



Informe para la familia



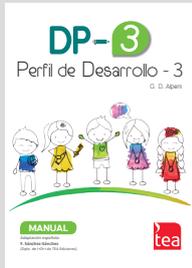
Autores:

Informe:

Solución informática: X. Minguijón

Diseño: R. Sánchez





Id:

Edad: **Sexo:** **Fecha de aplicación:**

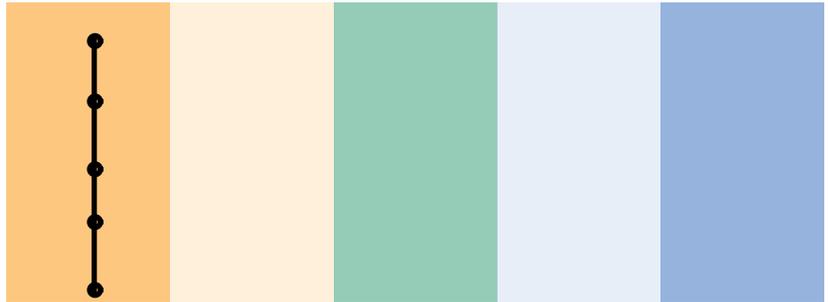
Baremo:

Responsable de la aplicación:

ESCALAS

Muy bajo **Bajo** **Medio** **Alto** **Muy alto**

- Mot** Motricidad
- Ada** Conducta adaptativa
- Soc** Socioemocional
- Cog** Cognición
- Com** Comunicación



Este informe descriptivo está destinado a la familia, a los profesores o a otros cuidadores de P e incluye algunas propuestas de actividades que podrían utilizarse para favorecer su desarrollo.

Los resultados que se muestran están basados en las respuestas proporcionadas por su al cuestionario del DP-3.

Si tiene alguna pregunta o desea más información, por favor, comuníquese con la persona que generó este informe.

¿CÓMO INTERPRETAR LOS RESULTADOS DE ESTE INFORME?

En el informe se describe el funcionamiento de P en las cinco áreas básicas del desarrollo infantil: desarrollo motor, desarrollo de la conducta adaptativa, desarrollo socioemocional, desarrollo cognitivo y desarrollo de las capacidades comunicativas. En cada una de las cinco escalas se indica el nivel de desarrollo de P en esa área **en comparación con otros niños y niñas de su misma edad**. Para ello, se utiliza un sistema de cinco niveles (Muy alto, Alto, Medio, Bajo y Muy bajo) que se describen a continuación:

- **Muy alto** significa que las habilidades de P en esa escala (en esa área de desarrollo) son superiores a las de la mayoría de los niños y niñas de su edad, situándose muy por encima de la media.
- **Alto** significa que las habilidades de P en esa escala están más desarrolladas que las de muchos niños y niñas de su edad, situándose por encima de la media.
- **Medio** significa que las habilidades de P en esa área de desarrollo están dentro del rango esperado para su edad, siendo muy similares a las de la mayoría de los niños y niñas.
- **Bajo** significa que en esa área de desarrollo particular P no ha desarrollado sus habilidades hasta el nivel que cabría esperar dada su edad, situándose por debajo de la media. Es muy recomendable que cuando alguna de las escalas puntúe en el rango "Bajo" se implementen en casa (y posiblemente en la escuela) algunas de las actividades que se proponen para dicha escala al final de este informe.
- **Muy bajo** significa que P presenta algunas dificultades significativas relacionadas con las habilidades propias de esa área del desarrollo. Cuando alguna escala se sitúa en el rango ?Muy bajo? indica claramente la necesidad de realizar una evaluación más extensa y detallada por parte de un especialista en el área en la que se hayan observado las dificultades o por parte de un experto en desarrollo infantil como un psicólogo infantil o un pediatra. Si P ha obtenido un nivel ?Muy bajo? en más de un área, entonces es especialmente importante acudir a un experto en desarrollo infantil para que pueda valorar posibles dificultades.

