

# TRABAJAMOS LA CAUSALIDAD

## ¿POR QUÉ?



Anabel Cornago

<http://elsonidodelahierbaelcrecer.blogspot.com/>

Pictogramas de ARASAAC

<http://www.catedu.es/arasaac/>

Imágenes de Internet.

## Introducción. Acción - consecuencia

Como introducción a este programa realizamos un juego con tarjetas de “parejas lógicas” con los conceptos **acción – consecuencia** (o causa-efecto)

Empezamos trabajando con tres “parejas”. Presentábamos una tarjeta a Erik junto con su pareja y se explicaba la situación. Por ejemplo: “si se pincha el globo, el globo se rompe”, “si se da un golpe, sale un chichón”, “si se cae el jarrón, el jarrón se rompe”.

Una vez explicadas las tres, se pasaba a trabajarlas con él. La T. tenía tres tarjetas y sobre la mesa estaban colocadas las tres con las que se podía hacer pareja. Se presentaba una tarjeta a Erik y la pregunta era: “Erik, ¿qué pasa si se pincha el globo? Coge la tarjeta correcta”. Una vez unidas las tarjeta, se colocaban sobre la mesa. “Muy bien, si se pincha el globo, el globo se rompe”, con recompensa y grandes elogios.

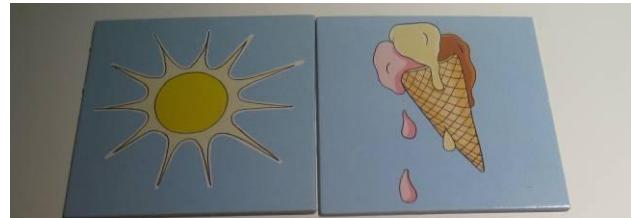
Luego pasábamos a otra pareja nueva.

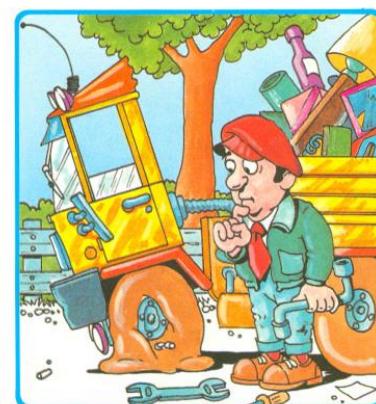
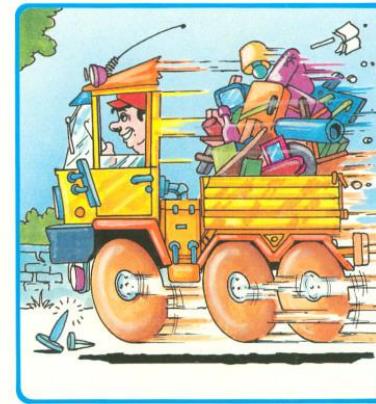
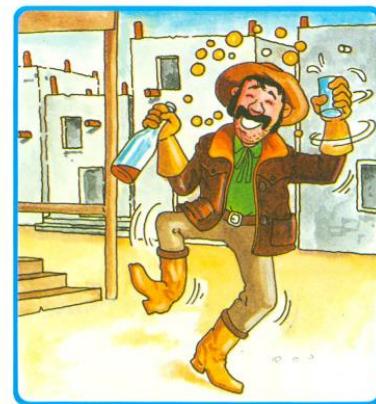
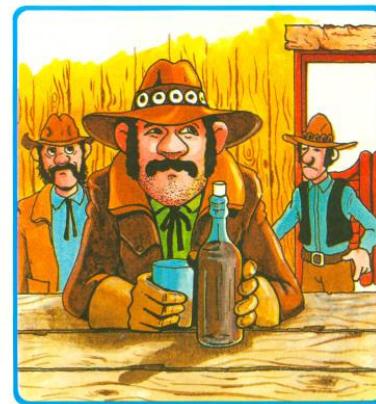
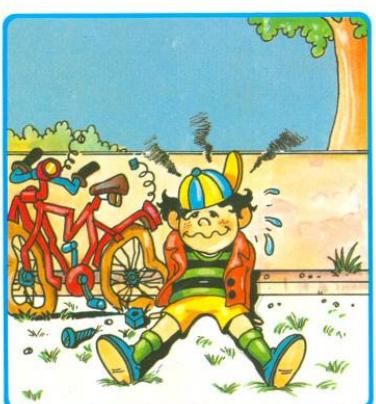
En un principio trabajábamos con tres asociaciones. Después pasamos a cinco y poco a poco fuimos subiendo el número conforme lo iba dominando.

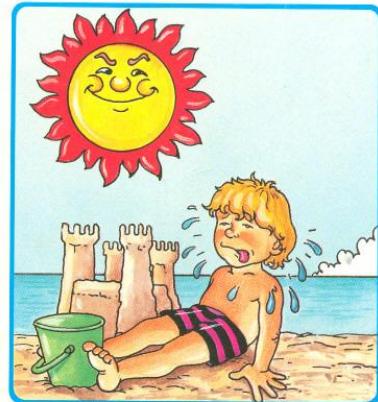
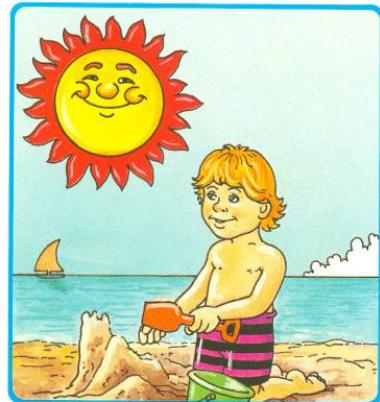
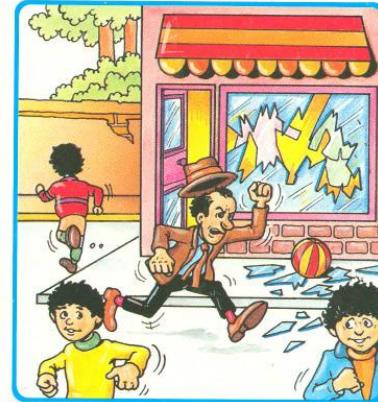
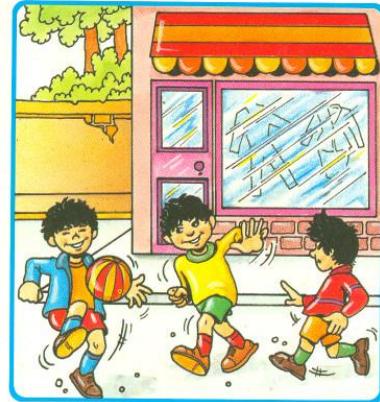
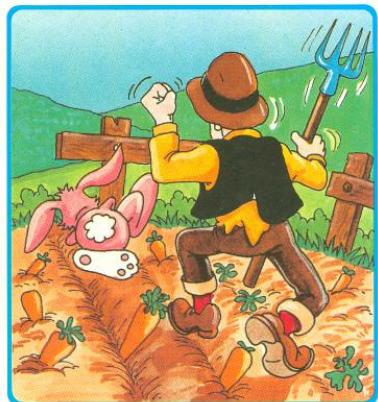
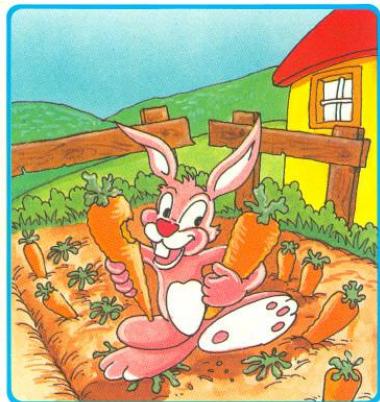
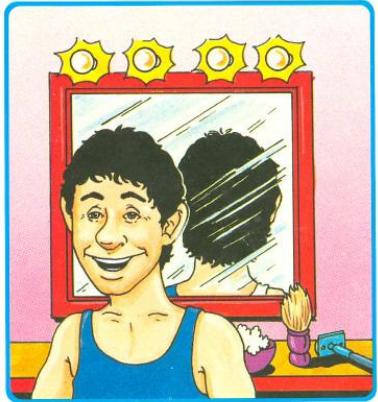
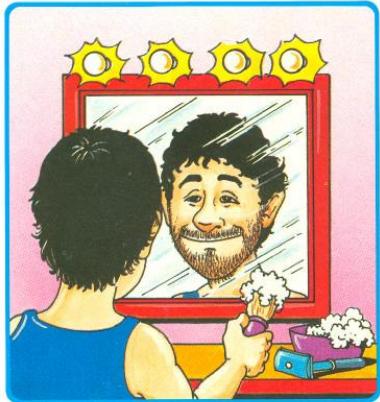
Estas son las tarjetas que usamos:

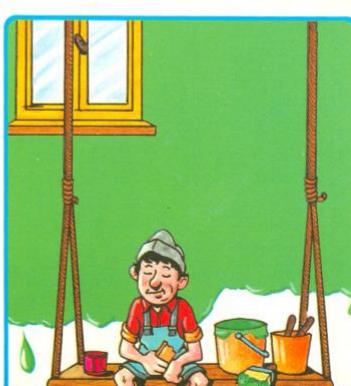
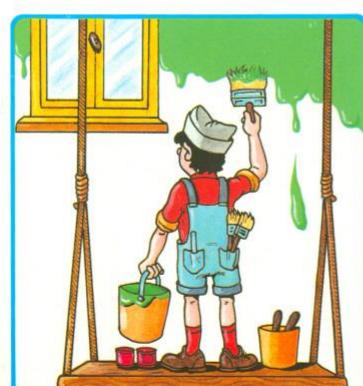
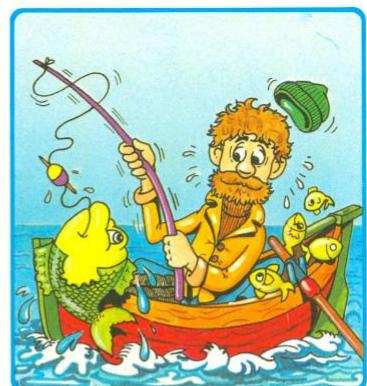
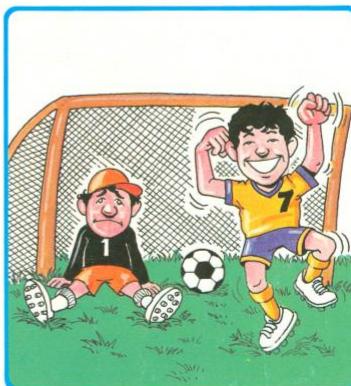
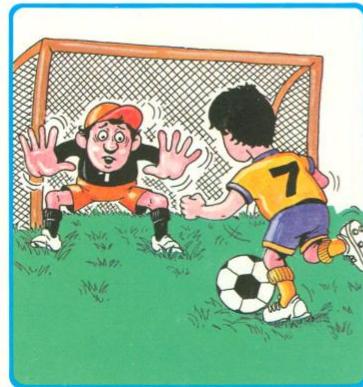
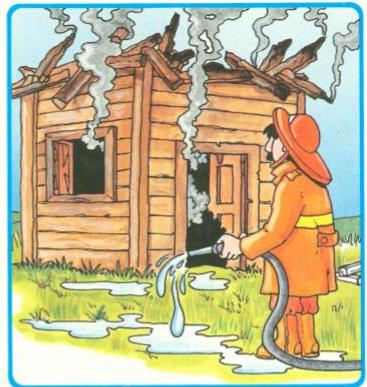


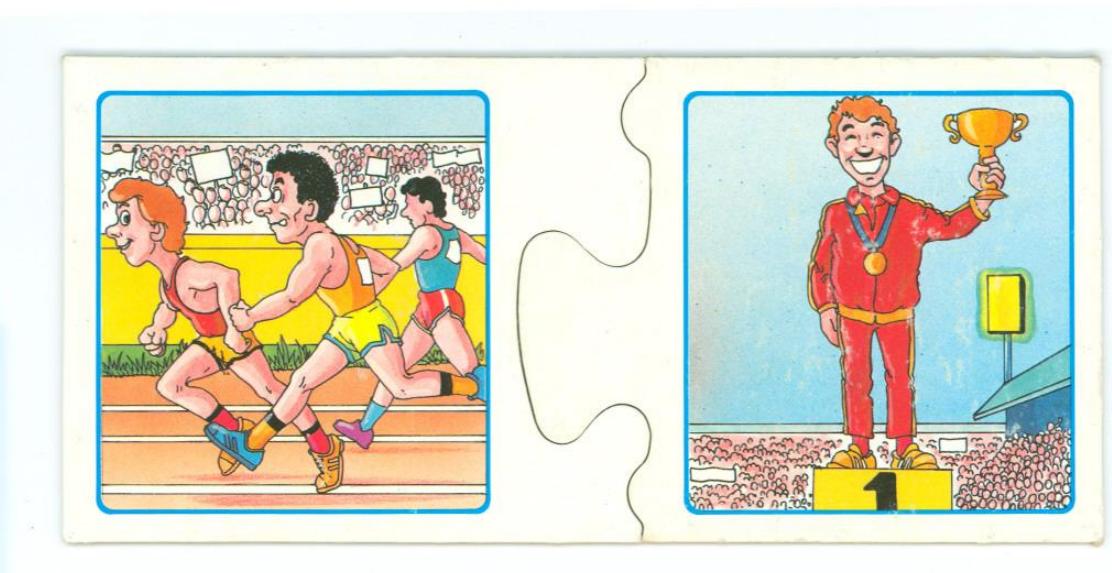












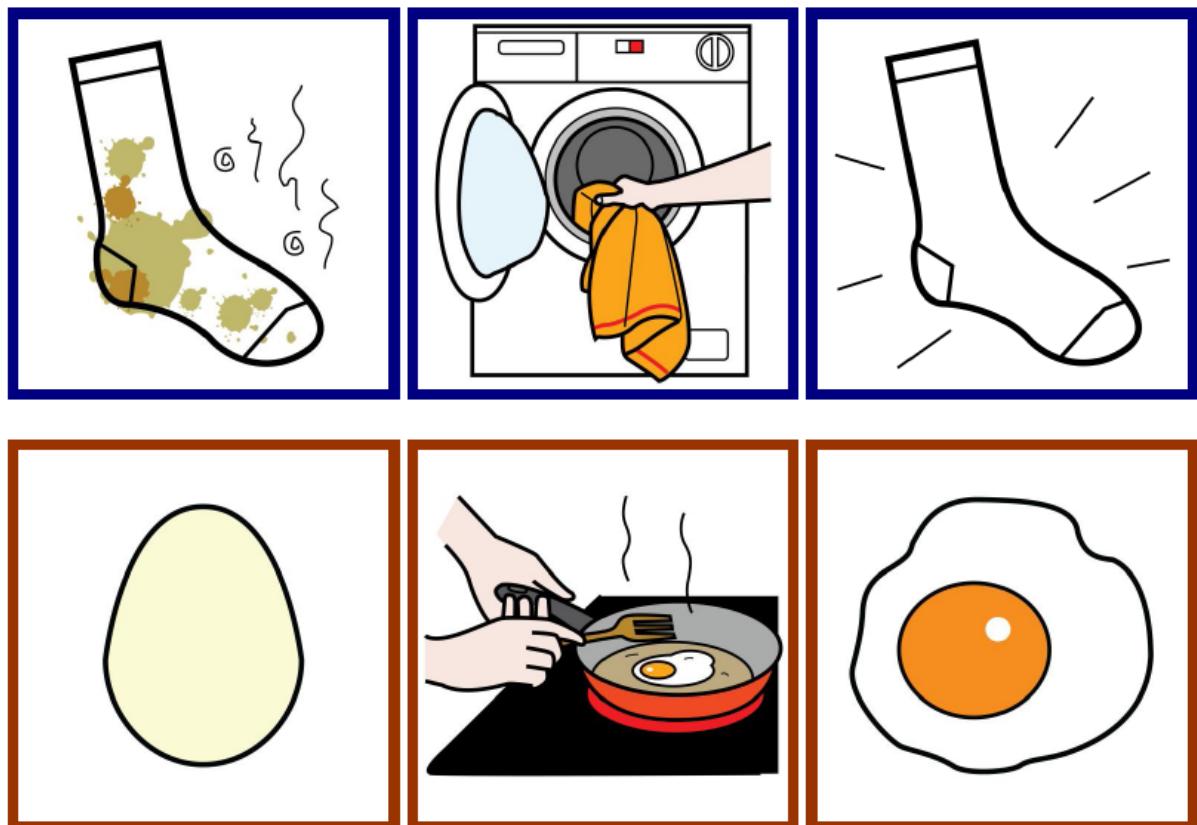
¿Por qué necesita la niña la cuchara? – porque quiere comer la sopa – para comer la sopa.



