos preparado tarjetas con imágenes y objetos relacionados con los bomberos (vosotros podéis elegir el tema que queráis).

Material de trabajo:

- Tarjetas con imágenes de: manguera, extintor, botiquín, camilla, escalera, mascarilla de respiración, hacha, situación de fuego, de rescate, etc. En esta link os podéis descargar las imágenes, que recomiendo plastificar.

<http://picasaweb.google.com/logarcos/LasProfesiones#>

- Coches: de bomberos, policía, ambulancia, etc. (podéis utilizar bloques de colores que los simulen)

- Figuritas de Lego: bombero, niño, gatito, árbol, teléfono, etc.

- Juguetes que emiten sonidos: alarma, maullido de gato, campanilla, etc.

Sistema de trabajo:

Os sentáis frente a frente en una mesa donde están colocadas las tarjetas y los diferentes objetos. *Antes de comenzar cualquiera de los juegos, repasáis el vocabulario. Se toma una tarjeta o un objeto, se muestra al niño y se pregunta: "¿qué es?" - "Esto es la manguera" - "Muy bien, esto es la manguera", etc.*

Juego 1: Reconocimiento de palabras.

Antes de empezar a jugar debéis tener preparada una historia que leeréis despacito al niño. En esta historia estarán muchas palabras que están representadas por las imágenes y por los objetos. Cada vez que el niño escuche una de estas palabras, tomará la tarjeta o el objeto o hará sonar un juguetito y los pondrá a su lado (o los meterá en una cajita).

Ejemplo: "El **teléfono** suena en la estación de bomberos. Hay **fuego** en un piso de la calle Carretas. Los bomberos tienen que salir a apagar el fuego con su **coche de bomberos**. Se escucha la **sirena** mientras llegan a la casa. El fuego está en el segundo piso. En la ventana piden ayuda un niño y su papá. Un bombero coloca la escalera para acceder al piso. Un bombero sube, otro le sigue con la manguera, y otro más con el extintor. Todos llevan mascarilla de respiración. El primer bombero rescata al niño. Después rescata a su papá. Los otros bomberos apagan el fuego. Llegan una ambulancia, etc, etc."

Juego 2: Adivinar el objeto por su descripción.

Tenéis colocados las tarjetas y los objetos sobre la mesa. En este caso, debéis describir un objeto y el niño tiene que adivinar de qué se trata y tomará la tarjeta –u objeto- adecuado:

- Es rojo, tiene forma de botella y apaga el fuego con espuma. El niño dice: "es el extintor", y toma la tarjeta.

- Sirve para poder respirar cuando hay mucho humo = mascarilla de respiración.

- El bombero la utiliza para poder subir a los pisos = escalera.

- Suena muy fuerte para alertar a los otros coches que el coche de bomberos va a un rescate.

El niño hace sonar la alarma, etc.

Juego 3: Rimas.

De nuevo estarán las tarjetas y los objetos encima de la mesa.

Para cada objeto deberéis tener preparada una rima; es decir, comenzáis una frase y la última palabra será uno de los objetos, que rimará. El niño tendrá que decir esa palabra y tomar la tarjeta o el objeto:

- Pobrecito, no puede bajar, está alto,
¿lo ves en el árbol?, es un GATO.

- Apaga el fuego con esmero.
Es mi héroe, es el BOMBERO.
- Con espuma se apaga mejor,
¿qué tiene el bombero?, el EXTINTOR.
- Fuera fuego, fuera, fuera,
¿qué tiene el bombero?... LA MANGUERA.
¿por dónde sube? Por la.... ESCALERA.
Etcétera.

Juego 4: con un dado (sistema de turnos)

Para hacer el juego más participativo e implementar el sistema de turnos se puede utilizar un dado: dos caras del dado tienen el símbolo de interrogación. A quien le caiga, tiene que hacer una pregunta (¿con qué se puede respirar? – con la mascarilla) para que el otro jugador tome la tarjeta adecuada. Otras dos caras tienen una estrella, que significa descripción (con ello se puede subir y bajar – escalera) y otras dos caras tienen un coche, para coger uno de los vehículos (bomberos, policía, ambulancia, coche, etc).

12. ESTRATEGIAS DE JUEGO EN LA GUARDERÍA

Dedico dos horas semanales en la guardería para mejorar la interacción, la socialización y la conducta de juego de Erik. Suelo trabajar la primera hora de forma estructurada con Erik y tres o cuatro niños más, y la otra con mucha libertad en el juego, dejando a los niños y a Erik tomar la iniciativa.

Erik comenzó la guardería en agosto de 2007, poco después de haber cumplido tres años. El sistema alemán es diferente al español. Aquí los niños empiezan el cole con seis años, así que Erik todavía estará en su Kindergarten un par de años.

Las primeras semanas en la guardería fueron bastante complicadas. Para Erik era muy difícil aceptar el contacto con los otros niños. Le molestaban los ruidos, las luces, el ver a los niños siempre en movimiento. Al llegar deseaba meterse siempre en una zona bajo una plataforma protegida con cortinas. Erik lo llamaba “el agujero”, y de ahí no quería salir. Así que me metía con él e intentaba tranquilizarlo con juegos con los lego, puzzles o ensartar perlas en cuerdas. Poco a poco fue aceptando a su educadora y que algún niño entrara también en “el agujero”.

Las primeras semanas Erik tan sólo permanecía una hora en la guardería. Lentamente fuimos subiendo el tiempo, y ya no me tenía que quedar siempre ahí.

Para lograr que Erik saliera del “agujero” colocábamos al borde de la cortina juguetes que le llamaran mucho la atención, usamos pompas de jabón y procurábamos que en la sala central no hubiera demasiados niños. Después acercamos una mesa al borde de su escondite, también con juegos atractivos para él: plastilina, espuma de afeitar, puzzles, etc. Hasta que un día salió, se sentó y empezó a jugar. Poco después, ya estaba jugando con otros niños. Nos costó más de un mes que Erik perdiera sus “miedos”. Después, estaba encantadísimo y feliz de ir a la guardería para “jugar con los nenes”. En paralelo fuimos trabajando en casa también la conducta de juego, con grandes resultados.

Durante un año y medio, Erik ha permanecido unas cuatro horas diarias. Hay que tener en cuenta que teníamos sesiones de terapia en casa por la mañana y por la tarde. Actualmente, está unas seis horas, pues ya hacemos terapia sólo por las tardes.

Antes de concretar algunos de los ejercicios que he hecho con Erik en la guardería: primero para que aceptara la presencia o el contacto corporal con los otros niños, así como para ir eliminando sus problemas de hiperestimulación sobre todo auditiva.. Y después ya para mejorar la interacción y la conducta de juego. Ahora sobre todo estamos trabajando el juego de rol y la fantasía.

ESTRATEGIAS GENERALES PARA EL JUEGO DEL NIÑO CON OTROS NIÑOS EN LA GUARDERÍA

(Fuente: Shirly Bachar, Terapeuta consultora del juego y del comportamiento y profesora de apoyo escolar. Entrenada en los métodos de Lovaas y de Greenspan)

Es importante animar a nuestro hijo a jugar con los otros niños, pero sin forzarlos. Por eso, procuraremos crear situaciones atractivas y estimulantes para que el niño se vaya integrando de forma natural.