FUNCIONAMIENTO ACTUAL DE P

A continuación se presenta una descripción de los resultados en cada escala del DP-3 y, más adelante, se ofrece una propuesta personalizada de actividades para trabajar con P en casa o en la escuela, basada

en el nivel de habilidad que ha mostrado en cada una de las cinco áreas de desarrollo evaluadas.

Es importante que sepa que es esperable que existan algunas diferencias entre las escalas, es decir, que no todas se sitúen al mismo nivel. De esta forma, es normal que las habilidades de una misma persona en las diferentes áreas se desarrollen a ritmos algo diferentes.

Escala Motricidad

Esta escala incluye preguntas que permiten evaluar el desarrollo de la motricidad gruesa y fina, de la coordinación, de la fuerza, de la resistencia y de la flexibilidad. A partir de la información proporcionada por su , la puntuación en la escala Motricidad cae dentro del nivel considerado Muy bajo.

Una puntuación en este rango sugiere que P puede presentar dificultades en el área del desarrollo físico y de la motricidad. Es importante realizar una evaluación más extensa y detallada para identificar con más precisión si existen dificultades y poner en marcha medidas para mejorar las habilidades que no ha logrado adquirir o dominar, por lo que se recomienda buscar la ayuda de un psicólogo infantil y acudir al pediatra. Las actividades propuestas al final de este informe proporcionarán formas de abordar algunas de estas dificultades.

Escala Conducta adaptativa

En la escala Conducta adaptativa, P ha obtenido una puntuación que se considera dentro del rango Muy bajo. Esta escala mide la capacidad para desenvolverse de forma independiente (alimentarse, vestirse, asearse?) de acuerdo a su edad, incluyendo la capacidad para utilizar la tecnología actual.

La puntuación en esta escala indica que P puede presentar dificultades relevantes para desenvolverse de una forma autónoma e independiente. Se recomienda realizar una evaluación adicional más extensa y detallada en el área del comportamiento adaptativo y una intervención dirigida a las habilidades en las que se hayan identificado dificultades. También se recomienda buscar la ayuda de un psicólogo o psiquiatra infantil. Las actividades propuestas al final de este informe proporcionarán algunas orientaciones para trabajar con los aspectos que han suscitado más dificultades.

Escala Socioemocional

La escala Socioemocional evalúa las habilidades relacionadas con las relaciones interpersonales y la adquisición de las competencias sociales y emocionales propias de cada edad. La puntuación de P se sitúa dentro del rango considerado Muy bajo y significa que está por debajo del nivel esperado de desarrollo socioemocional para su edad. Probablemente tiene dificultades para expresar adecuadamente sus necesidades, para interactuar con los demás o para ajustarse y adaptar su comportamiento a las normas sociales. En estos casos, resulta muy recomendable realizar una evaluación adicional de la competencia socioemocional e iniciar una intervención dirigida a las áreas en las que se aprecien más dificultades. También se recomienda buscar la ayuda de un psicólogo o psiquiatra infantil. Las actividades propuestas al final de este informe proporcionarán algunas orientaciones para trabajar con los aspectos que han suscitado más dificultades.

Escala Cognición

La escala Cognición mide aspectos relacionados con la percepción, el desarrollo de conceptos, las relaciones numéricas, el razonamiento, la memoria, la clasificación, los conceptos temporales y las tareas relacionadas con la agudeza mental. La puntuación obtenida en esta escala se englobaría dentro del rango Muy bajo, lo que implica que la capacidad de P en diferentes tareas cognitivas está por debajo del nivel esperado para su edad. Puede presentar algunas dificultades significativas en el área del desarrollo cognitivo que requerirían una evaluación adicional con pruebas específicas. Del mismo modo, se beneficiaría de una intervención dirigida a mejorar las capacidades en las que se observen más dificultades, por lo que sería muy recomendable acudir a un psicólogo infantil, a un psicólogo educativo o a un especialista en intervención educativa. Las actividades propuestas al final de este informe proporcionarán algunas orientaciones para trabajar con los aspectos que han suscitado más dificultades.

