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.

Todos/as los niños/as con o sin autismo, progresan a través de una serie de niveles de desarrollo en tanto ellos/as dominan nuevas habilidades. Esta reseña tiene la intención de servir a dos propósitos. Primero, están descritas las etapas de desarrollo observadas en el pensamiento no verbal, comunicación, imitación y juego. Muchos padres la han encontrado de gran ayuda para familiarizarse con estas etapas como una manera de identificar el nivel actual de desarrollo de sus niños/as y una ayuda para planificar futuros objetivos. Segundo, han sido incluidas actividades de muestra como ejemplos de técnicas de enseñanza, que pueden ser adaptadas a estos diferentes niveles de desarrollo. La mayoría de estas etapas de desarrollo son comunes tanto en niños/as con autismo como en niños/as con un desarrollo normal. Las actividades de enseñanza descritas aquí, sin embargo, están adaptadas a los estilos de aprendizaje de los niños/as con autismo.

Los/as niños/as con autismo demuestran generalmente un desigual patrón de desarrollo con habilidades no verbales que son su punto fuerte. Las actividades de enseñanza tienen más éxito cuando se ajustan al nivel de desarrollo actual de el/la niño/a. Sin reparar en el punto de partida de cada niño/a, todos/as los/as niños/as adquirirán más habilidades y atravesarán cada etapa de desarrollo para llegar a su propia pauta. Las actividades siguientes están reseñadas para ser ejemplos de actividades que fomentan el desarrollo de cada una de estas etapas. Sin embargo, están incluidos algunos consejos más complejos, los estados de desarrollo descritos aquí son más relevantes para un aprendizaje temprano de manera que pueden ser de mayor ayuda para los padres de niños/as jóvenes. Estas orientaciones están lejos de la globalidad y deberían estar adaptadas para sacar ventaja del interés y de la capacidad de cada niño/a a título individual.

Habilidades no Verbales o de Pensamiento Visual

. Este área es el punto fuerte de los/as niños/as con autismo. Cuando enseñe una nueva habilidad intente pensar cómo podría enseñarla visualmente. En el momento de enseñar una nueva habilidad, es más fácil su consecución utilizando una propuesta visual.

.

Clasificación y Emparejamiento Simple

1. La primera cosa que un/a niño/a aprende en este área es a coordinar habilidades visuales con habilidades motoras. En su forma más sencilla esta es la habilidad para mirar un objeto, alcanzarlo e intentar agarrarlo. Una vez que el/la niño/a puede agarrar un objeto, aprenderá a manipularlo de formas más complejas, como poner objetos dentro de ciertos lugares que pueden percibirse visualmente. Esta habilidad puede ser desarrollada, en parte, al poner de relieve el área o recipiente en el cual quiere que su niño/a coloque cada objeto. Algunos/as niño/as aprenderán antes a sacar objetos fuera del recipiente que a colocarlos dentro.

2. Luego, un/a niño/a aprenderá a diferenciar unos objetos de otros. Este es el primer paso para aprender a clasificar. Una de las maneras más exitosas para enseñar esta habilidad es crear una tarea de clasificación que elimine la posibilidad de cometer errores. Por ejemplo, podría hacer un recipiente con una abertura estrecha para depositar tarjetas y una cuadrada para colocar bloques. Ningún objeto podrá ser depositado en la abertura del otro, de manera que estará perfectamente claro que algunos objetos son diferentes con respecto a otros y pertenecen a distintos lugares.

3. Cuando un/a niño/a ha aprendido a clasificar objetos en una tarea que elimina la oportunidad de cometer error, puede aprender a clasificar objetos dentro de recipientes similares. Por ejemplo su niño/a podría aprender a poner cucharas en un recipiente y bolas en otro. Es más fácil aprender esta tarea si usted obviamente, usa diferentes objetos, recipientes transparentes, de manera que su niño/a pueda ver los objetos que van dentro de cada recipiente y muestras de cada objeto claramente colocados dentro o sobre cada recipiente. Su niño/a encontrará más fácil clasificar objetos si éstos, en cada categoría, son idénticos.(Por ejemplo, idénticas cucharas de plástico blancas, idénticas pelotas de tenis amarillas)

A medida que su niño/a domine la habilidad para clasificar objetos, usted puede cambiar algunas características de la tarea. Es importante recordar, sin embargo, cambiar sólo un aspecto de la tarea cada vez, de manera que su niño/a no llegue a la confusión o a la frustración. Por ejemplo, usted podría querer animar a su niño/a a clasificar objetos con un mayor grado de similitud, (en vez de cucharas y bolas, clasificar cucharas y cuchillos) pero usted no debería introducir este cambio al mismo tiempo en que comience a utilizar recipientes opacos.

4. Otro tipo de clasificación que es aprendida sin problemas tempranamente, es la habilidad para clasificar por características concretas de los objetos tales como el color y la forma. De nuevo hay que comenzar haciendo esta tarea lo más fácil posible. Por ejemplo, comenzar a clasificar objetos por el color más bien que empezar a clasificar imágenes (clasificar objetos es más fácil porque éstos presentan más características diferenciadoras que las imágenes). Las diferencias entre objetos, por lo tanto, son más propensas a ser significativas para su niño/a que las diferencias entre imágenes. A medida que los objetos se vuelven más y más similares su niño/a llegará a estar más atento tanto al color como a las características diferenciadoras. Por ejemplo, usted debe avanzar de clasificar cucharas blancas y pelotas de tenis amarillas, a pelotas de tenis amarillas y pelotas grandes rojas; y luego, a pelotas grandes rojas y pelotas grandes amarillas.

5. Los puzzles son también una tarea de clasificación porque su niño/a está aprendiendo con ellos a colocar objetos diferentes en recipientes diferentes. Los puzzles son como las tareas de clasificación libres de error descritas anteriormente porque cada pieza sólo puede encajar dentro de un lugar. Los más sencillos de todos son los puzzles de encaje donde las piezas solamente encajan en el agujero con la forma correcta. Estos puzzles pueden hacerse incluso más sencillos copiando la imagen que hay sobre la pieza del puzzle y colocándola dentro del agujero donde la pieza va. Este tipo de puzzles serán

dominados pronto, antes incluso que los simples rompecabezas. Recuerde elegir puzzles que sean compatibles con las habilidades motoras de su niño/a. Los/as niños/as pequeños/as normalmente empiezan con puzzles que tienen piezas grandes y mangos (asideros) para facilitarles el cogerlas y el darles la vuelta.