1. La primera forma de crear contacto es que tú (o los educadores) juegues con el niño. Intenta que el juego sea muy atractivo tanto para tu hijo como para los otros niños del grupo. Nosotros tuvimos dos grandes aliados: las pompas de jabón en situaciones de pie, y la espuma de afeitar para embadurnar las mesas en situaciones sentados. Después ya utilizaríamos otros juegos: lego, plastilina, puzzles de encajar, lotos, pinturas de dedos, tirarnos la pelota sentados, etc.

Cuando los otros niños vean cómo tú (o el educador) te estás divirtiendo con tu hijo, lo más seguro es que se sientan atraídos y comiencen a participar. Cuando los niños están “jugando” juntos, te puedes ir retirando para dejar que interactúen: que exploten juntos las pompas de jabón, que extiendan la espuma de afeitar sobre la mesa, etc.

Las palabras de apoyo del tipo: “muy bien, qué divertido”, “qué bien lo haces”, etc. le darán seguridad a nuestro pequeño.

Es bueno que poco después dejemos la iniciativa del juego a nuestro hijo, es decir, que elija él a qué quiere jugar; después jugamos con él a eso de forma muy divertida y provocamos que los otros niños se acerquen. (cuanto más reducido sea al principio el grupo de niños, mejor).

2. La segunda forma de provocar la interacción es acercar a nuestro hijo a un grupo de niños pequeño que estén jugando a algo que a nuestro hijo le guste mucho. Con Erik nos funcionaron siempre los legos y otros juegos de construcción, que le encantan. A veces provocamos nosotros la situación: es decir, teníamos a dos niños jugando con los Lego y Erik y yo nos acercábamos a ellos para jugar. Es conveniente preguntarles: “¿podemos jugar con vosotros?, va ser más divertido”, de esta forma prepararemos el terreno para la siguiente estrategia.

Shirly Bachar describe dos ejemplos que me parecen muy buenos:

“A continuación voy a describir un ejemplo de este tipo de estímulo a la integración. Me encontraba jugando con un niño con discapacidad en la cocina de la sala de clase. El niño estaba interesado en comer un poco de comida imaginaria. Comencé a seguir su juego y le pregunté qué íbamos a comer para el almuerzo, quién iba cocinarlo, etc. Me cercioré de que estuviéramos a la vista de los otros niños y de que el tono de mi voz fuese lo bastante alto como para que los otros niños me pudieran oír y saber de qué trataba nuestro juego. También me aseguré que mi entusiasmo sobre nuestro gran almuerzo imaginario fuera obvio para todos ellos. Efectivamente, todos los otros niños comenzaron a acercarse casi encima de nosotros, uno por uno. Este era el momento apropiado para retirarme lentamente de la situación y permitir que los niños continuaran jugando entre sí. Entonces me limité a vigilar el juego, para cerciorarme de que los demás niños seguían ofreciendo comida al niño especial y de que éste les contestaba y estaba disfrutando de la interacción con sus pares. Los otros

niños gozaban con el éxito de comunicarse con un niño que ellos de antemano sabían que tiene dificultades para hablar y expresarse.

En otra situación reciente, me encontraba jugando a la pelota con el niño. Nos estábamos lanzando la pelota uno al otro. (Consejo: Es mejor jugar este juego sentados, porque es más fácil controlar al niño, que así tiene menos probabilidades de irse o distraerse). Pronto comenzaron los demás niños a venir hacia nosotros y a integrarse en la diversión. Se convirtió en un juego que implicó todos los niños de la clase. La parte interesante de esto es que la clase entera pudo pasárselo muy bien jugando a la pelota y todo esto provino de la interacción con un niño especial. El punto importante a recordar es crear una situación de diversión y entretenimiento “siguiendo la iniciativa del niño”. A su vez, esto atraerá a los otros niños hacia el juego, creando así la participación y la interacción con los compañeros que el niño busca”.

3. El siguiente paso sería promover que los otros niños se acerquen a nuestro hijo (por ejemplo con unas piezas de lego o con unos coches) y le pregunten si quiere jugar con ellos. Cuando esto ocurra, motiva a tu hijo de forma muy positiva para que se una: “¡ala, qué divertido, vas a jugar a los Lego con xx y xx”, “¡vamos a construir una casa con los nenes, qué bien”, etc.

Todos los niños, con o sin autismo, disfrutan interactuando con otros niños. Si no juegan o no interaccionan es, generalmente, porque no saben cómo empezar y están esperando que alguien lo haga por ellos. Necesitan mucha más orientación.

Por eso hay que ser muy creativo, proporcionar juegos atractivos, estimular y alabar a nuestro peque. La meta es que el niño participe activamente e interactúe con los demás niños. En paralelo se irán trabajando también aspectos concretos o problemas que surjan de forma muy estructurada.

JUEGOS CONCRETOS REALIZADOS DE FORMA ESTRUCTURADA:

Estos juegos han funcionado muy bien para la interacción, respetar turnos, aceptación de contacto corporal, conversación, socialización y no ser tan “brutote” en el contacto con otros niños (no tirarse encima de ellos, abrazarlos sin estrujar, etc.). Además sirvió de gran ayuda para que Erik se integrara después en los juegos de círculo –tiempo de círculo- que se hacen a diario (al final vendrán también estrategias para el tiempo de círculo).

Empecé trabajando con Erik y dos niños más. Poco a poco subí el número de niños. Veamos algunos ejemplos:

Ejercicio 1. “Pelotitas”

Material de trabajo:

Pelotas blandas, duras, con “pinchitos” (pero que no pinchan) de distintos colores y tamaños.

No sentamos en el suelo en círculo. Dejo las pelotas en medio y comento que vamos a trabajar por una galletita salada (más adelante doy más opciones con la pregunta: ¿Trabajamos por una galletita salada o por un smarty? O variando la pregunta: ¿quién quiere trabajar por una galletita salada?, de este forma se estimula que el niño diga “yo”).

Cada uno cogemos una pelota. En esta acción he ido incluyendo diferentes opciones:

- (nombre del niño), coge la pelota roja – así se fomenta aceptación de órdenes y comprensión.
- O coger la pelota con la frase: “yo cojo la pelota roja” – así se potencia la forma “yo”.
- Lanzar una pelota a un niño, y entonces puede coger otra de las pelotas del centro. Después, lanzará la pelota a otro niño, y así sucesivamente.

Cuando todos tenemos una pelota en la mano, les pido que la “sientan”: que la acaricien, la estrujen, la palpen, etc. En nivel más avanzado les pregunto: “(nombre del niño), ¿cómo es tu pelota? – y se potencian así las descripciones con frase completa: “mi pelota es roja y blanda”.

Y empieza el juego que consiste en ir subiendo la pelota por el brazo, hasta el hombro y llegar a la cabeza. Conforme la pelota va subiendo vamos nombrando las partes del cuerpo: sobre el brazo, sobre el codo, sobre el hombro... Para hacerlo más divertido, nos inventamos el “poin poin”, que consiste en dar dos golpecitos con la pelota sobre una parte del cuerpo: “en el codo hacemos un poin poin”.