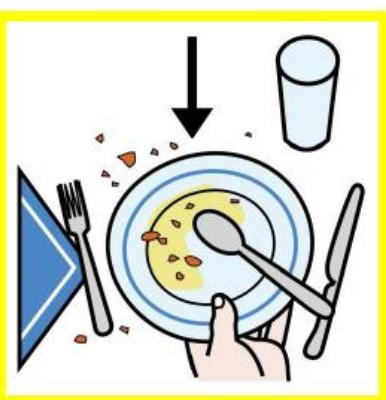
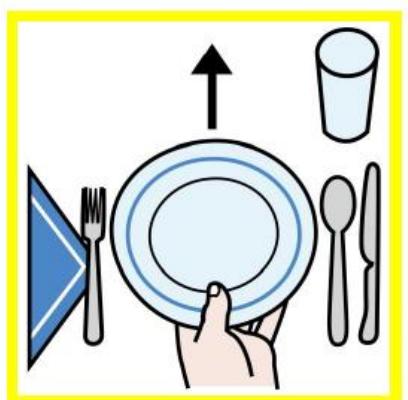
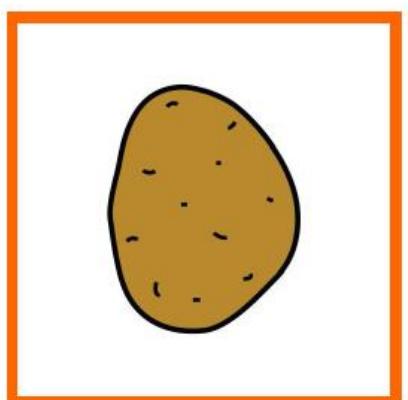
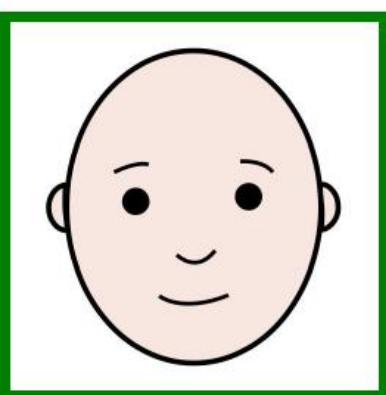
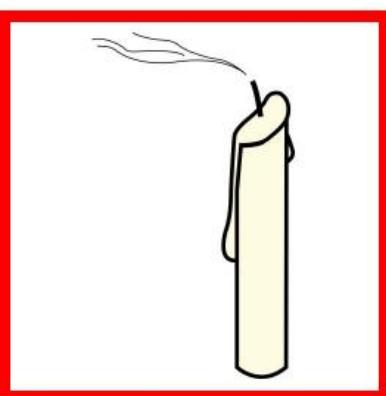
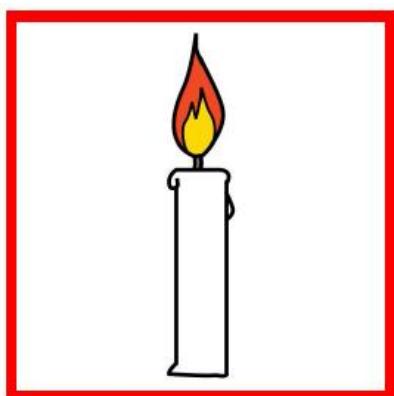


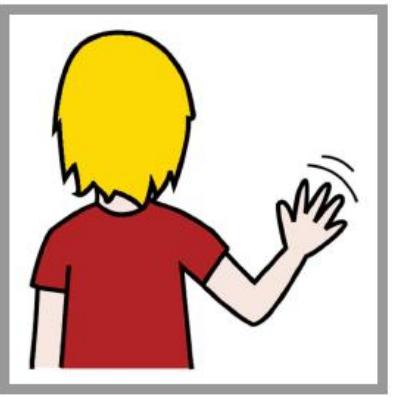
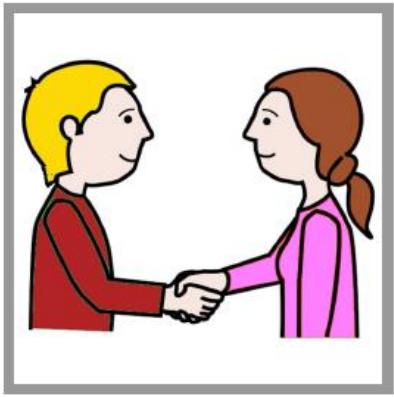
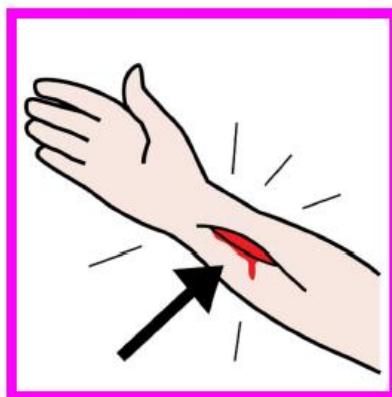
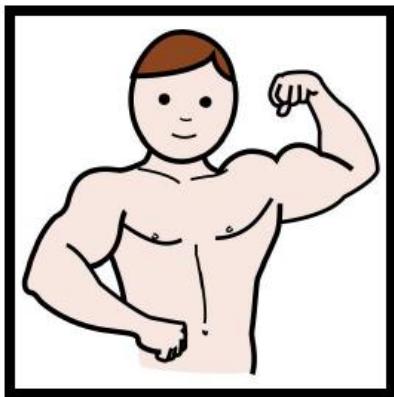
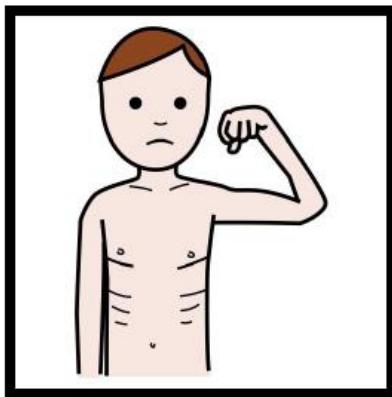
También podemos trabajar series con este material magnífico de **José Manuel Marcos**, de Informática para educación especial, realizado con pictogramas de ARASAAC:

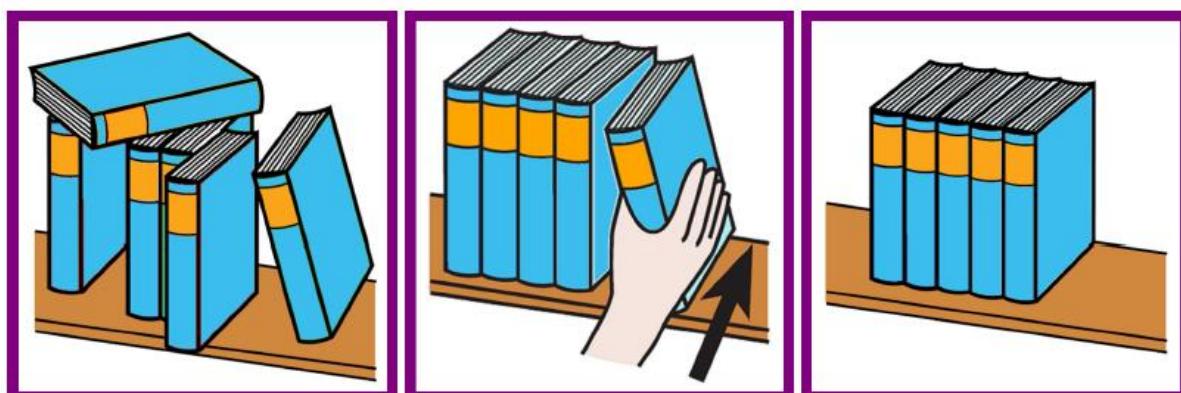
<http://informaticaparaeducacionespecial.blogspot.com/search/label/Series%20causa-efecto>

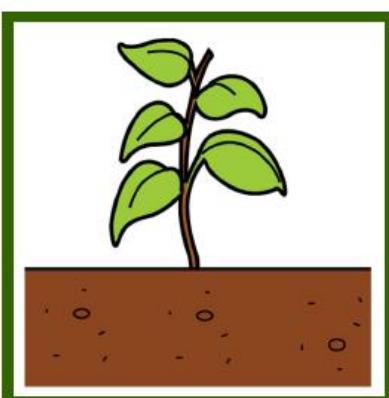
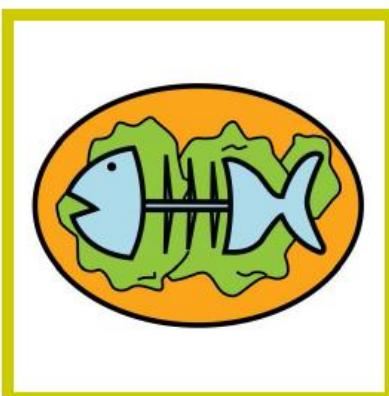
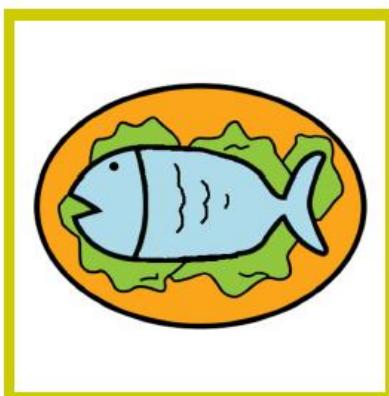
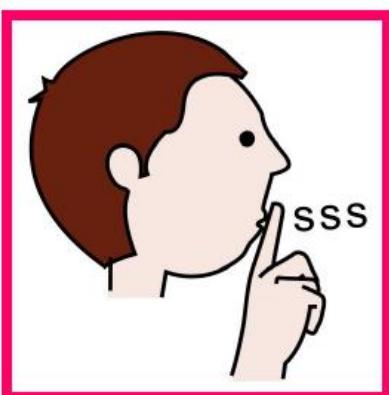
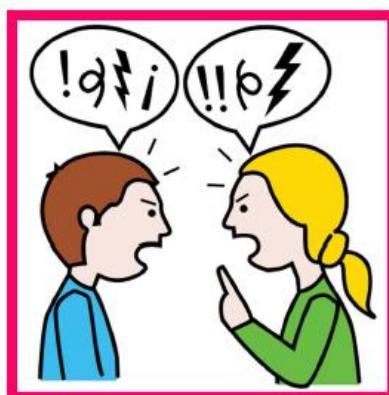
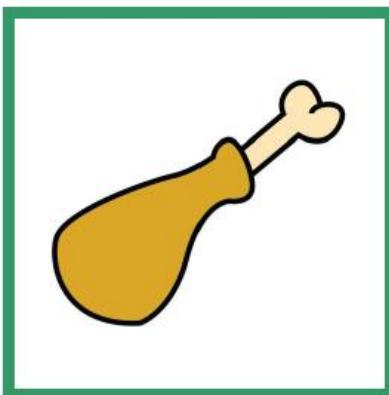
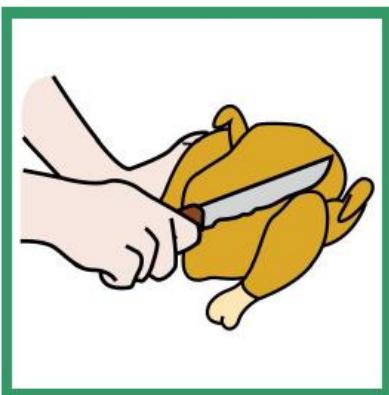
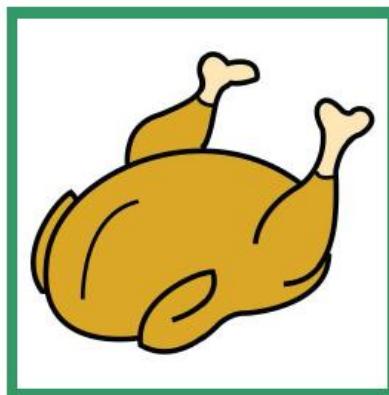


Anabel Cornago – El sonido de la hierba al crecer.









Una vez dominado el juego anterior y haber trabajado el programa “contestar a preguntas ¿qué? ¿quién? ¿dónde? ¿a dónde? ¿de dónde?” empezamos a trabajar la causalidad con preguntas ¿por qué?

<http://elsonidodelahierbaelcrecer.blogspot.com/2009/12/contestar-y-hacer-preguntas-quien.html>

<http://elsonidodelahierbaelcrecer.blogspot.com/2009/12/contestar-y-hacer-preguntas-donde.html>

## **Ejercicio 1. Contestar a preguntas ¿por qué? efecto /causa – Situaciones cotidianas**

Para empezar a introducir el concepto de “causalidad” conviene utilizar al principio situaciones cotidianas en las que el niño exprese una necesidad: comer, beber, ir a la cama, etc.

Por ejemplo: el niño dice “quiero comer” o expresa de alguna forma que quiere comer. También se puede provocar esa necesidad ofreciéndole algo que le guste mucho. Inmediatamente se pregunta: “¿por qué quieres comer?” y se responde: “(quieres comer) porque tienes hambre” y se le da lo que quiera comer. Se repite varias veces. Después se hará una pausa entre la pregunta: “¿por qué quieres comer?” y la respuesta, para provocar que el niño la diga por él mismo: “porque tengo hambre”.

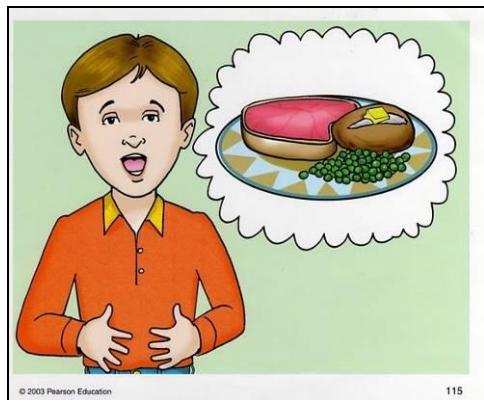
**De todas formas, aquí lo importante es que el niño entienda la relación causa – efecto, aunque él aún no conteste. Por eso es muy importante practicarlo mucho y con muchas situaciones.**

**Hay que enfatizar siempre la pronunciación de “¿por qué?”.**

Esta situación se puede utilizar para provocar otras preguntas “¿por qué?” muy evidentes: “¿por qué quieres beber?” (sed), “Por qué te limpias la boca?” (sucia), “¿por qué te lavas las manos?”, etc.