Escala Comunicación

Los resultados en la escala Comunicación reflejan la habilidad para entender el lenguaje hablado y escrito, así como para utilizar distintas habilidades verbales y no verbales para comunicarse. En esta escala P ha obtenido una puntuación que se considera dentro del rango Muy bajo en comparación con otros niños y niñas de su edad, lo que indica que su puntuación en esta escala denota que puede presentar dificultades relevantes en la adquisición y el dominio de las capacidades relacionadas con la comunicación. Sería muy recomendable realizar una evaluación detallada por parte de un especialista en audición y en lenguaje e iniciar una intervención dirigida a abordar las dificultades más destacadas. Las actividades propuestas al final de este informe proporcionarán algunas orientaciones para trabajar con los aspectos que han suscitado más dificultades.

Como el funcionamiento de P ha sido clasificado como "Bajo" o "Muy bajo" en más de un área de desarrollo, se recomienda acudir a un experto en desarrollo (p. ej., a un pediatra o a un psicólogo infantil) para que pueda realizarle una evaluación más detallada y valorar las dificultades observadas. Seguramente, resultará muy útil proporcionar al profesional elegido una copia de este informe y los datos necesarios para que pueda contactar con la persona que lo generó.

Actividades propuestas para trabajar con P en casa o en la escuela

Directrices generales para el entrenamiento

Las siguientes actividades están diseñadas para ayudar a mejorar algunas competencias de P en las distintas áreas de desarrollo. Hay que ser consciente de que no es posible aprender todas las habilidades al mismo tiempo, sino que se obtienen mejores resultados cuando se trabaja cada habilidad una a una, aunque periódicamente se vuelvan a repasar habilidades ya aprendidas para practicar y dominar mejor la tarea. Por tanto, lo más recomendable es que trabaje en una o dos de estas actividades todos los días. Algunas de ellas pueden resultar muy fáciles mientras que otras pueden requerir más esfuerzo. Si alguna de ellas resulta ser especialmente difícil para P, es preferible que la deje de lado durante unas semanas y después vuelva a retomarlo.

Del mismo modo, es muy importante tener en mente siempre el autoconcepto y la autoestima de P en cada una de las ocasiones en las que se realicen estas actividades de enseñanza o entrenamiento. Una regla útil es que **después de cada sesión, P debería sentirse consigo misma mejor que antes de comenzar.**

P

Por lo tanto, asegúrese de proporcionarle una gran cantidad de alabanzas, recompensas y muestras de ánimo durante el tiempo que dure la sesión. Además, procure no presionarla demasiado y si ve que se frustra excesivamente, haga un descanso y vuelva a intentarlo en otra ocasión.

Actividades relacionadas con la motricidad de P

M13. Ayudar a P para que aprenda a apilar objetos

A la mayor parte de los niños y niñas les gusta hacer torres con bloques, lo que es una forma útil de desarrollar sus habilidades motoras. En las primeras fases del aprendizaje de esta tarea dele bloques que sean fáciles de agarrar y anímela a jugar con ellos.

Cuando P se haya acostumbrado a manejar los bloques, enséñele a hacer torres con tres piezas y anímela para que intente hacerlo sin ayuda, felicitándola con entusiasmo por sus pequeños éxitos.

M15. Ayudar a P a abrir una botella

Desenroscar el tapón de una botella requiere tanto motricidad fina como fuerza. El movimiento de giro de la muñeca y de los dedos mientras a la vez se sostiene la botella requiere un dominio importante de la coordinación visomanual y además es muy relevante en cuanto a la adquisición de habilidades adaptativas y de autocuidado.

Entregue a P una botella ligera, preferiblemente de plástico y de pequeño tamaño, con el tapón grande. Es preferible que la botella contenga poca cantidad de líquido, para que pese menos y no se derrame, aunque es recomendable que no esté vacía para que P mantenga el interés por abrirla y beber su contenido (agua, zumo...). Al principio entréguele la botella con el tapón aflojado, de forma que solo tenga que girarlo un poco para quitarlo. Paulatinamente, apriete más el tapón para que P tenga que hacer más fuerza para desenroscarlo. También es muy interesante utilizar botellas de distintos tamaños y con distintos tapones, para que practique con ellos.