En los movimientos ascendentes de la pelota, decimos también “hacia arriba”. Y cuando a partir de la cabeza descendemos por el otro brazo, decimos “hacia abajo”.

Una vez terminada esta primera ronda, viene el elogio: “Muy bien, lo habéis hecho fenomenal”, ¿quién quiere un smarty? – “yooooooooooooo”. Cada niño coge un smarty, pero no se lo come hasta que todos lo tienen.

Cuando los niños tienen el smarty en la boca, les pido que lo “sientan”, que lo chupen, mientras hacemos mímica de lo rico que está. Ahí podemos aprovechar también para hacer ejercicios de praxias: abrir mucho la boca, sacar la lengua, etc.

Como los smarties son de colores, pregunto a cada niño de qué color era. “Amarillo”, “sí, muy bien, tu smarty era amarillo. ¿Quién puede decir cosas de color amarillo?”.

Otra variante que hacemos ahora es “fantasear” con el sabor del smarty. “Oh, mi smarty sabe a aire, ¿y el tuyo?”, “el mío sabe a hierba”, etc.

Iniciamos una segunda ronda (los niños cogen una pelota distinta). Subimos por el brazo hasta la cabeza. Sobre la cabeza hacemos un “poin poin” y les pido a los niños que hagan un “poin poin” sobre la cabeza de otro niño, de forma muy suave. Cuando terminan, bajamos la pelota por la cara, nombrando ojos, nariz, boca, etc. Y la sujetamos entre la barbilla y el cuello. Les pido que cuenten hasta “cinco” antes de soltarla (luego subiremos hasta diez y hasta quince).

Cuando sueltan la pelota, decimos “rueda”, “la pelora rueda”.

Otra variante que he introducido ahora es que cuando los niños tienen la pelota sobre la nariz, simulamos ser un clown. Y nos reímos mucho, con fuertes carcajadas. A veces, digo, mientras me coloco la pelota rápido sobre la cabeza: “no soy un clown ya, ahora soy una mujer con sombrero, ¿y tú?”, y dejo que los niños respondan.

De nuevo elogios y recompensa.

La tercera ronda la iniciamos con un masaje con la pelota en el pie (se me ha olvidado decir que todos estamos descalzos y sin calcetines. Los niños se los han quitado ellos solitos y los han colocado todos en una esquina). Aquí se puede empezar a trabajar los conceptos: “pie izquierdo” y “pie derecho”. Y también pedir que masajen el pie de otro niño.

Este juego con el pie permite también jugar a decir: “¿cuántos pies tienes tú?”, “oh, yo tengo seis pies, ja,ja, mira, soy un insecto”, etc, para fomentar la fantasía.

Luego iniciamos el ascenso por la pierna, “poin poin” en la rodilla, muslo, barriga, pecho, cara y cabeza, con nuevo “poin poin”. Volveremos a sujetar la pelota entre la barbilla y el cuello y contaremos hasta x antes de soltar. O está la posibilidad de hacer sólo la ronda de las piernas.

Elogios y recompensa.

NOTA. Últimamente utilizo una pelotita también para establecer los turnos de preguntas.

Lanzo esa pelotita y el niño que la recoge es el que debe contestar a las preguntas. Luego, él lanza la pelotita a otro niño, quien responderá. Y así hasta terminar la ronda.

Ejercicio 2: “Darse crema”

Material de trabajo: cremas con distintos olores (así se trabaja también discriminación olfativa).

Dejamos los tarros en el centro del círculo. Cogemos un bote y pido a los niños que lo huelan: “huele a lavanda”, “huele a caléndula”, “huele a rosas” Cada niño coge un tarro. Las órdenes son: “date crema en el brazo” (podemos decir “brazo izquierdo”, “brazo derecho”).

Cuando nos damos crema en la cara, tengo un espejo. Nos ponemos crema sobre la nariz, sobre las mejillas, sobre la frente..... Nos miramos en el espejo, nos miramos uno a otro y nos reímos mucho. “Mira, (nombre del niño) parece un indio” y otro niño puede decir: “no, no, es un payaso”. Después nos extendemos la crema.

Un paso posterior es que cada niño le dé crema al otro: en la pierna (derecha / izquierda), etc.

Ejercicio 3: “Escondemos la pelotita”

Este juego da muchas posibilidades.

Como ahora estoy trabajando “conversación” con Erik, pues les pido a los niños que se escondan la pelota entre el jersey y la barriga. Podemos iniciar con movimiento ascendente de la pelota por un brazo y, al llegar al cuello, la metemos hasta que cae a la barriga (o empezar el movimiento por una pierna y meterla por la parte de abajo del jersey).

Comentamos: “uf, mira qué barriga tan grande”. “Hoy he desayunado / comido mucho”. Y empieza una serie de preguntas:

- (nombre del niño), ¿qué has desayunado hoy? – todos los niños irán contestando.
- A mí me gustan las tostadas, ¿y a ti?

- He comido con mi papá – mamá – en la guardería, etc. ¿y tú?
- Etc.

Y como ideas para estimular la fantasía:

-¿quién ha desayunado hoy un elefante?

- Yo me he comido dos rayos de sol, etc.

Otro juego es que los niños cierran los ojos. Un niño esconde la pelota en una parte de su cuerpo y los niños deben buscarla.

Más adelante practicamos que un niño esconda la pelota en un sitio y los demás la busquen con “frío, frío”, “caliente, caliente”.

TIEMPO DEL CÍRCULO

(Shirly Bachar, Terapeuta consultora del juego y del comportamiento y profesora de apoyo escolar. Entrenada en los métodos de Lovaas y de Greenspan)

Uno de los momentos en la guardería que también puede ser problemático para nuestros pequeños es cuando se sientan todos en círculo sobre las sillas y realizan juegos o actividades como el calendario, preguntas, etc. En alemán es el “Morgenkreis”; nosotros lo llamaremos el tiempo de círculo.

El tiempo del círculo es una parte importante del día, en la cual los niños están aprendiendo a prestar atención, compartir ideas y sentarse juntos formando parte de un grupo. Además, los niños deben mantener la atención compartida, algo bastante complicado.

Pasos:

1. El primer objetivo será lograr que el niño se mantenga sentado durante el tiempo de círculo. Al principio probablemente te tendrás que sentar con él y sostenerlo en tu regazo. Si al rato está muy intranquilo, pues te levantas con él y os vais a un sitio relajado para jugar a algo juntos. Con un poquito de tiempo, el niño irá aceptando permanecer más tiempo.

Conforme el niño acepte permanecer en el tiempo de círculo, ya no lo sentarás en tu regazo, sino que te colocarás detrás de su silla, le puedes colocar la manita encima del hombro, acariciarle o decirle alguna palabra tranquilizadora.

Más adelante te podrá sentar al lado del niño; le puedes coger la manita, y con el tiempo ya no habrá ayuda física.

2. El siguiente objetivo será que el niño participe en las actividades que se estén llevando a cabo en el tiempo de círculo. Si, por ejemplo, se canta una canción y los niños dan palmas, se le ayudará al pequeño a que dé palmas también. Si seguir la canción da problemas, se puede practicar también en casa: primero le cantarás la

canción completa; después comienzas la canción y haces una pausa antes de decir la siguiente palabra para ver la reacción del niño. Si no dice la palabra, sigues cantando la canción. Llegará un momento en el que el niño irá completando las palabras que no digas tras la pausa, y poco a poco irá cantando contigo también esa canción.

