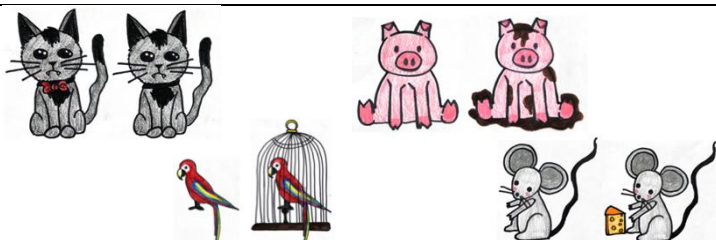


¡ABRAMOS UNA TIENDA DE MASCOTAS!

PIENSE EN . . .

Debido a que los niños con pérdida auditiva a menudo tienen dificultades para aprender el lenguaje incidentalmente, puede ser útil enfocarse en conceptos individuales explícitamente modelando la gramática correcta durante el juego. Las actividades que apoyan los modelos de lenguaje correctos, la repetición de conceptos y la toma de turnos pueden ayudar a los niños a aprender conceptos específicos del lenguaje de una manera que es interesante y divertida.



ACTIVIDAD

- 1- ¡Ayude a su hijo a montar una tienda de mascotas! Asegúrese de que cada par de animales "con/sin" estén juntos. Ponga el dinero en un bolso/cartera. Coloque la "caja registradora" en la parte delantera de la tienda.
- 2- Explique a su hijo que van a tomar turnos para ser el dueño y el cliente. Explique que usted será el dueño primero. Hacer esto le permite modelar "con/sin" múltiples veces antes de que su hijo necesite entenderlos y usarlos.
- 3- Cuando el niño venga a comprar un animal, pregunte: "¿Te gustaría tu (animal) "con o sin" _____?" Asegúrese de señalar al animal "con" algo y al animal "sin" al hacer la pregunta.
- 4- Después de haber modelado "con / sin" para su hijo 6-7 veces, explique que es su turno de ser el dueño.
- 5- Traiga un par de animales "con / sin" algo a la caja registradora y dé a su hijo una **mirada expectante**. Si su hijo se olvida de decir la frase que usted ha modelado, hágalo de nuevo.
- 6- **Espere** a que escoja el animal que pidió. Si selecciona el animal equivocado, apunte al animal que usted pidió y diga: "¡uh!, pedí el gato *sin* moño". Utilice el **resalte acústico** para enfocarse en "con/sin".

MATERIALES NECESARIOS:

- Recortes de animales
- Dinero de juego
- Tijeras
- Caja registradora simulada (opcional)
- Otros accesorios de compras (opcional)

PREPARACIÓN:

- 1- Recorte el dinero de juego y los animales.
- 2- Consiga un recipiente que pueda usar como caja registradora.
- 3- Reúna otros accesorios que crea que le gustarían a su hijo (un bolso o cartera para llevar dinero, un coche para ir a la tienda de mascotas, comida para «alimentar» a los animales, etc.).

VOCABULARIO:

Vocabulario objetivo: "con/sin"

Otro:

- | | |
|-------------------|-------------------|
| • Caballo | • Silla de montar |
| • Gato | • Lazo |
| • Loro | • Jaula |
| • Conejo/conejito | • Zanahoria |
| • Dog | • Collar |
| • Hámster | • Rueda |
| • Oveja | • Cordero |
| • Vaca | • Campana |
| • Cabra | • Alimento |
| • Pez | • Castillo |
| • Ratón | • Queso |
| • Cerdo | • Lodo |