M17. Enseñar a P a andar de puntillas

Esta tarea podrá aprenderse normalmente mediante un juego de imitación. Puede empezar con un juego que consiste en hacer que imite los movimientos del cuerpo que haga usted, por ejemplo, poner las manos sobre la cabeza o taparse los oídos. Siga el juego con ejercicios que impliquen a los miembros inferiores, por ejemplo, tocarse un pie mientras está sentada. Una vez que P haya comprendido el juego, empiece el ejercicio de ponerse de puntillas durante cinco segundos. Y cuando ya sea capaz de dominar esta tarea aumente la dificultad dando varios pasos en puntillas.

M19. Enseñar a P a lanzar una pelota

Pruebe con pelotas de distinto tamaño hasta encontrar la que tenga el peso y el tamaño adecuados.

Se puede empezar enseñándole a hacer rodar la pelota antes de agarrarla para lanzarla. Empiece colocándose muy cerca de P, a uno o dos pasos de distancia, y haga el gesto de lanzar la pelota muy despacio para que pueda imitarle. Vaya aumentando la distancia poco a poco hasta que sea capaz de lanzar la pelota adecuadamente desde aproximadamente metro y medio.

Para P será mucho más difícil agarrar la pelota, por tanto, no tenga prisa en pasar de la tarea de lanzamiento a la de recogida de la pelota. Pueden pasar varios meses antes de que sea capaz de agarrar una pelota que se le lanza.

M20. Progresar en la tarea de apilar objetos

Si P es capaz de apilar tres objetos, conviene incrementar la dificultad de la tarea con un número mayor. Si comprueba que le divierte esta tarea tome dos o tres bloques más y trate de que sea capaz de hacer una torre de cinco o seis bloques, animándola a imitar cómo lo hace usted. Esta tarea se puede convertir en un juego en el que cada participante puede ir construyendo la torre alternativamente.

M21. Desarrollar las habilidades de motricidad fina

Deje que P practique haciendo garabatos con un lápiz o una cera fácil de manejar. Una vez que tenga suficiente práctica en hacer garabatos dibuje una línea vertical e intente que haga una copia similar. Tiene que asegurarse de llamar la atención de P antes de dibujar la línea y hacer una línea bastante grande (de 10 a 15 cm), exagerando el movimiento de la mano.

Al principio es probable que P haga varios garabatos de arriba abajo. A medida que, poco a poco, vaya haciendo una imitación más exacta, párela una vez que haya hecho dos o tres movimientos verticales y más adelante en cuanto haya hecho una raya vertical. Después, puede continuar desarrollando esta habilidad haciendo lo mismo, pero con una línea horizontal.

M23. Mejorar el desarrollo de la motricidad fina

Si P pasa cierto tiempo pintando con lápices y ceras habrá desarrollado un buen control sobre los movimientos de la mano. Si ya es capaz de dibujar líneas, es conveniente pasar al dibujo de líneas que se cruzan y de otras figuras. Esto requiere una precisión y un control muscular superiores a los necesarios para dibujar líneas y puede ser difícil para algunos niños y niñas. Puede ser útil dibujar dos líneas paralelas separadas por 3 cm o más y hacer que dibuje una línea entre las dos. Esta técnica enseña a P a controlar el lugar donde tiene que hacer el dibujo.

Busque un momento en el que P esté jugando con los lápices o las ceras y enséñele a dibujar dos líneas que se cruzan. En un primer momento puede guiar su mano para que pueda copiar esas líneas. Tenga en cuenta que el desarrollo de la motricidad fina requiere tiempo y puede ser frustrante, por tanto, en ocasiones puede ser necesario terminar la sesión de entrenamiento para reiniciarla en otro momento.

Actividades relacionadas con la conducta adaptativa y la autonomía

A13. Aprender a desatar elementos de sujeción

El éxito es un importante elemento de motivación y esfuerzo, así que empiece por pasos sencillos y avance lentamente hacia tareas más difíciles.

Conviene empezar a desabrochar elementos de sujeción sencillos, como los de velcro, e ir después trabajando con otros más difíciles como las cremalleras, los nudos de los cordones de los zapatos, botones grandes, etc., siempre haciendo que el ejercicio se vea como un juego.