6. Una habilidad visual más difícil es emparejar. Con frecuencia, emparejar es más difícil que clasificar porque no implica colocar los objetos apareados dentro de un recipiente, por lo tanto, la tarea es menos clara visualmente. La gente piensa en emparejar como en una actividad que implica hacer parejas de imágenes, cartas, números etc. Sin embargo, podría también incluir actividades que requieran emparejar objetos idénticos o emparejar objetos con dibujos o fotografías.

7. Una vez que su niño/a ha dominado la habilidad de clasificar una variedad de tipos diferentes de objetos, usted debería valorar si él/ella domina o no las imágenes. Una forma de acceder a esta habilidad es ver si su niño/a puede emparejar objetos con imágenes. El primer paso es ver si el/la niño/a es capaz de emparejar un objeto con una imagen que tiene el mismo tamaño y color que el objeto. Esta tarea es incluso más fácil si la imagen de muestra es presentada como un puzzle de encaje de manera que el objeto encaje dentro del dibujo. Usted puede construir un dibujo de encaje recortando la figura del objeto en una pieza de gomaespuma, situando un dibujo a tamaño natural dentro de ese agujero , y apoyando ese dibujo mediante la colocación de una segunda pieza de gomaespuma debajo de la primera. Una vez que su niño/a puede emparejar objetos dentro de un recipiente mostrándole un dibujo idéntico, usted puede intentar emparejar objetos con dibujos que sean más pequeños o algo diferentes en color.

El paso siguiente en el aprendizaje sobre dibujos, es hacer que su niño/a empareje objetos y dibujos que son totalmente distintos. Por ejemplo, usted debería volver a clasificar colocando un dibujo encima de un recipiente opaco y hacer entonces que su niño/a clasifique objetos mediante el emparejamiento de éstos y los dibujos colocados sobre los recipientes. Es importante, dominar el emparejamiento de objetos con dibujos, antes de empezar actividades que emparejen solo dibujos. El paso objeto/dibujo asegura que su niño/a entiende el significado de los dibujos y no que solamente son imágenes diferentes que pueden ser clasificadas o emparejadas por sus características visuales.

Distintos tipos de dibujos serán más o menos significativos para su niño/a. Usted tendrá que experimentar para ver con cual trabaja mejor. Algunos/as niños/as encuentran las fotografías más fáciles de entender. Para otros niños/as las fotos son demasiado literales. Ellos/as creen que una foto puede representar al único objeto que está en la imagen y no a otros objetos. Los/as niños/as que reaccionan de esta forma con fotos, probablemente tendrán más éxitos con dibujos. Como las habilidades de emparejamiento y la comprensión de los/as niños/as mejora, los dibujos podrán ir haciéndose más abstractos. Por ejemplo, dibujos de formas lineales simples podrían finalmente ser usados para emparejar objetos que tengan esa forma.

8. Cuando esté seguro de que su niño/a domina las imágenes, debería intentar llevar a cabo trabajos que impliquen clasificación de imágenes. De nuevo, empezar con tipos de tareas que impliquen clasificaciones sencillas. Por ejemplo, las imágenes en cada grupo serán idénticas y además serán muestras de las imágenes colocadas encima de cada recipiente. Debería incluso colocar las imágenes en diferentes tipos de tarjetas para poner de relieve las diferencias entre ellas. Tan pronto como su niño/a domine estas formas de clasificación más sencillas, usted puede pasar a tipos de clasificación más complicados de la misma forma que hizo con los objetos.

Los objetivos de la clasificación:

Muchos padres se preguntan acerca del motivo de pasar mucho tiempo enseñando a los/as niños/as a clasificar objetos e imágenes.

Primero, la clasificación es una tarea atractiva para los/as niños/as con autismo por las ventajas que suponen sus capacidades visuales. Cuando un/a niño/a está aprendiendo a sentarse y trabajar, es de gran ayuda usar tareas que sean significativas y fáciles de dominar.

Segundo, clasificar atrae la atención de los/as niños/as hacia las diferencias entre objetos. Los/as niños/as no autistas son capaces de aprender acerca de esas diferencias usando el lenguaje. Ellos/as utilizarán preguntas del tipo "¿Qué es esto?" y los adultos les enseñarán las etiquetas verbales que demuestran las diferencias significativas entre objetos. Esas etiquetas no son tan significativas para los/as niños/as con autismo, pero sí lo son las diferencias visuales.

Tercero, cuando un/a niño/a ha aprendido a clasificar objetos e imágenes sobre la base de sus diferencias visuales, es cuando está preparado para aprender conceptos más difíciles a través del proceso de clasificación. También será capaz de empezar a aprender las etiquetas de objetos porque las diferencias entre éstos ya han sido captadas por su atención, creando así etiquetas verbales más significativas. Las siguientes etapas del desarrollo visual describen cómo pueden ser aprendidos visualmente conceptos más complicados.

Técnicas de Clasificación y Emparejamiento más Complicadas

9. Cuando un/a niño/a ha aprendido a clasificar objetos e imágenes idénticos/as, puede empezar a clasificar objetos que no lo sean tanto, pero que pertenezcan a la misma categoría. Usando el ejemplo de la bola y la cuchara, el niño/a que puede clasificar cucharas de plástico y bolas de tenis, puede entonces comenzar a clasificar tipos de cucharas y tipos de bolas de diferentes tamaños. Ésto le conducirá a la idea de que los objetos pertenecen a categorías: esas cucharas ya no son de plástico blancas, pero son cosas que tienen un mango y una zona cóncava al final. Aprender sobre las categorías es un tipo de aprendizaje conceptual. Casi ninguna categoría o concepto puede ser enseñado visualmente. La idea de color puede enseñarse poniendo a el/la niño/a a clasificar imágenes que son diferentes, pero que tienen todas el mismo color.

10. Las habilidades y conceptos académicos también pueden ser enseñados usando este método. Las letras y los números también pueden ser clasificados. Por ejemplo, palabras que empiezan con B y T pueden ser clasificadas dentro de recipientes que muestren las letras B y T. Las etiquetas se pueden enseñar mediante la clasificación de diferentes palabras. Los conceptos numéricos pueden aprenderse emparejando tarjetas que llevan diversas pegatinas, con tarjetas sobre las que se ha escrito el número correspondiente.

Los conceptos básicos como "igual" o "diferente" pueden aprenderse. Usted puede darle a su niño/a diversas bolsas de objetos, algunas conteniendo objetos iguales y otras con objetos diferentes. Su niño/a puede llegar a entender, a través del aprendizaje de prestar atención a las diferencias entre objetos, que algunos de éstos son iguales y otros diferentes.

