

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARIA

FACULTAD DE CIENCIAS Y TECNOLOGÍAS SOCIALES Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA



**EFFECTO DE UN PROGRAMA DE ESTIMULACION TEMPRANA EN NIÑOS
MENORES DE 3 AÑOS CON SINDROME DE DOWN QUE ASISTEN A UNA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA ESPECIAL EN AREQUIPA**

Tesis presentado por las Bachilleres:

Mary Adriana Gambarini Martínez

Erika Jimena Gamero Delgado

Para obtener el Título Profesional de:

Licenciadas en Psicología

Asesores: Dr. Héctor Martínez Carpio

Dr. Raúl Guzmán Gamero

Arequipa - Perú

2017

Índice

Resumen	7
Abstract.....	8
Introducción.....	9
Capítulo I.....	10
Marco teórico.....	10
Problema.....	10
Variables	10
Interrogantes Secundarias.....	11
Objetivos.....	11
Objetivo General.....	11
Objetivos Secundarios	11
Antecedentes Teóricos - Investigativos	12
Desarrollo Infantil.....	12
Síndrome de Down	12
Características del Síndrome de Down.....	13
Comparación en el desarrollo normal y el desarrollo del niño con síndrome de Down.	18
Estimulación Temprana	22
Beneficios médicos del sujeto con síndrome de Down	23
Estimulación Temprana en el Síndrome de Down	24
Hipótesis de Investigación.....	29
Capítulo II.....	30
Diseño metodológico.....	29
Tipo de Investigación	29
Técnica e instrumento.....	29

Evaluación del desarrollo en niños pequeños (DAYC)	30
Programa de estimulación temprana.....	32
Población y Muestra	33
Criterios de inclusión.....	34
Criterios de exclusión	35
Estrategias de recolección de datos	35
Criterios de procesamiento de la información	38
Capítulo III	39
Resultados.....	39
Discusión	38
Conclusiones.....	51
Sugerencias	52
Limitaciones	53
Referencias	54
Anexos	60



“Los niños son como las Estrellas nunca hay demasiados”

Madre Teresa de Calcuta

Dedicatoria

A todos los seres humanos que enfrentan el sentimiento de sufrimiento y esfuerzo diario por lograr la adaptación de sus hijos a este mundo lleno de información y prejuicios, compartiendo un regocijo mutuo con sus hijos por cada uno de sus logros en la sociedad.

Agradecimientos

A mis Padres que me inculcaron la vocación de ayudar mediante la comunicación y la humildad, para entender los enigmas de las personas que luchan por estar mejor, siendo íntegros. A la Universidad Católica de Santa María por haberme dado la oportunidad de cursar mis estudios de Psicología en este importante centro, empeñados en la formación de profesionales idóneos. A mis pequeños valientes que nos demostraron lo simple de la vida con tan solo una sonrisa. Y a todas aquellas personas, que de alguna manera u otra prestaron su colaboración y ayudaron para llevar esta investigación adelante.

AGM.

A Dios y a la Virgen por permitirme llegar hasta aquí. Gracias a la Institución por haberme permitido realizar mis estudios en Psicología. A mi madre, por enseñarme que querer es poder. A mi padre, por enseñarme que nunca es tarde para ser mejor. A mis hermanas gracias por enseñarme, a defender lo que somos. Gracias a mis tres hijos porque siempre fueron mi motor y mi motivo, por ser ese constante cable a tierra.

Adriana gracias por subirte a este viaje conmigo y culminarlo juntas.

E.J.G.D

1961

Resumen

Este estudio investigó la eficacia de un programa de estimulación temprana para niños menores de tres años con síndrome de Down en su desarrollo. La muestra del estudio incluyó a 21 niños, separados en control y grupo experimental. Las edades de los participantes fueron entre 8 y 36 meses. Los participantes asisten a la Asociación Educativa UNAMONOS. Los participantes fueron evaluados con la evaluación del desarrollo de los niños pequeños (DAYC) para medir el nivel de desarrollo. El proceso consistió en evaluar a los participantes una vez pretest, aplicar el programa de estimulación temprana dos veces por semana, trabajar con cinco áreas de desarrollo, área física, comunicación, social, cognitivo y de comportamiento adaptativo, y evaluar a los participantes por segunda vez posttest para comparar la media de las dos evaluaciones. Los resultados indican diferencias significativas entre los grupos pre y post en el grupo experimental. La subescala adaptativa presenta una diferencia significativa entre pre- y posttest. Demuestra la eficacia del programa de estimulación temprana en niños pequeños con síndrome de Down y la eficacia del programa en el área adaptativa.