Algunos de estos elementos pueden resultar difíciles, así que intente animar a P para que los pequeños éxitos parciales se puedan utilizar como pasos para ir adquiriendo poco a poco estas destrezas. Todas las actividades de vestirse o desvestirse requieren paciencia, por tanto, la práctica de estos ejercicios debe limitarse a las ocasiones en las que haya tiempo suficiente para hacerlo sin prisas.

A16. Aprender a calzarse

Empiece por zapatos sueltos o zapatillas sin cordones y fáciles de poner. Continúe después con zapatos de cordones que tengan que ser desatados para poder quitárselos.

Quitarse los zapatos es más fácil que calzarse, por lo que conviene que P haya dominado la tarea de descalzarse aproximadamente seis meses antes de intentar el aprendizaje de la tarea de calzarse.

A18. Aprender a lavarse la cara y las manos sin ayuda

Deje que P vaya lavándose cada vez con menos ayuda y felicítela por todos los avances que realice.

Conviene que su nivel de exigencia no sea demasiado elevado en las primeras etapas, de forma que P se sienta orgullosa de sus esfuerzos.

Es de esperar que en unas pocas semanas se consiga un nivel de independencia y de acierto suficiente, pero conviene que durante unos seis meses se realicen controles periódicos porque es frecuente que los niños y niñas se puedan volver algo descuidados antes de que sus hábitos de limpieza queden bien asentados.

A24. Aprender a vestirse

Si P ha logrado el nivel de habilidad suficiente, es bueno que elija su ropa y se la ponga sin ayuda.

Al principio se deben elegir solo prendas que se abrochen con facilidad, por ejemplo, con velcro. Intente que P haga autónomamente todo lo que pueda y ayúdela lo menos posible. Vaya poco a poco reduciendo la ayuda y felicite a P por cada nueva tarea que sea capaz de hacer independientemente.

Después, compruebe si es capaz de usar otros cierres más complicados, como botones y cremalleras, que son de uso ordinario.

Felicítela y alábelas por ser capaz de vestirse habitualmente sin ayuda. Hay que tener en cuenta que generalmente los niños son capaces de vestirse solos mucho antes de dominar otras tareas complejas, como atarse los cordones de los zapatos o abrir determinados cierres. Por tanto, no se extrañe si debe ayudarla en estos aspectos mucho tiempo después de que sea capaz de vestirse de forma autónoma.

A27. Aprender a prepararse un vaso de leche

P puede empezar aprendiendo a preparar algún alimento que no necesite ser cocinado, por ejemplo, una taza o un vaso de leche con azúcar y cacao.

Todos los elementos necesarios (la taza, la cuchara, el azúcar, la leche, etc.) deben encontrarse al alcance

de P para que pueda cogerlos fácilmente. Por ejemplo, coloque la leche en una jarra de plástico pequeña en una zona de la nevera que esté suficientemente baja, para que pueda abrir la puerta y tomar la jarra sin riesgo de derramarla. En los primeros momentos será necesario vigilar a P para comprobar que lo hace adecuadamente y que se echa las cantidades adecuadas, porque es frecuente que los niños y niñas de su edad se pongan cantidades excesivas. Si este ejercicio se hace con alimentos fáciles de manejar y que le gustan mucho a P, el progreso en el aprendizaje será más rápido.

A28. Aprender a bañarse sin ayuda

Darse un baño sin ayuda requiere dominar diversas actividades, como preparar el agua, lavarse y secarse suficientemente bien.

Se puede empezar por las actividades que sean más sencillas para P, como secarse con una toalla después del baño. Más adelante se le puede dejar que se lave sin ayuda y el último paso será preparar el agua del baño a la temperatura adecuada. Aunque P sea capaz de realizar todas las tareas necesarias para darse un baño, es conveniente que durante algún tiempo se compruebe que lo hace bien y no corre ningún riesgo.

El momento del baño es frecuentemente una oportunidad para jugar e interactuar. Por ello es conveniente que cuando P sea capaz de empezar a bañarse sin ayuda, ese tiempo de juego e interacción siga produciéndose en alguna otra actividad, por ejemplo, después del baño.

