

# CONSEJOS PARA PADRES SOBRE JUEGOS



**FRANK D. LANTERMAN REGIONAL CENTER**  
3303 Wilshire Blvd, Ste. 700, Los Angeles, CA 90010  
213.383.1300 • [kyc@lanterman.org](mailto:kyc@lanterman.org) • [www.lanterman.org](http://www.lanterman.org)

Fue posible por una contribución de  
la S. Mark Taper Foundation y  
Fred and June MacMurray Foundation.

¿A veces se pregunta cómo hacerle para ayudar a su hijo a:

- ▶ relacionarse con otros,
- ▶ desarrollar relaciones,
- ▶ aumentar su nivel de atención,
- ▶ mejorar sus habilidades del lenguaje,
- ▶ aprender y crecer en todas las áreas?

Éstos consejos se crearon para proveerle un proceso paso-a-paso que puede ayudarle a hacer justo eso. Esperamos que éstos le guíen a fortalecer su relación con su hijo/a y a maximizar su potencial.



## INTRODUCCIÓN



## OJO A OJO

Ya sea que juegue en el piso con el niño/a, o que lo sienta en una silla alta con una bandeja grande en donde ambos puedan tener contacto visual, oportunidades de interacción y que usted pueda leer las señales del niño/a. Por ejemplo: ¿Está aburrido/a o emocionado/a? ¿Qué le gusta de la actividad?

## 1 OJO A OJO



## ESTABLECER LA CONFIANZA

Siga el liderazgo del niño/a por un rato para tener una mejor idea de qué es lo que disfruta hacer. Acompáñelos en su juego sin imponer ninguna demanda (al principio). Los niños necesitan tener algo de tiempo cuando tienen sus propias ideas y ver que usted las apoya. Muéstrole a su hijo/a que usted cree que la actividad es divertida. Entretéjase en el juego para que se convierta en una experiencia compartida.

## 2 ESTABLECER LA CONFIANZA

## NARRE

Describe todo lo que está pasando con entusiasmo, enfocándose en lo que está haciendo el niño/a y que está pasando con el juguete. Introduzca y repita vocabulario:

- ▶ **Sustantivos:** colores, formas, animales, números, letras, etc.
- ▶ **Adjetivos:** arriba, abajo, alrededor, saltado, suave, duro, rápido, despacio, alto, bajo, ruidoso, callado, etc.
- ▶ **Verbos:** golpear, agitar, correr, brincar, cantar, caer, apretar, levantar, etc.
- ▶ **Efectos de Sonido:** el arranque de un coche, el golpe de un martillo, el gemido de la vaca, la sacudida de una torre, etc.
- ▶ **Sentimientos:** frustrado, feliz, emocionado, triste, sorprendido, etc.

Anime al niño/a y esté animado.

Use oraciones simples pero completas.



## MODELE

Para alentar al niño/a al siguiente nivel de juego, quizá usted tenga que demostrarle algunas ideas. Demuéstreles y diga en voz alta lo que usted va a hacer. Si usted lo hace de forma divertida e interesante, lo más probable es que ellos intentarán imitar su comportamiento y lenguaje. De la misma forma, comparta sus sentimientos, para que puedan observar cómo se ve y qué situaciones invocan esos sentimientos.

## 3 NARRE Y MODELE

## DIVIÉRTASE

**Sea un Comediante.** A los niños les encanta jugar. Añádale sabor a su juego al hacer cosas de forma 'chistosa' o 'tonta' o actuando de forma cómica. Cambie su apariencia. Por ejemplo, usted podría tener una voz con un tono muy alto y caminar en las puntitas de los pies mientras actúe como ratoncito y luego tener una voz grave y pisotear cuando actúe como elefante. Añada unas cosquillas por aquí y por allá y mantenga su energía en un nivel alto. Mantenga al niño/a interesado y adivinando qué es lo que usted hará después.

**Utilice Música.** Invente una canción chistosa o un coro y será muy probable que usted capture la atención del niño/a. Invente tonadas acerca de lo que hace y cante durante la transición a nuevas actividades, por ejemplo, limpiar, lavar las manos, hora de irse. Escuchen, canten y toquen música frecuentemente. La música puede ser una gran herramienta para la conexión interpersonal, permitiéndole a usted y a su hijo/a disfrutar una actividad y compartir una comunicación de forma más agradable.

