

¡Choo, Choo, elige! Buscando elegir/Tocando para elegir



Los niños ciegos o con discapacidad visual deben poder tomar decisiones intencionales en lugar de que los adultos tomen todas las decisiones por ellos. El entorno debe adaptarse para apoyar sus oportunidades de elección. El niño puede elegir usando sus fortalezas: alcanzar, tocar, vocalizar, moverse y mirar. El padre aprende a leer las señales únicas de su hijo. Esta es una forma para que un pequeño le haga saber a los padres lo que les gusta y una forma para que los padres sepan que son escuchados. ¡La toma de decisiones es alegría compartida!

Duración

Esta actividad tomará de 5 a 10 minutos dependiendo del estado de ánimo y el interés de su hijo.

Materiales requeridos

Elija un objeto o juguete que realmente le guste a su hijo y un objeto o juguete en el que su hijo no esté tan interesado. Elija objetos y juguetes con los que su hijo esté familiarizado porque necesita conocerlos bien para tomar una decisión.

Pasos de la actividad

1. Hable con su logopeda y su profesor de intervención temprana para discapacitados visuales (EI-TVVI) sobre esta experiencia para que puedan trabajar juntos y compartir sus conocimientos especiales: ¿Cuáles son los objetivos y estrategias de comunicación actuales de su hijo? ¿Qué está haciendo ya durante sus visitas? ¿Qué técnicas especiales ayudan a aprender a su hijo con baja visión o ceguera?
2. Comencemos con solo dos objetos o juguetes para que sea más fácil entender la elección y luego hacerla.
3. Considere las fortalezas de su hijo. ¿Qué funciona mejor: Buscar elegir o tocar para elegir o una combinación? Si su hijo está usando su visión para tomar una decisión, asegurémonos de que el objeto se presente de la mejor manera para cumplir con su estilo de aprendizaje visual. ¿Qué distancia es la mejor? ¿Necesitamos reducir el desorden? ¿Necesitamos reducir las distracciones? ¿Qué campo visual es el mejor? Si su hijo está usando el tacto para tomar una decisión, asegurémonos de que el objeto se presente de la mejor manera para cumplir con su estilo de aprendizaje táctil. Invite al niño a tocar y modele el tacto usando la mano debajo de la mano. Está bien si el niño no quiere tocar. Nunca obligue a su hijo a tocar algo porque esto dañará la confianza y la comunicación que ya ha construido con su hijo.
4. Invente una canción para usar justo antes de dar la oportunidad de tomar decisiones para preparar al niño para la actividad, como "¡Es hora de comer, elijamos!" "¡Es hora de vestirse, elijamos!" "¡Es hora de jugar, elijamos!"
5. Muéstrelle al niño los dos objetos/juguetes que quiere enseñarle a elegir (de forma visual y/o táctil). Utiliza la mano bajo la mano para animar al niño a tocar el objeto. Incluso si el niño no quiere tocar el objeto, el adulto puede tocar/tocar/rascar el objeto para que haga ruido. El ruido que hace un objeto al tocarlo proporciona al niño un conocimiento adicional. También hay que etiquetar el objeto de forma sencilla. Este es un ejemplo de cómo podría ser tu conversación:
 - "Pato". Dé tiempo extra dependiendo de las necesidades de su hijo, tal vez cinco segundos, tal vez 20.
 - "Vamos a tocarlo". Dale tiempo.
 - "Puedes jugar con tu pato si quieres". Dale tiempo.
 - "Déjame mostrarte tu otra opción". Dale tiempo.
 - "Copa". Dale tiempo.
 - "Vamos a tocarlo". Dale tiempo.

- "Puedes jugar con la copa si quieres". Dale tiempo.
6. Déjelos tocar y / o mirar (cualquiera que sea su preferencia). Cuente en silencio en su cabeza para asegurarse de que le está dando a su hijo el tiempo suficiente para pensar en su elección y para darle tiempo para observar y presenciar las señales que significan la decisión. Es posible que miren más tiempo el artículo que desean. Pueden mirar y luego mirar hacia otro lado y luego alcanzar. Pueden mostrar emoción o un movimiento en su cuerpo. Podrían vocalizar. Su cuerpo puede seguir siendo cuando nombras la elección, tocas la elección o miras la elección.
 7. Es posible que no hagan nada por un tiempo, por lo que la toma de decisiones puede ser difícil de leer. Tómese su tiempo y trate de no apresurar la actividad. Si ve una señal que cree que podría significar que quiere un elemento específico, hágale saber al niño que lo escuchó y refuerce esa comunicación (movimiento, quietud o vocalización). Etiqueta la señal diciendo: "¡Te moviste, veo que quieres la taza!"
 8. Inmediatamente después de ver que tomaron la decisión, dales lo que quieren o lo que crees que quieren y etiquétalo varias veces para que puedan hacer la conexión. "Copa". Pausa. "Quieres la taza".
 9. Está bien si no está seguro de si un movimiento específico, vocalización, etc. significa que el niño lo quiere. Con la repetición, el niño aprenderá que cada vez que haga esa cosa específica, obtendrá lo que quiere.

Consejos

- Las elecciones táctiles se pueden hacer con los pies.
- Nadie se comunica bien si está estresado; por ejemplo, si su hijo tiene hambre, tal vez no pueda tomar una decisión. Si se encuentra en un lugar desconocido o si el lugar es caótico, es posible que su hijo no pueda tomar una decisión.

Próximos pasos

- Deje que su hijo elija una interacción con usted. Por ejemplo, "¿Quieres besos o quieres cosquillas?" "¿Quieres abrazos o quieres rebotar?"
- Usted puede enseñarle a su hijo a tomar decisiones a lo largo de cada rutina del día. Por ejemplo, mientras come, puede darle a su pequeño la opción de elegir entre dos alimentos diferentes o la comida y la bebida. Durante el vestirse, puede darle a su pequeño la opción de ponerse la camisa primero o los pantalones primero y / o puede elegir su camisa roja difusa o su camisa púrpura lisa.
- Puedes utilizar movimientos para representar las canciones elegidas. Un movimiento de balanceo puede ser "Row, Row Your Boat". Mover las manos por encima de la cabeza

para "¿Quieres jugar A LO GRANDE?". Aplaudir puede ser "Pat-a-Cake". Las opciones son infinitas. Depende de lo que le guste a tu pequeño y del movimiento que utilice.

- También puede elegir una actividad o canción utilizando un símbolo de objeto. Por ejemplo, una manta puede representar columpiarse si el niño se acuesta en una manta cuando usted lo balancea. Una campana puede representar la canción "Jingle Bells". Pom poms puede representar una alegría.
- Una vez lograda la toma de decisiones utilizando objetos, puede pasar a la toma de decisiones utilizando parte del objeto, una imagen del objeto o una imagen táctil del objeto.

1. Looking at the choices.



2. Thinking about the choices.



3. Made the choice.