A29. Aprender a usar el cuchillo para cortar la comida

P puede aprender a utilizar un cuchillo pequeño, preferentemente con dientes de sierra. Debe empezar a cortar alimentos que sean fáciles, por ejemplo, una patata cocida, carne picada o pan.

Es probable que los primeros esfuerzos para cortar sean poco precisos, pues el uso coordinado de las dos manos es una habilidad mucho más complicada de lo que parece.

Las alabanzas y el reconocimiento de los esfuerzos son siempre una ayuda útil para aprender nuevas habilidades. No corre prisa que P avance en este ejercicio intentando cortar alimentos más difíciles, como un filete o el pollo asado: es probable que necesite ayuda para cortar estos elementos durante bastante tiempo.

Actividades relacionadas con las habilidades socioemocionales

S3. Expresar reacciones negativas

Empiece mostrando atención a las reacciones negativas que P tenga frente a los acontecimientos que ocurren en su entorno. Esto hará que se dé cuenta de que su conducta produce reacciones. Por eso es importante que los adultos reaccionen cuando P lllore o cuando menee la cabeza de un lado a otro porque no quiere comer.

El llanto del bebé es en un primer momento una muestra de malestar, pero poco a poco se va convirtiendo en una forma de pedir que se le atienda. La manifestación de reacciones emocionales es un paso inicial importante para aprender a comunicarse con los demás.

S22. Dibujar una persona

Lo más fácil es empezar por dibujar un simple círculo representando la cara y haciendo puntos para los ojos y la nariz y una línea en lugar de la boca.

Posteriormente puede dibujar una figura de trazos lineales, una línea para el cuerpo y otras para los brazos y las piernas. Después, se puede añadir el pelo, los dedos de las manos y los pies y más adelante cualquier tipo de vestido o de ropa.

Trate de que P imite los dibujos que usted hace, guiándole la mano al principio si es necesario. No escatime sus alabanzas por los esfuerzos que realice.

S23. Aprender a "trabajar" en una tarea con otro niño o niña durante al menos 30 minutos

Se trata de que P sea capaz de "trabajar" de forma independiente por lo menos durante 30 minutos, aunque es posible que le cueste mucho mantener una tarea de colaboración con otro niño o niña. Por ello, el primer paso puede ser que trabaje en una tarea individual en presencia de otro niño y después hacer que empiecen a colaborar juntos. Al principio se necesitará probablemente la participación o control de un adulto, pero con el tiempo usted deberá ser capaz de ausentarse y dejar que los dos trabajen juntos.

La palabra "trabajo" en este ejercicio se debe entender como jugar en colaboración en cosas como hacer una construcción con bloques, construir una casa de muñecas o incluso jugar con el ordenador respetando los turnos.

S24. Aprender a hablar con naturalidad del propio cuerpo

Empiece este ejercicio hablando de algún tema que sea fácil para usted, por ejemplo, los latidos del corazón o cómo la comida entra por la boca y atraviesa todo el cuerpo. Fomente que P haga preguntas sobre el cuerpo y contéstelas de una forma abierta y clara con el fin de que se sienta orgullosa de su cuerpo y de que considere que hacer preguntas es una actividad estimulante. Acostumbrar a P a que se sienta cómoda hablando de su cuerpo y de las funciones de este tendrá recompensas importantes durante la infancia, más adelante cuando sea necesario hablar de la reproducción y también en la adolescencia cuando sea necesario educarla en la responsabilidad sexual.

S25. Jugar a juegos de mesa con un amigo de la misma edad

En este ejercicio se trata de observar los progresos de P y poco a poco dejar de supervisarla hasta que sea capaz de jugar suficientemente bien respetando las reglas sin necesidad de que un adulto haga de árbitro.

Cuando P está aprendiendo, puede ser bueno que juegue con alguien más maduro que le enseñe a respetar las reglas (compañero de clase, hermana mayor...). El objetivo final es que P pueda participar en juegos sencillos de cartas, de sobremesa o de ordenador, todo ello respetando las reglas y sin necesitar la participación de un adulto.

