

INFORME MENTES MEJORANDO
Programa de Potenciamiento Infantil Personalizado



DURAN LORENA

Escuela: Mariquita Sanchez de Thopsom

Grado: Cuarto

DNI: 31436648

Fecha y hora de realización: 17/01/2016

Fecha de nacimiento: 04/06/2016

Edad: 0

Entrevistado: DURAN JAVIER

Vínculo: Padre

Tel.: 387 - 4242637

Cel.: 387 - 4025279

Instrumentos:

- Entrevistas y encuestas on-line a familiares y/o docentes.
- Recopilación de observaciones del entrevistado en el contexto familiar y/o áulico.
- Análisis comparativo de las respuestas ingresadas con tablas del desarrollo infantil esperable para la edad.

Se exploran:

- Habilidades psicomotoras.
- Habilidades cognitivas.
- Habilidades socio-emocionales.

El Programa de Potenciamiento Infantil Personalizado, es de carácter preventivo, orientativo y no diagnóstico

El ritmo de crecimiento y desarrollo es único en cada persona.

Las habilidades estandarizadas, pueden lograrse al final del tramo de edad.

En algunos casos se sugiere consultar al pediatra y/o profesional que corresponda.

DESARROLLO PSICOMOTOR Y AUTONOMIA

INFORMACION OBTENIDA

Su motricidad gruesa es muy buena.

Y la motricidad fina está desarrollándose satisfactoriamente.

Logra manejarse de manera independiente en algunas consignas, tales como: sacar o guardar elementos de trabajo e higienizar sus manos.

INFORME MENTES MEJORANDO

Programa de Potenciamiento Infantil Personalizado



SUGERENCIAS PROFESIONALES PERSONALIZADAS

• Pedir que frote una mano sobre su pupitre o la mesa, y con la otra realice golpes suaves coordinados en la misma superficie. • Subir y/o bajar escaleras: primero agarrándose de la baranda y luego sin agarrarse. • Sacarse y ponerse el delantal, sin ayuda. • Caminar marcha atrás manteniendo el equilibrio. • Supervisado por un adulto, caminar sobre un cordón de vereda, colocando un pie delante del otro en cada paso. • Saltar a la soga.

• Barajar, repartir cartas. • Realización de laberintos de dificultad progresiva, insistiendo específicamente en que no se debe salir en ningún momento del recorrido. • Recortar figuras geométricas (cada vez más con mayor dificultad). • Copiar dibujos sencillos intentando ser fiel al modelo. • Realización de rompecabezas de piezas pequeñas. • Realizar el símbolo del infinito, muchas veces en papel o en el pizarrón (similar a un número 8 acostado).

• Peinarse. • Lavarse la cara, las manos y los dientes. • Vestirse sin ayuda. • Poner la ropa del derecho y doblar las prendas que utilizó. • Usar la cuchara y el tenedor correctamente para comer. • Ir al baño sin compañía, y solicitar ayuda solo en situaciones difíciles.

EJERCICIOS DE POTENCIAMIENTO

DERECHA VOS, DERECHA YO Participantes: dos o más personas. Administración: 10 minutos (aproximadamente) por día durante un mes. Espacio: exterior o interior. Materiales: pelota de trapo Consigna: Lanzar la pelota a otro participante, primero con las dos manos y luego con una mano (derecha e izquierda). Recibir la pelota, con las dos manos y luego con una mano (derecha e izquierda). Estimula: - Desarrollo psicomotor: motricidad gruesa. - Desarrollo cognitivo: capacidad de atención, concentración, memoria auditiva. - Desarrollo socio – emocional: autoestima. **IZQUIERDA VOS, IZQUIERDA YO** Participantes: dos o más personas. Administración: 10 minutos (aproximadamente) por día durante un mes. Espacio: exterior o interior. Materiales: pelota de trapo Consigna: Lanzar la pelota a otro participante, primero con las dos manos y luego con una mano izquierda. Recibir la pelota, con las dos manos y luego con una mano izquierda. Estimula: - Desarrollo psicomotor: motricidad gruesa. - Desarrollo cognitivo: capacidad de atención, concentración, memoria auditiva. - Desarrollo socio – emocional: autoestima.

