

APÉNDICE A

*Estrategias del 'Floortime' o Juego Circular:
Una Referencia Rápida*

Nosotros hemos presentado una gran cantidad de material en este libro, más de lo que muchos padres serán capaces de recordar. Para ayudarlo a trabajar con su niño agregamos estas hojas de guía con listas de los puntos clave. Siéntase libre de fotocopiarlas y colocarlas en su heladera, déselas a sus amigos o a las maestras y terapeutas de su niño.

**ESTRATEGIAS DEL 'FLOORTIME' O JUEGO CIRCULAR
PARA AYUDAR SU NIÑO A SINTONIZAR CON USTED Y CON
EL MUNDO, Y CONSTRUIR UNA COMUNICACIÓN DE DOS VÍAS**

- Siga la iniciativa de su niño y únase a él. No importa lo que hagan juntos siempre que sea él quien inicie la nueva actividad.
- Persista en su seguimiento.
- Trate todo lo que haga su niño como intencional y con un propósito. Dé nuevos significados a sus acciones, aparentemente azarosas, respondiendo a ellas como si fueran intencionales.
- Ayúdelo a hacer lo que él desea.
- Ubíquese frente a él
- Implíquese en cualquier cosa que inicie o imite su niño
- Únase a su juego perseverativo
- No trate su evasión o su “no” como si fuera un rechazo
- Expanda, expanda y expanda; juegue a ser mudo, haga un movimiento equivocado, realice lo que su niño le pida, interfiera con lo que está haciendo. Ejecute cualquier cosa que mantenga en marcha la interacción
- No interrumpa o cambie el tema mientras su niño esté interactuando
- Insista en una respuesta
- Utilice el juego sensorio-motor —balanceo, cosquillas, hamacarse, etc— para obtener placer
- Emplee juguetes sensoriales según la causa y el efecto: esconda un juguete, luego hágalo reaparecer “mágicamente”, deje caer un juguete con sonido de modo que escuche el ruido, acerque una pluma más cerca, más cerca, más cerca hasta que finalmente le haga cosquillas.
- Practique juegos para infantes, tales como “está-no está” o “te voy a atrapar”, etc.
- Busque el placer por sobre otros comportamientos y no interrumpa cualquier experiencia placentera.
- Use gestos, el tono de voz y el lenguaje corporal para acentuar la emoción en lo que está diciendo y haciendo.
- Trate de aceptar el enojo y las protestas de su niño tal como acepta sus emociones más positivas.
- Ayúdelo a tratar la ansiedad (la separación, el lastimarse, la agresión, la pérdida, el temor, etc.) usando gestos y la práctica de solución de problemas.

**ESTRATEGIAS DEL 'FLOORTIME' O JUEGO CIRCULAR
PARA AYUDAR A SU NIÑO A CONSTRUIR UN MUNDO SIMBÓLICO**

- Identifique las experiencias de la vida real que él conoce y disfruta, y tenga juguetes disponibles para que despliegue esas experiencias.
- Responda a sus deseos reales a través de acciones simbólicas:
 - Permítale descubrir qué es real y qué es un juguete, por ejemplo, si él trata de descender por un tobogán de juguete, estímúlelo para que continúe; si trata de ponerse las ropas de la muñeca, no le diga que no entran; si coloca su pie en una pileta imaginaria, pregúntele si está fría
 - Si su niño tiene sed, ofrézcale una taza vacía o invítelo a un té
 - Si él tiene hambre, abra su heladera de cartón y ofrézcale algo de comida, haga que cocina o pregúntele si irá a un supermercado imaginario para comprar cosas.
 - Si desea irse, déle llaves imaginarias o un auto de juguete
 - Si se recuesta sobre el piso o un almohadón, traiga una frazada o una almohada, apague las luces y cante una canción de cuna.
 - Estimule la asunción de roles con vestidos, ropas, marionetas: el niño puede preferir ser el actor antes que usar figuras simbólicas.
 - Utilice un equipo específico de figuras/muñecos para representar a los miembros de la familia e identificar otras figuras con nombres familiares
 - Déle un significado simbólico a los objetos mientras juega:
 - Cuando su niño trepe hasta el tope del sofá, haga que está trepando por una montaña alta.
 - Cuando descienda por el tobogán en el patio de juegos, pretenda que se está deslizando dentro del océano y observando los peces.
- Sustituya un objeto por otro cuando sea necesario. Pretenda que la pelota es una torta o la cuchara es una vela de cumpleaños
- Retorne al uso de gestos para urgirlo
- Mientras juega, ayude a su niño a elaborar en base a sus intenciones. Pregúntele quién está conduciendo el auto, dónde está yendo, si tiene el suficiente dinero, si se acordó de las llaves, por qué está yendo allí, por qué no a otro lugar, etc. Expanda el tema tanto como pueda.
- Utilice los berrinches. Cuando aparece un problema durante el juego, cree soluciones simbólicas: traiga el equipo del doctor cuando la muñeca se caiga, de modo que su niño pueda ayudar a la muñeca herida; traiga el equipo de herra-