S27. Aprender a comprender y tener en cuenta las preferencias de los demás

Se puede empezar preguntando a P qué es lo que prefiere en una determinada situación y a continuación

explicarle los gustos de otras personas. Si a usted le gusta una cosa diferente puede hacer hincapié en ello y explicar las formas de manejar esas diferencias. Por ejemplo, puede preguntarle a P qué helados o qué mermelada le gustan más y comentar el hecho de que otras personas pueden elegir sabores diferentes sin que eso esté mal o sea un problema.

Actividades relacionadas con las habilidades cognitivas

G25. Aprender a dibujar una cruz con una línea vertical y una línea horizontal que se cruzan

Es probable que este aprendizaje tenga más éxito si empieza la tarea como si fuese un juego con papel y lápices o rotuladores. Empiece haciendo que P imite ciertas marcas sencillas, como una línea vertical, una línea horizontal, una serie de puntos o una figura circular.

Después, dibuje una cruz grande exagerando el movimiento y pida a P que copie el dibujo diciéndole: "Ahora te toca a ti hacerlo".

G26. Ejercitar la capacidad de memorizar información

Cuente historias o cuentos interesantes y después haga preguntas a P sobre la información que ha contado. Empiece con historias bastante cortas, de forma que el éxito esté casi garantizado. Por ejemplo: "Una vez vi un gatito amarillo muy pequeño que estaba jugando con una bola roja. ¿De qué color era la bola con la que estaba jugando el gatito?".

Poco a poco, vaya contando cuentos cada vez más largos hasta llegar a una historia que tenga por lo menos 10 frases y que P sea capaz de contestar a cuatro o cinco preguntas sobre esa historia.

G29. Dibujar o copiar un cuadrado que tenga cuatro ángulos rectos y cuatro lados aproximadamente iguales

Empiece con algunos juegos de dibujo que P ya conozca y le gusten, como hacer garabatos, colorear o dibujar una persona. Pídale después que imite ciertas formas que usted vaya dibujando, empezando por las más fáciles como líneas simples o círculos. Después, dibuje cuidadosamente un cuadrado al mismo tiempo que describe cada paso: "Mira, dibujo una línea como esta y ahora otra en esta dirección. Hacemos cuatro líneas que forman un cuadrado. Inténtalo tú ahora". Reconozca los esfuerzos que hace P, de forma que el ejercicio sea una experiencia positiva.

G30. Aprender la diferencia entre seres vivos y cosas inanimadas

A medida que vaya fijándose en determinadas cosas, puede enseñar a P a diferenciar entre seres vivos y cosas inertes, describiendo sus características. Por ejemplo, si pasan al lado de un animal puede explicarle que se trata de un ser vivo y que sabemos que eso es así porque respira, come, etc. Puede darle determinadas pistas para saber cuándo se trata de un ser vivo y cuándo no y reforzar esta idea señalando determinadas cosas que no son seres vivos, como por ejemplo un juguete, una silla, una pelota, etc.

Determinadas preguntas llamativas pueden facilitar que P comprenda las diferencias entre los seres vivos y los objetos inanimados, por ejemplo: "La pelota, ¿come?", "El perro, ¿ladra?", etc.

G31. Manejar los números hasta el 20

En primer lugar, hay que comprobar que P sea capaz de contar adecuadamente hasta 15 o 20. Después, forme un grupo de aproximadamente 20 objetos y pida a P que le entregue determinadas cantidades, todas ellas referidas a números de una sola cifra; por ejemplo, si se trata de un conjunto de monedas, dígame que le dé primero tres, después siete, etc.

Una vez que P realice esta tarea suficientemente bien con números de una sola cifra pase a realizar el ejercicio con números de dos cifras, pero sin superar el número más alto hasta el cual P sabe contar. Recuerde que en este, como en todos los ejercicios, conviene que P se sienta bien al terminarlo.

Actividades relacionadas con las habilidades de comunicación

C21. Contar una historia a partir de las fotos o los dibujos de un libro

Elija un libro con imágenes que P conozca y que haya visto muchas veces. Empiece con una sola imagen y pregúntele qué es lo que está ocurriendo en ese dibujo.

