

The following interventions/activities for ages 20-27 months are recommended in the areas indicated below:

Communication *Goal: Communicates simple ideas through verbal and nonverbal language*

- Use pictures or books, ask child to respond to what, where and who questions (What's this? Where's the ball? Who is this?)
- Talk to child using two or three word phrases and encourage child to repeat your words
- Encourage child to say new words concentrating on familiar words that are in the environment
- Play "Simon Says" games to improve the child's ability to follow directions
- Use songs such as "Head, Shoulders, Knees and Toes" or games such as "Simon Says" to teach body parts
- Model pronouns "me, "I", "mine" and "you" throughout the day
- 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.

Gross Motor *Goal: Use gross motor muscles independently without losing balance*

- Provide appropriate indoor and outdoor equipment for climbing
- Provide practice for child to walk up and down stairs with and without assistance
- Play games and songs to encourage movement (walking, jumping, running, marching)
- Provide opportunities to play with a variety of balls and encourage kicking

Fine Motor *Goal: Use fine motor skills to perform daily tasks*

- Encourage child to eat with a spoon during mealtimes
- Allow child many opportunities to look at books and turn the pages
- Model cause and effect toys such as pop-up busy boxes or Jack-in-the-Boxes to show child how to flip switches and use turning motions
- Provide a variety of blocks and encourage child to stack them
- Provide child with items to lace or string such as beads, lacing boards, pasta and cereal
- Using various materials, model and provide practice for child to make vertical and horizontal lines

Problem Solving *Goal: Imitate and solve simple tasks to fulfill basic needs and wants*

- Encourage child to make vertical and horizontal strokes when painting, drawing, during sand play, etc.
- Use a small-necked, empty plastic bottles with a "goodie" inside for child to turn upside down to obtain "goodie"
- Act out dramatic play to show the child how to pretend with objects
- Encourage child to put things away after use – participate in clean up with child if necessary
- Play games using photos and mirrors having the child identify self
- 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 at least 4 small blocks
- Show child pictures of objects with missing parts and have child identify the objects

Personal Social *Goal: Imitate daily living routines*

- Offer many opportunities for child to practice drinking from a cup
- Provide activities for child to imitate adult behaviors such as wiping the table, sweeping or washing dishes
- Allow child to practice learning to use a fork with bite sized foods which are easy to pierce, such as green beans
- Model caretaking skills with dolls and stuffed animals
- Provide push toys for child to maneuver around, forward and backward
- Model pronouns "I" and "me" throughout the day
- Give child practice in dressing themselves by selecting clothes that are easy to take on and off

Las intervenciones/las actividades para edades de 20-27 meses siguientes se recomiendan en las áreas indicadas:

Comunicación *Meta: Comunicar ideas simples con language verbal y no verbal*

- Usando libros o fotos, pida que el niño responda a preguntas de qué, adonde y quién (¿que es ésto? ¿Dónde está la bola? Quién es éste?)
- Hable con el niño usando frases de dos o tres palabras y anime al niño a repetir sus palabras
- Anime al niño a decir las nuevas palabras concentrándose en las palabras familiares que están en el ambiente
- Juegue "Simon Says" para mejorar la capacidad del niño de seguir instrucciones
- Utilice canciones tales como "Head, Shoulders, Knees and Toes" o juegos como "Simon Says" para enseñar las partes del cuerpo
- Modele pronombres "yo, "mio",y "tu" a través del día
- 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

Movimientos Amplios *Meta: Utilizar los músculos gruesos del motor independientemente sin perdie equilibrio*

- Provea el equipo adentro y al aire libre apropiado para subir
- Provea práctica para el niño subir y bajar las escaleras con ayuda y sin ayuda
- Juegue juegos y canciones que animan el movimiento (caminando, saltando, corriendo, marchando)
- Provea oportunidades de jugar con una variedad de bolas y de animar dar patadas con el pie

Movimientos Finos *Meta: Utilizar las habilidades de motor finas para realizar tareas diarias*

- Anime al niño a comer con una cuchara durante las horas de comer
- Provea muchas oportunidades al niño de mirar libros y pasar las páginas
- Modele los juguetes de causa-efecto por ejemplo las cajas o los engranajes móviles para demostrar a niño cómo mover de un tirón interruptores y movimientos de voltear
- Provea una variedad de bloques y anime al niño a apilarlos
- Provea artículos al niño para atar o poner en un cordón tal como granos, tableros de atar, pastas y cereal
- Usando varios materiales, modele y provee práctica para que el niño haga líneas verticales y horizontales

Resolución de Problemas *Meta: Imitar y solucionar las tareas simples de satisfacer necesidades y deseos básicas*

- Anime al niño a hacer movimientos verticales y horizontales al pintar, dibujando, durante juego de la arena, etc.
- Utilice botellas plásticas con abertura pequeña, vacías con un "golosina" adentro para que el niño le dé vuelta para obtener la "golosina"
- Actúa el juego dramático para demostrar al niño cómo fingir con los objetos
- Anime al niño a poner las cosas en su sitio - participe limpiando con el niño se es necesario
- Juegue juegos usando fotos y espejos para que el niño se identifique el mismo
- 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 demuéstrela cómo utilizarlo
- A través de juego, modele la fabricación de un tren con por lo menos 4 pequeños bloques y que el niño te imite
- Demuestre laminas al niño de objetos que le faltan piezas y preguntale al niño que identifique los objetos

Socio-Individual *Meta: Imitar las rutinas diarias*

- Ofrezca muchas oportunidades para que el niño practique el beber de una taza
- Provea actividades para que el niño imite comportamientos adultos tales como limpiar la mesa, barrer o lavar platos
- Permita que el niño practique utilizar un tenedor con alimentos que son fáciles de pinchar, por ejemplo habas verdes

- Modele habilidades de cuidar las muñecas y los animales de peluche
- Provea juguetes de empujar para el niño maniobrar alrededor, adelante y atrás
- Modele pronombres “yo”, “mío”, y “tú” a través del día
- Dé práctica al niño a vestirse seleccionando ropa que es fácil de poner y sacar