408 *EL NIÑO CON NECESIDADES ESPECIALES*

mientas para el auto roto, etc. Reconozca el desacuerdo de su niño y estimule la empatía.

- Implíquese en el drama. Sea un jugador y asuma un rol con su propia figura o personaje. Hable directamente a los muñecos, en lugar de cuestionar a su niño sobre lo que está ocurriendo o narrando.
- Ayude a su niño y sea usted mismo un jugador. Hable como si fuera un aliado (tal vez susurrando) pero también haga que su personaje se oponga o desafíe las ideas del niño
- Inserte obstáculos dentro del juego. Por ejemplo, haga que su colectivo bloquee la ruta. Entonces hablando como un personaje, desafíe a su niño a responder. Si fuera necesario, úrjalo (susurrándole para alentarlo a tratar el problema, ofreciéndole ayuda si fuera necesario transformándose en un aliado).
- Utilice figuras simbólicas que él ya conozca y ame, tales como las de Disney o los personajes de la Calle Sésamo, para generar el juego simbólico. Vuelva a actuar escenas familiares o canciones, cree nuevas ideas, preste atención a los personajes y temas que él pueda estar evitando o temiendo.
- Emplee el juego para ayudarlo a comprender y dominar las ideas/temas que puedan haberlo asustado. Trabaje con la fantasía y la realidad.
- Permítale ser el director. Su juego no necesita ser realista (él puede ser todavía un pensador mágico) pero estimúlelo en el pensamiento lógico.
- Focalice su proceso mientras juega: qué personaje ser, qué apoyos necesita, cuándo cambian las ideas, cuál es el problema, cuándo terminar la idea, etc. Identifique el comienzo, el punto medio y el final.
- Mientras juega, adapte su tono de voz a la situación. Haga que llora cuando su personaje está lastimado, alégrese ruidosamente cuando su personaje está contento, hable en tonos rudos cuando esté haciendo de malo. Recuerde: drama, drama y más drama para darle a su niño claves afectivas.
- Reflexione sobre las ideas y sentimientos en la historia, mientras juega y luego también, tal como haría con las otras experiencias de la vida real.
- Discuta los temas abstractos de su niño tales como el chico bueno/el chico malo, la separación / la pérdida, y las diferentes emociones como la cercanía, el temor, los celos, el enojo, la competición, etc. Recuerde que el juego simbólico y la conversación es el modo seguro de practicar, re-actuar, comprender y dominar el rango completo de ideas emocionales y experiencias.

**ESTRATEGIAS DEL 'FLOORTIME' O JUEGO CIRCULAR
PARA MEJORAR LAS DIFICULTADES DE PROCESAMIENTO**

Acciones del niño	Soluciones de los padres
Evita, se aleja	Persista en su seguimiento Trátelo como si fuera intencional Provéale claves visuales Obstrúyalo juguetonamente Atráigalo con lo "mágico" Insista en una respuesta
Se paraliza, no sabe qué hacer luego de una actividad	Provea un punto de arribo Retorno el objeto de interés Utilice el objeto de alguna manera Expanda, expanda Brinde nuevos significados Use claves ritualizadas para comenzar ("preparados, listos, ya")
Utiliza frases hechas	Únase Ofrezca frases alternativas Cambie
Persevera	Pida su turno Únase, imite, ayude Facilite la interacción Pregunte "cuántas" más veces Establezca un tiempo "especial"
Protesta	Hágase el preocupado, juegue a ser mudo, recuerde.
Rechaza, se niega	Provea más cosas para que él diga "no" Expanda Déle otras elecciones o más tiempo
Dice algo no relacionado	Insista en una respuesta Preste atención al cambio Cierre el tema
Se vuelve ansioso o temeroso	Reafirmelo Solución de problemas Utilice soluciones simbólicas
Cae en el acting-out, empuja, muerde	Provea una clave afectiva ("Uh, uh, oh", "no, no, no") para estimular la auto-regulación Coloque límites Recompense la ausencia de comportamientos negativos