Si la actividad del tiempo del círculo es una sesión de preguntas y respuestas con el profesor, ayudarás y animarás al niño a que participe y conteste a las preguntas. Por ejemplo, si el educador pregunta “¿Qué día es hoy?” y ves que el niño necesita cierta ayuda para entender la pregunta, le puedes susurrar al niño una frase hecha, como por ejemplo “Hoy es.....”.

Le ayudarás y orientarás también con cualquier otro juego interactivo que se realice, para que vaya aprendiendo a esperar su turno y a participar como uno más. Con Erik, por ejemplo, nos ayudó una pelotita: siempre que le lanzaban la pelotita le tocaba a él, además de recibir la orden de que le tocaba a él o un niño le pasaba el turno.

3. Es importante trabajar con el niño hasta que él pueda tanto sentarse en el tiempo del círculo como participar en la actividad. No debemos dejar al niño solo sentado en el círculo, a menos que él sea capaz de responder a sus señales de estímulo; no basta con que el niño esté presente simplemente al nivel físico en el tiempo del círculo. La mayoría de los niños pueden aprender el significado de sus señales estimuladoras y cómo responder a éstas. La parte difícil es estar allí con el niño, prestar atención y saber cuándo y cómo incitar al niño para animarle a participar y además con éxito durante el tiempo del círculo.

13. JUEGO SIMBÓLICO O DE FICCIÓN:

Las personas con TEA presentan alteraciones en el área de la imaginación, lo cual conlleva dificultades para utilizar juguetes apropiadamente, así como para realizar juegos de representación de roles o imaginativos.

En líneas generales, las etapas para adquirir juego serían:

- Uso funcional de objetos cotidianos y de juguetes sencillos. Ejemplos: cacharros, coches, muñecos, etc.
- Desarrollo de juegos presimbólicos, en los que se llevan a cabo pequeñas secuencias empleando los objetos por su uso. Ejemplos: bañar un muñeco o darle de comer.
- Juego de ficción por atribución de propiedades ausentes a objetos o situaciones. Ejemplos: simular hacerse un té con una tetera y una tacita de juguete.
- Juego de ficción por la sustitución de unos objetos por otros. Ejemplos: emplear una caja como cama para un muñeco.

Diremos que el niño ha logrado juego simbólico cuando aparece:

- Juego de ficción sin objetos
- Sustitución de objetos
- Atribución de propiedades ficticias
- Objetos ficticios

Nosotros hemos pasado muchas horas jugando con Erik –con él solo, en la guardería o incorporando a otros niños- para ayudarlo a desarrollar el juego simbólico. Al comenzar este librito he señalado que Erik ya ha desarrollado juego de ficción y tiene mucha fantasía, pero todavía veo que le cuesta integrarse en juegos de piratas, princesas y rescates que idean los otros pequeños.

Truco: preparar guiones de antemano. Por ejemplo, si vamos a jugar con el castillo de los Playmobil, tengo preparada una historia previa que cuento a los niños con ayuda de imágenes. Algo muy sencillo: el dragón se ha llevado a la princesa y el caballero debe rescatarla. Después reparto los papeles, uno es el caballero, otro la princesa, otro el dragón. Y escenificamos la historia con los playmobil. Poco a poco voy dejando que los niños tengan más iniciativa, y en el caso de Erik lo oriento con ideas, hasta que él participa con las suyas propias. Y también poco a poco se pueden ir sumando nuevas figuritas y nuevas situaciones.

UNA IDEA CON LOS BLOQUES:

Uno de los juegos que he puesto en práctica en mis sesiones en la guardería de Erik ha sido construir una carretera con los bloques y un hospital. En lugar de utilizar coches, lo que hicimos fue simularlos con bloques: bloque azul = coche de policía; bloque rojo = coche de

bomberos; bloque amarillo = coche familiar; bloque blanco =ambulancia. Encima de cada bloquecoche colocábamos una figurita de Lego.

El juego consistía en simular un accidente, la policía y los bomberos acudían, se trasladaba a los “heridos” al hospital. En nuestro “hospital” había camitas y bloques que simulaban aparatos sanitarios, con papel higiénico hacíamos vendajes, etc. etc.

En un principio, repartía los papeles: en la construcción tenía al equipo constructor de carreteras y al equipo constructor del hospital. Y después, cada niño tenía asignada una “función” (conductor, policía, médico, etc.). Con el tiempo, entre ellos se lo organizaban todo, y por mi parte me mantenía al margen disfrutando del juego de Erik con sus compañeros de la guardería.

LOS INSTRUMENTOS MUSICALES

Un juego que siempre ha funcionado genial con Erik ha sido el de simular instrumentos musicales con la ayuda de mímica y de las manos. Ensayamos cómo tocar una trompeta imaginaria –y el sonido-, tambor, guitarra, violín, clarinete, etc.

Y después pasamos a ponerlo en práctica con un grupo de niños.

Nos sentamos en círculo en el suelo. Pregunto al primer niño: “¿qué instrumento tienes tú?” – la trompeta – genial, ¿cómo hace la trompeta? – tututututú – bien, ahora toca la trompeta. Y así sucesivamente.

Al final, hacemos una orquesta y todos los pequeños “tocan” su instrumento a la vez.

“SOMOS LOS CONEJITOS”

Ya he comentado la importancia de preparar guiones previos. En esta ocasión utilizamos el interés de Erik por los bosques para idear un juego simbólico: el niño y el adulto son dos conejitos que van al Kindergarten de animales, por el camino les pasarán muchas cosas.

Como material, hicimos unas orejas de conejo con fieltro que nos colocamos en la cabeza.

Preparación del juego:

El niño y el adulto se colocan las orejas de conejo. “Erik, ahora somos dos conejitos. ¿Cómo es un conejo?, descríbelo”. El niño lo describe.

El adulto describe dónde están. “Estamos en nuestra madriguera del bosque. Vamos a salir, ¿ves los árboles?”. Los dos describen el bosque y lo que “ven”.

Empieza el juego:

“Erik, tenemos que ir ahora al Kindergarten de animalitos. Vamos”. De la mano emprenden la marcha imaginaria saltando como conejitos.

“Mira qué flores tan bonitas”. Señalan las flores imaginarias, las huelen. “Qué bien huelen”.

Siguen saltando y empiezan a señalar “árboles”. “Oh (sorepsa), mira, un pino”, “¿qué árbol es éste?”, “un abedul”.

“Oh, cuida, hay un zorro detrás del abedul” (gesto de susto). “Tenemos que tener cuidado del zorro, rápido, vámonos”, y se alejan saltando.

“Uf (gesto de alivio), el zorro no nos ha visto, qué suerte”. “Sigamos al Kindergarten”.

Se encuentran por el camino a dos amiguitos: el búho y el caracol. Señalar, saludar con Hola, interactuar con los dos.

Llegan al Kindergarten. La profesora dice que tienen que buscar en el suelo del bosque, a ver qué encuentran.