ARMA, ARMA QUE SE DESARMA Participantes: dos o más personas. Administración: 15 minutos (aproximadamente) por día durante un mes. Espacio: exterior o interior. Materiales: tijera con puntas redondeadas, recorte de revista con la imagen de una persona (una persona por cada participante). Consigna: ayudar recortar la figura en 2 partes grandes. Y decirle “arma, arma que se desarma” para que una las 2 partes formando la figura nuevamente. Si lo logra: felicitar y avanzar con la siguiente consigna. Si no lo logra: brindarle otra oportunidad con una sonrisa, diciéndole “inténtalo otra vez, que practicando vas a poder” (ayudar hasta que lo logre). Recortar cada una de las 2 partes por la mitad para que queden 4 partes medianas. Y decirle “arma, arma que se desarma” para que una las 4 partes formando la figura nuevamente. Si lo logra: felicitar y avanzar con la siguiente consigna Si no lo logra: brindarle otra oportunidad con una sonrisa, diciéndole “inténtalo otra vez, que practicando vas a poder” (ayudar hasta que lo logre). Recortar cada una de las 4 partes por la mitad para que queden 8 partes pequeñas. Y decirle “arma, arma que se desarma” para que una las 8 partes formando la figura nuevamente. Si lo logra: felicitar y aplaudir. Si no lo logra: brindarle otra oportunidad con una sonrisa, diciéndole “inténtalo otra vez, que practicando vas a poder” (ayudar hasta que lo logre). Cuando lo logra: felicitar y aplaudir. Estimula: - Desarrollo psicomotor: motricidad fina y coordinación óculo-manual. - Desarrollo cognitivo: capacidad de atención, concentración, memoria auditiva y memoria visual. - Desarrollo socio – emocional: autoestima y tolerancia a la frustración.

CUENTO 10 PARA GUARDAR Y/O SACAR Participantes: dos o más personas. Administración: 3 minutos (aproximadamente) por día durante un mes. Espacio: exterior o interior con una mesa o lugar de apoyo. Materiales: mochila y útiles escolares Consigna: el adulto dice: -Qué te parece si inventamos un juego, a ver quién gana. Dale que yo contaba y vos guardabas. Yo cerraba los ojos y contaba rápido hasta 10 para ganarte y como vos eras súper veloz guardabas (o sacabas) tus cosas, más rápido que yo y me ganabas ¿dale? El adulto cuenta hasta diez y abre los ojos y con expresión de sorpresa dice ¡Excelente! Si guardo todas las cosas (si faltan cosas por guardar y/o sacar, realice el juego nuevamente) Estimula: - Desarrollo psicomotor: motricidad gruesa y fina. -

INFORME MENTES MEJORANDO

Programa de Potenciamiento Infantil Personalizado



Desarrollo cognitivo: capacidad de atención, concentración, memoria auditiva. - Desarrollo socio – emocional: autoestima.

DESARROLLO COGNITIVO

INFORMACION OBTENIDA

Su nivel de lenguaje oral es muy bueno, le permite comunicarse con los demás de manera clara.

Si los estímulos son de carácter auditivo, logra recuperar y memorizar información.

Su memoria kinestésica le permite recordar lo que experimenta.

Logra respetar los tiempos de trabajo propuestos, pudiendo sostener su atención y concentración.

Su capacidad para recordar información a través de estímulos visuales, es muy buena.

Respecto a la noción de tiempo, puede utilizar palabras, para indicar los diferentes momentos del día, tales como: como: antes, después, ayer, hoy y mañana.

Su conocimiento de las nociones espaciales es muy bueno, tiene interiorizados conceptos como: arriba, abajo, adentro, afuera, adelante y atrás.

Puede comprender conceptos que expresan cantidad y cuenta con nociones básicas para aprender a sumar y restar sin dificultad.

Reconoce objetos iguales y diferentes.

Puede escribir su nombre y algunas palabras básicas.

Reconoce todas las vocales.

Reconoce y escribe los números del 1 al 10.

Su conteo está dentro de lo esperable. Si se le propone contar hasta 20, puede hacerlo sin ayuda.

Puede realizar sin dificultad copias de producciones escritas.

SUGERENCIAS PROFESIONALES PERSONALIZADAS

• Llame a las cosas por su nombre para enriquecer cada vez más, su vocabulario. • Proponga aprender una palabra nueva por día, utilizando cosas del ambiente que comparten.

• Felicite su buena memoria cada vez que menciona algo que paso en días anteriores.