11. La clasificación y el emparejamiento pueden ser útiles para el desarrollo del lenguaje porque da a el/la niño/a muchas oportunidades para oir etiquetas verbales asociadas con señales visuales como pueden ser un objeto o una imagen. Cada vez que su niño/a pone un objeto dentro de un recipiente usted puede decir el nombre que designa a ese objeto. Mientras él/ella clasifica cucharas o pelotas, usted puede decir "cuchara" o "pelota" cada vez que deje caer una cuchara o una bola dentro del recipiente. Procure usar la palabra que espera que su niño/a vaya a usar. Por ejemplo sería más probable que él/ella empleara la palabra "bola" que la palabra "bola de tenis". Los/as niños/as con lenguaje que oyen repetidas veces la etiqueta verbal asociada a un objeto significativo, quizás empiecen repitiendo la palabra durante la tarea y poco a poco empezarán a usarlas en contextos naturales. Los/as niños/as sin lenguaje que oyen estas etiquetas, también serán más tendentes a comprenderlas cuando la oyen en otras situaciones.

Estas etapas del desarrollo de las habilidades del pensamiento visual han sido descritas con detalle porque constituyen uno de los caminos por el que los/as niños/as con autismo aprenden. Casi todo lo que enseñamos implica, de algún modo, habilidades visuales. Cada vez que enseñe un concepto necesitará estar seguro de que la tarea es significativa para su niño/a . El uso de instrucciones visuales es una de las formas de asegurarse de que lo que el/la niño/a está aprendiendo es significativo para él/ella.

Comunicación

Todos/as los/as niños/as atraviesan etapas mientras aprenden a comunicarse. Los/as niños/as con autismo atraviesan esas mismas etapas, pero es posible que permanezcan en una de ellas durante un largo período de tiempo o es posible que atraviesen esas fases en un orden distinto. Existen algunas formas de comunicación para promover el desarrollo de la misma en niños/as con autismo, pero no son siempre necesarias para niños/as con un desarrollo normal. Las que siguen son etapas del desarrollo de la comunicación observadas tanto en unos como en otros.

1. Expresión de necesidades. Es el tipo de comunicación más básico. Expresar necesidades implica hacer alguna indicación de necesidad, pero sin que necesariamente esa comunicación esté dirigida a otra persona. En esta etapa, es probable, que el/la niño/a solo tenga una forma de comunicación para diferentes necesidades. Por ejemplo, el bebé llora cuando tiene hambre, pero también llora cuando tiene sueño.

2. Expresión de necesidades específicas. Normalmente es una comunicación motora que podría incluir alcanzar objetos, llevar a una persona hacia un objeto, darle un objeto a alguien o poner la mano de una persona sobre algo. En esta etapa el/la niño/a tiene una idea concreta sobre su necesidad y está intentando comunicarla. Sin embargo, probablemente las intenciones de el/la niño/a no siempre serán claras para el adulto.

Si su niño/a tiene dificultades para pasar de la expresión de necesidades generales a la expresión de necesidades específicas, puede ayudarle creando situaciones en las que pueda practicar comunicándose sobre necesidades u objetos específicos. Utilice su conocimiento sobre aquello que le gusta o no le gusta a su niño/a para crear situaciones en las que se encuentre motivado para comunicarse. El propósito de este ejercicio es promover repetidas oportunidades para entablar una comunicación que sea próspera y motivante. Incluso cuando su niño/a no sea capaz de comunicarse adecuadamente, usted debería mostrarle cómo hacerlo y darle lo que él estaba esperando.

Los que siguen son algunos ejemplos de estas situaciones.

Ponga un alimento que le guste a el/la niño/a en un tarro que no pueda abrir. Muéstrele el tarro de manera que pueda ver el alimento, entonces póngalo al alcance de él/ella. Observe qué hace su niño/a para comunicarse. Probablemente lo alcance o haga algo más específico, como coger su mano y ponerla sobre el tarro. Acepte cualquiera de estos gestos como comunicación y dé el alimento a su niño/a . Si no hiciera nada para comunicarse, entonces demuéstrele cómo hacerlo, cogiendo su mano y moviéndola hacia el tarro de manera que pueda alcanzarlo, entonces dele el alimento. Recuerde, haga estas situaciones divertidas y fructíferas para su niño/a. Al saber que la comunicación puede ser beneficiosa, habrá más probabilidad de que el/la niño/a se comunique en el futuro.

Otras situaciones que probablemente motiven a su niño/a, pueden ser poner un juguete en alto, de manera que el/la niño/a tenga que comunicarse para obtenerlo. Puede darle su puzzle favorito, pero dejando una pieza fuera, de modo que tenga que alcanzarle para obtenerla. Invente una rutina social como un juego de cosquillas. Intente decir algo así como "uno, dos, tres" o "voy a cogerte" y entonces hágale cosquillas hasta que llegue a anticiparlas. De vez en cuando, y una vez que el/la niño/a ha aprendido la rutina, pare el juego y observe si hace algo para conseguir que usted empiece de nuevo.

3. El uso de gestos. Los gestos incluyen señalar, mirar sucesivamente al objeto y a la persona, encoger los hombros y otros gestos comunes. Este es el tipo de comunicación que normalmente entraña dificultad para los/as niños/as con autismo y que con frecuencia emerge muy tarde durante el desarrollo. Los gestos tienen dificultad para los/as niños/as con autismo porque normalmente comunican información social o información sobre ideas internas. Por ejemplo, a menudo, los/as niños/as no autistas señalan para mostrar interés sobre algo, o encogen los hombros para comunicar que no saben algo. El conocimiento y el interés son ideas internas. Muchos/as niños/as con autismo probablemente se salten este paso o empiecen a usar gestos después de haber desarrollado formas de comunicación más complicadas.

4. Atención conjunta. Un aspecto de los gestos que es difícil para los/as niños/as con autismo, es el uso de la atención conjunta, es decir, la habilidad para compartir atención con otra persona mientras ambos están prestando atención al mismo objeto. Por ejemplo, señalar a un objeto de interés es atención conjunta. Una forma de ayudar a desarrollar la atención conjunta de los/as niños/as es hacer este tipo de comunicación más concreta. Por ejemplo, usted debe tocar el objeto que esté 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 vea el libro, señale la imagen y nómbrela mientras, va mirando al libro y a el/la niño/a alternativamente. Esto demostrará a su niño/a una forma de atención conjunta que puede copiar. Crear sorpresa también promoverá la atención conjunta. Hay diversos modos de hacer ésto. Puede poner distintos juguetes, que sean atractivos para su niño/a, en una bolsa y por turnos ir sacándolos de la bolsa. También puede esconder esos juguetes en distintos lugares de la casa y jugar a buscarlos. Cuando encuentre el juguete o lo saque de la bolsa exagere su reacción y deliberadamente mire a el/la niño/a o señale y haga una declaración verbal

simple como "¡Mira un conejo¡". Cuando usted exagera la expresión y comparte la sorpresa con su niño/a, es probable que él/ella se dé cuenta de ese tipo de comunicación. Finalmente, usted puede crear situaciones en las que suceda algo inesperado. Utilice la imaginación para hacer ésto, ya que es quien mejor conoce a su niño/a y quien está en mejor posición para hacerlo. Si tiene un juguete a control remoto, puede activarlo cuando el/la niño/a 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.

