

ZACARIAS, CONSTANTINO DIEGO

Escuela: Mariquita Sanchez de Thopsom

Grado: Cuarto

DNI: 47167079

Fecha y hora de realización: 01/01/1970

Fecha de nacimiento: 01/01/1970

Edad: 46

Entrevistado: GABRIELA GUANUCO

Vínculo: Madre

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 buena, con estimulación mejoraría notablemente.

Y la motricidad fina está medianamente desarrollada.

Aún no logra manejarse de manera independiente respecto a consignas cotidianas y necesita ayuda del adulto en muchas ocasiones para sacar o guardar sus elementos de trabajo.

INFORME MENTES MEJORANDO

Programa de Potenciamiento Infantil Personalizado



SUGERENCIAS PROFESIONALES PERSONALIZADAS

•Guiarlo para que nombre cada parte del cuerpo y diga su funcionalidad o utilidad. •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. •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). •Colorear dibujos.

•Vestirse sin ayuda en las prendas fáciles y con ayuda verbal en las prendas más complicadas. •Practicar abrochar los botones de alguna de sus ropas, sin tenerla puesta. •Ponerse la mochila sin ayuda. •Limpiarse la nariz con ayuda verbal. •Guardar los juguetes u objetos que utiliza en la escuela y en la casa. •Ayudar en alguna tarea sencilla del hogar, como por ejemplo regar las plantas o enrollar las medias.

EJERCICIOS DE POTENCIAMIENTO

CAMINITO - CAMINATA ¿DONDE ESTARA MI CORBATA? Participantes: dos o más personas. Administración: 10 minutos (aproximadamente) por día durante un mes. Espacio: exterior o interior. Materiales: calzado cómodo (o descalzos). Consigna: el adulto dirige el juego cantando en voz alta: caminito – caminata ¿dónde estará mi corbata? Los participantes responden: -Lejos muy lejos... Y todos comienzan a caminar alejados uno del otro. El adulto canta varias consignas: - Caminito – caminata ¿dónde estará mi corbata? - Cerca muy cerca... Y todos comienzan a caminar cerca uno del otro. -Caminito – caminata ¿dónde estará mi corbata? -Adelante muy adelante... Y todos comienzan a caminar adelante de otro participante. -Caminito – caminata ¿dónde estará mi corbata? -Atrás muy atrás... Y todos comienzan a caminar atrás de otro participante. -Caminito – caminata ¿dónde estará mi corbata? -Abajo muy abajo... Y todos comienzan a caminar en cuclillas. -Caminito – caminata ¿dónde estará mi corbata? -Arriba muy arriba... Y todos comienzan a caminar en punta de los pies. Estimula: - Desarrollo psicomotor: motricidad gruesa. - Desarrollo cognitivo: capacidad de atención, concentración, lenguaje, memoria auditiva, memoria kinestésica. - Desarrollo socio – emocional: autoestima y socialización.

DIBUJO AEREO Participantes: dos o más personas. Administración: 10 minutos (aproximadamente) por día durante un mes. Espacio: exterior o interior. Materiales: lápiz y papel. Consigna: el adulto guiará el juego. Dibujará en el papel una cosa y luego dibujará lo mismo en el aire con un dedo. Cada participante tiene que observar y recordar las diferentes figuras. En su turno tiene que reproducir, dibujando en el aire con un dedo, alguna de las figuras que vio. Se aplaude a todos por cada dibujo. Estimula: - Desarrollo psicomotor: motricidad fina, motricidad gruesa y coordinación óculo-manual. - Desarrollo cognitivo: capacidad de atención, concentración, memoria visual. - 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

INFORME MENTES MEJORANDO

Programa de Potenciamiento Infantil Personalizado



– emocional: autoestima y tolerancia a la frustración.

EL 1,2,3 PARA GUARDAR LOS ÚTILES EN LA MOCHILA Participantes: dos o más personas. Administración: 5 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: atención vamos a jugar a que nos vamos de viaje. 1: ABRO la mochila. 2: AGARRO el cuaderno y lo PONGO ADENTRO (y/ todo lo que tenga que guardar). 3: CIERRO la mochila. Diga: ¡Excelente! (si faltan cosas por guardar, realice el 1,2,3 nuevamente) Estimula: - Desarrollo psicomotor: motricidad gruesa y fina. - Desarrollo cognitivo: capacidad de atención, concentración, memoria auditiva. - Desarrollo socio – emocional: autoestima.