Palabras Clave: DAYC, desarrollo, síndrome de Down, estimulación temprana

Abstract

This study investigated the efficacy of an early stimulation program for children under three years with Down syndrome in their development. Study sample included 21 children, separated in control and experimental group. Ages of the participants were between 8 and 36 months. Participants attend to UNAMONOS Educational Association. Participants were assessed with the Developmental Assessment of Young Children (DAYC) for measure the level of development. Process consisted on assess the participants one time pretest, apply the early stimulation program two times for week, work with five developmental areas, physical, communication, social, cognitive and adaptive behavior area, and assess the participants for second time posttest for compare the mean of the two assessments. Results indicate significant difference between pre- and posttest in experimental group. Adaptive subscale present significant difference between pre- and posttest. It demonstrates the efficacy of the early stimulation program in young children with Down syndrome and the efficacy of the program on adaptive area.

Key Words: DAYC, development, Down syndrome, early stimulation

Introducción

El síndrome de Down es una condición genética, que fue descubierta por el médico inglés Langdon Down en 1866, en la cual se observan características anormales tanto físicas como mentales. Actualmente se postulan tres causas para el Síndrome de Down, pacientes con trisomía 21, ausencia de separación que aparece tras la concepción en cualquiera de las divisiones celulares o durante la translocación donde se produce una fusión entre dos cromosomas, que normalmente son el par 21 y 15 (Sadock y Sadock, 2008).

En los niños con síndrome de Down, la principal característica es el retraso mental, teniendo la mayoría de ellos un retraso mental moderado a grave y en la minoría los niños con éste síndrome tienen un CI superior a 50. Sin embargo, en los primeros meses de vida, el niño con síndrome de Down parece tener un desarrollo normal, sin embargo conforme pase el tiempo el CI empieza a disminuir (Sadock y Sadock, 2008).

El síndrome de Down trae consigo múltiples deficiencias en el desarrollo en general, por lo que se debe mantener una estimulación constante para que el sujeto con síndrome de Down pueda obtener habilidades básicas para valerse por sí mismo (Papalia, Olds y Feldman, 2010; Sadock y Sadock, 2008).

Es por este motivo que se concreta la idea de aplicar programas de estimulación temprana a los niños menores de 3 años con síndrome de Down para poder maximizar sus habilidades en las distintas áreas del desarrollo de un niño y poder mejorar su desenvolvimiento.

Capítulo I

Marco teórico

Problema

¿Cuál será el efecto de un programa de estimulación temprana en el desarrollo integral de niños menores de tres años con Síndrome de Down en una institución educativa especial de Arequipa?

Variables

Variable independiente

Estimulación temprana

Definición Operacional

La estimulación temprana es el conjunto de medios, técnicas, y actividades con base científica y aplicada en forma sistemática y secuencial, en las diversas áreas de desarrollo humano como son la motricidad, la coordinación, la cognición, el área socio-emocional, y la comunicación (García, 2006).

Variable dependiente

Desarrollo integral Infantil

Definición Operacional

Es el conjunto de factores físicos, cognitivos, comunicativos, adaptativos y sociales que influyen en el desenvolvimiento del niño, haciendo que este tenga un desenvolvimiento satisfactorio en su entorno (Papalia, Olds y Feldman, 2010).

Interrogantes Secundarias

- 1) ¿Qué niveles de desarrollo tendrán los niños en el pre-test y post-test en el grupo control y experimental en las áreas cognitiva, socio-emocional, comunicación, desarrollo físico y conducta adaptativa tanto en el grupo experimental como en el grupo control?
- 2) ¿En qué área del desarrollo, el grupo experimental tendrá el efecto más significativo?

Objetivos

Objetivo General

Definir el efecto del programa de estimulación temprana en el desarrollo integral de niños menores de 3 años con Síndrome de Down que asisten a una institución de educación especial de Arequipa.