5. La siguiente etapa de la comunicación es una que suele ser muy útil para niños/as con autismo, pero que normalmente no se ve en niños/as con un desarrollo normal. Esta etapa consiste en usar la información visual para comunicarse. Este tipo de comunicación es utilizada muy frecuentemente para pedir algo que el niño/a quiere. Aunque, probablemente, usted desee que su niño/a se comunique acerca de cosas prácticas, como ir al baño, es mejor empezar con los alimentos preferidos o con objetos que sean motivantes para el/la niño/a.

Ellos/as pueden usar una variedad de métodos diferentes para comunicarse de forma visual. Por ejemplo, una petición para beber podría ser comunicada dando un objeto (por ejemplo una taza), una imagen (por ejemplo una imagen de una taza) o una palabra escrita (por ejemplo la palabra "taza" escrita por el/la niño/a o escrita sobre tarjetas que el/la niño/a pueda elegir). Cuando su niño/a quiera algo debe darle el objeto, imagen o palabra y entonces responderle dándole aquello que ha pedido. Al principio tendrá que ayudar a el/la niño/a, prestándole ayuda para que le dé el símbolo visual. Esto es más sencillo si dos personas trabajan juntas. De modo, que una ayuda a el/la niño/a a dar el símbolo visual y la otra responde dando aquello que el/a niño/a pedía. Los símbolos visuales deberán estar fácilmente disponibles (por ejemplo, colocar imágenes de alimentos en la puerta del frigorífico) ya que ésto facilitará a su niño/a el aprendizaje del uso de estas estrategias comunicativas visuales.

Los propósitos de utilizar métodos visuales para la comunicación son:

A. La comunicación visual es normalmente más significativa para los/as niños/as con autismo porque ellos comprenden mejor las claves visuales que las auditivas.

B. Debido a que la comunicación auditiva es más significativa, es también normalmente más motivante para los/as niños/as con autismo. Usando estos sistemas ellos/as consiguen ver "comunicación en acción" y sobre todo qué se comunica.

C. Mediante la entrega física de algo a alguien, su niño/a puede recordar que la comunicación implica a otras personas.

D. La comunicación visual es a menudo un puente hacia otros tipos de comunicación simbólica más complicados, como las palabras.

6. Los signos. Muchas veces los padres se preguntan si la lengua de signos es un modo efectivo para comunicarse visualmente. Los signos son visuales, pero como ocurre con las palabras, generalmente son una forma abstracta para comunicarse. Por ejemplo, hay un signo para galleta, pero no hay nada obvio que pueda hacernos pensar que el signo que muestra su niño/a hace referencia a una galleta. Los signos también requieren de el/la niño/a pensar sobre dos ideas al mismo tiempo. Por ejemplo, si quiere una galleta, debe recordar que quiere una galleta al mismo tiempo que está recordando el signo correcto. Mediante el hecho de entregarle un objeto o una imagen, su niño/a sólo necesita pensar acerca de darle la señal visual. La imagen o el objeto recordará a su niño/a porqué se está comunicando. Debido a que los signos son más abstractos no deben ser tan significativos como los objetos o las

imágenes. Los/as niños/as con autismo aprenden a hacer signos como una rutina para pedir cosas, pero probablemente no comprenden el significado de por qué necesitan hacer el signo. Cuando la comunicación no es significativa es menos probable que el/la niño/a intente comunicarse.

7. La última etapa básica de la comunicación es usar palabras. Por supuesto hay toda una progresión en el desarrollo del lenguaje desde usar palabras simples a usar frases. De nuevo, mientras el/la niño/a empieza a desarrollar el lenguaje, usted debería crear un ambiente que haga fructífero el lenguaje.

A continuación se establecen una serie de puntos para recordar que serían de ayuda para su niño/a mientras desarrolla el lenguaje.

a). Primero, su niño/a probablemente use el lenguaje de manera desigual. Por ejemplo, si conoce la palabra galleta, pero solo la usa de manera desigual, permítale utilizar otros métodos, como señalar, cuando no pueda recordar la palabra. El desarrollo del vocabulario es mucho más fácil que el aprendizaje del proceso de la comunicación. Es por esto, que este proceso es más complicado de entender para niños/as con autismo. Negarle un objeto cuando su niño/a no dice una palabra sería frustrante y probablemente haría la comunicación menos motivante. Valore cualquier tipo de comunicación, incluso cuando piense que su niño/a sería capaz de hacer algo más. A algunos padres les preocupa que sus niño/as los manipulen e intenten obtener cosas sin hablar, pero una vez que esto está dominado, hablar es normalmente el camino más fácil para comunicarse. Cuando su niño/a aprenda a hablar, probablemente elegirá esa forma entre otros tipos de comunicación. Pero ese proceso de aprendizaje será desigual al principio, así que sea paciente.

b). Puede proporcionarle buenos modelos a su niño/a simplemente hablando. Dé a su niño/a modelos de lenguaje que estén dentro de sus capacidades. Por ejemplo, si está aprendiendo a pedir galleta, diga la palabra "galleta" cuando él esté intentando hablar. Las habilidades de su niño/a para decir frases, sentencias u otros tipos de comunicación, como "por favor" o "gracias" aparecerán más tarde. Diga solo lo que espera que su niño/a diga, de manera que él pueda oír las palabras que usará en realidad.

c). Finalmente, fomente la comunicación espontánea. Él/ella aprenderá a etiquetar imágenes y objetos, antes y con más facilidad que a buscarte y pedirte algo espontáneamente. Otra vez, creando situaciones en las que el/la niño/a necesite comunicarse (como el alimento en el tarro) tendrá muchas ocasiones para practicar el lenguaje sin que usted tenga que ayudarlo a recordar.

