

**INFORME MENTES MEJORANDO**  
**Programa de Potenciamiento Infantil Personalizado**



## DURAN LORENA

**Escuela:** Mariquita Sanchez de Thopsom

**Grado:** Quinto

**DNI:** 31436648

**Fecha y hora de realización:** 01/01/1970

**Fecha de nacimiento:** 01/01/1970

**Edad:** 46

**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 buena.

Y la motricidad fina está medianamente desarrollada.

Aún no logra manejarse de manera independiente, en ocasiones necesita un poco de ayuda para cumplir consignas cotidianas.

\* MENTES MEJORANDO PREVENTIVO 1.3 no se responsabiliza del uso inapropiado o daños y/o perjuicios a terceros, los resultados obtenidos son de entera responsabilidad de quién ingresa los datos del alumno.  
\* MENTES MEJORANDO TERAPEUTICO y MENTES MEJORANDO PREVENTIVO 1.3 son marcas registradas de FUNDACION P.A.S.S. Res. 211/13 protegidas por la Ley 24.481 de Patentes. Prohibida la reproducción total o parcial. Todos los derechos reservados. 2015

# 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.

• Atar y desatar cordones. • Barajar, repartir cartas. • Doblar papel y trozar por el doblez. • Mover las dos manos juntas en varias direcciones: hacia arriba, hacia abajo, derecha, izquierda. • Realización de laberintos de poca dificultad. • Recortar figuras geométricas simples: cuadrado, círculo, rectángulo. • Copiar dibujos sencillos intentando ser fiel al modelo y colorearlos respetando los límites. • Realización de rompecabezas sencillos.

• Vestirse sin ayuda. • Lavarse la cara, las manos y los dientes. • 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. • 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: 30 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. **SORTEO DE MOVIMIENTOS** Participantes: dos o más personas. Administración: 10 minutos (aproximadamente) por día durante un mes. Espacio: exterior o interior. Materiales: pañuelo o tela, tijera de puntas redondeadas, papel, lápiz y una bolsita. Consigna: anotar las siguientes palabras; batidora, hélice, pájaro, remolino, molino (pueden agregarse más palabras). Recortar las palabras. Doblarlas de manera que no se lean. Colocar las palabras en la bolsita y mezclar. En su turno, se vendará con el pañuelo a cada participante para que parado, saque una palabra e imite con sus manos los movimientos de las diferentes cosas (batidora, hélices de helicóptero, alas de pájaros, etc.) Se aplaude a todos por cada imitación. Estimula: - Desarrollo psicomotor: motricidad fina, equilibrio. - Desarrollo cognitivo: capacidad de atención, concentración, memoria auditiva. - Desarrollo socio – emocional: autoestima.

# INFORME MENTES MEJORANDO

## Programa de Potenciamiento Infantil Personalizado



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.

Con ejercitación podrá mejorar su memoria kinestésica y recordar más detalles de lo que experimenta.

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 lábil, aún no interiorizo 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 necesita ayuda para poder escribir su nombre y palabras básicas.

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

Su conocimiento de los números del 1 al 10, aún no es estable, por ejemplo en ocasiones los reconoce y a veces no.

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

Requiere ayuda para realizar copias de producciones escritas.

### 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

# INFORME MENTES MEJORANDO

## Programa de Potenciamiento Infantil Personalizado



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”.

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

•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, permítele 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.

• Solicite que ayude en la organización de su propia ropa, contando cuantas prendas tiene de cada una y de qué color.

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

## EJERCICIOS DE POTENCIAMIENTO

\* MENTES MEJORANDO PREVENTIVO 1.3 no se responsabiliza del uso inapropiado o daños y/ o perjuicios a terceros, los resultados obtenidos son de entera responsabilidad de quién ingresa los datos del alumno.

\* MENTES MEJORANDO TERAPEUTICO y MENTES MEJORANDO PREVENTIVO 1.3 son marcas registradas de FUNDACION P.A.S.S. Res. 211/13 protegidas por la Ley 24.481 de Patentes. Prohibida la reproducción total o parcial. Todos los derechos reservados. 2015

# INFORME MENTES MEJORANDO

## Programa de Potenciamiento Infantil Personalizado



**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: si, si, si. (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 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.



# INFORME MENTES MEJORANDO

## Programa de Potenciamiento Infantil Personalizado



**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.

**LA - RA- LA- RA Participantes:** dos o más personas. **Administración:** 10 minutos **Espacio:** interior o exterior. **Materiales:** elementos que se utilizan en tareas que necesitan ser mejoradas **Consigna:** El adulto seleccionará los elementos que participan en la tarea que necesita ser mejorada. Y dará un tiempo limitado para que cada participante invente una canción muy corta, relacionada con lo que están haciendo por ejemplo: “comemos mandarina en nuestra cocina... comemos mandarina en nuestra cocina, la, ra, la, ra...”; “pinto un dibujito con mi lapicito la, ra, la, ra...”; “hago un dibujito con mi manito la, ra, la, ra...” y la cantarán y bailaran juntos. Próximamente podrán cantarla en voz baja mientras ejecutan la acción descrita en la canción inventada. **Estimula:** - Desarrollo psicomotor: motricidad gruesa. - Desarrollo cognitivo: la capacidad de atención, concentración, creatividad, lenguaje. - 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.

**ADIVI-MATICA Participantes:** dos o más personas. **Administración:** 10 minutos **Espacio:** interior o exterior. **Materiales:** cartucheras, mochilas u objetos que puedan contener a otros dentro, hoja o pizarrón para anotar **Consigna:** el adulto toma uno de los objetos y propone adivinar cuantos objetos hay adentro del mismo. Por ejemplo si toma un cartuchera puede preguntar ¿quién adivina cuantos lápices habrá en adentro? Y anota las respuestas de los participantes. Luego le pedirá a un participante que abra la cartuchera y cuente los lápices que hay adentro. Si se encuentran otros elementos como goma de borrar, se razona conjuntamente preguntando a todos los participantes ¿esta goma de borrar se cuenta o no?; ¿qué decía la consigna? **Estimula:** - Desarrollo cognitivo: atención, concentración, razonamiento lógico- matemático, lenguaje. - 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

# INFORME MENTES MEJORANDO

## Programa de Potenciamiento Infantil Personalizado



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.

## DESARROLLO SOCIO-EMOCIONAL

### INFORMACION OBTENIDA

En muchas ocasiones puede expresar sanamente sus emociones y tener en cuenta los sentimientos de las demás personas.

Ha empezado a desarrollar la capacidad de compartir y establecer vínculos afectuosos con los demás, pero aún no es estable (a veces puede y a veces no).

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.

En ocasiones 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 quedas 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 un comportamiento bueno con consecuencias agradables. Cuando sea capaz de compartir de manera natural, se dejará, progresivamente, de brindar este refuerzo social.

- 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, hacerle saber que no necesita ser perfecto, para que sus contribuciones sean valiosas y valgan la pena.
- 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".

# INFORME MENTES MEJORANDO

## Programa de Potenciamiento Infantil Personalizado



•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 me saludes al llegar”. 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 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.