Agacharse y “recoger” diferentes cosas: una flor, una piña, una seta, ramitas, etc.

“Muy bien, ¿qué has encontrado?”, el niño enumera. Se provoca que el niño pregunte: ¿qué has encontrado tú?”.

“Y ahora vamos a dibujar lo que hemos encontrado”, “¡hemos sido unos conejos fantásticos!”.

14. LA ATENCIÓN COMPARTIDA (JOINT-ATTENTION)

Otro aspecto muy importante para trabajar con un niño con autismo es la atención conjunta (o atención compartida), es decir, la habilidad para compartir atención con otra persona mientras ambos están prestando atención al mismo objeto o realizando una actividad.

Distinguiremos dos aspectos en la atención compartida:

- Respuesta, es decir, el niño muestra interés (verbal o no verbal) hacia las vivencias, actividades o situaciones de juego de otras personas –por ejemplo, participa en una conversación o en el juego de otros niños.
- Iniciativa, es decir, el niño comparte, muestra o interesa a otra persona en la actividad que está realizando –por ejemplo, muestra el dibujo que acaba de hacer, le dice a su mamá con quién a jugado o se muestra orgulloso por algo que acaba de hacer, buscando la mirada.

Veamos algunos ejemplos sencillos para provocar atención compartida:

Señalar:

Señalar un objeto de interés es atención conjunta. Una forma de ayudar a desarrollar la atención conjunta es hacer este tipo de comunicación más concreta: tocar el objeto que estás señalando en lugar de señalarlo desde lejos. Una actividad que puede contribuir al desarrollo de la atención conjunta es crear situaciones en las cuales sea probable que ésta ocurra. Por ejemplo, ver libros de dibujos es una actividad que a menudo implica atención conjunta. A la vez que veis el libro, señala la imagen y nómbrala. Esto demostrará al niño una forma de atención conjunta que puede copiar.

Teniendo en cuenta que algunos niños presentan dificultades en señalar, copio un texto de [Juan Martos, Carmen Monsalve y Gema López Centro Leo Kanner, de APNA:](#)

La conducta de señalar es el primer gesto verdadero que tiene extraordinaria importancia en comunicación porque tiene características de ser intencional, intersubjetivo y simbólico (en la medida en que, a través del desarrollo cualitativo de la conducta de señalar y la incorporación posterior del lenguaje, pueden realizarse funciones comunicativas sin necesidad de que el referente esté presente).

Mediante la conducta de señalar (como indica Gómez, 1992), el niño puede:

1. atraer la atención de los demás sobre objetos o acontecimientos que previamente han interesado al niño;
2. comprender el significado de este gesto cuando lo hacen los demás y seguir con la mirada la dirección que marca el adulto;
3. utilizar conductas de contacto ocular coordinadas con los gestos (en qué se combina la atención con la otra persona),
4. la acción gestual del niño está abierta a la intervención de otra persona, y mediante su mirada hace explícito, por un lado, a qué persona va dirigido el gesto y, por otro hacia qué objeto quiere que se oriente esa persona,
5. comprender que, para que sea efectivo, el adulto tiene que verlo.

Los distintos autores manejan puntos de vista teóricos diferentes para explicar esta revolución comunicativa que se produce en este estadio. Trevarthen (1982) considera que lo que hay detrás de estos desarrollos, que él describe como el paso de una situación de intersubjetividad primaria a otra de intersubjetividad secundaria, es un proceso endógeno de base biológica y que cumple una importante función como capacidad de adaptación específica del ser humano.

Bruner pone más énfasis en el papel que las interacciones pueden desempeñar en la aparición de nuevas capacidades. Otros autores (Riviere, 1990; Baron-Cohen, 1989; Leslie y Happé, 1980) han sugerido (inicialmente) que está presente una capacidad cognitiva de meta representación, cuando el niño señala en dirección a un objeto para enseñárselo, para compartir experiencia con el adulto. En lo que sí hay un acuerdo generalizado y consistente es en la ausencia significativa de la conducta de señalar en el niño pequeño autista y la pregunta es: ¿Podemos provocar una explosión comunicativa similar si enseñamos al niño autista a señalar?

Algunas razones para enseñar a señalar al niño pequeño con autismo

Resumimos aquí, como el propio título del apartado indica, algunas de las razones más importantes para enseñar a señalar al niño pequeño con autismo:

Los niños con autismo tienen dificultades con todos los códigos de comunicación, no sólo con el habla, sino también con los códigos no verbales, entre ellos la expresión facial y el contacto ocular. Una de las razones más importantes para enseñar la conducta de señalar es que podemos conseguir que el niño se dé cuenta que la comunicación -hacer señales a otras personas- puede serle muy útil y proporcionarle satisfacciones de sus deseos.

La conducta de señalar proporciona al niño la señal más fácil que le posibilita para obtener resultados rápidos. Podemos ayudarle a dominar un gesto con esa característica. La manera más eficaz de conseguir estos resultados es atenderle significativamente cada vez que señala.

El dominio de un gesto tan versátil como la conducta de señalar, que puede ser usado en distintas situaciones, facilita que el niño indique lo que desea sin necesidad de recurrir a signos o palabras. El niño puede usar efectivamente el gesto de señalar incluso cuando no sabe que los objetos tienen nombres. La enseñanza de signos o palabras exige ese conocimiento previo.

Al igual que ocurre durante el primer año de vida en el niño normal, los gestos (como el de señalar), las expresiones faciales y la mirada deben constituir algunos de los procedimientos más importantes empleados por el niño pequeño con autismo para especificar sus intenciones.

Sólo usándolo se puede aprender a usar el gesto de señalar. Los adultos van a atender (y entender) de forma más inmediata y efectiva las demandas del niño pequeño con autismo en cualquier situación. La conducta de señalar prepara (y puede facilitar) al niño para el mundo de las palabras y para un vocabulario amplio y variado.

La conducta de señalar es un medio efectivo de conseguir, de manera relativamente temprana, que el niño pequeño con autismo aprenda a regular (de una forma comunicativamente adaptada) la conducta de los adultos que le rodean y, en la medida de sus posibilidades, a mostrar conductas comunicativas más relevantes como las conductas de atención conjunta.

Secuencia de pasos en la enseñanza de la conducta de señalar

Resumimos aquí, sintéticamente, la secuencia de pasos para la enseñanza de la conducta de señalar tal y como plantea Elizabeth Newson (1998). Dicha secuencia establece cinco momentos de enseñanza:

1. Tocar señalando

El objetivo esencial 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 conseguirlo pueden utilizarse libros con imágenes, cuentos u otros elementos. Debe modelarse la conducta de señalar mediante el uso del índice.

El modelamiento se debe hacer sin forzar y de forma rápida pero consiguiendo que el niño toque la imagen u objeto en cuestión. 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 situarlos alrededor del niño. Cuando vaya a cogerlos, modelar tocar-señalando y permitir que los coja. Como se ha comentado, puede nombrarse el objeto, pero no debemos esperar que el niño lo nombre.

También pueden utilizarse estas mismas estrategias cuando intente alcanzar algo que desee (por ejemplo, la puerta para salir, la pieza de un puzzle o cuando se le ofrece alguna bebida).

