



¡Enseñando la Negación No Debe Causar Frustración!

por Amber Hodgson, M.A., CCC-SLP

La *negación* es parte de la gramática (la forma y la función de las palabras). Para negar declaraciones o preguntas, nosotros típicamente ponemos la palabra *no* en la frase o la oración. Por ejemplo, "El perro está jugando" es una declaración afirmativa o positiva. "El perro *no* está jugando" usa una negación, lo cual cambia el significado de la declaración. Otras palabras comunes que demuestran la negación incluyen *nadie*, *nunca*, *nada*, y *ninguno/a*.



Maneras de Enseñar la Negación

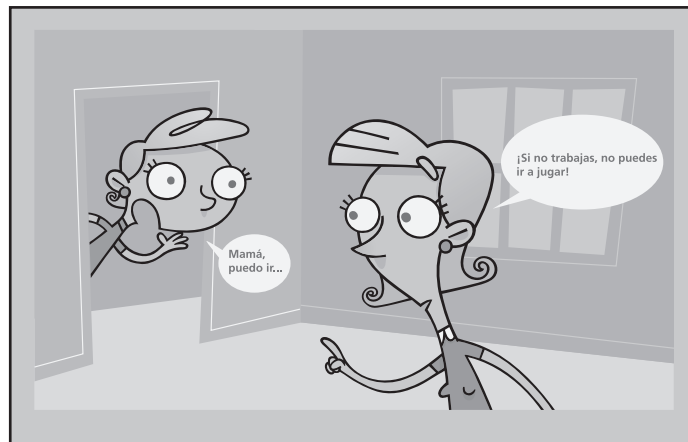
Introduciendo el *No* – Use artículos familiares, como comidas o juguetes, para ayudar a los niños a aprender la negación. Por ejemplo, si tienes una galletita y un banano, diga, "Indícame cuál *no* es una galletita." Usted también puede usar atributos (rasgos distintivos) de los artículos y decir declaraciones como, "Indícame cuál *no* es redondo." Use adjetivos diferentes para describir los artículos – lo que son, y lo que *no* son.

Mirando Dibujos – Provéales dibujos a los niños. Por ejemplo, tenga un dibujo de un banano, una galletita, y el sol. Diga, "Indícame cuál *no* es amarillo," o "Indícame cuál *no* se come." Para aumentar el rango de dificultad, use dibujos con escenas o libros con dibujos. Empiece haciendo preguntas que se respondan con un sí o no. Por ejemplo, si estas mirando la escena de una finca, haga preguntas como: "¿Hay un caballo en este dibujo?" "¿Es color violeta el caballo?" Entonces, introduzca la palabra *no* con preguntas como: "¿Cuál animal *no* es pequeño?" "¿Cuál animal *no* tiene plumas?" "¿Cuál animal *no* puedes montar?"

Siguiendo Instrucciones Verbales – También, puedes enseñar la negación mientras hacen un juego, como *Simón Dice*. Este juego requiere que los niños escuchen cuidadosamente y sigan instrucciones solo cuando las palabras dichas antes de las instrucciones son "Simón Dice." Incorpore instrucciones que usen la negación. Usted puede decir, "Simón Dice, *no* señales hacia el piso." Usted también puede dar instrucciones verbales que usen la *negación condicional*. Estas instrucciones usan

las palabras *si* y *no*. Por ejemplo, usted puede decir, "*Si* no eres una niña, brinca de arriba y abajo," "*Si* no está lloviendo, menea tus dedos," o "*Si* no tienes ojos azules, voltéate."

Haciendo Juegos con Barreras – Otro juego que puedes hacer es usar una barrera con escenas de dibujos. Cada lado de la barrera tiene la misma escena. Usted puede sentarse en un lado y el niño/a puede sentarse en el otro. Usted debe tener las mismas piezas que vas a poner en tu propia escena. Las piezas pueden ser magnéticas, de fieltro, o de Velcro®. La escena suya debe ser muy parecida a la escena del niño/a cuando terminen de darse instrucciones uno al otro. Por ejemplo, si tienes la escena de una playa, puedes decir: "Pon tres personas, pero *no* las pongas en la arena. Pon todos los juguetes playeros, pero *no* la pala. Pon el resto de las personas en la arena, pero *no* cerca del castillo de arena."



Para más páginas educativas (Handy Handouts®), visite www.handyhandouts.com.

Productos Serviciales

La siguiente lista de productos de Super Duper® le será útil cuando usted trabaje con niños que tienen necesidades especiales. Visite www.superduperinc.com y teclee el nombre o el código de la mercancía en [nuestro buscador informático \(search\)](#). Haz "clic" en las siguientes páginas electrónicas para ver la descripción de cada producto.

Understanding Negation Fun Deck®
Artículo #FD-47

Contractions Fun Deck®
Artículo #FD-32

What Doesn't Belong? Fun Deck®
Artículo #FD-17

Webber® *Basic Concepts Program*
Artículo #GB-175

Compare and Contrast Fun Deck®
Artículo #FD-45

Webber® *Basic Concepts MagneFoam*™ *Magnets – Level 1*
Artículo #MAG-222

Understanding Double Negatives Fun Deck®
Artículo #FD-75

Tote and Talk™
Artículo #TAT-350

Las páginas educativas (Handy Handouts®) de Super Duper® son para el uso personal y educacional solamente. Cualquier uso comercial es estrictamente prohibido.