EL 1,2,3 PARA PREPARAR LOS MATERIALES DE TRABAJO Participantes: dos o más personas. Administración: 5 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: atención vamos a prepararnos para algo muy, pero muy importante (sonría) 1: Todos los que tengan “boca” ganan diez puntos, si la mantienen cerrada y ponen en la mesa (nombre el objeto que corresponda. Por ejemplo: el lápiz) 2: ¡Ahora 100 puntos! Todos los que tengan “dos ojos” ganan cien puntos, si los mantienen abiertos y ponen en la mesa (el objeto que corresponda) 3: Diga ¡Excelente! (si faltan cosas por sacar, realice el 1,2,3 nuevamente) Estimula: - Desarrollo psicomotor: motricidad gruesa y fina. - Desarrollo cognitivo: capacidad de atención, concentración, memoria auditiva. - Desarrollo socio – emocional: autoestima.

DESARROLLO COGNITIVO

INFORMACION OBTENIDA

Su nivel de lenguaje oral es bueno y le permite comunicarse.

Para que pueda recordar más lo que escucha es conveniente ejercitar su memoria auditiva.

Su memoria kinestésica le permite recordar algunos detalles sobre lo que experimenta, con estimulación mejorará notablemente.

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

Su capacidad para recordar información a través de estímulos visuales tiene que ejercitarse aún más.

Respecto a la noción de tiempo, puede utilizar palabras, para mencionar acciones presentes y pasadas.

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

Aún no afianzó todos los conceptos que expresan cantidad. Sería muy positivo que los trabaje para que pueda aprender a sumar y restar sin dificultad.

Al momento de reconocer si un objeto es igual o diferente a otro, manifiesta duda.

Su expresión gráfica aún está desarrollándose.

En ocasiones puede escribir su nombre y algunas palabras básicas.

Aún no afianzó el reconocimiento de las vocales, a veces lo hace bien y otras veces no.

Reconoce y escribe los números del 1 al 10.

Su conteo es aún acotado. Si se le propone contar hasta 20 necesita ayuda para lograrlo.

Algunas veces puede realizar sin dificultad copias de producciones escritas.

INFORME MENTES MEJORANDO

Programa de Potenciamiento Infantil Personalizado



SUGERENCIAS PROFESIONALES PERSONALIZADAS

•Bríndele a diario afecto, serenidad y estimulación nombrando las cosas y las actividades que realizan conjuntamente, por ejemplo: “tomamos la hoja”, “miramos el pizarrón”, “nos ponemos las mochilas”. •Es conveniente hablar más pausadamente de lo habitual y pronunciar claramente las palabras. •Use frases sencillas adaptadas a su edad y nivel escolar (ni muy infantilizado, ni muy adulto) •Recuerde llamar a las cosas por su nombre. •Para que sienta motivación por expresarse mejor verbalmente, estimule sin exigencias ni presiones. •Es beneficioso recalcar las palabras o tipos de frases que necesita decir mejor, repitiéndoselas. •Háblele siempre, pero sobre todo en las situaciones en las que muestra más interés. •Utilice auto-instrucciones en voz alta, es decir, relate lo que está haciendo en voz alta, por ejemplo: “voy a repartir las hojas, mesa por mesa”, “aquí están los dibujos que hicieron la semana pasada”. •Siempre que pueda ejercite el habla paralela, hable describiendo sus interacciones, por ejemplo si está pintando con color azul, diga: “que bien estás pintando de azul”.

•Es importante aplaudir sus logros o que reciba felicitaciones por su desempeño, en voz alta. • Juegue a diferenciar ruidos, palabras, sílabas.

•Rendirá mucho más si las felicitaciones por su trabajo se le brindan a través de gestos cariñosos, como abrazos, palmadas, mimos.

• Felicite su buena memoria cada vez que menciona algo que paso en días anteriores. • Sería muy bueno, mostrarle gráficos o imágenes a colores en sus clases o tareas y preguntarle que recuerda.

•Para afianzar la noción temporal, hable sobre situaciones cotidianas, por ejemplo sobre la diferencia entre el día y la noche. Pregunte que hace en esos momentos, que está haciendo hoy, que hizo ayer, que le gustaría hacer mañana.

•Para favorecer la noción espacial, pregunté en voz alta, sobre situaciones cotidianas, por ejemplo: ¿El cuaderno va adentro o afuera de la mochila? o •Realice ejercicios con el cuerpo, por ejemplo, colóquese a delante o atrás y pregunté: ¿Yo estoy adelante o atrás tuyo?

•Realice ejercicios matemáticos con alimentos, por ejemplo, si como esta galletita ¿me quedan más o menos galletitas? Si tomo mucha agua de este vaso ¿me queda mucha o poca agua?