2. Señalando a distancia

Señalar a distancia es un gesto más abstracto y con un contenido más social en la medida en que puede ser usado para solicitar ayuda.

Para su enseñanza deben escogerse objetos atractivos y que el niño pueda ver fácilmente a poca distancia (por ejemplo, objetos con los que pueda mostrarse obsesionado, objetos visualmente fascinantes, comida, juguetes, etc.). Los podemos colocar alrededor de la habitación, donde pueda verlos pero no alcanzarlos (pero no demasiado lejos para desanimarle). Esperaremos que intente alcanzar uno de los objetos. En ese momento, tomamos su mano y modelamos conducta de señalar (sin tocar el objeto). Debemos utilizar el nombre del niño para decir (por ejemplo). "Jesús señala" e inmediatamente darle lo que ha señalado. Esto debe ocurrir rápidamente. El objetivo esencial, en este paso, es que el niño adquiera experiencia de que el adulto responderá espontáneamente a lo que desea conseguir.

La caja de las sorpresas:

Crear sorpresa también promoverá la atención conjunta. Hay diversos modos de hacer esto. Puedes poner distintos juguetes que sean atractivos para el niño en una caja (puede tener un agujero en cada lado para sacar los objetos) y por turnos ir sacándolos mientras se enumeran.

Esconder juguetes:

También puedes esconder esos juguetes en distintos lugares de la casa y jugar a buscarlos. Cuando encuentre el juguete o lo saque de la bolsa, exagera tu reacción, mira al niño, señala el objeto y haz una declaración verbal simple como “¡Mira, un helicóptero”.

Crear situaciones en las que ocurra algo inesperado:

También puedes crear situaciones en las que suceda algo inesperado. Utiliza la imaginación para hacerlo. Por ejemplo, si tiene un juguete a control remoto, puedes activarlo cuando el niño no esté pendiente de él. De nuevo, creando este tipo de situaciones, ofrece oportunidades para practicar la atención conjunta, antes que esperar que esas circunstancias aparezcan de forma natural.



Esta fotografía muestra la mirada social de Erik: acababa de lanzarse por un tobogán muy alto él solito, nosotros estábamos sentados en un banco. Y nos buscó la mirada bien sonriente y orgulloso por lo que acababa de lograr.

LA MIRADA SOCIAL:

Erik tardó bastante tiempo en poder señalar por sí mismo (bien nos cogía el dedo cuando quería señalar algo en un libro o bien nos tomaba de la mano cuando quería algo que no podía alcanzar él mismo).

El contacto visual era muy escaso.

Tampoco Erik seguía con la mirada cuando le señalábamos algo en concreto.

Por eso desarrollamos un programa de trabajo para estimular el gesto de señala y el seguimiento con la mirada:

Material de trabajo:

- Juguetes favoritos, objetos dentro de la casa y objetos en el exterior
- Dibujos/ fotos de niños y adultos que miran hacia algo en concreto

Si el niño habla todavía muy poco, utilizad siempre objetos y situaciones que el niño sea capaz de expresar con lenguaje.

(Como variante si el niño no es capaz de hablar, creo que el programa se podría hacer con el objetivo de incentivar contacto visual y gesto de señalar, pero sería siempre el adulto quien daría respuesta a los objetos señalados).

Serie de ejercicios 1 – Señalar objetos – Orden: “(nombre del niño), ¿qué es esto?, ¿qué señalo?”

Ej. 1.1 Sobre la mesa se colocan distintos objetos. La terapeuta (T.). señala uno (al principio, puede colocar el dedo índice encima del objeto, después lo señalará a poca distancia). Pregunta: “(nombre del niño), ¿qué es esto?, ¿qué señalo?”. El niño responde con el nombre del objeto. “Es un coche”. La T. responde de inmediato: “bien, bravo, es un coche”, y le da la recompensa.

Es muy importante que el niño siga con la mirada el dedo índice de la T. cuando señala.

Ej. 1.2 Se distribuyen una serie de objetos a unos 2 metros de distancia del niño.

Ej. 1.3 Se colocan una serie de objetos detrás del niño. El niño tiene que volverse cuando la T. señala.

Ej. 1.4 Objetos situados en el exterior. Por ejemplo, se mira por la ventana, o la T. y el niño están en la calle o en la puerta de casa. Intentad siempre que sea muy claro el objeto que se señala.

Serie de Ejercicios 2 – El niño señala – Orden: “(nombre del niño), señala X”.

Ej. 2.1 Se colocan una serie de objetos en la mesa. La T. dice: “(nombre del niño), señala el coche”. El niño lo señala. T. dice: “bien, bravo, has señalado el coche”, y recompensa. Si el niño no lo hace por sí mismo, se le coge la manita y se le ayuda a hacer el gesto de señalar. Como recompensa también siempre se le deja jugar con el objeto.

Ej. 2.2 Se colocan una serie de objetos a unos 2 metros de distancia.

Ej. 2.3 Se colocan una serie de objetos en la mesa. La T. dice: “(nombre del niño), señala lo que quieres”.

Ej. 2.4 Se colocan una serie de objetos a unos 2 metros de distancia. La T. dice: “señala lo que quieres”.

Ej. 2.5 En el exterior (por ejemplo, delante de un columpio, de un tobogán, de la pelota, etc.). La T. dice: “señala lo que quieres”. Cuando el niño señala, por ej., el columpio, pues se le columpia. Si en un principio en el exterior el niño está un poco confundido, pues se le da la orden más concreta: “señala el columpio”.

Serie de Ejercicios 3 – Seguimiento con los ojos.

Ej. 3.1 Orden: “(nombre del niño), mira X” (sin que la T. haga el gesto de señalar) El niño tiene que mirar el objeto o a la persona nombrada. Cuando lo hace, la T. dice: “bien, has mirado el coche o bien, has mirado a papá”. Si el niño no mira, se le coge la cabecita con

las manos y se le ayuda a dirigir la vista hacia el objeto/persona mencionado. Recompensa en todos los casos.

Ej. 3.2 Se colocan una serie de objetos encima de la mesa. La T. mira a uno de ellos de forma muy clara. La T. dice: “¿qué estoy mirando?”. El niño dice: “(miras) el coche”. La T. dice: “bravo, bien, sí, estoy mirando el coche”. Y recompensa.

Ej. 3.3 Igual que el anterior, pero con objetos situados a unos 2. metros.

Ej. 3.4 Igual que el anterior, pero con objetos situados en el exterior.

Ej. 3.5 Para este ejercicio se utilizan fotografías, donde un niño/adulto mira algo en concreto. Por ej, un niño mira un acuario, o la televisión o un libro, etc. La pregunta es: “¿qué mira el niño?”. Las fotos pueden irse complicando poco a poco: por ejemplo, un niño mira un escaparate donde hay un helicóptero. Se pregunta: “¿qué mira el niño?, ¿qué quiere el niño?”. Poco a poco la pregunta se queda en: “¿qué quiere el niño?”. También se podría trabajar con cortas secuencias de vídeo.