Una lista de posibles situaciones con pregunta (efecto) y respuesta (causa) sería la siguiente; y podemos ayudar al niño con imágenes de las CAUSAS:

**Comer – hambre**



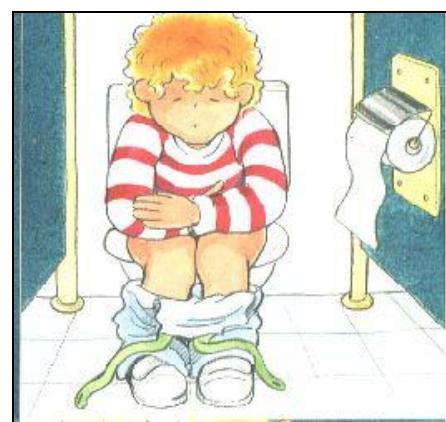
**Beber – sed**



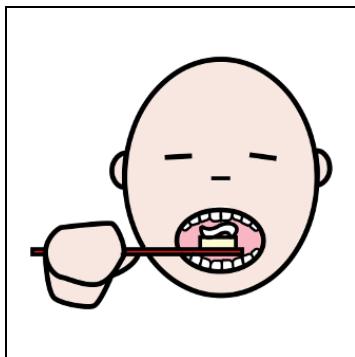
Dormir – cansado



Limpiarse el culito – haber hecho caca



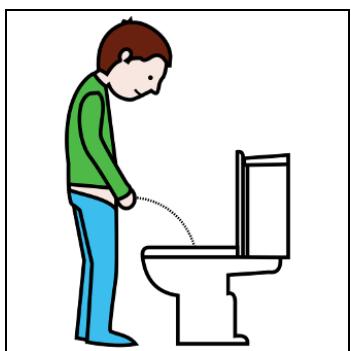
Poner pasta de dientes – lavarse los dientes



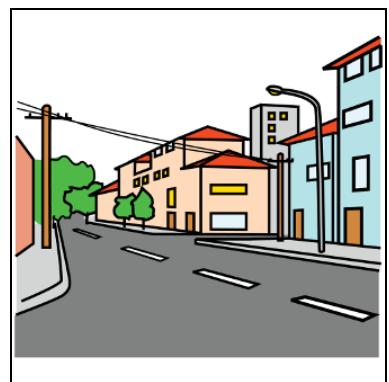
Bañarse, lavarse, ducharse – sucio



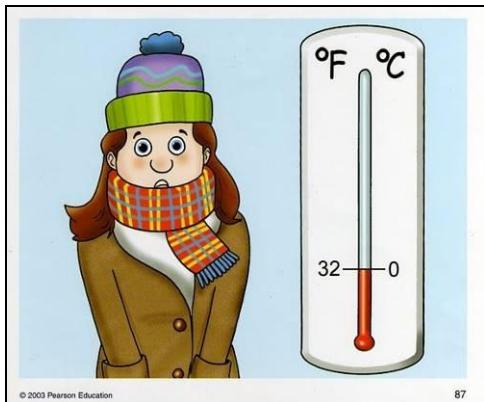
Ir al baño – hacer pipí



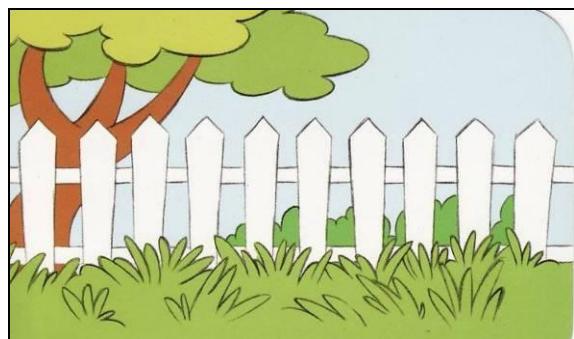
Ponerse los zapatos – ir a la calle



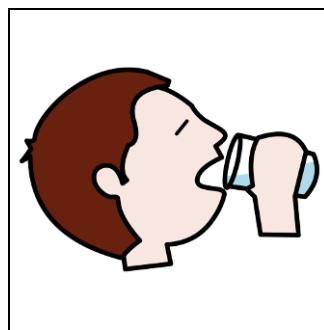
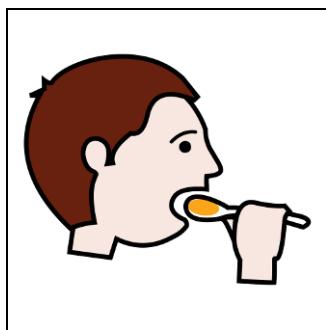
Ponerse la bufanda y el gorro – hace frío



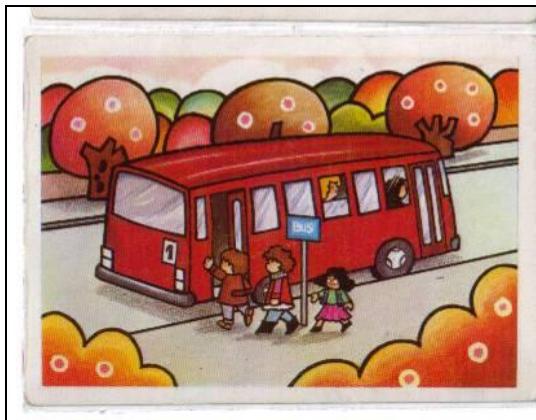
Cortar el césped – está muy largo



Limpiarse la boca – haber comido o bebido



Esperar en la parada del autobús – el autobús viene



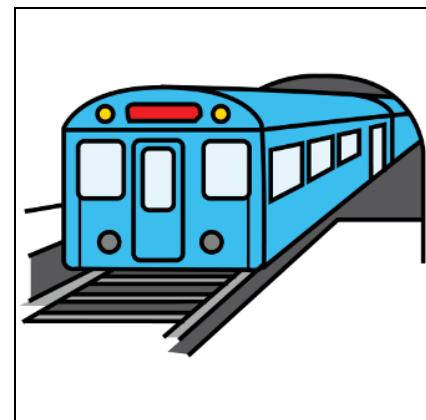
Ponerse las botas de goma – llueve



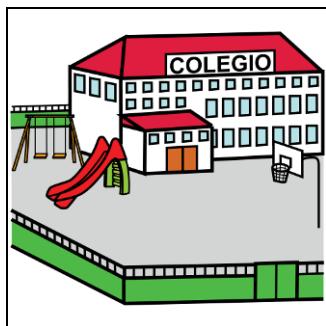
Ponerse la chaqueta – salir



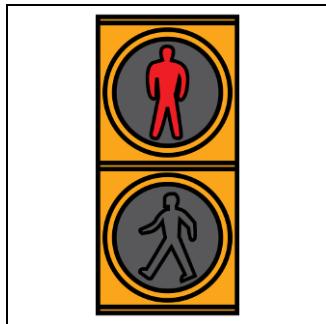
Comprar el billete de metro – ir en el metro



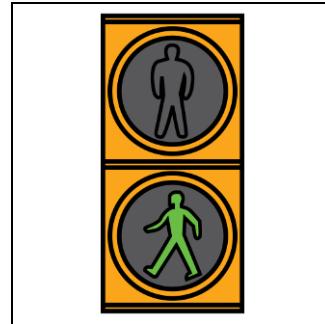
Montarse en el coche – ir a la guardería



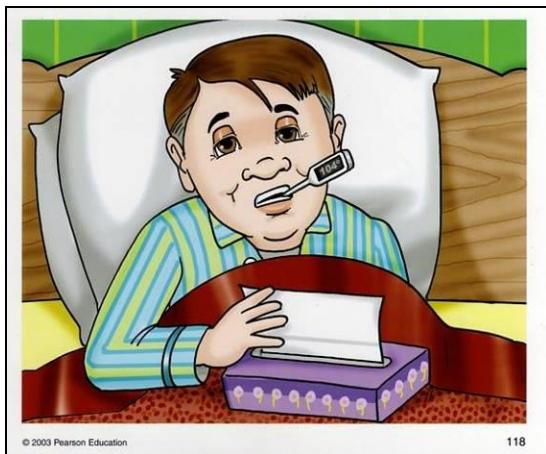
Parar en el semáforo – está rojo



cruzar – semáforo verde



Ir al médico – estar malito



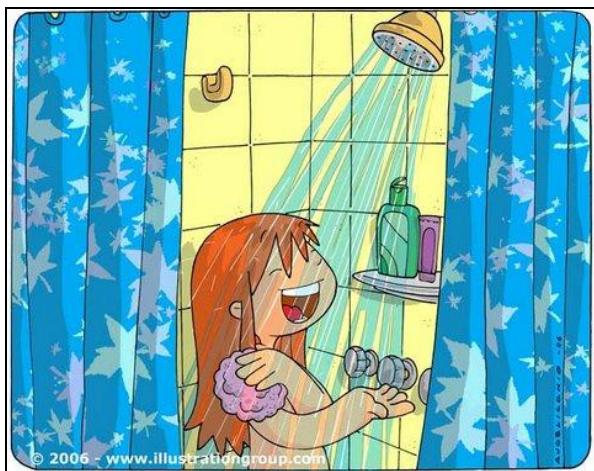
Ir a comprar – necesitar pan



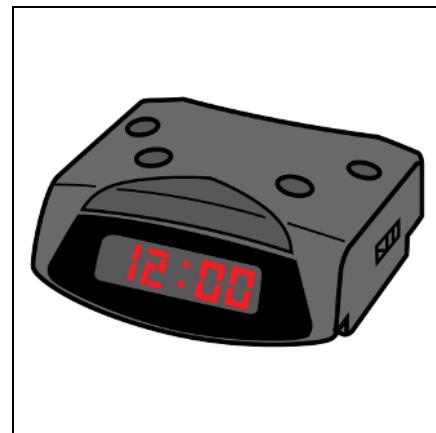
Jugar – divertirse



Secarse – estar mojado



Sonar el despertador – levantarse



Hacer bolas muy grandes – muñeco de nieve



Preparar cosas de la playa – ir a playa



Decorar la casa – fiesta de cumpleaños



Buscar ropa – disfrazarse



Anabel Cornago – El sonido de la hierba al crecer.

Entrar en la zapatería – comprar zapatos



Regar las plantas – están secas



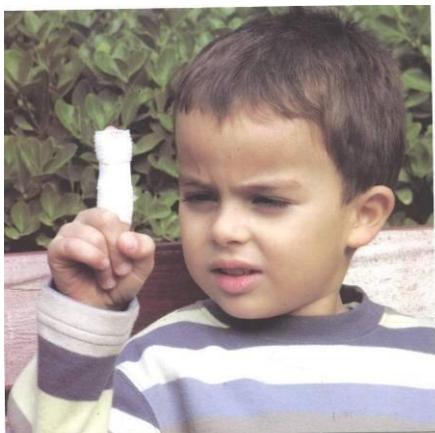
Llamar a la puerta – querer entrar



Cortarse el pelo – llevarlo muy largo



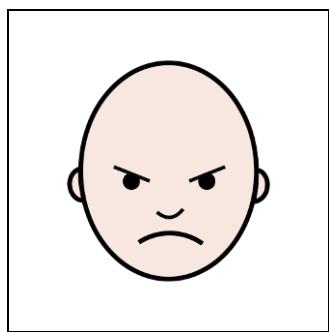
Llorar – tener pupa



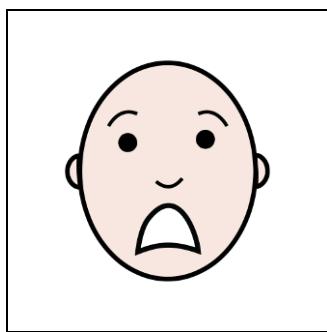
Reir – cosquillas



**Gritar – enfadado**



**Gritar - asustado**



Cuanto más se amplíe esta lista, mejor. Es conveniente también barajar diferentes causas, para que no aprenda las respuestas de forma automática.

Por ejemplo: “¿Por qué quieres comer (chocolate)?” – porque tengo hambre – porque me gusta – porque está muy rico – porque me lo han regalado en el cole, etc.

Cuando el niño comience a contestar por sí mismo al menos diez de las preguntas anteriores, pasaremos al siguiente ejercicio ya en situación de “terapia”, es decir: trabajo en mesa con tarjetas de situaciones.

## **Ejercicio 2. Contestar a preguntas ¿por qué? efecto /causa – Tarjetas con situaciones (series de dos)**

Se empieza a trabajar con tres series de dos tarjetas. En un principio la T. explica la situación: “¿por qué coge el paraguas el señor? – porque llueve”, “¿por qué llora el niño? – porque se ha caído”, “¿por qué se pone la señora el delantal? – porque va a hacer la cena”, etc.

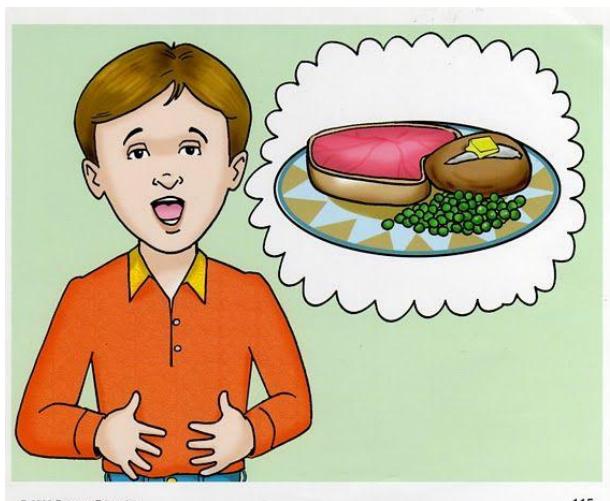
A continuación, la T. toma 2 tarjetas (causa efecto) y pregunta: “Erik, ¿por qué coge el paraguas el señor?” y se espera hasta que el niño diga: “porque llueve”. “Muy bien, el señor coge el paraguas porque llueve” y se dejan las dos tarjetas juntas sobre la mesa. Recompensa y grandes elogios.

Si el niño no contesta, la T. le ayudará con mimética (“gesto de que llueve”), con palabras clave (“lluvia”)... o contestará por él. Pero **este ejercicio tiene como objetivo que el niño conteste**, así que no se pasará a una nueva serie de tarjetas hasta que el niño no domine una serie.

(además de con tarjetas se podría trabajar con juegos de ordenador o breves secuencias de vídeo).