•Cada vez que pueda, permítete elegir entre dos opciones diferentes.

•Trabajar con pintura: con los dedos, con pincel. •Permitirle pintar o dibujar de pie. Que realice dibujos libres (aunque sean garabatos) dos o tres oportunidades diarias. •Dibujar con los dedos en el aire, dirigiendo los trazos con palabras: arriba – abajo; izquierda – derecha; diagonal; zig-zag ; semi círculos círculo y semicírculos (con forma de C); líneas; rayas. •Realizar un dibujo y pedirle que nos ayude y lo pinte, felicitar lo que sea capaz de hacer.

• Busquen y recorten de diarios o revistas las letras de su nombre, para que las conozca. Pueden pegarlas en una hoja y colgarla en la pared.

• Recorra a actividades en las que tenga que identificar, comparar, clasificar, seriar diferentes objetos, de acuerdo con sus características. • Aproveche situaciones cotidianas para que manipule y emplee cantidades, por ejemplo, puede solicitar que con ayuda, averigüe el precio de dos producto en el quiosco (si el contexto es adecuado, sus golosinas favorita) y luego realice preguntas comparativas sobre los precios.

•Es primordial explicarle con oraciones cortas y claras, que se espera de su comportamiento, en cada jornada escolar. Mencionando solo la acción que se espera que haga. Por ejemplo si quiere que preste atención, en vez de decir “no hables”, diga “escuchá”; si quiere que copie una tarea, en vez de decir “no te distraigas”, diga

INFORME MENTES MEJORANDO

Programa de Potenciamiento Infantil Personalizado



“concentrate”. Cada vez que lo logre, aplaudir conjuntamente el avance.

EJERCICIOS DE POTENCIAMIENTO

IMAGINA IMAGINADOR Participantes: dos o más personas. Administración: 10 minutos Espacio: interior o exterior. Materiales: frutas y/o golosinas diferentes. Por ejemplo una manzana, un caramelo, etc. Consigna: el adulto invita a los participantes a utilizar la imaginación realizando preguntas chistosas, del tipo ¿Qué pasaría si...? Por ejemplo: ¿Qué pasaría si... las manzanas hablaran? ¿Qué pasaría si... los caramelos volaran? Cada participante contará su idea (todas serán validadas por el adulto, excepto aquella que contenga una carga negativa que atente contra la moral y las buenas costumbres) y todos aplaudirán la propuesta creativa. Estimula: - Desarrollo cognitivo: creatividad, atención, concentración, razonamiento, lenguaje. - Desarrollo socio – emocional: autoestima.

RIMA QUE RIMA Participantes: dos o más personas. Administración: 10 minutos Espacio: interior o exterior. Materiales: tijera con puntas redondeadas, revistas o diarios para recortar palabras, una bolsa o caja para colocarlas. Consigna: los participantes recortan palabras, las colocan en la caja o bolsa y las mezclan bien. El adulto sacará una palabra y la leerá en voz alta, los participantes pensarán y dirán una palabra diferente que rime. Estimula: - Desarrollo psicomotor: motricidad fina. - Desarrollo cognitivo: memoria auditiva, atención, concentración, lenguaje. - Desarrollo socio – emocional: recuperación de información de manera rápida y bajo presión de un límite de tiempo.

GENIO - GENIO TE CUENTO MI SUEÑO Participantes: dos o más personas. Administración: 10 minutos 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.

PINTANDO SONIDOS Participantes: dos o más personas. Administración: 10 minutos Espacio: interior o exterior. Materiales: música, papel, lápiz negro y lápices de colores o crayones. Consigna: el adulto propone escuchar música con los ojos cerrados por unos minutos, luego baja el volumen y solicita a los participantes que dibujen o pinten lo que imaginaron o pensaron mientras escuchaban música. Todos los participantes, serán felicitados. Estimula: - Desarrollo psicomotor: motricidad fina. - Desarrollo cognitivo: memoria auditiva, memoria visual, atención, concentración, creatividad, lenguaje. - Desarrollo socio – emocional: autoestima.

ANTES Y DESPUES Participantes: dos o más personas. Administración: 10 minutos Espacio: interior o exterior. Materiales: lápiz, papel Consigna: el adulto mostrará con una hoja como doblarla por la mitad (apaisada o vertical) para que cada participante doble su hoja y dibuje en una de las partes, que hace antes de ir a la escuela y en la otra parte, que es lo que hace después de ir a la escuela. Al finalizar podrán compartir su secuencia de antes y después. Estimula: - Desarrollo psicomotor: motricidad fina. - Desarrollo cognitivo: creatividad, atención, concentración, razonamiento, lenguaje. - Desarrollo socio – emocional: autoestima.