Además, poniendo a su disposición imágenes visuales, incluso después de que su niño/a comience a hablar, le ayudará a recordar la palabra y el motivo de la comunicación. De esta manera, el número de veces que usted deba ayudar a su niño/a a recordar, diciendo primero la palabra, será menor. Si tiene que decirle a su niño/a lo que debe decir de manera que él/ella repita la palabra, debería considerar la posibilidad de pasar a una forma más sencilla de comunicación, de manera que pueda comunicarse sin ningún tipo de ayuda para recordar. De otra manera, su niño/a probablemente aprenda a depender de señales para recordar, que provengan de usted, cuando se esté comunicando.

Consejos en Comunicación

Durante el proceso de aprendizaje de comunicación de su niño/a hay diversos consejos que debe recordar.

1). Haga la comunicación fácil, de manera que sea motivante. En esta etapa del desarrollo es más importante hacer que la comunicación sea fácil para el/la niño/a de manera que experimente éxito cuando se esté comunicando.

2). Elija un tipo de comunicación que sea significativa para el/la niño/a. Si él/ella necesita mucha información visual concreta para comunicarse entonces utilice objetos para ayudarle a que se comunique. Si su niño/a es capaz de comprender imágenes, pero tiene problemas usando palabras, entonces utilice imágenes. El/ella no será capaz de comunicarse con éxito a no ser que la forma de comunicación que le enseñe, sea una forma que pueda entender.

3). Es probable que el desarrollo comunicativo de su niño/a sea desigual. Empezará a comunicarse usando movimientos físicos como coger su mano para mostrarle lo que quiere. Luego empezará a usar objetos, después imágenes y por fin las palabras. En algún momento de esa progresión su niño/a probablemente utilizará más de un método. Empleará palabras en algún momento e imágenes en otro. Si el/la niño/a está utilizando diferentes niveles de comunicación, deberá responder a todos ellos en lugar de hacerlo sólo con el nivel más alto. Deberá modelar el tipo de comunicación que quiera que su niño/a utilice, pero todavía respetando su respuesta inicial, de manera que la comunicación continúe siendo fructífera y motivante.

4). La forma de comunicación más importante para enseñar es la que su niño/a utiliza espontáneamente. Si él/ella le muestra una imagen, pero sólo cuando usted le dice "enséñame la galleta", entonces su niño/a no se está comunicando espontáneamente. Si ese es el caso, use un modo de comunicación más fácil y practique bastante este método con el/la niño/a. Enseñarle vocabulario de palabras a su niño/a puede ser de gran ayuda, pero si él/ella no utiliza este vocabulario espontáneamente habrá perdido el tiempo. Siempre será necesario que emplee más tiempo enseñando comunicación espontánea que vocabulario. Es necesaria mucha imaginación para crear un ambiente en el que el/la niño/a comunique espontáneamente. Sin embargo, usted es la persona más adecuada para hacer esto porque conoce bien a su niño/a y está con él/ella en muchas situaciones, de manera que tiene muchas oportunidades para animarle a comunicarse.

Comunicación Comprensiva

La comunicación comprensiva es tan difícil de aprender como la necesidad de expresión. Las etapas básicas de la comunicación comprensiva son las mismas que las descritas anteriormente. Su niño/a comprenderá gestos simples, como alargar un objeto, antes que señalar o emitir palabras. Su niño/a también necesitará símbolos visuales, como objetos o imágenes, para ayudarle a comprender las palabras.

A continuación se detallan diferentes consideraciones en el aprendizaje para comprender a otros.

1) Su niño/a no comprende palabras simplemente porque responde a ellas, él/ella podría estar respondiendo a su tono de voz, a una de sus palabras, pero no a todas ellas, a una señal visual (como puede ser ver que se pone el abrigo cuando dice "es hora de salir") o a una rutina familiar. En una situación desconocida su niño/a quizás no entienda las mismas palabras.

2) La comprensión y la expresión de su niño/a puede que no estén en el mismo nivel. Por ejemplo, el/la niño/a quizás entienda algunas palabras, pero solo es capaz de utilizar objetos para

comunicarse contigo. En contraste, es probable que use algunas palabras, pero no comprenda otras y necesitará señales visuales para llegar a entenderlas.

3) Usando señales visuales facilitará la comprensión de su niño/a porque el pensamiento visual es probablemente un punto fuerte para él/ella. Deberá ayudarle a entender su comunicación tomando con sus manos el objeto del que está hablando, utilizando gestos sencillos como señalar o mostrarle a su niño/a una imagen.

4) Cuando enseñe a su niño/a a comprenderle, utilice palabras sencillas y repítalas. Su niño/a va a comprender antes la palabra "galleta" que la frase "esto es una galleta". Puede darle muchos ejemplos de esta palabra usándola cada vez que le pida una galleta, utilizando la señal visual, tomándola con las manos o señalando la galleta.

Imitación

La imitación es uno de los recursos más importantes de que gozan los/as niños/as con un desarrollo normal. Este modo de aprendizaje es difícil para niños/as con autismo porque requiere que el/la niño/a ponga atención sobre otra persona y sobre lo que ésta, está haciendo. Su niño/a probablemente es capaz de hacer muchas de las acciones implicadas en tareas de imitación. Sin embargo, él/ella no comprende que la imitación es lo que se espera. Por ejemplo, su niño/a sabe cómo aplaudir, pero si quiere que él/ella le imite mientras usted aplaude, puede que se encuentre con dificultades para impulsar esta respuesta. 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. Siempre que enseñe nuevas tareas, comience con las maneras más fáciles de imitar y progrese luego a formas más difíciles.

1) Algunos niños/as imitan movimientos faciales instintivamente mientras aprenden acerca de las caras de las personas. El primer tipo de imitación intencionada que aprenden los/as niños/as, sin embargo, 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 de el/la niño/a. Sacudir un sonajero es un buen ejemplo. Los sonajeros son fáciles de sacudir porque para eso han sido fabricados. Hacen ruido y probablemente, ésta sea la razón por la que su niño/a le presta atención. Además, seguramente su niño/a será capaz de imitar por accidente, porque es probable que el sonajero haga ruido si el niño/a lo mueve. Otro ejemplo de imitación que es sencillo, es empujar un coche. Mientras lo empuja, habrá ruido de coches de manera que su niño/a pondrá atención a lo que usted está haciendo. Cuando su niño/a le imite, incluso si imita sólo parte de lo que hace, responda entusiastamente, de manera que él/ella sepa que eso era lo que usted quería. Este es el comienzo del aprendizaje de lo que es la imitación.

2) El próximo tipo de imitación, es la imitación de actos donde el objeto no cumple con su función. Un ejemplo podría ser, hacer rodar una baqueta por encima de una mesa, en vez de golpear un tambor. De nuevo, hay ruido o cualquier otra cosa que pudiera hacer que su niño/a ponga atención a la actividad y se divierta haciéndola. Otros ejemplos incluyen hacer que un peine arañe la mesa, que un coche salte sobre la mesa o que una cuchara la golpee. Elija objetos que sean de interés para su niño/a.