INFORME MENTES MEJORANDO

Programa de Potenciamiento Infantil Personalizado



EJERCICIOS DE POTENCIAMIENTO

GENIO - GENIO TE CUENTO MI SUEÑO Participantes: dos o más personas. Administración: 10 minutos (aproximadamente) por día durante un Espacio: interior o exterior. Materiales: una cuchara, un vaso y un plato. Consigna: el adulto entregará al participante que represente al primero, y le pedirá que haga realidad sus sueños, utilizando los 3 objetos, entonces dirá por ejemplo: Genio-genio te cuento mi sueño: que la cuchara viva dentro del vaso. Genio-genio te cuento mi sueño: que el vaso levante al plato. Genio-genio te cuento mi sueño: que el plato atrape a la cuchara. Cada vez que el genio cumple el sueño se aplaude diciendo: sí, sí, sí. (Se puede inventar más combinaciones) Estimula: - desarrollo psicomotor: motricidad gruesa. - Desarrollo cognitivo: lenguaje, atención, concentración, memoria auditiva, memoria kinestésica, razonamiento. - Desarrollo socio – emocional: autoestima.

CLAVELES Y ROSALES A, E, I, O, U SON LAS VOCALES Participantes: dos o más personas. Administración: 10 minutos Espacio: interior o exterior. Materiales: los dedos de una mano Consigna: el adulto contará una historia. Los participantes escucharán con atención y mostraran el dedo que corresponda a cada personaje. “Había una vez un país llamado “Mano”, en el que vivían un grupo de hormigas que se llevaban muy bien y se divertían mucho trabajando juntas, se llamaban así: La más gordita (mostrar el dedo pulgar) era muy Alegre y se llamaba A. La que tenía una hermana melliza (mostrar el dedo índice) era muy Elegante y se llamaba E. La más grande (mostrar el dedo mayor) era muy Inteligente y se llamaba I. La otra hermana melliza (mostrar el dedo anular) era muy Obediente y se llamaba O. Y la que falta era la Unica chiquita (mostrar el dedo meñique) se llamaba U. Y claveles y rosales A, E, I, O, U son las vocales. Estimula: - Desarrollo psicomotor: motricidad gruesa. - Desarrollo cognitivo: atención, concentración, memoria auditiva, memoria kinestésica, memoria visual. - Desarrollo socio – emocional: autoestima.

1, 2 Y 3: UNA MONEDA A LA VEZ Participantes: dos o más personas. Administración: 20 minutos Espacio: interior o exterior. Materiales: una moneda, hojas blancas, un crayón y una tijera de puntas redondeadas, por cada participante. Y 15 objetos 5 y bolsas plásticas Consigna: el adulto dará las siguientes consignas a los participantes, aclarando que intenten realizarlas y si necesitan ayuda pueden pedirla: 1: Colocá la moneda debajo de la cartulina. 2: Tocá la moneda con tus dedos y agarrala. 3: Con el crayón pintá la moneda sobre la hoja. 4: Recortá la moneda de cartulina. IMPORTANTE: si no logra cumplir alguna consigna, la realizará con ayuda del adulto, esta ayuda primeramente será verbal y si es necesario física. Repetir el procedimiento hasta fabricar 15 monedas para jugar. Los participantes colocaran en una bolsa 1 objeto, en otra bolsa 2 objetos, en otra 3, en otra 4 y en la última bolsa 5 objetos, contando en voz alta mientras los colocan. Todos jugaran a vender y comprar, el valor de cada bolsa es igual a la cantidad de objetos que contiene, por ejemplo: la bolsa con 1 objeto, vale 1 moneda, la bolsa con de 2 objetos vale 2 monedas y así sucesivamente. Estimula: - Desarrollo psicomotor: motricidad fina y gruesa. - Desarrollo cognitivo: atención, concentración, memoria auditiva, memoria kinestésica, memoria visual, razonamiento lógico matemático. - Desarrollo socio – emocional: autoestima, tolerancia a la frustración.