MOVIDITO Participantes: dos o más personas. Administración: 10 minutos Espacio: interior o exterior. Materiales: un objeto por participante Consigna: el adulto guiará el juego designando un objeto para cada participante. Indicando a los participantes, que levanten o bajen el objeto que le fue asignado. Con diferentes palabras por ejemplo arriba, abajo; suban, caigan; elevo, bajo; asciendo, desciendo. Estimula: - desarrollo psicomotor: motricidad gruesa. - Desarrollo cognitivo: atención, concentración, memoria auditiva, razonamiento. - Desarrollo socio – emocional: autoestima.

¿COMO COME? Participantes: dos o más personas. Administración: 20 minutos Espacio: interior o exterior. Materiales: cartulina, lápiz y tijera de puntas redondeadas, mesa o lugar de apoyo. Consigna: el adulto dibujar varios huesos y dos perros en la cartulina y los participantes lo recortarán. Se ubicarán los perros uno al lado del

INFORME MENTES MEJORANDO

Programa de Potenciamiento Infantil Personalizado



otro y se colocará 1 hueso al lado de un perro y todos los huesos restantes, al lado del otro, preguntando a los participantes ¿Este perro come mucho o come poco? El adulto puede proponer diferentes alternativas, siempre realizando una pregunta que invite a razonar. Estimula: - Desarrollo psicomotor: motricidad fina. - Desarrollo cognitivo: atención, concentración, memoria auditiva, memoria kinestésica, memoria visual, razonamiento lógico matemático. - Desarrollo socio – emocional: autoestima.

PREFERENCIAS Participantes: dos o más personas. Administración: 10 minutos (aproximadamente) por día durante un mes. Espacio: interior o exterior. Materiales: 2 objetos Consigna: tomé los dos objetos uno en la mano derecha y otro en la izquierda y realice las siguientes preguntas: ¿Cuál de estas dos cosas te gusta más? ¿Por qué? ¿De qué color es la que tengo en mi mano derecha? ¿Cómo se llama la cosa que tengo en mi mano izquierda? Sonría de manera amigable mientras espera o escucha las respuestas. Felicite los aciertos. Y corrija con calma los errores y hablando en plural, por ejemplo diga sonriendo “vamos a tener que seguir intentando, dale proba otra vez, tenés otra oportunidad”. Estimula: - Desarrollo cognitivo: memoria auditiva, memoria visual, atención, concentración, razonamiento, lenguaje. - Desarrollo socio – emocional: autoestima, conducta y vínculos.

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 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.

INFORME MENTES MEJORANDO

Programa de Potenciamiento Infantil Personalizado



DESARROLLO SOCIO-EMOCIONAL

INFORMACION OBTENIDA

Generalmente puede controlar sus impulsos. Reconocer y expresar sus emociones sanamente y tener en cuenta los sentimientos de las demás personas.

Es capaz compartir y establecer vínculos afectuosos con los demás.

Necesita desarrollar aún más la confianza en su persona. De esa manera podrá: mejorar la toma de decisiones, discriminar y comunicar con mayor claridad sus preferencias.

Su interés por aprender aún no se exterioriza de manera oral.

Generalmente puede procesar consignas y acatar 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 actividades solidarias o cualquier otra actividad que le permita dar algo a personas o animales (Por ejemplo, dar de comer migas de pan a las palomas, gallinas, etc.) para que vivencie la generosidad como algo positivo.

- Realizar acciones que lo ayuden a sentirse más aceptado. Por ejemplo, recordarle que el amor de las personas permanece intacto en el corazón aunque a veces se comporte mal. Pero que la alegría crece cuando se porta bien. Por eso comportarse bien es “mucho mejor”. •Realizar acciones que lo ayuden a sentirse más capaz. Por ejemplo, ayudarlo con estímulos verbales a enfrentar retos difíciles para su edad (esto puede ser copiar correctamente las letras del pizarrón). •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: -“me alegra mucho que preguntes, hablaremos cuando terminemos con esta tarea”.

- Fomentar el 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 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 cantes a la bandera”. De esa manera sabrá exactamente qué fue lo que hizo bien.

EJERCICIOS DE POTENCIAMIENTO

EMOCIONES 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

INFORME MENTES MEJORANDO

Programa de Potenciamiento Infantil Personalizado



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.

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.