Facilite el desarrollo paulatino de esta habilidad recompensando a P con alabanzas y abrazos cuando se muestre capaz de leer otras páginas o de contar la parte de la historia que muestra cada dibujo. Por último, P será capaz de contar a su manera toda la historia del libro.

C22. Aprender a decir la edad actual, la del año pasado y la que tendrá el próximo año

El ejercicio debe iniciarse comprobando que P sabe la edad que tiene y que es capaz de comunicarla, ya sea verbalmente o con los dedos (mejor si lo hace de las dos formas).

El uso de los dedos para indicar la edad que tenía el año pasado y la que tendrá el próximo año no es solo una buena forma de aprender esta habilidad concreta sino también una base para aprender los futuros conceptos de sustracción y adición. Cuando P indique su edad con los dedos pídale que lo haga también verbalmente.

Este ejercicio debe plantearse siempre como un juego y no como una obligación.

C23. Aprender el uso del razonamiento lógico con expresiones como "porque...", "ya que...", "como...", etc.

Acostumbre a P a utilizar razonamientos simples de causa - efecto e intente que los use cuando se dirija a usted. Busque oportunidades en los quehaceres del día a día para incluir frases con razonamientos lógicos, por ejemplo, "Debes ponerte el abrigo porque hace frío" o "Como has ordenado tus juguetes muy rápidamente, te dejo que juegues un rato con el ordenador".

Intente que también P encuentre ocasiones de usar la lógica en el día a día. Por ejemplo, si le pide permiso para acostarse más tarde y usted está dispuesto a concedérselo, puede preguntarle si hay alguna razón para ese cambio en la rutina habitual. Si P no es capaz de dar una buena razón, busque usted una, por ejemplo: "¿Por qué? Porque mañana no hay clase y no tienes que levantarte tan temprano". Si P es capaz de dar una razón o repite la que usted le ha dado felicítela por su respuesta.

C24. Reconocer su nombre y apellido cuando los ve impresos

Empiece el ejercicio enseñándole a reconocer solo el nombre de pila. Conviene utilizar diversas formas de mostrar a P su nombre en la vida ordinaria como, por ejemplo, escribirlo en un papel para que lo coloree, poner una tarjeta con su nombre en la mesa, etc. Posteriormente puede utilizar los mismos métodos en relación con el reconocimiento de su apellido o apellidos.

Un juego interesante para que el reconocimiento del nombre se convierta en una tarea de discriminación es escribir el nombre de P y dos o tres nombres más, por ejemplo, el de una amiga, el de un hermano y el de un personaje de la televisión, en tarjetas diferentes. P "gana" el juego si es capaz de señalar la tarjeta que contiene su nombre entre las otras.

Recompense siempre con entusiasmo los progresos realizados en el aprendizaje.

C26. Aprender a reconocer algunas palabras escritas

Empiece este ejercicio utilizando palabras sencillas de cuatro letras (casa, cama, pato, mesa...) o los nombres propios de hermanos, amigos o el del propio niño. Las primeras palabras deben ser cortas y es preferible que sean diferentes unas de otras, por ejemplo, es más fácil reconocer pato y mesa que casa y cama. En algunos casos aprender a leer el nombre de los colores se puede facilitar si las palabras están escritas en los colores adecuados, pues eso contribuye a dar significado al aprendizaje de la lectura.

Ayude a P a encontrar determinadas palabras familiares en un libro que haya usado a menudo, por ejemplo, la primera palabra del título, el nombre de la protagonista u otra palabra que se repita con frecuencia. Intente que P sea capaz de localizar por su cuenta esa palabra cada vez que aparezca a medida que se vaya leyendo el libro. Hay que tener en cuenta que este ejercicio no consiste en una práctica del aprendizaje de la lectura y no requiere que P sea capaz de "leer" la palabra. Se trata simplemente de un juego de prelectura que consiste en reconocer la palabra. Este proceso de aprendizaje requiere que se actúe con mucha paciencia y reconociendo los aciertos de P.

Fin de las actividades propuestas para P