Objetivos Secundarios

- 1) Describir y comparar los niveles de desarrollo de los niños en el pre-test y post-test en el grupo control y experimental en las áreas cognitiva, socio-emocional, comunicación, desarrollo físico y conducta adaptativa.
- 2) Definir qué factor presenta la mejoría más significativa en el grupo experimental.

Antecedentes Teóricos - Investigativos

Desarrollo Infantil

El desarrollo infantil, es el que se lleva a cabo en los primeros años de vida. Se debe de considerar el desarrollo cognitivo, motriz, adaptativo, social y comunicativo (Martins y De la O Ramallo, 2015).

Papalia y col. (2010), hablan del principio cefalocaudal, en el cual el menor desarrolla primero la parte superior de su cuerpo y con forme va creciendo el menor va desarrollando más sus miembros interiores. Asimismo, Papalia y col. (2010) mencionan otro principio, llamado proximodistal, el cual menciona que el desarrollo es de adentro hacia afuera, por lo que el menor desarrolla primero las partes más cercanas al tronco y con forme va creciendo va desarrollando los miembros más lejanos.

El desarrollo infantil parte desde la concepción, al nacer y pasados los primeros meses el menor empieza a desarrollarse en las distintas áreas, motriz grueso (control de brazos, piernas y cabeza), motriz fino (manos, dedos y pies), comunicación (balbuceo y primeras palabras), cognitivo (memoria, percepción, resolución de problemas, etc.), adaptativo (conducta funcional del menor en su ambiente) y socio-emocional (adaptación a las distintas situaciones sociales y a las personas), lo cual hace que el menor o la persona en general pueda desenvolverse bien en la sociedad (Medina, 2002; Papalia y cols., 2010).

Síndrome de Down

Entre las anomalías cromosómicas más comunes se encuentra el Síndrome de Down. Esta condición es ocasionada por la aparición de un cromosoma 21 extra o por la colocación de una parte del cromosoma 21 en otro cromosoma (Papalia y col, 2010). Se

calcula que 1 en 700 nacimientos tiene síndrome de Down, alrededor del 94% de estos niños nacidos con Síndrome de Down son de padres normales y el riesgo de aparición de esta condición se incrementa con la edad de los padres (Pennington, Moon, Edgin, Stedron y Nadel, 2003, citado en Papalia y col, 2010). A ciencia cierta, nadie sabe con precisión por qué sucede esta mutación, pero se calcula que esa mutación se da en los trillones de células del sujeto en cuestión (Vellody, 2015).

López, López, Parés, Borges y Valdespino (2000) informaron que antiguamente se consideró al síndrome de Down como una regresión en la evolución humana hacia un tipo más primitivo. Hasta la segunda mitad del siglo XX se ha conseguido una gran variedad de información científica que han influido en la atención médica y han proporcionado gran apoyo en la asesoría a sus familiares, de personas con esta condición.

El Síndrome de Down trae consigo múltiples condiciones de diversa índole, como alteraciones fisiológicas, anatómicas, mentales, sensoriales, del habla y de aprendizaje, las cuales limitan significativamente el funcionamiento normal de la persona, necesitando de apoyo extra a lo largo de su vida (Vicario, 2014). La familia de un niño con Síndrome de Down, tiene un gran reto puesto que el niño con esta alteración tiene necesidades especiales para las que se necesita constante estimulación (Jiménez, 2016).

Características del Síndrome de Down

Se han descrito más de 100 rasgos característicos, que se pueden presentar en un individuo, sin embargo, es un número muy variable. Además existe un aspecto temporal en la evolución del fenotipo, de manera que algunos de los problemas principales que afectan a los individuos con síndrome de Down varían con la edad (Culebras, Silvestre y Silvestre, 2012).

De manera similar a otras situaciones que resultan por una malformación cromosómica, el síndrome Down afecta a múltiples sistemas, produciendo déficits tanto estructurales como funcionales (Antonarajis y Epstein, 2006).