Imitar por turnos es más complicado que imitar al mismo tiempo, es mejor usar dos objetos idénticos mientras se imita. Objetos caseros como cucharas, bloques de juguete o cepillos de dientes, pueden ser usados para algunas de estas actividades.

3) De los tipos sencillos de imitación, lo más difícil es imitar acciones ya que su niño/a no puede ver o representar por sí mismo. Es difícil, por ejemplo, imitar ponerse un muñeco sobre la cabeza porque su niño/a no puede ver si está o no está imitando correctamente. Llevará un tiempo extra y práctica para que su niño/a aprenda este tipo de imitación.

4) La imitación de objetos puede implicar formas más complejas. Si su niño/a comprende actividades visuales no verbales como emparejar colores y la construcción con bloques, utilice juegos de imitación con bloques coloreados. Por ejemplo, construya una torre con bloques coloreados, dé a su niño/a bloques idénticos y anímele a que imite esa torre.

5) Normalmente, la imitación de movimientos corporales sigue a la imitación de objetos. La imitación de movimientos corporales es más difícil porque requiere que su niño/a recuerde qué ha hecho y entonces imitar esa acción. Debería comenzar con movimientos fáciles que el/la niño/a pueda ver representados por usted y por él mismo. Por ejemplo, imitar aplausos es un buen recurso para empezar. Aplaudir es algo que muchos niños/as hacen espontáneamente. Aplaudir hace ruido y se puede ver a la otra persona haciéndolo mientras uno mismo lo hace a la vez. Otros ejemplos son: golpear la mesa, ondear sus manos y volar con sus brazos. 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 su niño/a porque él/ella no puede ver si la acción está siendo representada correctamente.

6) Una forma más complicada de imitar movimientos corporales, es imitar dos acciones a un mismo tiempo. Por ejemplo, usted podría hacer que su niño/a tocase su hombro y sacase la lengua al mismo tiempo.

7) Probablemente, imitar una secuencia de acciones es el tipo más difícil de imitación. La imitación secuencial debería comenzar con dos movimientos sencillos como aplaudir y golpear la mesa. Entonces hacer la secuencia más larga y más complicados los movimientos. Aprender esta clase de imitación tan difícil, puede ser de gran ayuda para su niño/a, le ayudará a introducir la idea de hacer cosas en un orden específico. Aprender a poner una serie de movimientos en la secuencia apropiada, puede ser trasladado a otras muchas actividades, como completar tareas de dos pasos o contar.

Juego

Mucha gente piensa que el juego es, simplemente, juego y que no hay nada que un/a niño/a necesite aprender sobre él. Sin embargo, todos los/as niños/as atraviesan etapas en el desarrollo de las habilidades del juego, que van desde el juego en el que se utilizan juguetes sencillos, hasta los juegos con otros/as niños/as. Los/as niños/as con autismo tienen grandes dificultades para aprender a jugar. De hecho, normalmente, es mucho más fácil para ellos/as trabajar de manera exitosa que jugar de manera exitosa.

El juego Social Temprano

1) El primer tipo de juego infantil es hacer, cara a cara, algún juego que normalmente se practica con bebés. Juegos como el "Cucutrá" son de este tipo. Los/as niños/as con autismo, a menudo tienen dificultades para los juegos sociales. Ellos/as podrán sacar más provecho de estos juegos, si hay

un componente físico, como las cosquillas y si hace ese juego muy familiar, repitiéndolo de la misma forma cada vez que lo haga. Un ejemplo de juego social repetitivo podría ser decir muy despacio "uno, dos, tres" mientras se aproxima a su niño/a y comienza a hacerle cosquillas cuando diga el número tres. Después de muchas repeticiones, su niño/a se familiarizará con esta rutina. Él/ella anticipará lo que usted va a hacer y probablemente empezará a hacer alguna parte de la rutina conjuntamente, como contar a la vez, o coger sus manos y colocárselas para que le haga las cosquillas.

2) Otro tipo de juego social es la imitación. Los padres normalmente imitan a sus pequeños como una forma de juego temprano y de interacción. Algunos/as niños/as disfrutan siendo imitados y este tipo de juego, quizás sea socialmente menos complicado para los/as niños/as con autismo. Recuerde que en este tipo de juego usted es el que imita a el/la niño/a, en lugar de pedirle que sea él/ella quien imite a usted. Este tipo de imitación será más evidente si utiliza dos conjuntos de juguetes idénticos e imita las acciones de su niño/a con objetos, antes que imitar solamente los movimientos corporales.

Los/as niños/as no autistas 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. Los/as niños/as con autismo, frecuentemente desarrollan las habilidades para el juego en orden contrario, porque en relación a las habilidades sociales, las habilidades motoras tienen un gran peso. Por esta razón, los/as niños/as con autismo aprenden antes a jugar, utilizando juguetes, que el juego social.

Juego con Juguetes

3) La primera etapa del juego con juguetes es aprender a utilizar los juguetes con "causa y efecto". Esos juguetes crean un efecto observable cuando un/a niño/a lo utiliza en una acción específica. Esa acción puede ser muy simple, como agitar un sonajero, o puede ser más complicada como darle cuerda a un juguete que tiene movimiento. Estos juguetes enseñan a los/as niños/as que sus acciones pueden causar un evento específico observable. Los/as niños/as sentirán más interés por los juguetes cuando aprendan que pueden hacer con ellos cosas divertidas. Esta lección de causa y efecto es un concepto importante y válido para otros tipos de aprendizajes. Los juguetes son más fáciles de usar si su efecto es muy obvio. Los que son fáciles de manipular para su niño/a también harán el juego más fructífero. Por ejemplo, si su niño/a tiene dificultad para hacer pequeños movimientos, elija un juguete que requiera movimientos fáciles, como apretar un botón grande. Los juguetes serán más motivantes si consigue que la acción de éste sea placentera para el niño. Por ejemplo, si a él/ella le gusta la música, busque un juguete que toque una canción cuando se le apriete un botón.

Si su niño/a presenta dificultad para aprender a usar un juguete, necesitará que se le demuestre varias veces cómo se juega con él y señalarle lo que hace el juguete. Deberá también mover la mano de su niño/a de forma que él/ella haga el movimiento correcto. Esto le ayudará a aprender qué movimientos son los más importantes cuando juega con ese juguete.