Empezaremos con tarjetas que presenten los conceptos aprendidos en el ejercicio 1:

- Comer – hambre



© 2003 Pearson Education

115



- Beber – sed



114

- Dormir – cansado



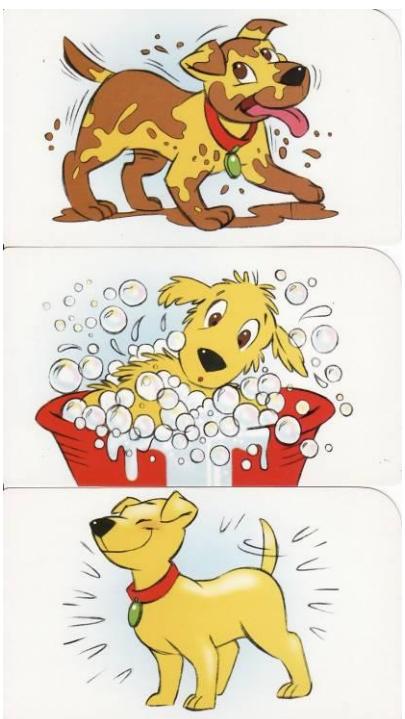
- Hacer caca – limpiarse el culito



- Poner pasta de dientes – lavarse los dientes



- Bañarse, lavarse, ducharse – sucio



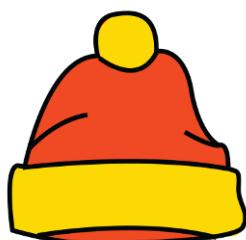
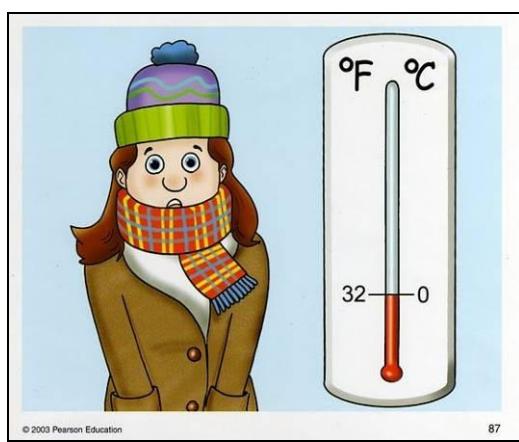
- Ir al baño – hacer pipí



- Ponerse los zapatos – ir a la calle



- Ponerse la bufanda y el gorro – hace frío



- Cortar el césped – está muy largo



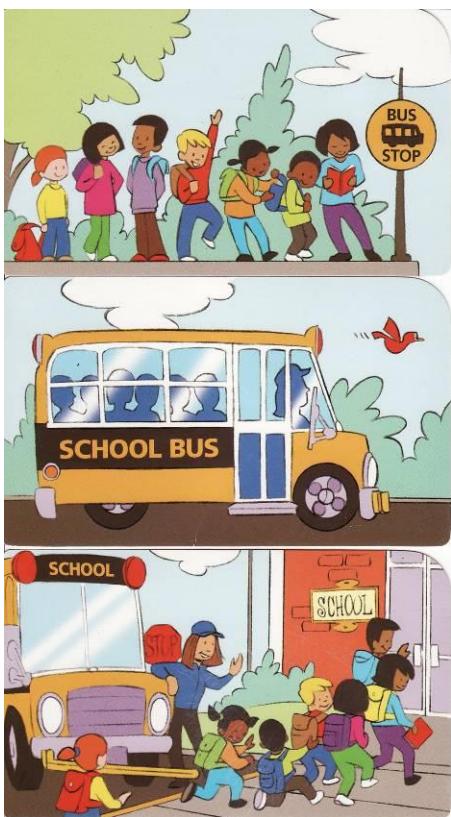
- Beber – limpiarse la boquita porque está sucia



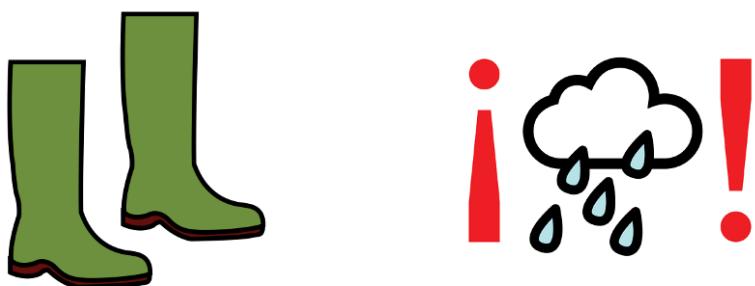
- Esperar en la parada del autobús – el autobús viene



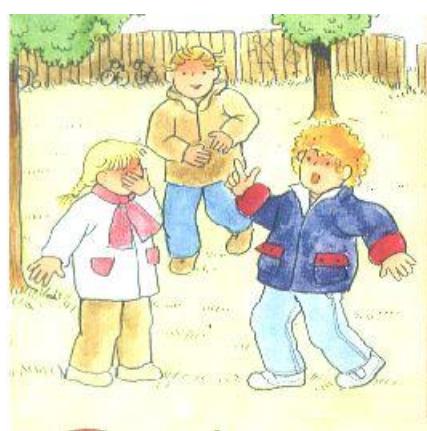
- Coger el autobús – ir al colegio

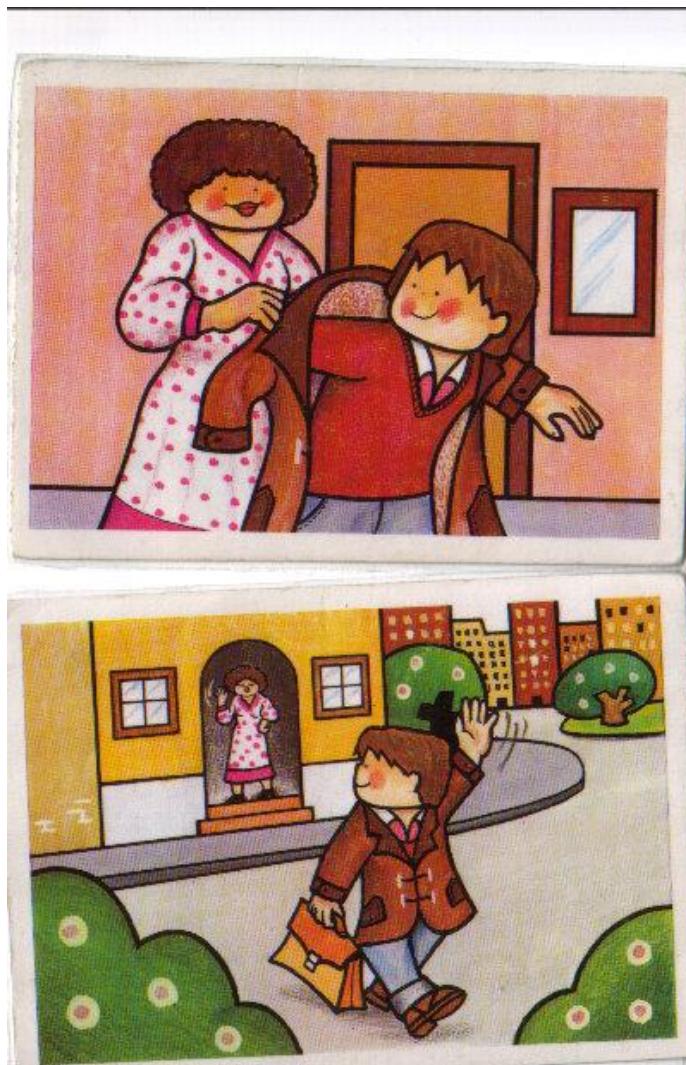


- Ponerse las botas de goma – llueve

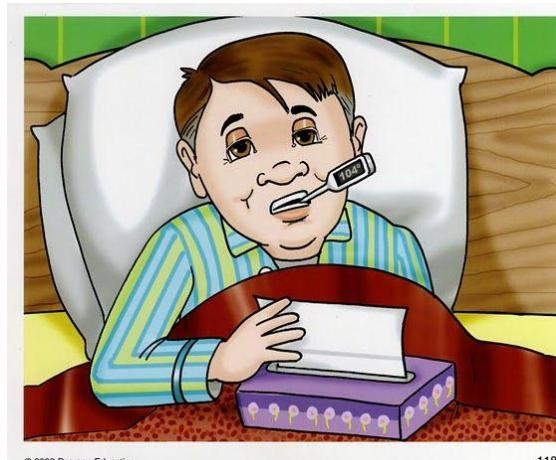


- Ponerse la chaqueta – salir:

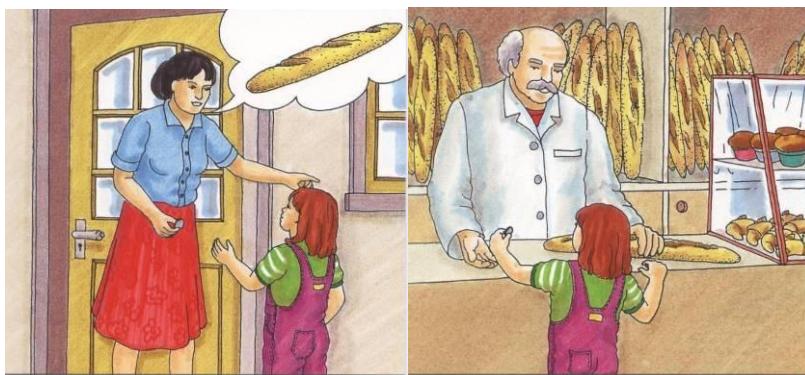




- Parar en el semáforo – está rojo
- Continuar la marcha – semáforo verde
- Ir al médico – estar malito