MEMOTEST CORPORAL Participantes: dos o más personas. Administración: 10 minutos Espacio: interior o exterior. Materiales: ninguno Consigna: el adulto solicita a los participantes que presten atención y realiza una secuencia simple de dos acciones (que los participantes puedan realizar por sí mismos). Por ejemplo: aplaudir y

INFORME MENTES MEJORANDO

Programa de Potenciamiento Infantil Personalizado



sentarse en el piso. Después de la demostración de la secuencia, la realizarán los participantes. Si sólo realizan una parte de la secuencia, o si la realizan en un orden incorrecto, se aplaude el intento conjuntamente. El adulto dirá "otra oportunidad" y volverá a realizar la secuencia, solicitando nuevamente a los participantes que presten atención. Si solo realizan una parte de la secuencia, o si la realizan en un orden incorrecto, se aplaude el intento conjuntamente y se cambia de secuencia. Estimula: - Desarrollo psicomotor: motricidad gruesa. - Desarrollo cognitivo: atención, concentración, memoria auditiva, memoria kinestésica, memoria visual. - Desarrollo socio – emocional: autoestima.

DESARROLLO SOCIO-EMOCIONAL

INFORMACION OBTENIDA

Puede controlar sus impulsos. Reconoce y expresa sus emociones sanamente y tiene en cuenta los sentimientos de las demás personas.

Es capaz de demostrar cariño a las personas, establecer vínculos de amistad y manifestar su afecto a través de gestos o palabras. Puede compartir momentos de juego y diferentes elementos tales como: juguetes, comida o cosas sin dificultad.

Manifiesta una gran dosis de confianza en su persona. Puede tomar decisiones, discriminar y comunicar con claridad sus preferencias.

Su interés por aprender se exterioriza de manera oral, preguntando sobre temas que le interesan.

Puede procesar consignas y obedecer órdenes.

SUGERENCIAS PROFESIONALES PERSONALIZADAS

- Nombre las emociones en sus diálogos cotidianos, por ejemplo: "siento enojo cuando te hablo y no me escuchas"; "siento alegría porque te pedí que te quedes conmigo y me hiciste caso"; "siento miedo de que cruces la calle sin darme la mano, porque algunos autos no respetan los semáforos."
- Todos los días durante una semana: felicite su accionar, cuando haga algo bueno.

- Premiarlo con aplausos, o demostraciones de afecto (no darle nada material) cada vez que comparta algún juguete o algo que le guste, para que su mente, asocie aún más el buen comportamiento con consecuencias agradables.
- Proponerle tiempo de juego en la escuela y/o en la casa, para que experimente, explore, descubra su entorno, aprenda, adquiera nociones de espacio y tiempo, desarrolle su cuerpo y libere tensiones vinculares.
- Proponerle deportes colectivos (en vez de juegos individuales) donde los jugadores se necesiten mutuamente, o cualquier otra actividad que le permita socializar y compartir.

- Realizar acciones que lo ayuden a sentirse más capaz. Por ejemplo, contarle que a veces nos sentimos bien con nosotros mismos y a veces no. Que a veces las cosas nos salen como esperamos y otras veces nos toca seguir intentando hasta que nos salga.
- Realizar acciones que lo ayuden a sentirse más amado. Por ejemplo, si quiere contar algo, mirarlo a los ojos para conversar con él o para explicarle que ese no es el momento de hablar sobre ese tema.

- Responder sus preguntas con un tono de voz tranquilo (si es posible con una sonrisa). Si el momento no es el adecuado para hablar del tema, explicárselo breve y claramente, por ejemplo: -"buena pregunta, la respondemos cuando terminemos con esta tarea".

- Fomentar aún más su buen comportamiento, por ejemplo, regalarle un aplauso por decir la verdad, cuando confiese alguna acción incorrecta, aclarando que no estuvo bien la acción, pero que le regalaran un aplauso (hacerlo inmediatamente) por ser valiente y decir la verdad.
- Cuando cometa un error, aproveche la ocasión para darle valiosas lecciones de razonamiento y fortalecer su autoestima. Por ejemplo, si se moja por mover el vaso mientras le servían líquido, pregúntele con tranquilidad, qué puede hacer de manera diferente la próxima vez, para

INFORME MENTES MEJORANDO

Programa de Potenciamiento Infantil Personalizado



que no suceda lo mismo. De esa manera su autoestima no sufrirá y comprenderá que es normal cometer errores de vez en cuando. • Cuando felicite una buena jornada escolar, aproveche la ocasión para mejorar el conocimiento mutuo y fortalecer su autoestima, mencionando claramente la acción: “me gustó mucho que compartas los juguetes con tus compañeros”. De esa manera sabrá exactamente qué fue lo que hizo bien.