Serie de ejercicios 4 – Reacción a la mímica de otra persona

Ej. 4.1 Orden: “(nombre del niño), busca X” (se podría sustituir por: “¿dónde está X?”) Sobre la mesa se han colocado cuatro cubiletes bocabajo. En uno de ellos se ha escondido algo (una gominola, una pieza de puzzle que falta para completarlo, una tiza, etc.). La T. mira con intensidad al cubilete donde está la cosita escondida y dice: “busca X” o “¿dónde está x?”. El niño tiene que adivinarlo siguiendo la mirada de la T.

Ej. 4.2 Orden: “Busca la otra tarjeta” Se hace con el juego del memory. El niño ha levantado una tarjeta y necesita encontrar la pareja. La T. mira una de las tarjetas que están bocabajo (y es justo la pareja) y dice: “busca la otra tarjeta”. El niño tiene que levantar la tarjeta donde mira la T. guiándose por su mirada.

Ej. 4.3 Orden: “Busca X”. En la habitación se ha escondido un objeto. El niño tiene que adivinar dónde está guiándose por la mirada de la T.

Ej. 4.4 Orden: “¿dónde está?” La T. ha escondido algo en una de sus manos. El niño tiene que adivinar dónde está guiándose por la mirada de la T.

Ej. 4.5 Orden: “Busca a (una persona)” Una persona se ha escondido. El niño tiene que encontrarla guiándose por la mirada de la T.

CÓMO TRABAJAR LA ATENCIÓN COMPARTIDA DE FORMA ESTRUCTURADA:

En nuestro caso, trabajamos la atención compartida también de forma estructurada y éstos son los pasos que seguimos:

1 El niño se interesa por el objeto de otra persona:

Para ello se utilizan dos objetos (un coche y un camión, por ejemplo). Le das el coche al niño para que empiece a jugar, en un momento tú coges el camión, y empiezas a jugar con el camión de forma divertidísima, exagerando los gestos y las palabras: “Run-run, uau, este camión es genial”, etc. El objetivo es que el niño deje su coche y comience a interesarse por tu camión, te pregunte y se ponga a jugar contigo.

Sarah, una de nuestras coterapeutas, realizó el trabajo fin de carrera sobre atención compartida. Gran parte de ese trabajo está basado en su experiencia con Erik. Su forma de despertar el interés de Erik en este paso fue la siguiente:

Después de haber realizado un actividad en mesa con el niño, te levantas sin decir nada, sacas un cordel de uno de tus bolsillos, lo examinas con gran interés, tomas una hoja de papel, un lapicero, algo que te sirva de apoyo (una carpeta, por ejemplo) y te sientas en el suelo. Durante este proceso, harás cada paso muy despacio, observando si el niño mira qué estás haciendo. En el caso de que el niño no mire, dices verbalmente lo que estás haciendo: “Oh, me caso un cordel del bolsillo del pantalón”, etc.

Una vez sentada en el suelo, miras el cordel, lo tocas, haces un lazo, sueltas el lazo... y otras figuras. Al final, dibujas una de las formas del cordel en la hoja de papel.

El objetivo es que el niño muestre interés por lo que estás haciendo y manifieste también sus ganas por hacer lo mismo:

- el niño pide un cordel para él (tendrás otro preparado en el bolsillo)
- el niño te pide tu cordel
- el niño pregunta ¿qué haces?
- el niño te pide que hagas otras figuras con el cordel

Podemos controlar los progresos anotando los siguientes datos:

- el niño muestra interés preguntando
- el niño muestra interés mirando
- el niño se sienta en el suelo por iniciativa propia junto a ti
- el niño expresa su deseo de hacer lo mismo
- el niño participa en el juego, te pide que hagas nuevas figuras, él pide un cordel...

2 El niño te incluye en una actividad

El niño está jugando (o quiere jugar) y el objetivo es que te incluya en su juego de forma activa, es decir, te pide algo o necesita tu ayuda.

Puedes provocar esta situación teniendo preparados juegos, partes de un juego o material que le gusten mucho al niño pero que el niño no pueda alcanzarlos sin tu ayuda (por ejemplo, colocado en una estantería alta).

O puedes provocar también cambios en un juego: el niño está jugando con los Lego, y te sientas con él y propones una nueva construcción (faltará alguna pieza importante, que estará a la vista del niño pero no puede alcanzarla; así te pedirá ayuda).

Veamos un ejemplo continuando con el programa que desarrolló Sarah:

Una vez que has despertado el interés del niño con el cordel y lo tienes sentado a tu lado jugando contigo, dejas tú de jugar, de participar y de hablar durante un minuto. El niño debe darse cuenta de tu actitud y pedirte que continúes. En el caso de que pasado un tiempo prudencial el niño no haya reaccionado, tendrás que ingeniártelas para mostrar que no estás participando (un estornudo, levantarte, tumbarte en el suelo, etc.).

Otra actividad que se puede realizar, es proponerle al niño que pegue sobre el papel cuatro cordeles formando un cuadrado. El niño deberá pedirte tres cordeles más y pegamento. Una vez pegado el cuadrado, puedes proponer seguir hasta formar una casa: “mira, podemos hacer una casa. Qué nos falta? – el tejado – claro, falta el tejado. Y juntos continuáis con la actividad: ventanas, puerta, etc. siempre mano a mano con el niño.

Controlaremos los progresos del niño anotando:

- el niño se da cuenta de que el adulto ha dejado de jugar
- el niño pide al adulto que siga jugando
- el niño pide ayuda para continuar con la actividad
- el niño presta atención a lo que está continuando el adulto

3 El niño se da cuenta de cambios o cosas fuera de lugar y así lo indica

El propósito es sorprender al niño con algo inesperado, que él se dé cuenta y que lo indique. Es un juego muy divertido (en línea con las tarjetas de absurdos): ponerse las gafas al revés, un calcetín como guante, colocar una silla encima de la mesa, tirar algo “sin querer” y decir “oh”, colocar algo fuera de lugar (una zapatilla en un cazo), cambiar el uso de un juguete (peinarse con una pieza de Lego), hacer algo inesperado (meterse la pelota debajo del jersey en vez de seguir con el fútbol), etc.

Controlaremos los progresos del niño anotando:

- el niño se da cuenta de los cambios mirando
- el niño se da cuenta de los cambios señalando
- el niño se da cuenta de los cambios diciéndolos

4 El niño muestra algo que ha visto, ha pasado o ha hecho

Podemos provocar alguna situación: por ejemplo, le pedimos al niño que nos traiga algo de una habitación, previamente en esa habitación habremos dejado algo fuera de lugar de forma muy visible.

Por ejemplo: colgamos unos cazos de un árbol del jardín o colocamos dos sillas encima de la cama o sentamos un peluche enorme en el inodoro o ponemos un lazo al grifo del lavabo, o todo lo que se os ocurra y no sea peligroso.

El objetivo es que el niño venga y nos cuente: “están las sillas encima de la cama” o que nos pida que vayamos con él para verlo.

Avanzando en este aspecto sería que el niño nos muestra los dibujos que ha hecho: tanto que nos llame para verlos o que venga con el papel a enseñarlo, o la construcción con los lego, o su manualidad en el cole, o lo que sea.

Para ello, tanto mi marido como yo comenzamos también a enseñarle y mostrarle cosas que habíamos hecho: “mira, acabo de colgar el cuadro en el pasillo, ven”, o “mira, tengo el pollo en el horno”, etc. cualquier situación es buena.