- Ir a comprar – necesitar pan

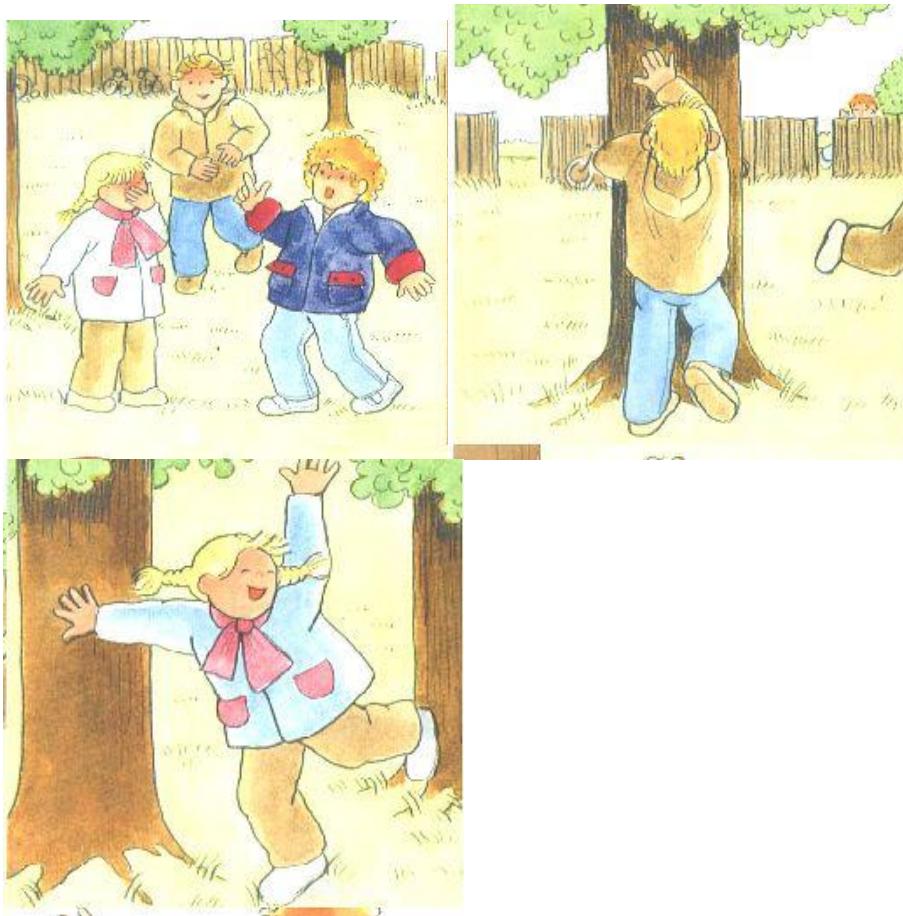


- Jugar –

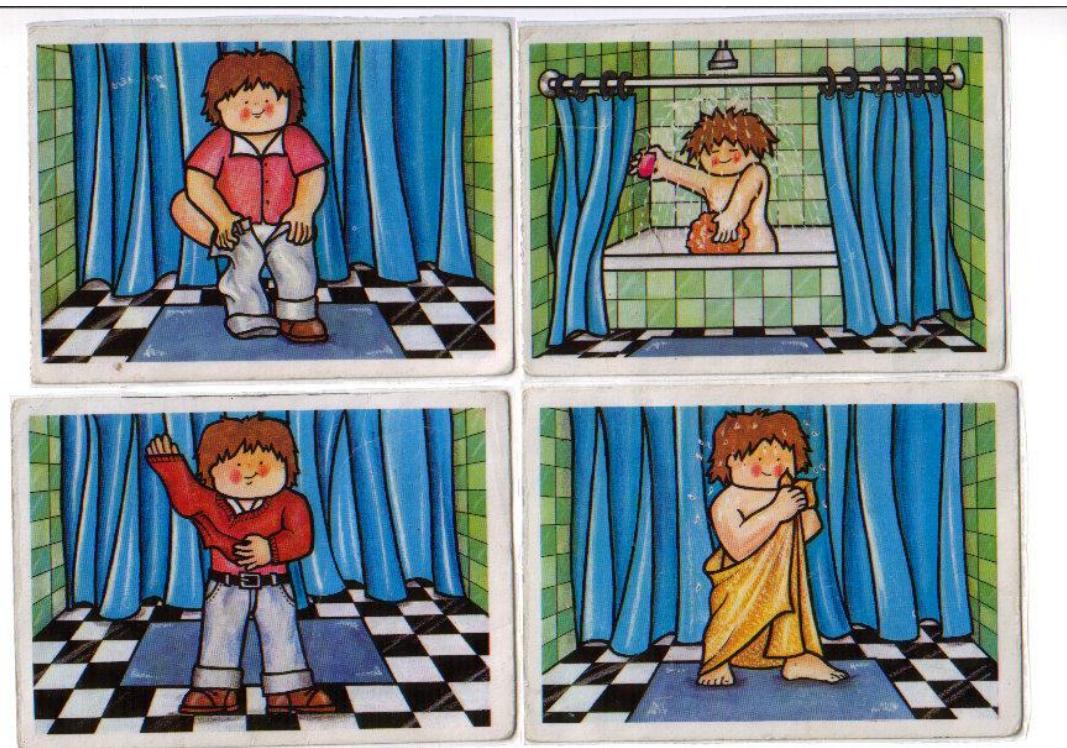


divertirse

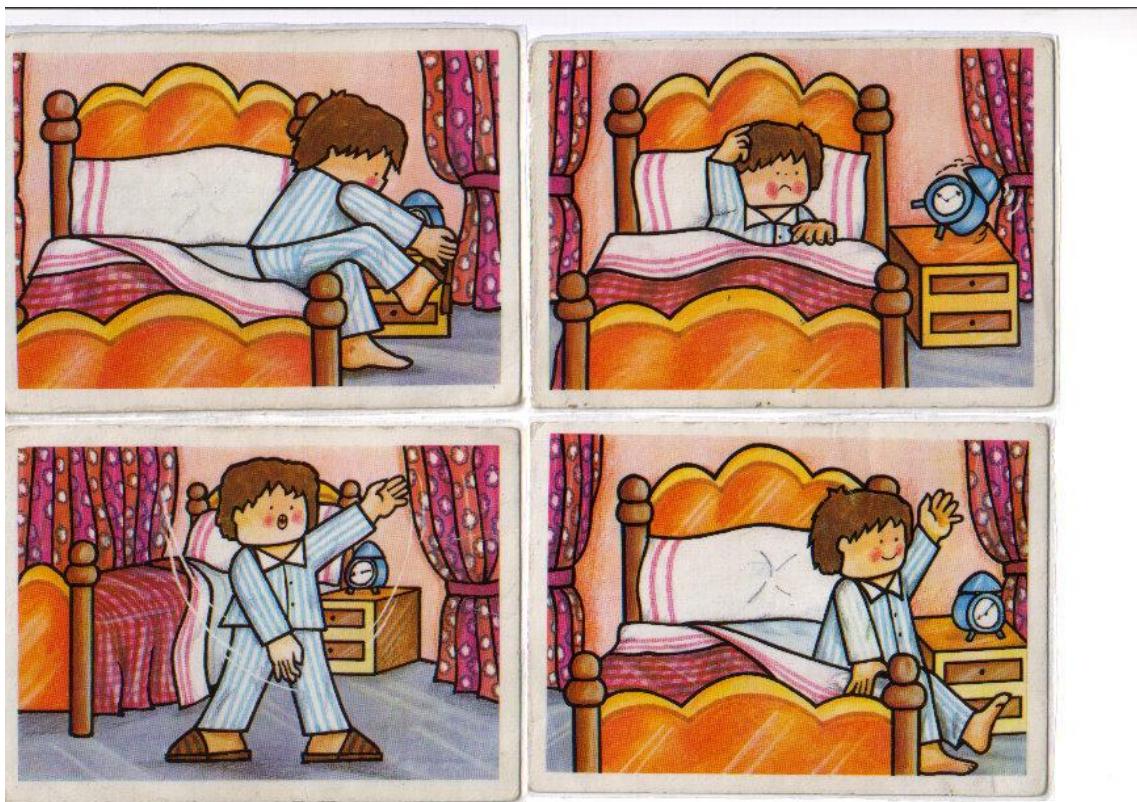




- Secarse – estar mojado



- Sonar el despertador – levantarse



- Hacer bolas muy grandes con la nieve – hacer un muñeco de nieve



- Preparar las cosas de la playa – ir a la playa



- Decorar la casa – fiesta de cumpleaños



- Buscar ropa – disfrazarse



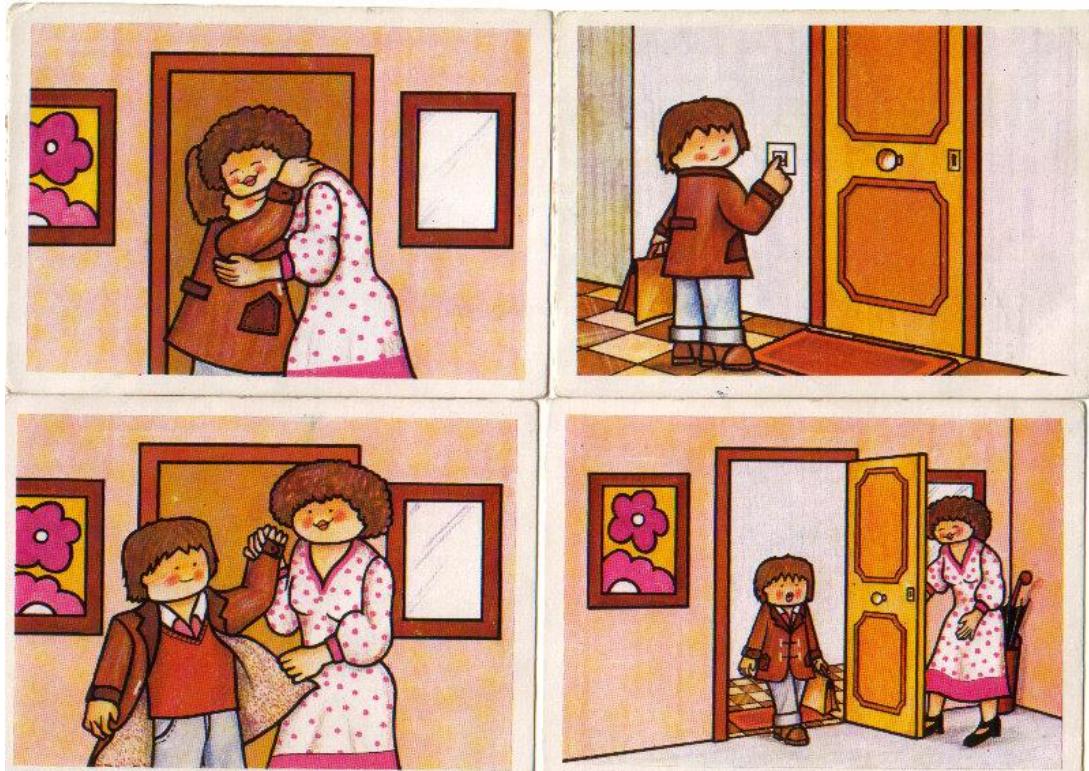
- Entrar en la zapatería – comprar zapatos



- Regar las plantas – están secas



- Llamar a la puerta – querer entrar
- 

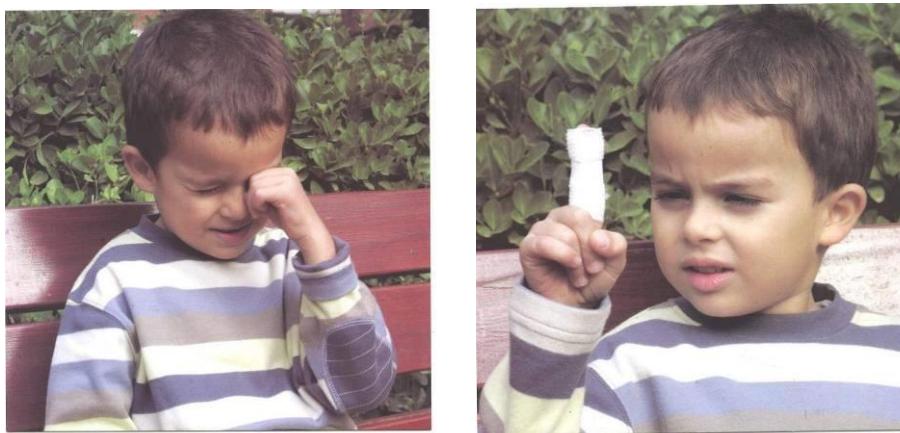


- Saludar – acabar de llegar

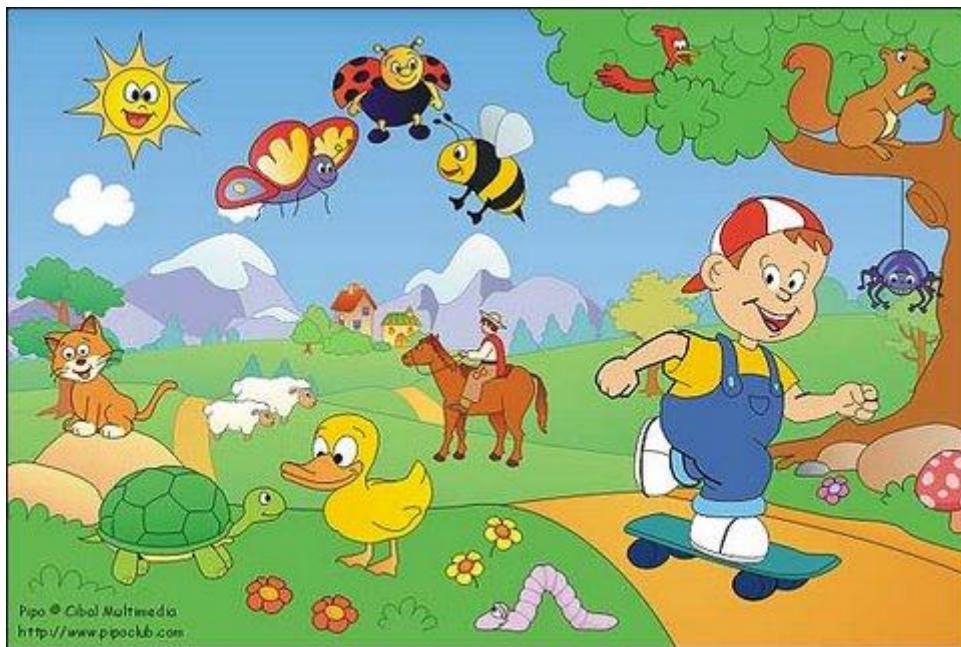
- Cortarse el pelo – llevarlo muy largo



- Llorar – triste (hacerse daño, caerse)
- Llorar – tener pupa



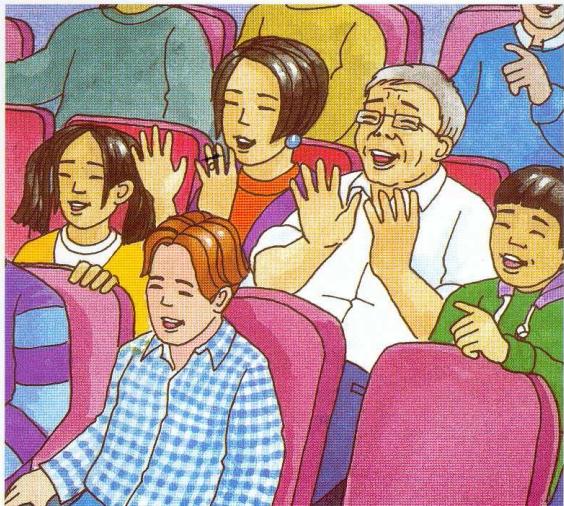
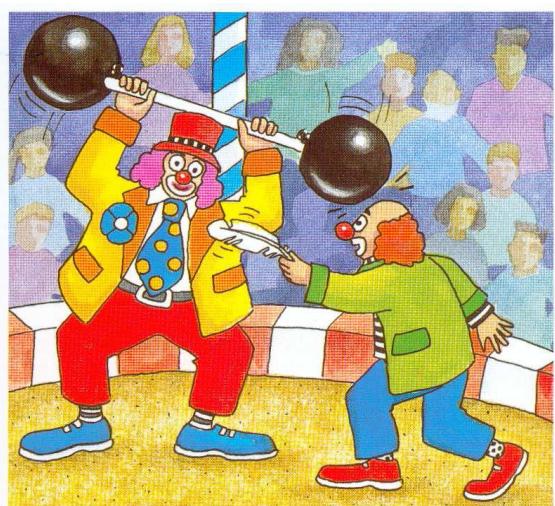
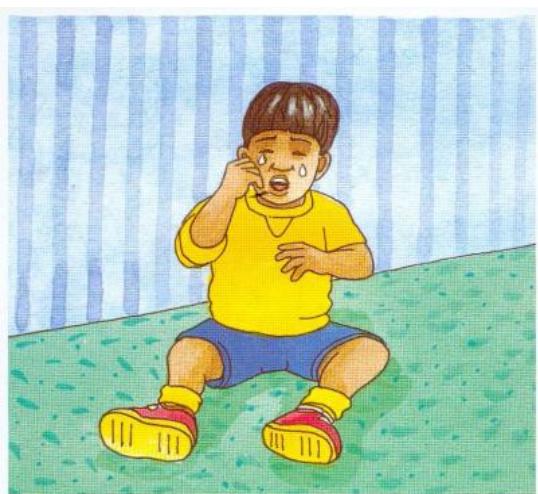
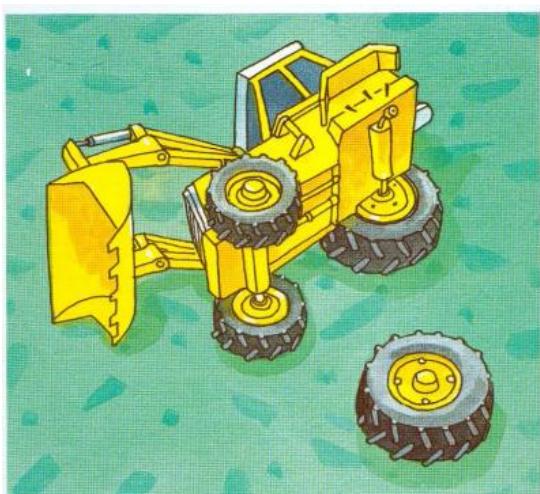
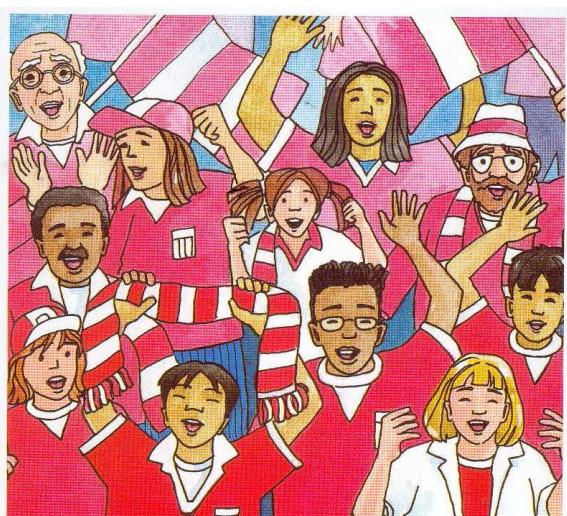
- Reir – cosquillas - contento



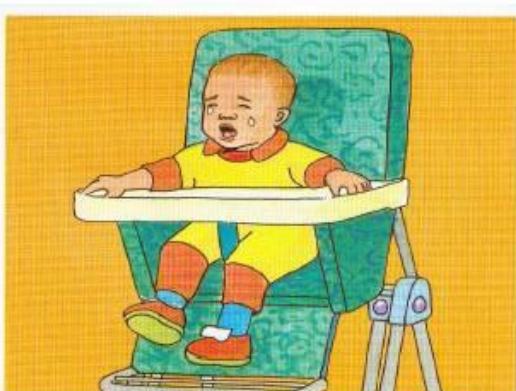
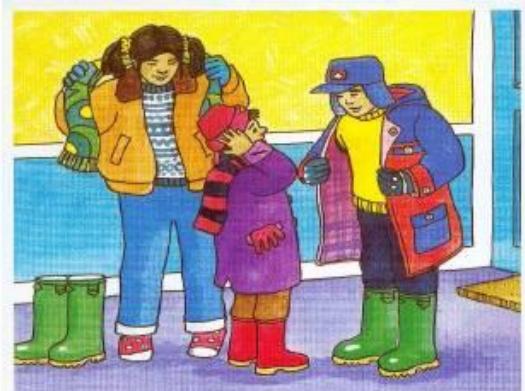
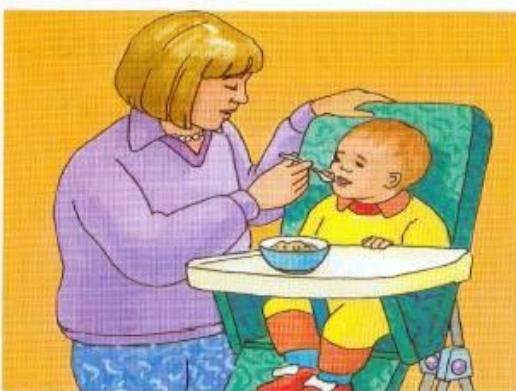
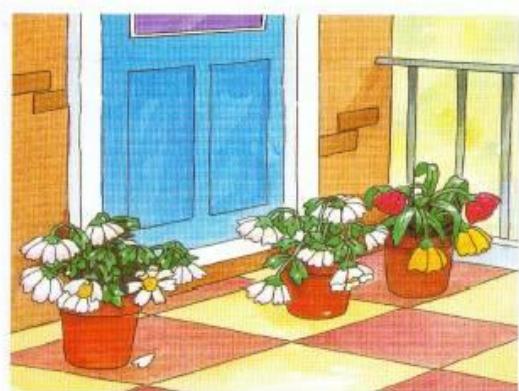
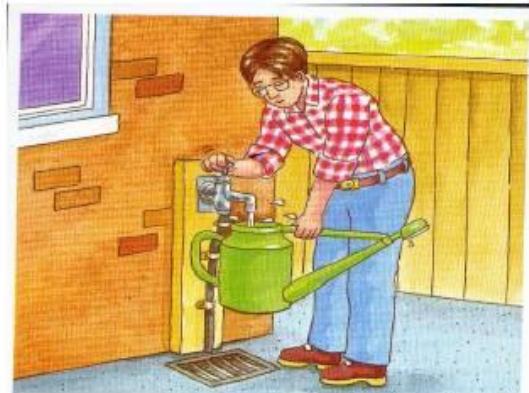
- Gritar - enfadado

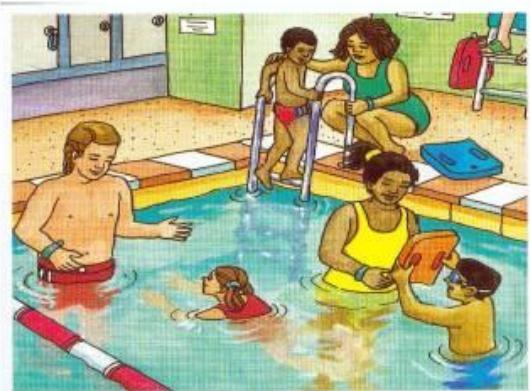
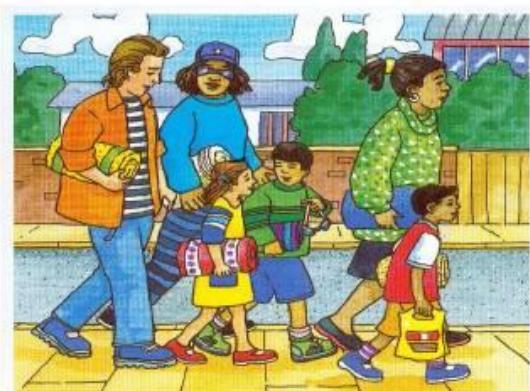
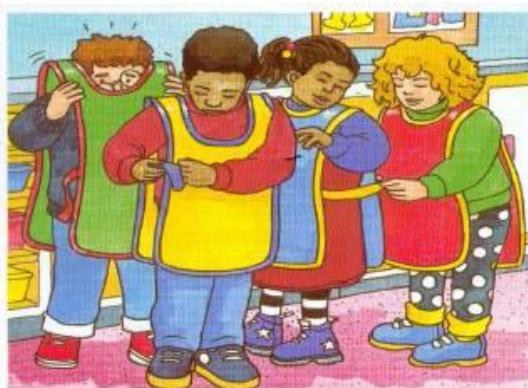