EJERCICIOS DE POTENCIAMIENTO

MOCIONES A LA CARTA Participantes: dos o más personas. Administración: 10 minutos (aproximadamente) por día durante un mes. Espacio: exterior o interior con una mesa o lugar de apoyo. Materiales: papel o cartulina. Consigna: recortar (con tijera de puntas redondeadas) 4 tarjetas de papel. Se dibuja una carita en cada tarjeta con diferentes emociones: alegría, enojo, tristeza, miedo, etc. Se colocan las tarjetas en la mesa con los dibujos hacia abajo, se mezclan y cada participante en su turno elige una, tiene que decir cómo está la carita e inventar un motivo por ejemplo: “esta carita está enojada porque no quiere dormir”, “esta carita está triste porque se golpeó la mano”, etc. Se requiere atención porque no se pueden repetir las historias, si se repite alguna se vuelve a empezar. El adulto puede guiar cuando nota confusión en las emociones. Estimula: - Desarrollo psicomotor: motricidad fina. - Desarrollo cognitivo: capacidad de atención, concentración, lenguaje, creatividad, memoria visual, memoria auditiva. - Desarrollo socio – emocional: inteligencia emocional.

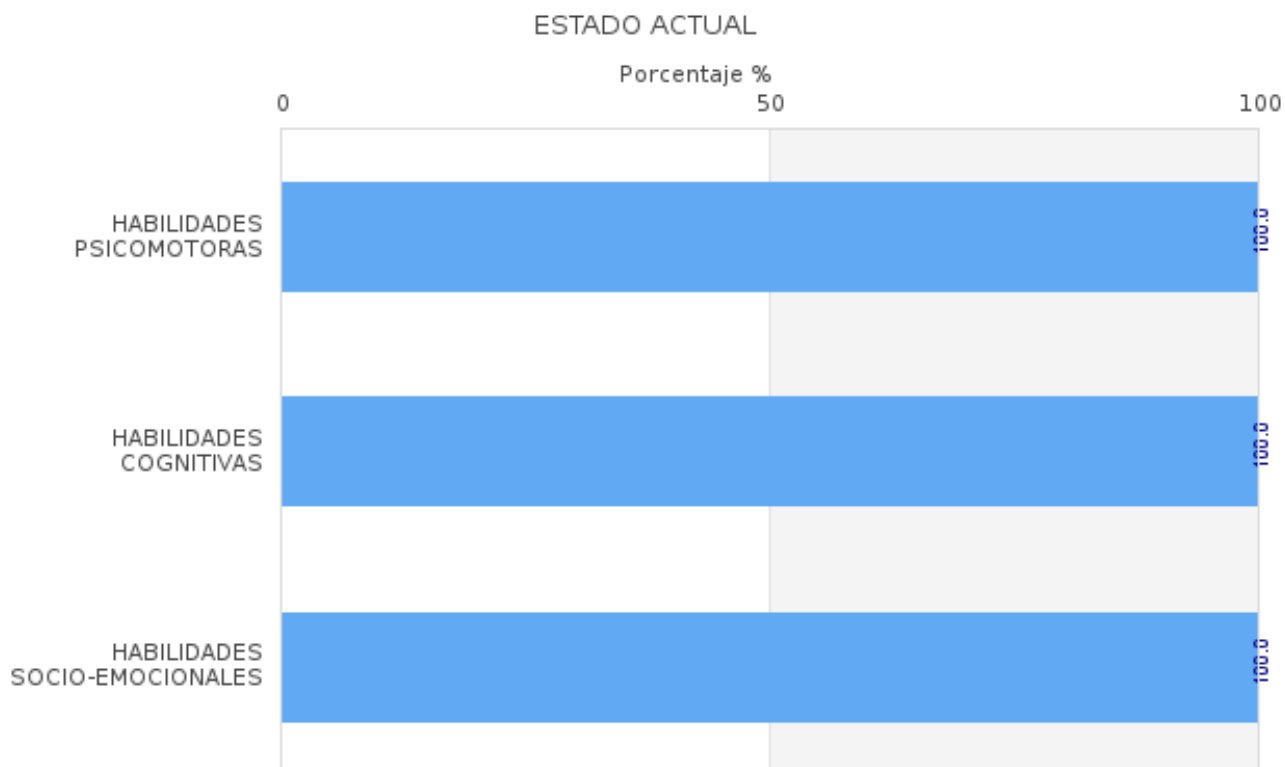
EL SEMAFORO DE LA AMISTAD Participantes: dos o más personas. Administración: 10 minutos (aproximadamente) por día durante un mes. Espacio: interior o exterior. Materiales: tarjetas una verdes, amarillas y rojas. Consigna: recortar (con tijera de puntas redondeadas) tarjetas de cartulina, un kit de 3 por cada alumno. Se colocan las tarjetas en la mesa el adulto verde-amarillo-rojo de semáforo. Y se comunica que todos los alumnos que tienen gestos de amistad con sus compañeros recibirán una tarjeta verde. Los que tienen que mejorar un poco sus gestos con los demás recibirán una amarilla y los que tienen que mejorar muchísimo sus actitudes con sus pares una tarjeta roja. Es importante darles a todos los niños una nueva oportunidad de obtener un nivel verde al comienzo de cada día escolar. Estimula: - Desarrollo cognitivo: capacidad de atención, concentración, memoria visual, memoria auditiva. - Desarrollo socio – emocional: autoestima, capacidad de autocontrol - inteligencia emocional.