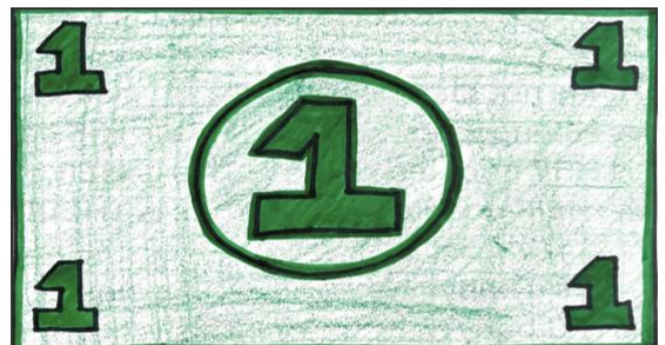
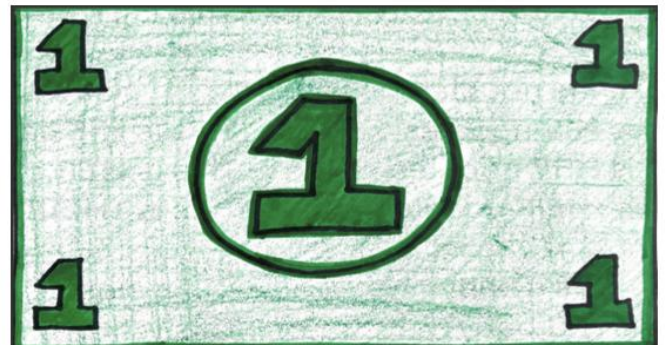
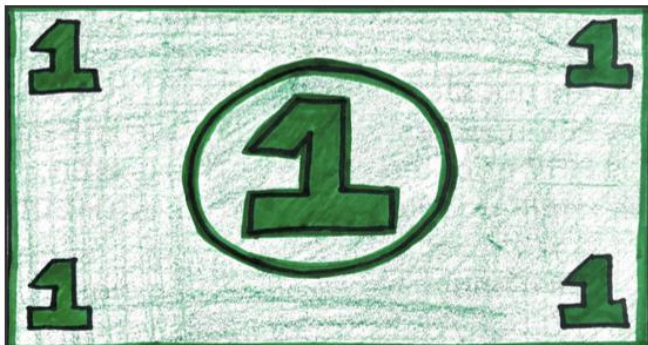
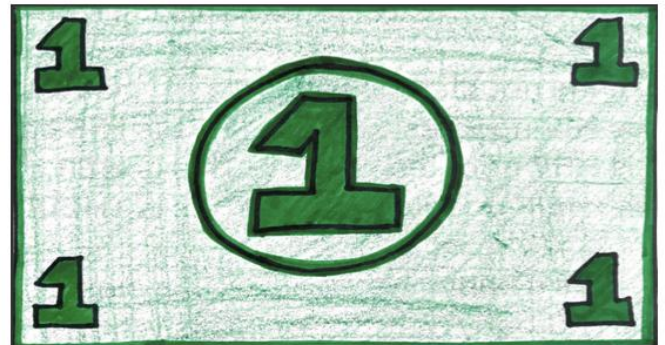
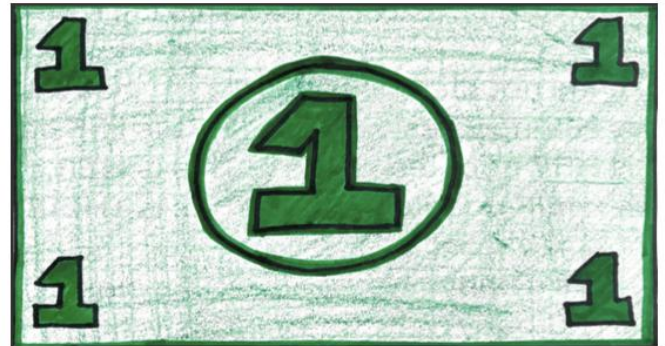
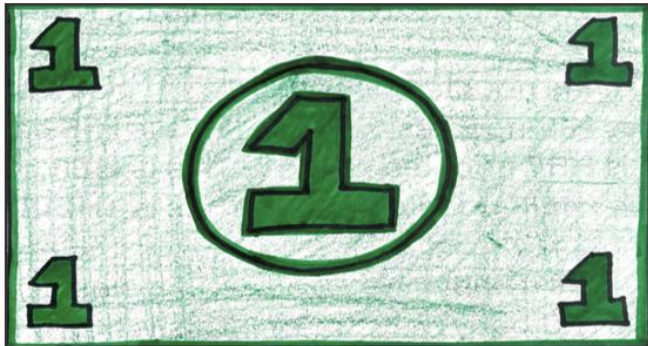
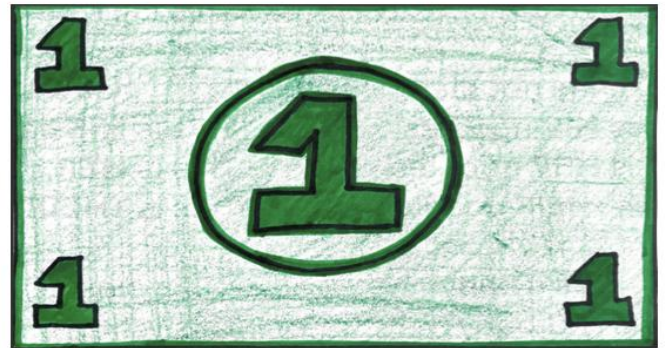
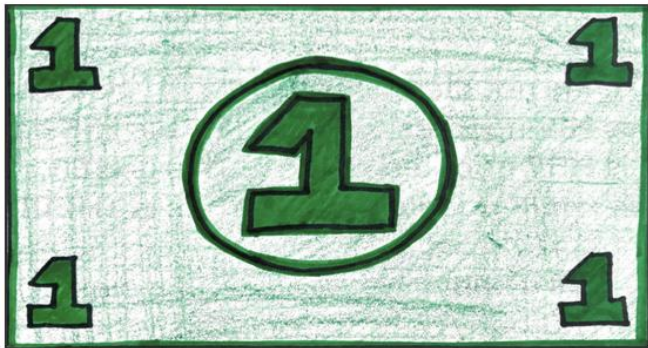
CONSEJOS ÚTILES:

- Una vez que su hijo entienda "con/sin", use esta actividad para enfocarse en los elementos críticos. Los elementos críticos en esta actividad son los animales y "con/sin". Prepare al menos dos parejas de animales y dé a su hijo una indicación (por ejemplo, "Me gustaría comprar un pez sin castillo"). Puede hacer que esta tarea sea más complicada según sea necesario utilizando más animales y dando instrucciones más complejas (por ejemplo, "Me gustaría un perro con correa y un ratón sin queso").
- Si su hijo ha aprendido "con/sin", intente cambiar la redacción a TIENE/NO TIENE. Hacer esto puede ayudar a aumentar el lenguaje expresivo de su hijo.

Special thanks to graduate students in the Listening and Spoken Language Deaf Education graduate training program at Utah State University. These pages can be reproduced for educational purposes.



Dinero de juego



Recortes de animales