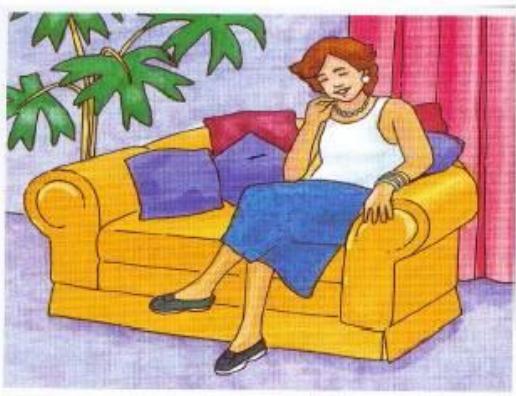
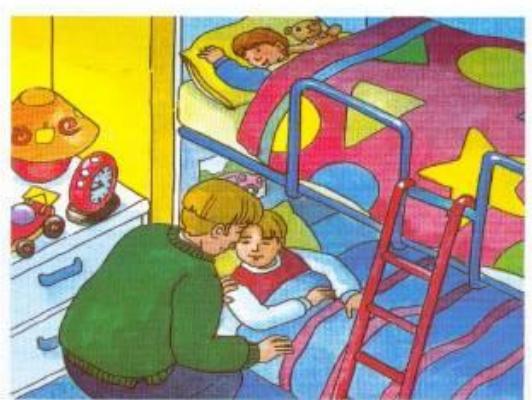
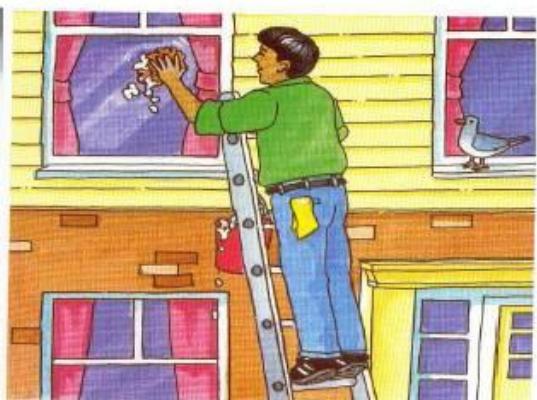
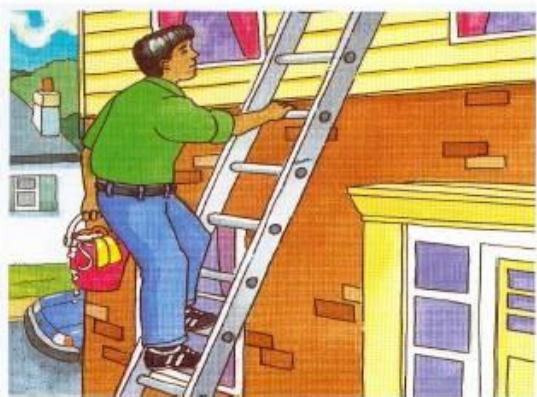
Introduciremos conceptos nuevos con las siguientes tarjetas:



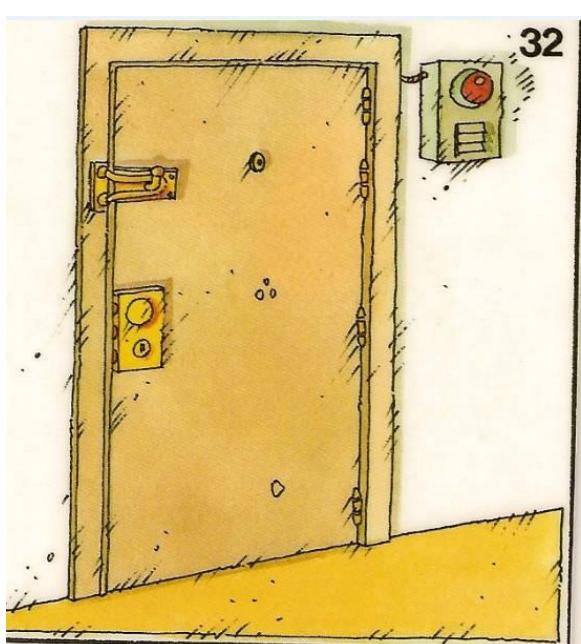


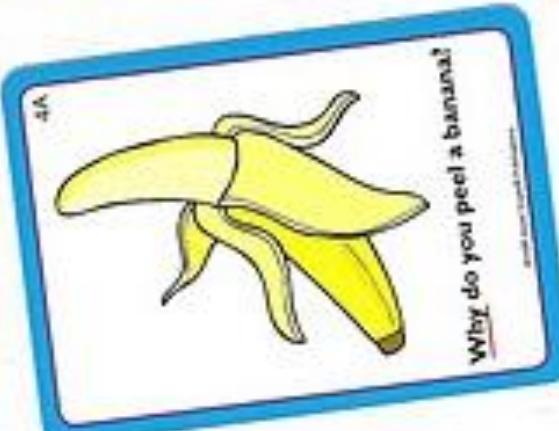


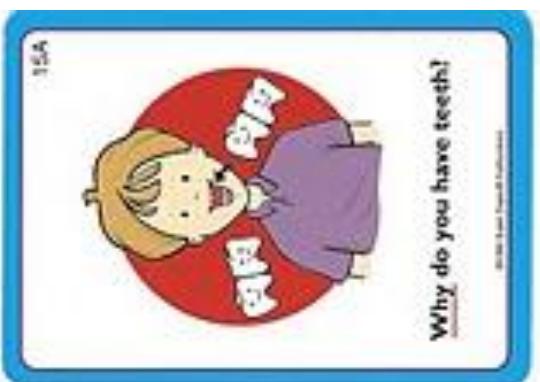


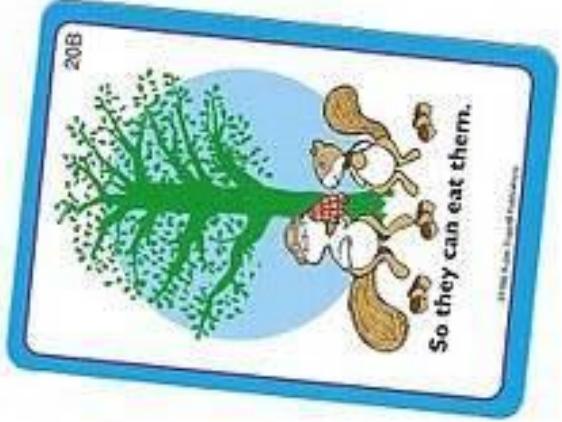
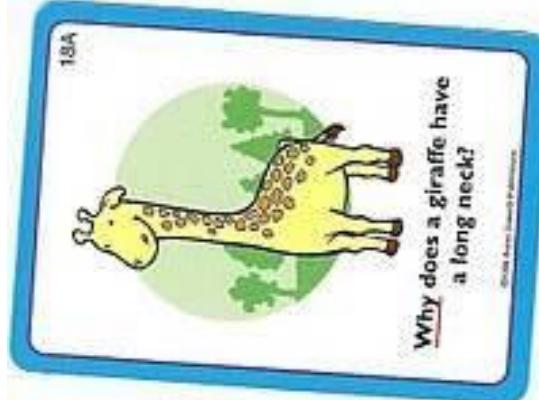
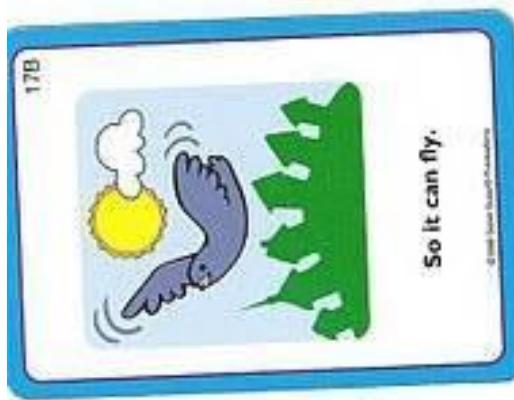
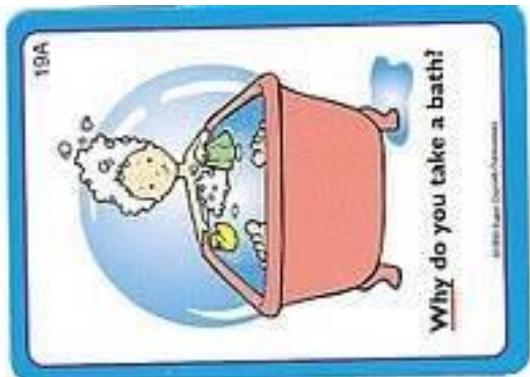
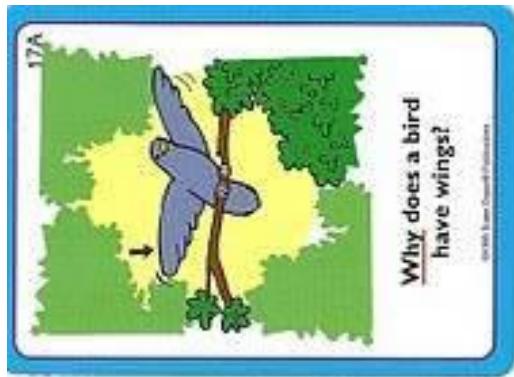


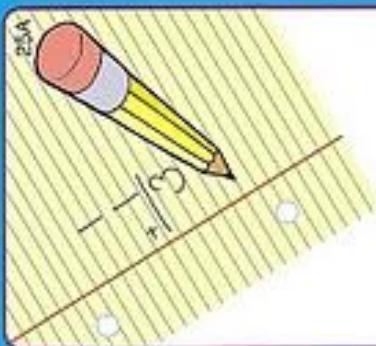






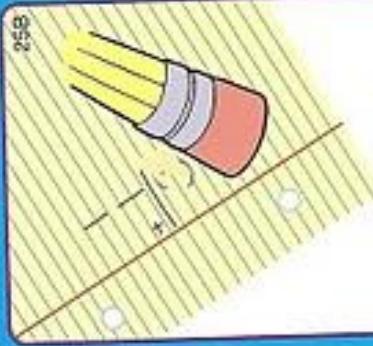






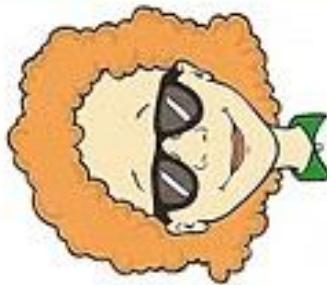
Why does a pencil  
have an eraser?

© 2008 Karen Bryant Illustrations



So mistakes can be erased.

© 2008 Karen Bryant Illustrations



Why do you wear  
sunglasses?

© 2008 Karen Bryant Illustrations



To protect your eyes  
from the sun.

© 2008 Karen Bryant Illustrations



Why do you put  
gas in a car?

© 2008 Karen Bryant Illustrations



Why does an anteater have  
a long, sticky tongue?

© 2008 Karen Bryant Illustrations



So the car can go.

© 2008 Karen Bryant Illustrations



So it can catch ants  
for lunch.

© 2008 Karen Bryant Illustrations

### **Ejercicio 3. Contestar a preguntas “¿qué haces cuando... (tienes hambre)?” “¿qué haces si.... (tienes hambre)” – Situaciones cotidianas**

Para continuar incidiendo en la causalidad y lograr también que el niño no aprenda de forma automática, pasamos a formular las preguntas de distinta manera y a continuar ofreciendo también diferentes posibilidades de respuesta.

Para este ejercicio utilizamos (como en el ejercicio 1) situaciones de la vida cotidiana. Si hemos llegado hasta aquí, el niño domina ya: “¿por qué comes?” – “porque tengo hambre”, etc.

Así que iremos intercalando preguntas del tipo:

- ¿por qué comes? – porque tengo hambre. ¿por qué quieres comer un plátano? – porque tengo hambre. ¿Qué haces cuando tienes hambre? – como algo. ¿Qué haces si tienes hambre? – como algo.
- ¿por qué bebes? – porque tengo sed. ¿Por qué quieres beber agua? – porque tengo sed. ¿Qué haces cuando tienes sed? – bebo agua. ¿Qué haces si tienes sed? – bebo agua.

Podemos también ir provocando que el niño utilice frases cada vez más completas (y vaya introduciendo subordinadas):

- ¿Por qué comes? – Como porque tengo hambre.
- ¿Por qué quieres comer? – Quiero comer porque tengo hambre.
- ¿Qué haces cuando tienes hambre? – Cuando tengo hambre como.
- ¿Qué haces si tienes hambre? – Si tengo hambre como.

Como siempre, no olvidar las recompensas, los elogios y divertirse mucho en cada situación.

### **Ejercicio 4. Contestar a preguntas “¿qué haces cuando... (tienes hambre)?” “¿qué haces si.... (tienes hambre)” – Con tarjetas**

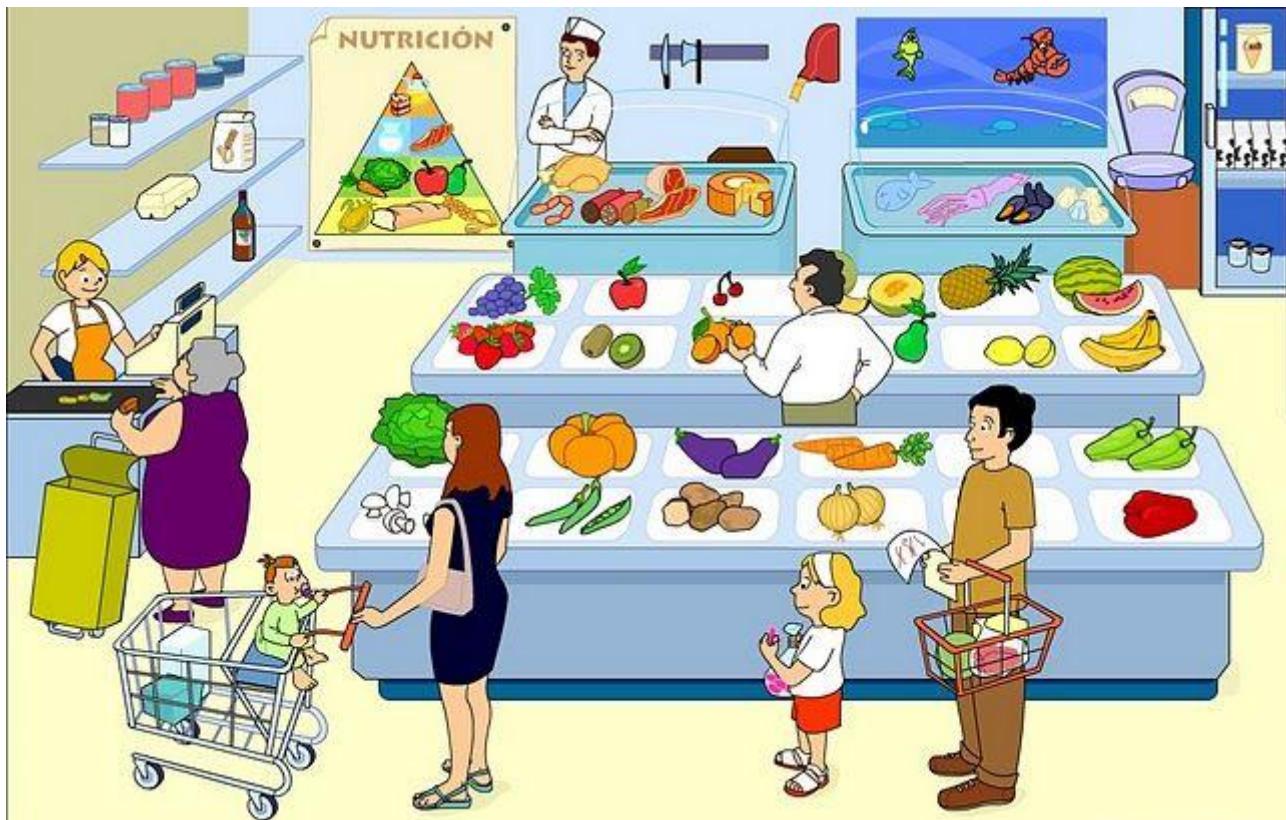
Este ejercicio se realiza en situación de “terapia”, es decir, en mesa. Se utilizarán de nuevo las tarjetas con la mecánica explicada en el ejercicio 2.