LISTA DE VIRTUDES Participantes: dos o más personas. Administración: 10 minutos (aproximadamente) por día durante un mes. Espacio: interior o exterior. Materiales: lápiz y papel. Consigna: se asigna una hoja del cuaderno para confeccionar la lista de virtudes. Al iniciar cada jornada el adulto solicita que cada participante piense 3 virtudes de sí mismos. Y las escriba (con o sin ayuda) en la hoja. Al finalizar la actividad se aplaude conjuntamente la participación de todos. Esas virtudes se compartirán en la escuela y con la familia, diariamente durante el mes. Estimula: - Desarrollo psicomotor: motricidad fina. - Desarrollo cognitivo: capacidad de atención, concentración, lenguaje escrito, razonamiento. - Desarrollo socio – emocional: autoestima, capacidad de autocontrol - inteligencia emocional.

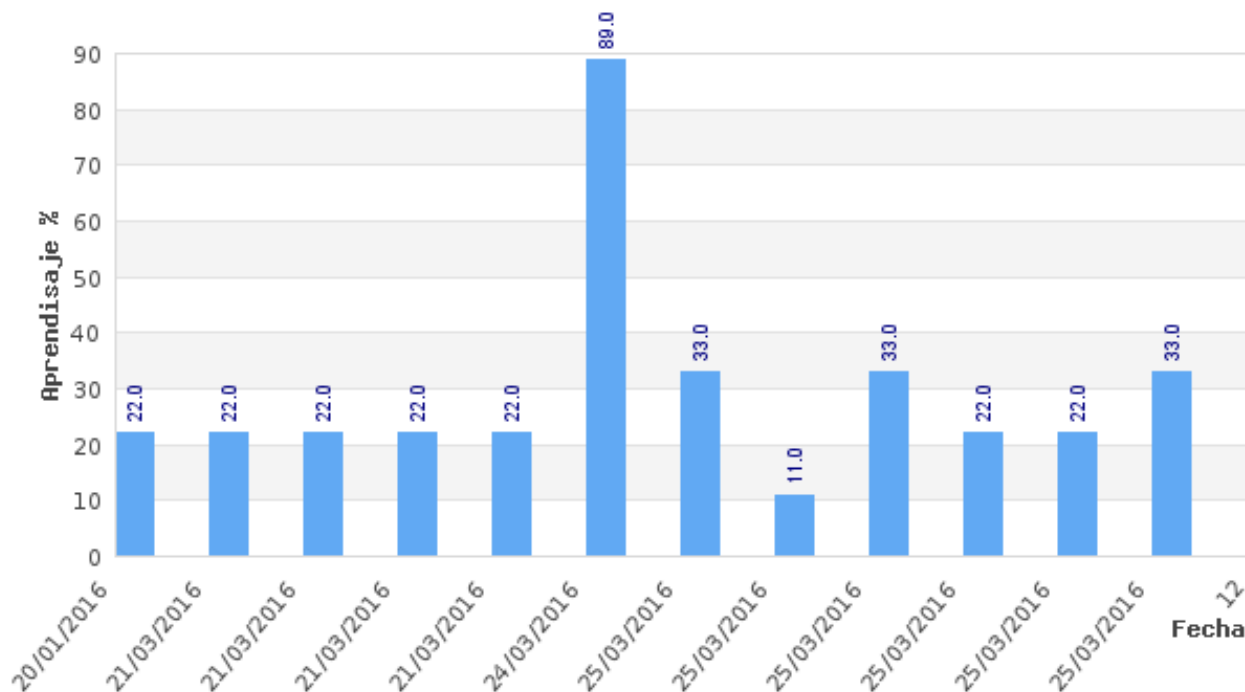
ALIMENTAR EL BUEN HUMOR Participantes: dos o más personas. Administración: 10 minutos (aproximadamente) por día durante un mes. Espacio: en la casa, mientras se preparan para ir a la escuela o para hacer la tarea. Materiales: pensar frases con rimas chistosas relacionadas con las tareas de la vida cotidiana. Consigna: Sonreír hace que todo parezca más fácil y ayuda a relajar la mente para aprender mejor. Para pasar un buen día el adulto sonríe y ayuda a sonreír, por ejemplo utilizando frases con rimas chistosas y palabras nuevas para estimular su vocabulario, mientras lo alienta a hacer sus tareas o vestirse solo, por ejemplo: “quién se pone los zapatos se gana un garabato”, “quién se pone el delantal comerá en un dedal” Estimula: - Desarrollo psicomotor: motricidad fina. - Desarrollo cognitivo: capacidad de atención, concentración, lenguaje, creatividad, memoria visual, memoria auditiva. - Desarrollo socio – emocional: inteligencia emocional.