Por otro lado, cuando Erik estaba, por ejemplo, dibujando. Ir varias veces a verlo: “¡jo, qué bonito, este dibujo lo quiero colgar. Avísame cuando termines”. Más adelante pedirle: “tráeme el dibujo cuando termines”. En ambos casos, colgar luego el dibujo con él en un sitio visible y exagerar: “qué bien, me lo has traído y hemos podido colgarlo”, etc. Siempre de forma muy motivadora.

También siempre después de una de las sesiones de terapia, la terapeuta le pedía a Erik que viniera a enseñarme xxx de lo que hubiera hecho (un dibujo, una ficha, etc.).

Un juego que también practicamos para provocar que Erik enseñara lo que acaba de hacer, era sentarnos espalda con espalda en el suelo. Cada uno de nosotros tenía lo mismo delante: una hoja para pintar o unas piezas de lego o plastilina, etc. Utilizábamos un despertador para marcar el tiempo; al sonar, la idea era que cada uno mostrara –dándose la vuelta- lo que había hecho. Poco a poco, a base de turnarnos y de tiempo, logramos que Erik mostrara primero qué había hecho y pidiera a la otra persona que le mostrara lo que había hecho.

5 El niño muestra interés hacia las vivencias de otra persona

Durante la sesión de terapia o al recoger a Erik de la guardería, le preguntábamos siempre cuestiones concretas: ¿qué has comido?, ¿dime dos niños con quienes hayas jugado?, ¿has jugado con los Lego?, etc.

Después, bien en mi caso o la terapeuta, narraba algo divertido (exagerar) que hubiera hecho, para provocar el interés de Erik y que siguiera preguntando.

Durante las cenas en común, teníamos siempre un juego: cada uno de nosotros contaba algo que hubiera hecho durante el día, y después preguntarnos detalles unos a otros.

En el apartado Lenguaje de mi blog, hay más información sobre el tema (lenguaje comunicativo y narración de vivencias, contestar y hacer preguntas, las primeras conversaciones):

<http://elsonidodelahierbaelcrecer.blogspot.com/search/label/Todo>

5 Trabajar escenas sociales

Bien con escenas sociales de creación propia, o con ayuda de cuentos infantiles o con figuritas de lego o tarjetas de secuencias temporales o representando o dibujando conjuntamente, se trabajan diferentes conceptos:

- comprensión de la historia
- ¿cómo te sientes tú?, ¿cómo me siento yo?, ¿cómo se siente xxxx? - ¿Por qué?
- continuar la historia: ¿qué pasa después?
- elegir entre dos finales
- inventar conjuntamente una historia

Dejo varias links con información sobre el tema:

<http://elsonidodelahierbaelcrecer.blogspot.com/p/mi-material.html>

<http://www.catedu.es/arasaac/materiales.php>

Ahora sigo trabajando en la preparación de materiales en este sentido.

15. HISTORIAS SOCIALES PARA CORREGIR CONDUCTAS INADECUADAS

Hasta ahora hemos visto cómo lograr interacción, imitación, juego funcional, juego simbólico o atención compartida. Un paso más será ayudarnos de historias sociales para mejorar la conducta de juego del niño y corregir comportamientos inadecuados. Por medio de estas historias trabajaremos conceptos como “jugar con otros niños es divertido”, “jugar sin romper los juguetes”, “preguntar para jugar con los demás”, “¿qué está bien, qué está mal?” etc.

En estas links os podéis descargar el material que he preparado para Erik, así como fichas realizadas por Amaya Padilla (<http://garachicoenclave.blogspot.com/>) y que nos han funcionado muy bien:

<http://elsonidodelahierbaelcrecer.blogspot.com/2009/12/autismo-0-juego-8-historias-sociales.html>

<http://elsonidodelahierbaelcrecer.blogspot.com/2010/02/autismo-0-juego-9-jugar-sin-romper.html>

<http://elsonidodelahierbaelcrecer.blogspot.com/2010/02/emociones-llorar-es-normal.html>

<http://elsonidodelahierbaelcrecer.blogspot.com/2010/01/las-buenas-maneras.html>

<http://elsonidodelahierbaelcrecer.blogspot.com/2009/03/material-para-trabajar-las-emociones-1.html>

<http://arbeitsmaterial.blogspot.com/2010/02/ich-mag-es-ich-mag-es-nicht.html>

<http://garachicoenclave.blogspot.com/2009/12/fichas-jugamos-para-compartir.html>

<http://garachicoenclave.blogspot.com/2009/12/fichas-jugamos-para-divertirnos.html>

16. HABILIDADES SOCIALES Y EL GRUPO DE JUEGO

Con el fin de mejorar las habilidades sociales y las competencias socioemocionales de Erik, hemos creado dos grupos de juego que vienen a casa.

Cada grupo está integrado por dos niños de la guardería más Erik. El Grupo A tiene lugar los lunes, y una semana más tarde, los martes, acude el Grupo B. De esta forma participan cuatro niños distintos de 5 y 6 añitos, y no hay “cansancio” porque cada peque acude una vez cada dos semanas, ¡y qué ganas tienen siempre! Una de nuestras coterapeutas y yo dirigimos el Grupo y las actividades; estamos dos horas en cada sesión, más la merienda previa 😊

Antes de empezar con los grupos, preparé doce sesiones de trabajo: actividades y material. Confeccioné una carpeta con todo para cada familia y escribí una carta de presentación, que firmó Erik. Ya llevamos más de tres meses, y estamos contentísimos, sobre todo Erik, jaja, que es el “jefe” de todos.

He empezado poco a poco traducir al español todo el material y los programas, y los iré subiendo al blog. Ya de por sí el tema de las habilidades sociales es “otro librito”. Mientras, dejo las links con lo que ya está preparado:

<http://elsonidodelahierbaelcrecer.blogspot.com/2010/04/habilidades-sociales-y-grupo-de-juego-1.html>

<http://elsonidodelahierbaelcrecer.blogspot.com/2010/05/habilidades-sociales-y-grupo-de-juego-2.html>

BIBLIOGRAFÍA Y AGRADECIMIENTOS

Dr. Ragna Cordes: BET – Bremer Elterntraining

Ilustraciones de **Moritz Liebeknecht**

THE UNICORN CHILDREN'S FOUNDATION, traducido por Carlos Poveda y Cristóbal Santiago

Pensamiento no Verbal, Comunicación, Imitación y Habilidades de Juego desde una perspectiva de desarrollo.

Kerry Hogan, TEACCH Psychology Fellow

Agosto, 1997

Traducción para uso interno: Ana Bollullo, APNA Cádiz

Shirly Bachar, Terapeuta consultora del juego y del comportamiento y profesora de apoyo escolar. Entrenada en los métodos de Lovaas y de Greenspan.

Eduardo Carbonell - <http://autismointegral.blogspot.com/>

ARASAAC - <http://www.catedu.es/arasaac/>

Amaya Padilla - <http://garachicoenclave.blogspot.com/>

Lupe - <http://aulautista.wordpress.com/2008/11/18/la-importancia-del-juego/>

Juan Martos, Carmen Monsalve y Gema López Centro Leo Kanner, de APNA.