La alteración cromosómica en el par 21 genera una reducción importante en el número de neuronas en diversas áreas y en su funcionamiento. Se pueden indicar algunas posibles causas de los problemas en el funcionamiento neuronal (Arregi, 1997). No afectan a un área específica, sino que amplían de manera difusa por múltiples zonas del cerebro y el cerebelo; descenso en algunos tipos de neuronas en la corteza cerebral, probablemente las que se relacionan a la asociación e integración de la información; la deficiencia inicial en la transmisión de información debe tener una implicancia negativa en el ensamblaje de circuitos y conexiones neuronales, incluso en zonas que no hubiesen sido inicialmente afectadas; reducción en el tamaño del hipocampo; alteración en la morfología y disminución en el número de espinas dendríticas; disminución en la presencia y actividad de algunos tipos de transmisores; la desestructuración de áreas de la corteza prefrontal, explicaría la dificultad en el aprendizaje de los cálculos básicos. Esta corteza además se relaciona a las áreas afectiva y comportamental, y cuando se presenta una lesión, según la zona herida, signos de apatía e hipocinesia o por el contrario de desinhibición e hipercinesia, incluso a veces falta de control sobre conductas de alimentación y sexuales; el cerebelo es otro de los órganos ampliamente afectados, su tamaño es pequeño y se mantiene hipoplásico a lo largo de la vida. Su función es el de integrar la información propioceptiva, sobre el propio cuerpo, y las sensaciones kinestésicas para realizar bien los movimientos voluntarios (Arregi, 1997).

El cerebro de los niños con Síndrome de Down parece normal, sin embargo, durante la juventud empieza a reducir su tamaño, específicamente el hipocampo, dándose

ahí las deficiencias cognitivas (Pennington y col., 2003, citado en Papalia y col., 2010).

Así mismo Arregi (1997) menciona que el desarrollo motor aunque es tardío responde bien a las intervenciones. La atención para el desarrollo de los órganos periféricos, sensorial-perceptivo y motriz, se relacionará positivamente en el desarrollo del lenguaje, tanto desde el lenguaje comprensión como en el expresivo. Una parte de la población que nace con este síndrome, tiene déficit auditivo y es muy importante su diagnóstico temprano. Asimismo, son altamente sensibles a padecer infecciones nasales y de garganta, que suelen extenderse al oído, provocando pérdidas auditivas temporales o permanentes. Suelen también producir cerumen en exceso, por lo que se taponan el oído e impide una audición adecuada. Estos aspectos agravan las dificultades que tienen para la adquisición y desarrollo del lenguaje.

Con respecto al desarrollo cognitivo estos niños van a tener un desarrollo más lento a comparación de los niños sin síndrome de Down, sus características y ritmos de aprendizaje son diferentes en determinados aspectos (memoria, atención, lenguaje, cálculo, entre otros). Sin embargo, su desarrollo en otros aspectos está relacionado a su edad cronológica (necesidades, curiosidades, intereses, entre otros) por lo que no se les debe comparar con niños menores, aunque sus edades mentales, medidas a través de pruebas estandarizadas, sean semejantes (Arregi, 1997).

A la hora de interpretar una conducta o limitación cognitiva es necesario tomar en cuenta no sólo la alteración, sino, también los componentes psicológicos que utiliza la persona en concreto. La historia de pruebas de ensayo y error, los refuerzos que recibió, las expectativas que ha ido creando a partir de los familiares y ambientes sociales que ha

ido percibiendo, etc. En los primeros años de vida no son tan hábiles como los niños con desarrollo normal al usar recursos para interactuar con el ambiente que los rodea. Asimismo, su capacidad de desarrollo de juego simbólico también es más restringida y tiende a comportamientos estereotipados y repetitivos. También, es sabido que los sujetos con síndrome de Down tienden a ser muy tercos, obstinados y resistentes a los cambios (Arregi, 1997).

Las características fenotípicas del Síndrome de Down no suelen ser evidentes en el período neonatal. En este momento la gran hipotonía y el llanto, agudo y entrecortado, pueden ser la clave para el diagnóstico. Al poco tiempo se define el fenotipo característico, aunque cada uno tendrá sus propias peculiaridades (Jiménez, 2016).

Los dos rasgos más característicos y presentes en todos los individuos con síndrome de Down son la hipotonía muscular generalizada y retraso mental, sin embargo, estos se presentan en grados variables (Basile, 2008). Otra característica de los niños con síndrome Down es el cráneo braquiocefálico, que significa que hay una disminución de la base craneal anterior, se presenta una reducción en el tamaño de la mandíbula, los maxilares y presentan un tracto orofaríngeo estrechado (Borges, Martins, Rodriguez y Czeresnia, 2008).