**A Moverse.** Sea físico con su hijo/a. Incorpore movimientos a su juego aún cuando sea una actividad normalmente inmóvil. Ésto los mantendrá interesados durante más tiempo y hará el juego más dinámico. Cargue, gire, oscile, apriétese, cosquillee y dé levantones. Corra, brinque, tire, atrape, gatee, etc. junto con su hijo/a. Esté alerta a las necesidades sensoriales de su hijo/a y provéalas.



## 4 DIVIÉRTASE

# PONGA RETOS

Añada retos gradualmente para avanzar el juego de su hijo/a. Algunos ejemplos son:

- ▶ Pare algo que estén haciendo hasta que le contesten una pregunta que usted sabe pueden contestar.
- ▶ Pídeles que etiqueten objetos.
- ▶ Esconda una pieza de un juguete en un lugar obvio y observe que vayan por ella.
- ▶ Practique tomar turnos.
- ▶ Recoja y acumule las piezas del juguete y observe si le piden la pieza que necesitan.
- ▶ Pídeles que le lleven algo a un compañero o adulto para incluir a más gente en el juego y animelos a darse cuenta de los demás.
- ▶ Haga algo incorrecto que usted sabe el niño/a se dará cuenta y vea si le corrigen.
- ▶ Haga más preguntas sobre el juego: ¿Qué están haciendo?, ¿Cuál es su plan?, ¿Qué puedes hacer o tener?, etc. Vea si pueden contestarle. Al principio, usted puede ayudar a completar las oraciones o proporcione opciones simples.

Sea juguetón y creativo e intente motivarlos a ser interactivos. Vea cómo responden a los retos que usted está implementando para determinar si es mejor retirarse un poco o aumentar las demandas.



## JUEGOS ACTUADOS

Juegue a actuar con el niño/a lo más que pueda. Usted puede apoyar a su hijo/a a desarrollar las herramientas dramáticas del juego al convertirse usted mismo en un personaje, construyendo en base a los intereses e ideas de su hijo/a, y preguntando (o dando opciones) sobre la escena ficticia. Si tienen ideas, sígalas y sugiera o pregunte para ayudar a desarrollar y elaborar un guión de la historieta. Si no tienen ideas, modele algunas situaciones simples, por ejemplo:

- ▶ **Conversación básica** entre figuras, animales, títeres o ustedes mismos como personajes, en el teléfono, etc.



- ▶ **Manejando a algún lado con vehículos**, incluyendo a dónde van, que harán, subiéndose y bajándose del coche, poniendo gasolina, etc.
- ▶ **Comiendo algo**, y asegúrese de elegir cosas que le gusta comer a su hijo/a y actúe como que sus objetos están comiéndolo.
- ▶ **Rutinas del día** actuando partes del día como levantarse, yendo a la escuela, yendo al parque, comiendo, vistiéndose, bañándose, durmiendo, etc.
- ▶ **Juego basado en un cuento** mediante la representación de un cuento favorito con accesorios/animales de peluche. Comience con más apoyos para ayudar al niño/a a entender y visualizar el escenario y poco a poco reducir la cantidad de apoyos cuando el niño/a sea capaz de usar su propia imaginación.

Conforme su hijo/a vaya avanzando, usted puede hacerle juego más detallado, por ejemplo, vueltas al supermercado, jugando al restaurante, aventuras de súper héroes, etc. Los accesorios y disfraces ayudan a desarrollar la imaginación de su hijo/a. Su meta final es el tener un juego dinámico y recíproco con su hijo/a en donde ambos compartan ideas e interactúen. Mientras más practiquen estas herramientas en casa, no solamente se divertirán y aprenderán, sino que serán más capaces de replicar este tipo de juego con sus compañeros en la escuela. Los juegos dramáticos expanden la capacidad del niño/a de crear conciencia de uno mismo en relación con los demás y de su entorno y crea habilidades cooperativas.