Representación grafica de la información obtenida

INFORME MENTES MEJORANDO Programa de Potenciamiento Infantil Personalizado



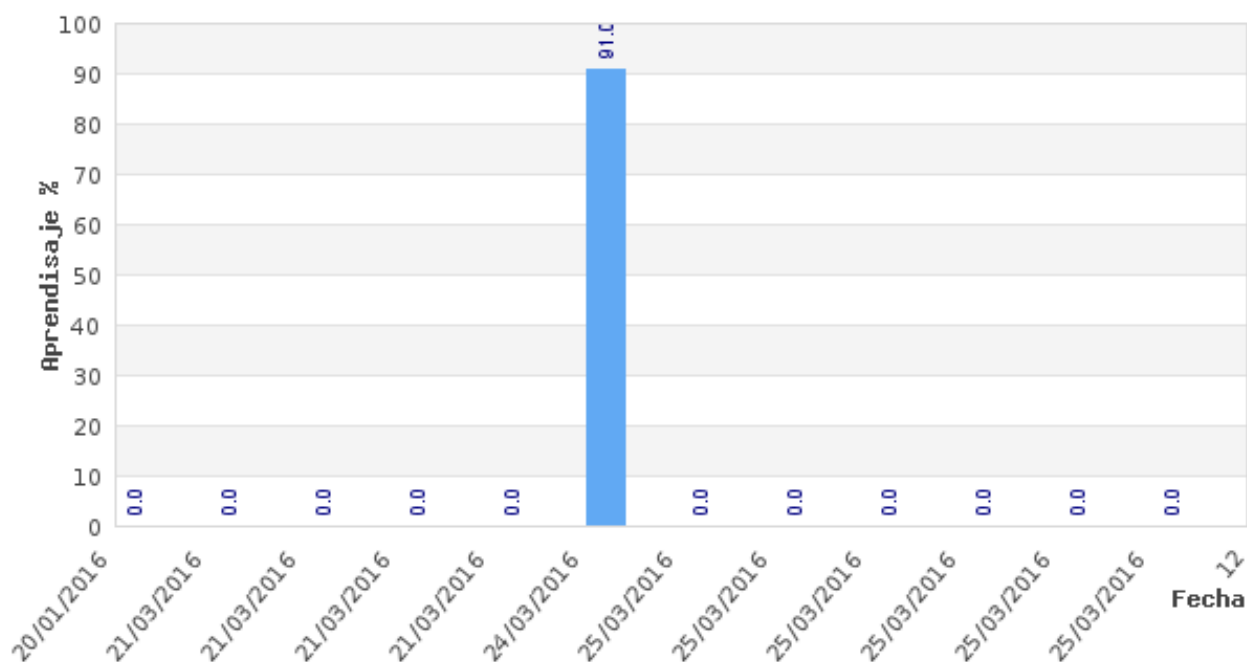
DESARROLLO PSICOMOTOR Y AUTONOMIA



INFORME MENTES MEJORANDO Programa de Potenciamiento Infantil Personalizado



DESARROLLO COGNITIVO



DESARROLLO SOCIO-EMOCIONAL