4) El siguiente paso en el juego con juguetes, es aprender a usar aquellos que no tienen un efecto obvio o una utilidad clara. Este tipo de juego es más difícil porque requiere que el/la niño/a decida qué hará el juguete, en lugar de realizar una acción que es dictada por el diseño del mismo. Cuando enseñe a su niño/a a usar ese tipo de juguetes, es importante utilizar aquellos que despierten interés en él/ella. Ya que jugar es difícil de aprender para los/as niños/as autistas, el uso de materiales que sean motivantes, hará que su niño/a esté más interesado en jugar.

Un ejemplo simple de este tipo de juguetes son los coches y los bloques. Estos juguetes tienen una utilidad obvia desde nuestra perspectiva, sin embargo, los/as niños/as con autismo tendrían dificultad para ver esa utilidad. De manera que cuando ellos/as no entienden para qué sirven, entonces crean su propio uso de éstos. Es bueno para el/la niño/a usar los juguetes de manera que tengan sentido para él/ella, así como alinear los juguetes. No es necesario parar a su niño/a cuando esté inmerso en un juego repetitivo, en su lugar, piense que esas actividades están dándole una gran variedad de cosas que hacer con los juguetes.

Antes de enseñar ninguna habilidad de juego, es necesario que se asegure de que el/la niño/a tiene las habilidades motoras necesarias para jugar con esos juguetes. Si aún no han sido desarrolladas las habilidades motoras precisas para apilar bloques, será frustrante para ambos si intenta enseñarle a construir bloques. Así que elija aquellos juguetes que sean interesantes para los dos y fáciles de manipular. Siguiendo estos dos ejemplos de cómo utilizar señales visuales y estructuradas, ayudará a su niño/a a aprender a jugar con juguetes.

A) Coches

Es preciso hacer más clara la utilidad típica del juguete y añadir alguna señal visual. Por ejemplo, Si está enseñando a su niño/a a jugar con coches, haga 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. Demuestre a su niño/a que los coches parten de un lugar y se van moviendo hacia la meta y que eso se consigue haciéndolos rodar sobre la carretera. Deberá hacer el sonido del coche, para enseñarle a el/la niño/a otro aspecto de este juego que es utilizado por otros niños/as. Una vez que su niño/a es capaz de imitar el movimiento del coche sobre una carretera simple, puede usar carreteras más complicadas, por ejemplo, con curvas. Cuando su niño/a esté utilizando este tipo de carreteras, deberá colocar señales a lo largo de ella, así como una casa o una gasolinera y enseñarle a seguir cada señal. También debería construir carreteras que tuvieran más de una dirección, de manera que el/la niño/a pueda elegir qué dirección tomar. A medida que le enseña, usted haga el juego más y más complejo, dándole opciones, pero manteniendo aún la estructura que hace el juego significativo para él/ella. Ocasionalmente, usted deberá dejar de utilizar la carretera y colocar simplemente señales alrededor de la habitación, para que el/la niño/a se conduzca a través de ella. El objetivo final, es que el/la niño/a aprenda que puede establecer sus propias señales y crear sus propias carreteras. Sin embargo, es necesario tener siempre en mente que la estructura que usted le proporciona hace que el juguete sea más significativo para él/ella. Si su niño/a pierde interés por los juguetes cuando usted elimina las estructuras, tales como carreteras y señales, eso será índice de que aún necesita alguna estructuración.

B) Bloques.

Puede seguir una estructura similar cuando le enseñe a jugar con bloques. Deberá usar bloques grandes, pues serán más fáciles de manipular para él/ella. Lo primero que suelen hacer muchos niños/as con los bloques es alinearlos. Puede empezar a enseñarle, con ayuda, a que vea que hay otras cosas que hacer con los bloques. Puede enseñarle a apilarlos, demostrándole cómo poner uno encima de otro. Empiece con torres pequeñas. Necesitará usar algunos límites físicos, tales como un tubo transparente, para que él/ella ponga los bloques dentro. De esta manera, su niño/a podrá ver, que los bloques se van colocando uno encima del otro.

Esta estructura física enseña a el/la niño/a una nueva forma de jugar con bloques, pero elimina la posibilidad de que pueda derribarlos. A menudo, es difícil jugar con bloques porque hay demasiados. Su niño/a se impresionará por el número de bloques que hay esparcidos a su alrededor.

Será más fácil para él/ella focalizar la atención sobre lo que va a hacer con ellos si los que sobran están guardados en un recipiente o si le va proporcionando los bloques uno a uno. Si el/la niño/a ya puede llenar un tubo con bloques, entonces usted deberá pegar uno de ellos a una pieza de cartulina, de manera que tenga una base estable sobre la que empezar a construir. También será de ayuda para él/ella, ver cómo usted construye una torre. Esta es una tarea que requiere habilidades de imitación, de manera que además desarrollará este tipo de habilidades, así que lo más fácil será enseñarle este tipo de juego. Una vez que su niño/a pueda imitar una torre, puede empezar a enseñarle otras estructuras simples, tales como dos torres, próximas una a la otra. Si su niño/a llega a ser muy bueno imitándole, usted debería intentar mostrarle un modelo de una estructura que ya ha sido construida y ver si puede imitarla mirando el modelo ya terminado. Si su niño/a tiene dificultades con la imitación, podría proporcionarle otras señales visuales, para ayudarle a demostrarle dónde van los bloques. Por ejemplo, usted debería pintar un molde de los bloques sobre una pieza de cartulina, de manera que haya una casilla para cada bloque. Entonces, él/ella puede emparejar los bloques a las casillas. Como en el ejemplo de la carretera, proporcionarle cuadrículas para realizar el emparejamiento le ayudará en el juego. Una vez que el/la niño/a construya estructuras simples con bloques, usted deberá darle a elegir dos modelos o dos tableros de emparejar y permitirle a su niño/a que decida cuál quiere completar. Una vez que comprenda que puede elegir qué hacer, usted puede incrementar el número de modelos para la elección.

El próximo paso podría ser, enseñarle a añadir algunas de sus propias ideas. Por ejemplo, será más fácil para él/ella emparejar imágenes que tienen el mismo color y tamaño que sus bloques. Poco después, usted podría confeccionar sus modelos dejando de utilizar bloques de un solo color y darle a el/la niño/a bloques de colores diferentes, de manera que comience a desarrollar la idea de que las estructuras no tienen que ser exactamente iguales. Mientras esté enseñando es necesario establecer un equilibrio entre hacer las cosas cada vez de la misma manera, con el objeto de que su niño/a adquiera una gran práctica , e introducir alguna variación, de modo que él/ella no se aferre a la idea de que las cosas tienen que ser siempre de la misma forma.. La última meta de todo juego es que el/la niño/a tome la iniciativa para hacer lo que quiera con los juguetes. Introduzca opciones dentro del juego, tan pronto como su niño/a haya desarrollado algunas habilidades básicas. Si él/ella puede elegir un modelo y ciertos colores por sí mismo/a, comience, entonces, a darle un recipiente con varios bloques, sin modelo, y mire qué hace. De nuevo su niño/a necesitará una estructura que le ayude en el juego, así que no quite toda la ayuda enseguida. Por ejemplo, usted podría darle más opciones sobre qué construir, pero aún dele un limitado número de bloques.