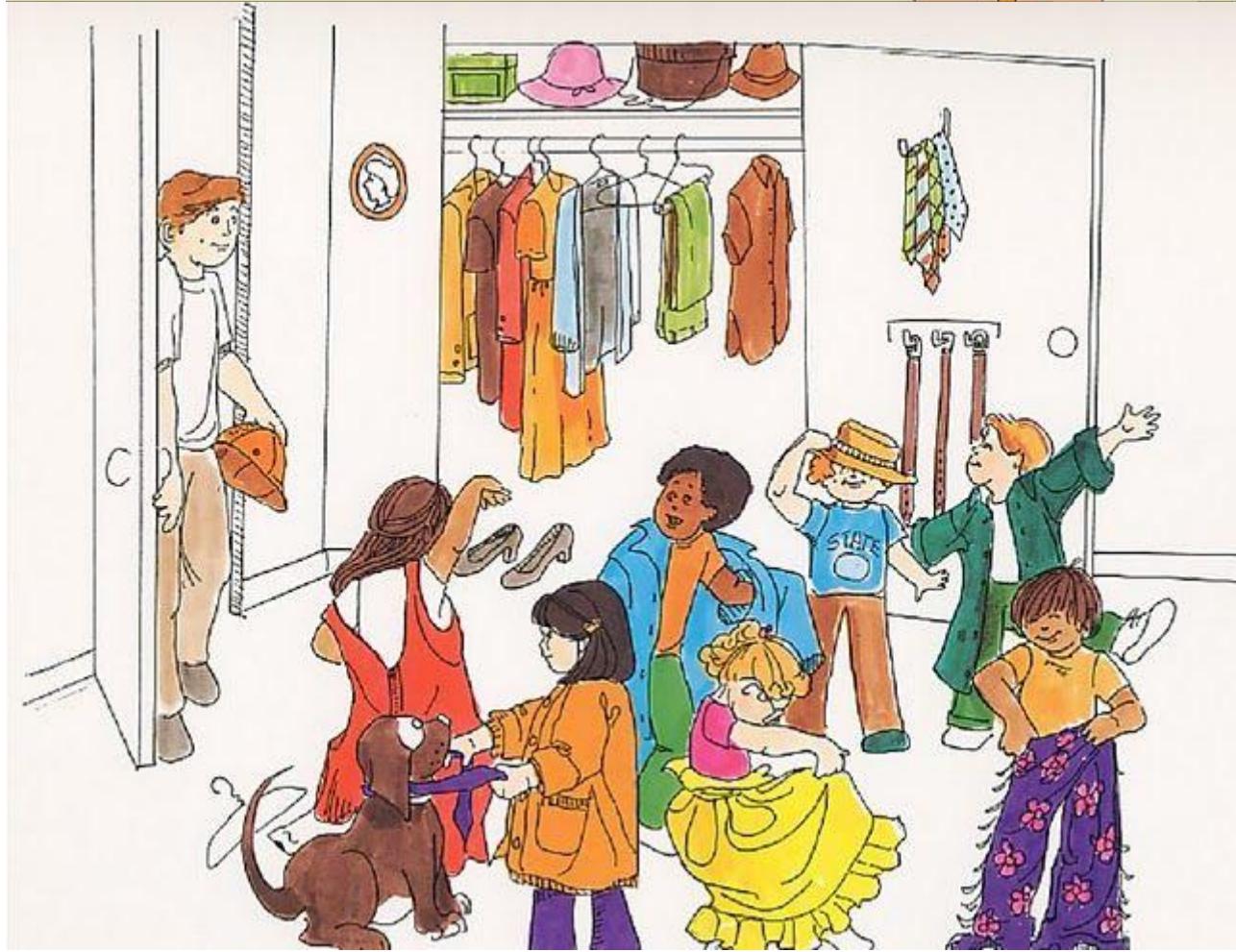
## Ejercicio 5. Series de preguntas ¿qué?, ¿quién?, ¿dónde?, ¿a dónde?, ¿de dónde?, ¿por qué?

Utilizamos tarjetas con secuencias temporales en las que se podían practicar preguntas del tipo: ¿qué?, ¿quién?, ¿cómo?, ¿dónde?, ¿a dónde?, ¿de dónde? Y ¿por qué? o ilustraciones de libros con muchas escenas. Utilizamos un dado en cuyos lados estaban pegadas las preguntas.



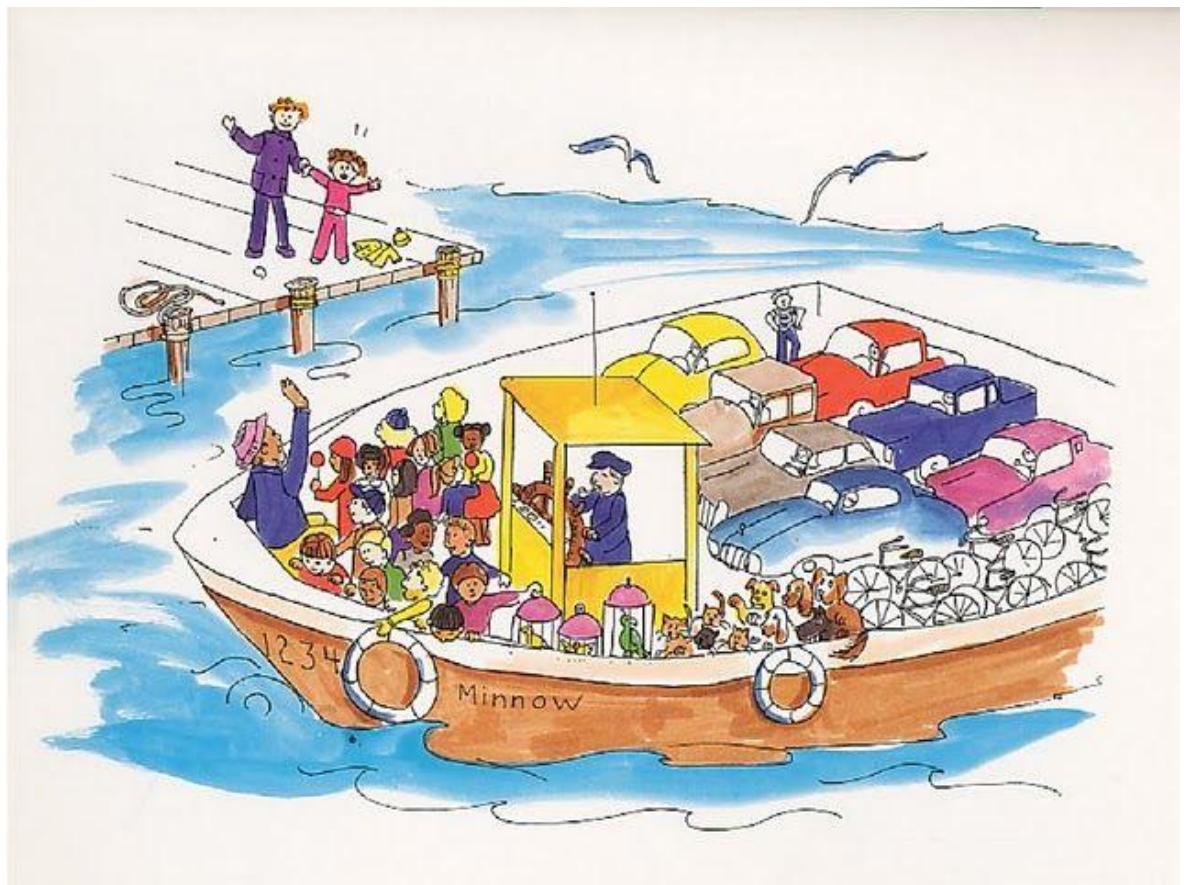
Láminas que podemos utilizar:

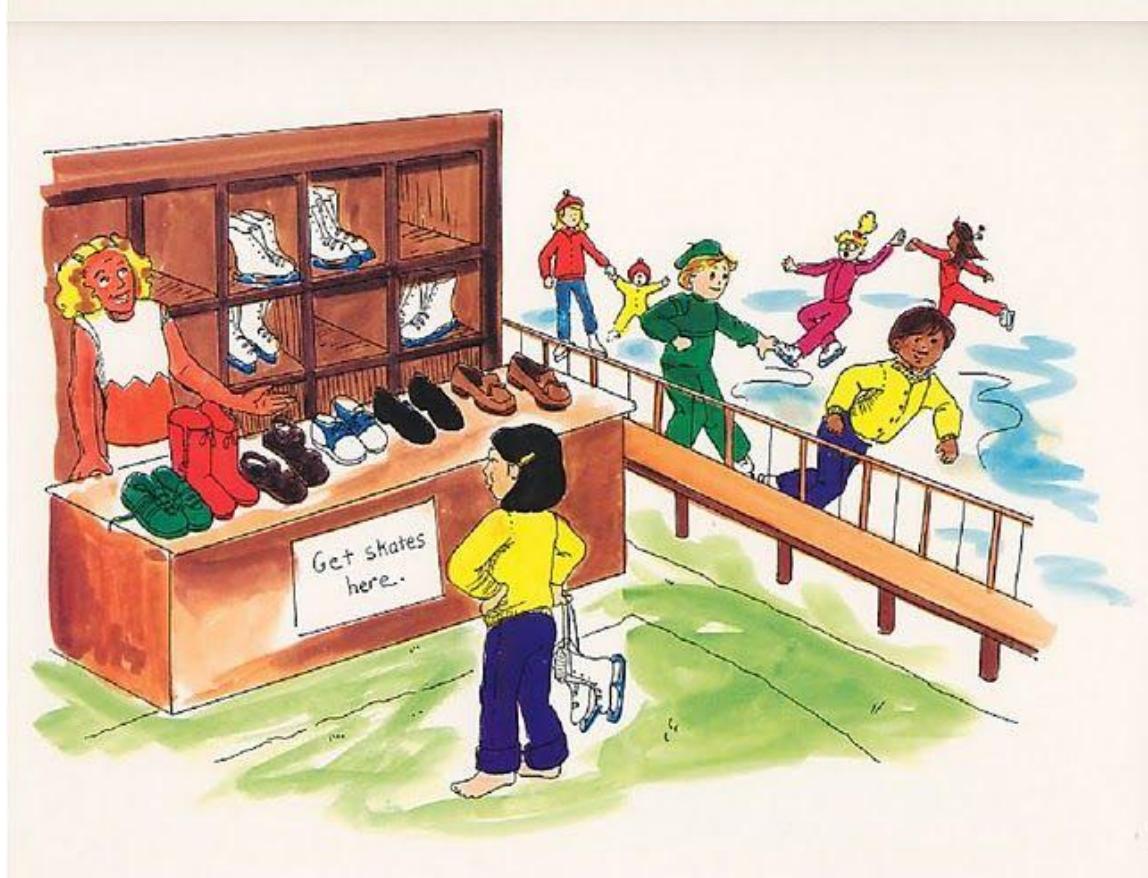


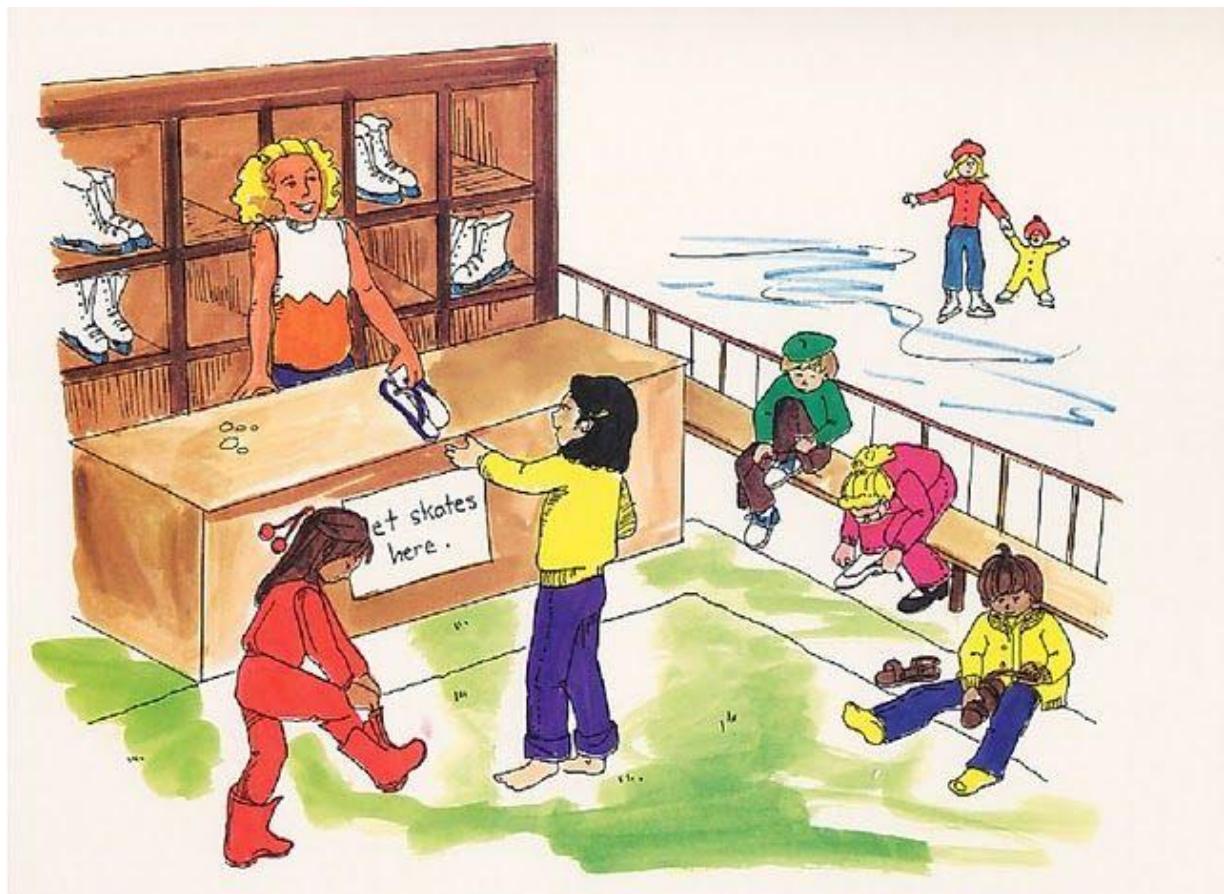


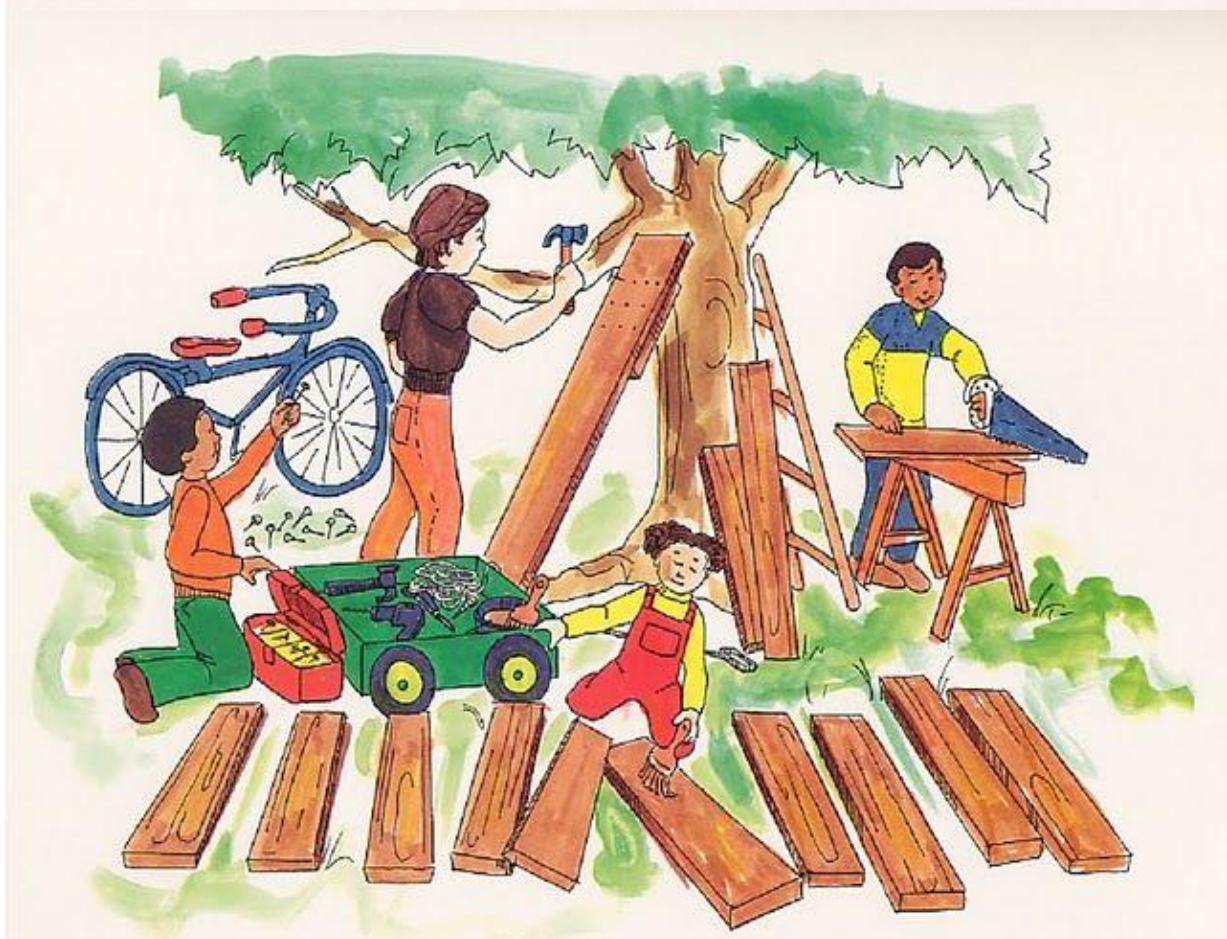
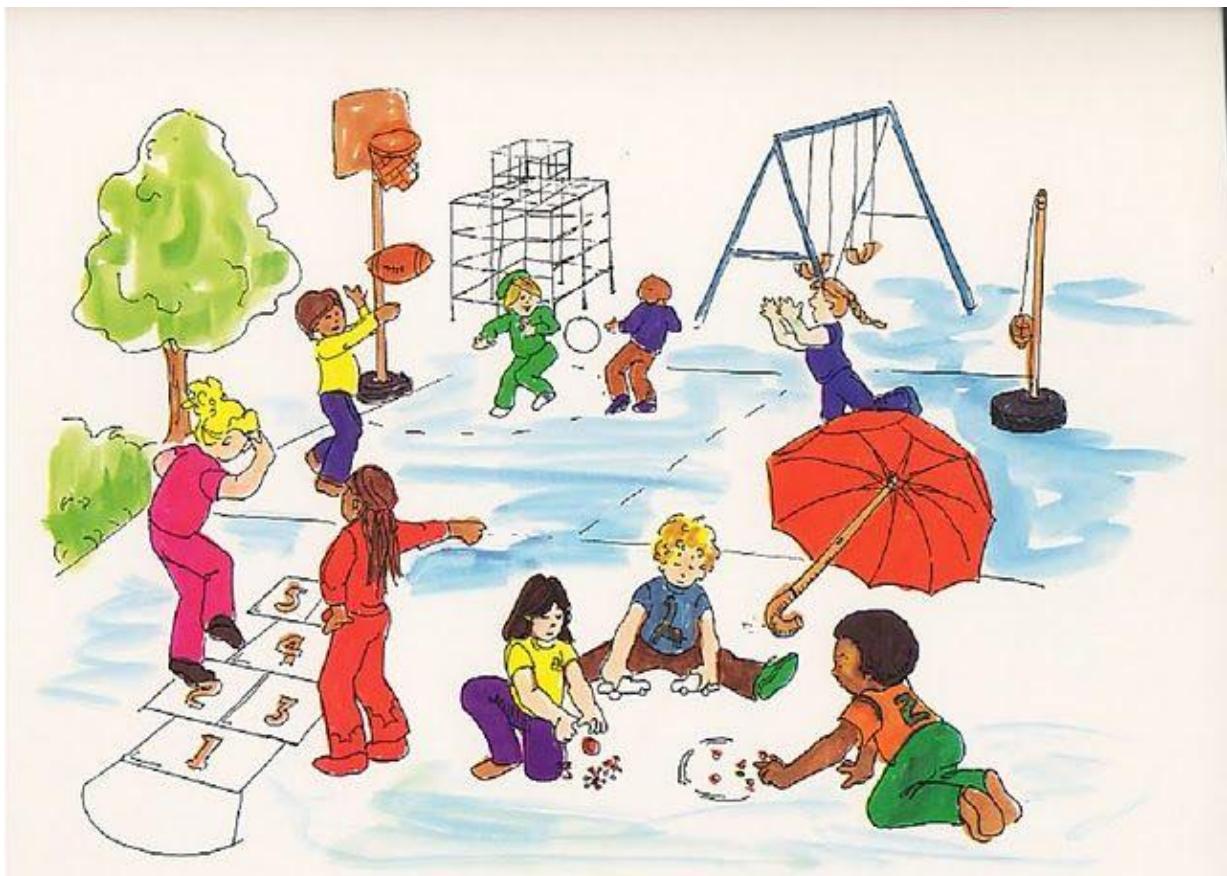


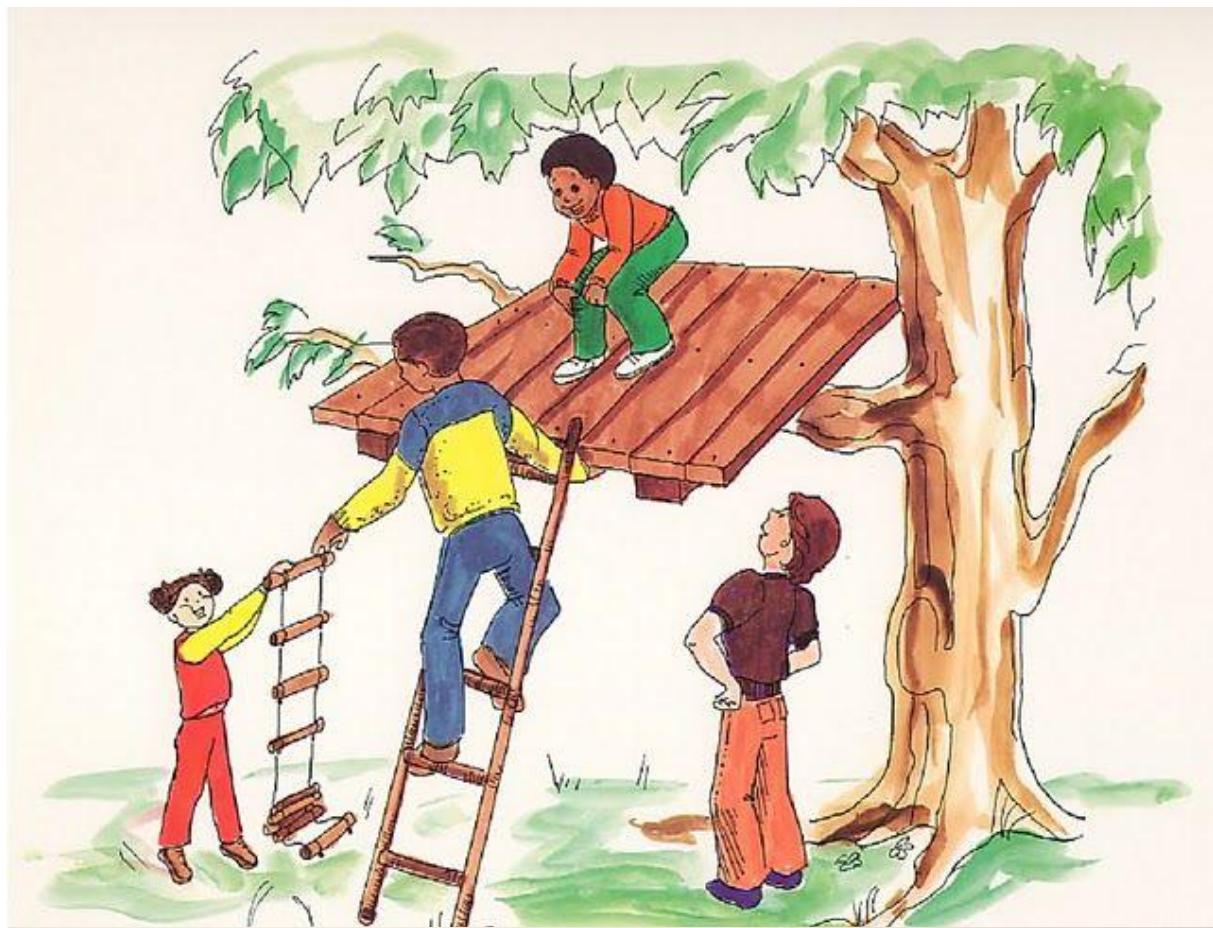
Anabel Cornago – El sonido de la hierba al crecer.



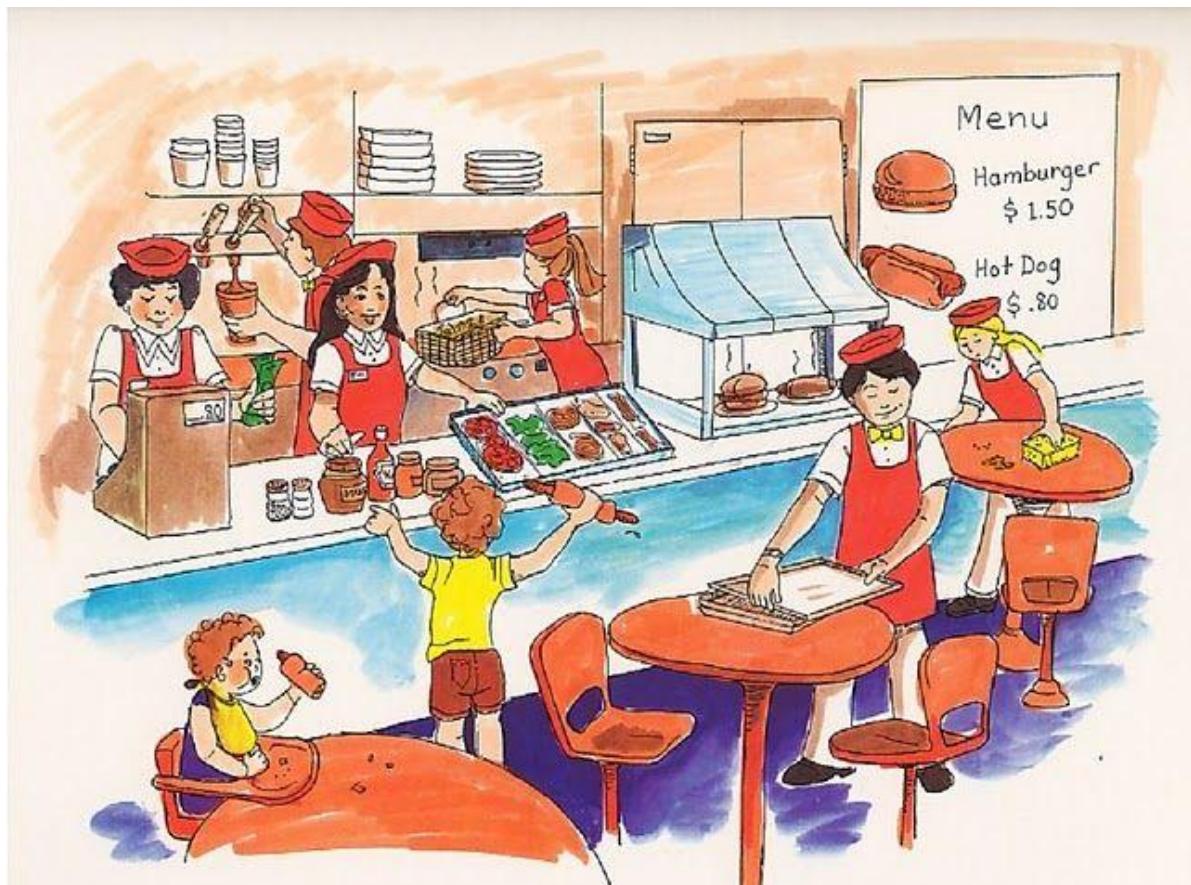








Anabel Cornago – El sonido de la hierba al crecer.





0



Primera se ordena la historia que se narra en las tarjetas. Se cuenta la historia. Se pasa al turno de preguntas tirando el dado.

¿quién? – una mamá y un nene (su hijo)

Anabel Cornago – El sonido de la hierba al crecer.

¿qué hacen? – dan un paseo

¿dónde? – en la calle

¿de dónde vienen? – de comprar un osito

¿a dónde van? – a casa

¿qué pasa? – el niño pierde el osito. Un señor lo encuentra y se lo da a una nena (a su hija).

¿quién es el señor? – un barrendero.

¿por qué está la niña contenta? – porque le han regalado el osito.

Etc.

### **Ejercicio 6. El niño es quien hace las preguntas.**

Una vez que se dominan todos los ejercicios anteriores (que habrá que generalizar siempre en el día a día, pedir también a las demás personas del entorno del niño que lo practiquen con él) se invertirán los papeles. Es decir, habrá que provocar que sea el niño quien pregunte: “¿Por qué?”.

Hacemos una primera ronda en la que la T. hace las preguntas y el niño contesta.. Luego decimos: “Erik, ahora te toca a ti. Pregunta ¿por qué?”. Y más adelante se usa el sistema de turnos: una pregunta la T., una pregunta el niño.

### **Ejercicio 7. Turnos y todas las preguntas**

Por último trabajamos todas las preguntas a la vez (con el dado) con sistema de rondas y sistema de turnos.

Truco: Nosotros teníamos una cajita con la palabra ¿Qué? pegada, y dentro las tarjetas con las respuestas “qué” (objetos, por ejemplo). Otra cajita con la palabra “¿quién?”, y dentro las tarjetas. (profesiones, por ejemplo). Etcétera.

Por ejemplo, al tirar el dado y salir un “¿dónde?” se tomaba una tarjeta de la caja “¿dónde?”. El dado se tiraba por turnos, una vez la T, y otra vez Erik.

¡Que os divirtáis!