

Date: _____ Team: _____

Child: _____ DOB: _____ Assessment: _____ Date Evaluated: _____

Provider: _____ Review Dates: _____, _____

The following interventions/activities for ages 30-36 months are recommended in the areas indicated below:

Communication *Goal: Identify body parts, use language to name pictures and actions, follow directions*

- Use books or pictures and ask child to name objects and tell what actions are happening in the pictures or stories
- Use familiar objects and request that child follow 1 step direction consistently, such as "Pick up the ball" - after child demonstrates he can follow 1 step direction, give child 2 step directions, such as "Pick up the ball and throw it to me"
- Use songs such as "Head, Shoulders, Knees and Toes" or games such as "Simon Says" to teach body parts
- Model and expand on the child's 1 or 2 word phrases to 3 to 4 word phrases
- Play games with objects and people using positional words such as on, under, beside, etc.
- Using pictures, objects and modeling actions, help child to understand opposites
- Say child's full name playfully during the day

Gross Motor *Goal: Display gross motor skills that include kicking, jumping, climbing stairs & balancing*

- Use games or songs that allow child to practice running and jumping with both feet leaving the ground
- Provide opportunities to play with a variety of balls and encourage kicking
- Provide practice for child to walk up and down stairs without assistance and using alternating feet
- Play games where child imitates you standing on one foot then repeat with the other foot
- Model overhand throwing; provide a variety of small objects for practice

Fine Motor *Goal: Use fine motor skills to practice eye hand coordination*

- Using various materials, model and provide practice for child to make vertical lines, horizontal lines and circles
- Provide child with items to lace or string such as large buttons, beads, lacing boards, pasta and cereal
- Use familiar board books to provide practice for child to turn pages
- Provide an opportunity for child to tear and cut paper, assist child with correct scissor grip
- Assist child with correct pencil grip when using crayons, pencils, markers, chalk, etc.

Problem Solving *Goal: Expand problem solving skills through use of concrete materials*

- Encourage child to tell stories using the pictures they have created: use phrases such as "Tell me about this"
- Ask child to bring an object which is out of reach after you have placed a stool near the object. If child does not use the stool, suggest it to them or show them how to use it
- Through play, model and have child imitate making a train with a least 4 small blocks
- Show child pictures of objects with missing parts and have child identify the objects
- Play echoing games having child repeat 2 or 3 numbers or words in a series
- Use blocks and make simple structures, have child imitate the structures

Personal Social *Goal: Perform simple self-help skills and imitate daily living routines*

- Play games that have the child imitate nonverbal actions, such as: blinking eyes, open and closing mouth
- Provide push items to steer
- Play games using photos and mirrors having the child identify self and gender (boy / girl)
- Give child practice in dressing themselves by selecting clothes that are easy to take on and off
- Allow child to play with other children and assist with turn taking by using timers

Fecha: _____ Team: _____

Niño/Niña: _____ FDN: _____ Assessment: _____ Fecha Evaluada: _____

Proveedor: _____ Fecha de Reviso: _____ , _____

Las intervenciones/las actividades para edades de 30-36 meses siguientes se recomiendan en las áreas indicadas:

Comunicación *Meta: Identificar partes del cuerpo, usar language para nombrar laminas y acciones, seguir direcciones*

- Use libros y cuadros y pida que el niño nombre objetos y que diga qué acciones están sucediendo en los cuadros o historias
- Utilice objetos familiares y pida que el niño siga la instrucción de un paso constantemente, por ejemplo “coje la bola”- después de que el niño demuestra que puede seguir instrucciones de un paso, darle instrucciones de 2 pasos, por ejemplo “coje la bola y lanzamela”
- Utilice canciones tales como “Head, Shoulders, Knees and Toes” o juegos como “Simon Says” para enseñar las partes del cuerpo
- Modele y amplíe en el niño frases de 1 o 2 palabras a frases de 3 a 4 palabras
- Juegue juegos con objetos y personas usando palabras posicionales tales como encima, debajo, al lado, etc
- Use cuadros, objetos y modele acciones, ayude al niño entender contrarios
- Diga el nombre completo del niño juguetónamente durante el día

Movimientos Amplios *Meta: Exhibir las habilidades de motor gruesas que incluyen pataer la bola, subir escaleras, saltando, y balancearse*

- Utilice juegos o canciones que permiten que el niño practique corriendo y saltando con ambos pies
- Provea oportunidades de jugar con una variedad de bolas y anime que le dé una patada con el pie
- Provea oportunidades de práctica subir y bajar las escaleras sin ayuda y alternando los pies
- Juegue a los juegos donde el niño le imita balencando en un pie después lo repite con el otro pie
- Modele lanzando una bola por arriba; provee una variedad de pequeños objetos para la práctica

Movimientos Finos *Meta: Utilizar las habilidades de motor finas para practicar la coordinación de mano y ojo*

- Usando varios materiales, modele y provee práctica para que el niño haga líneas verticales, líneas horizontales y círculos
- Provea artículos al niño para atar o poner en un cordón tal como botones grandes, granos, atando tableros, pastas y cereal
- Utilice libros familiares del tablero para proveer práctica para el niño pasar las páginas
- Provea oportunidades para el niño arrancar y cortar el papel, ayude al niño con el agarre correcto de tijeras
- Asista al niño con el agarre correcto del lápiz al usar los crayones, los lápices, los marcadores, tiza, etc.

Resolución de Problemas *Meta: Ampliar las habilidades de solucionar problemas con el uso de materiales concretos*

- Anime al niño a contar historias usando los laminas o retratos: por ejemplo use la frase “dime algo sobre esto”
- Pida que el niño traiga un objeto que esta fuera del alcance después de que usted haya colocado un taburete cerca del objeto. Si el niño no utiliza el taburete, sugiéralo o demuéstrele cómo utilizarlo
- A través de juego, modele y que el niño imite la fabricación de un tren con por lo menos 4 pequeños bloques
- Demuestre laminas al niño de objetos que le faltan piezas y preguntale al niño que identifique los objetos
- Juegue juegos de repetición para que el niño repita 2 o 3 números o palabras en una serie
- Utilice los bloques y haga las estructuras simples, que el niño imite las estructuras

Socio-Individual

Meta: Realizar las habilidades simples del esfuerzo personal e imitar las rutinas diarias de la vida

- Juegue a juegos adonde el niño imite acciones no verbales, por ejemplo: parpadeando ojos, abriendo y cerrando la boca
- Provea juguetes de empujar para guiar
- Juegue juegos usando fotos y espejos para que el niño se identifique a el mismo
- Dé práctica al niño a vestirse seleccionado ropa que es fácil de poner y sacar
- Permita que el niño juegue con otros niños y que asista tomando turnos usando contadores de tiempo