5) El próximo nivel del juego es aprender a poner dos tipos diferentes de juguetes juntos en la misma actividad. Por ejemplo, podría poner una persona en un coche para que lo conduzca. También 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 usted coge un palo y pretende hacer que es una persona y lo pone dentro de un coche, entonces estaría usando un objeto para representar algo que no es. Este tipo de juego requeriría más habilidad imaginativa. Si usted utiliza una muñeca o figurines, entonces el juego está visualmente más claro y requiere menos imaginación.

Comience usando modelos visuales, limitando el número de materiales, estimulando a su niño/a a imitarle, y usando señales visuales que le ayuden a aprender esta habilidad. Las señales visuales requieren a menudo alguna creatividad por parte de usted, ya que no son normalmente necesarios cuando juegan niños/as no autistas. Usando el ejemplo de la carretera, podría añadir la señal visual de colocar un muñeco en uno de los "STOP" que su niño/a ya utiliza. También podría poner una imagen de la persona al principio de la carretera, donde ya ha situado la imagen del coche. Al final de la carretera emplace una casa, cerca del garaje, de manera, que la persona entre en la casa cuando el

coche entre en el garaje. Esto es un recuerdo visual de una rutina que es familiar; ir en coche hacia casa.

Puede usar señales similares con el juego de la muñeca. Por ejemplo, sería de gran ayuda usar dos muñecas y dos camas. Una muñeca estaría ya metida en la cama y así, quedaría más claro qué hacer con la segunda muñeca. Usando juguetes que físicamente tengan una imagen adecuada, su niño/a jugará también de forma más adecuada. Por ejemplo, utilizando una cama que tenga el tamaño adecuado para la muñeca, será más fácil ver que ahí es donde hay que ponerla. Usando figuras que han sido construidas para colocarlas dentro del coche, también será más fácil suponer, que es ahí donde hay que montarlas. A medida que su niño/a domine estas sencillas rutinas, introduzca más pasos en la misma. En relación al juego con el coche, podría ser, colocar a varias personas en un autobús o en otro coche. También podría situar a una persona en una gasolinera de camino a casa. Esto sería más fácil si tuviera un surtidor de gasolina de juguete en el que pudieran repostar coches de juguete. Con las muñecas debería introducir la rutina de besarla y luego acostarla, o peinarle el pelo y después meterla en la cama. De nuevo, usted está usando objetos que son utilizados en rutinas cotidianas, de manera que esto, hará de forma más clara que su niño/a comprenda para qué son esos objetos. Otros juguetes pueden ser exitosamente adaptados de manera que sean claros visualmente. Las cajas para clasificar formas pueden ser más claras visualmente, si usted perfila cada agujero con el color del bloque que debe colocarse dentro de ese agujero. Si a su niño/a le gustan los animales, debería construir un corral, un granero y un camino vallado que vaya desde el corral hasta el granero. Esto hará más clara una acción que el/la niño/a puede hacer con los animales. Los dinosaurios podrían caminar de una cueva a otra. Un conejo de peluche podría saltar sobre la carretera, pararse para comer una zanahoria y luego meterse dentro de la madriguera.

6) Cuando su niño/a ha aprendido a jugar con una variedad de juguetes diferentes, a usted debe parecerle raro que el/la niño/a no saque los juguetes espontáneamente para jugar. Esto puede ocurrir, incluso si él/ella se divierte jugando cuando usted le proporciona los juguetes. A menudo es difícil para los/as niños/as con autismo saber cómo empezar una actividad. Usted puede ayudar a superar esa dificultad dándole una lista de juguetes para jugar con ellos. Por ejemplo, debería poner tres imágenes en línea sobre la caja de los juguetes de su niño/a. La primera deberá ser una imagen de coches, la segunda una de bloques y la tercera la de su libro favorito. Tenga los materiales necesarios para cada tipo de juego, colocados en contenedores separados, de manera que él/ella no necesite organizarlos antes de empezar.

Jugar en parejas

7) Mientras su niño/a está dominando distintos tipos de juego, usted debería comenzar a introducir parejas dentro del mismo. Habrá más posibilidades de éxito si las parejas son introducidas gradualmente. Nuevos elementos para jugar, como las parejas, deberán introducirse paso a paso. Inicialmente los/as niños/as jugarán juntos en la misma habitación. En esta etapa ellos/as no juegan con los mismos juguetes ni interactúan. Simplemente juegan en proximidad unos a otros. Los/as niños/as con autismo necesitarán más tiempo en esta fase que los/as no autistas porque la presencia de otros/as niños/as puede ser distrayente o molesto para ellos/as.

8) El siguiente paso en el juego con parejas es jugar cara a cara con los mismos materiales. Por ejemplo, dos niño/as están jugando ambos con juegos de construcción, pero no lo comparten o no construyen la misma cosa. Algunas actividades que son particularmente conducentes a este tipo de juegos son las cajas de arena, las mesas de agua, una caja llena de juguetes parecidos tales como coches o pintar sobre un mural

9) Después los/as niños/as usarían los mismos materiales a la vez, empezando así, a compartir materiales y continuando el juego cara a cara. Por ejemplo, el juego de construcción estaría en un contenedor del que cada niño/a va cogiendo sus bloques. Incluso aunque su niño/a esté jugando cerca o con una pareja no autista, aún usará las estructuras que ha aprendido en el juego individual. Por ejemplo, los/as dos niño/as están usando el juego de construcción, pero su niño/a estaría construyendo algo mediante el emparejamiento de los bloques a una imagen, mientras el otro/a niño/a estaría jugando sin una imagen como clave visual.

10) Una vez que los/as niño/as pueden compartir materiales, ellos/as estarán preparados ya para jugar juntos. Cuando usted empiece esta tarea con un/a niño/a con autismo, con frecuencia será de ayuda utilizar una pareja que sea mayor y que tenga paciencia. De nuevo, es mejor introducir este cambio en el contexto de una actividad que su niño/a ya domina. Por ejemplo, si a él/ella le gustan y tiene éxito con los bloques, ésta sería una buena actividad.