Kring, Johnson, Davison y Neale (2010) y Oltmanns y Emery (2012) postulan que para considerar el retraso mental en los niños con síndrome de Down se debe evaluar la inteligencia y esta debe ser menor a 70 puntos en la distribución normal. Sin embargo, existe la controversia de que las pruebas de inteligencia no están bien adaptadas a las personas con deficiencias intelectuales, puesto que estas personas tienden a presentar discapacidades sensitivas o físicas. Kring et al. (2010) y Oltmanns y Emery (2012), también mencionan que más que la inteligencia, es importante evaluar la conducta

adaptativa de las personas con discapacidades intelectuales, haciendo como parte del diagnóstico la evaluación de las capacidades adaptativas.

En las características de las personas con síndrome de Down están diversas condiciones médicas que afectan su salud general. Entre un 40 % y un 50% de los nacidos con síndrome Down presentan cardiopatía congénita, siendo la causa principal de la mortalidad en niños con síndrome Down. Algunos casos solo es necesario un seguimiento continuo para comprobar si su evolución es adecuada, pero en otros casos se podría necesitar de tratamiento quirúrgico (Barnhart y Connolly, 2007). Los adultos con síndrome Down suelen presentar problemas musculoesqueléticos, relacionados con el proceso de envejecimiento normal, pero en los adultos con síndrome de Down se presentan antes que la población general. Algunos problemas comunes son la artrosis y la artritis, que aproximadamente se presentan en el 1 o 2% de jóvenes con síndrome Down (Barnhart y Connolly, 2007). Los individuos con síndrome Down tienen un metabolismo más lento, por lo que predispone a los niños con síndrome Down a padecer obesidad de adultos (Barnhart y Connolly, 2007).

Al existir una maduración anormal del timo, así como una función reducida de los linfocitos, las personas con síndrome de Down tienen mayor susceptibilidad a infecciones (Antonarajis y Epstein, 2006). En el caso de los niños con síndrome Down, ellos tienden a presentar un elevado riesgo de padecer leucemia, presentándose en aproximadamente 1 de cada 200 casos (Sindoor, 1997).

Los trastornos visuales se presentan en aproximadamente el 60 % de las personas con síndrome Down, con posibilidades de tratamiento o intervención, siendo las más frecuentes la miopía, las cataratas congénitas y el astigmatismo (Basile, 2008). Por la disposición anatómica de la cara, es frecuente encontrar disminución de la capacidad

auditiva de transmisión. Esto es debido a patologías de menor importancia como impactaciones de cerumen, conducto auditivo estrechado, otitis serosas, lo que ocasiona la disminución de la audición hasta en el 80 % de estos individuos (Basile, 2008).

Comparación en el desarrollo normal y el desarrollo del niño con síndrome de Down

Las investigaciones indican que los niños con Síndrome de Down presentan demoras en la adquisición de las habilidades motoras básicas a comparación de los niños sin la presencia de este síndrome; además a nivel cognitivo presentan un mayor compromiso en el área del lenguaje verbal (Scapinelli, Laraia y Souza, 2016).

Al nacer, el niño normal, tiene un cierto nivel de desarrollo que ha alcanzado dentro del vientre materno, a los 3 meses hay un desarrollo impetuoso de los analizadores visuales y auditivos, que hace que se fijen en las luces, objetos, ruidos y personas que les hablan, y a los cuales incluso sigue con la vista cuando estos se desplazan, tiene reacciones emocionales marcadas, tanto positivas como negativas. La motricidad gruesa es cada vez más organizada y a finales del tercer mes puede apoyarse en sus antebrazos (Jiménez, 2016). A comparación de los niños normales, los niños con síndrome de Down presentan retrasos en los hitos de desarrollo, observándose poco movimiento, hipotonía, poco contacto visual y estabilidad (Godoy y Campos, s.f.).

Al segundo trimestre de vida los niños normales empiezan a tener movimientos más activos, estando boca abajo ya puede apoyarse en sus manos, y trata de hacer movimientos de reptación, que son los preparatorios para el gateo. Toma objetos que se le ponen a su alcance, los palpa, los toca, se los mete en la boca, para conocer como son. Hay una mejora en la diferenciación visual y auditiva, que les permite distinguir objetos a pequeñas distancias. Inicia el balbuceo, combinando sonidos que repite con frecuencia

e intenta imitar los sonidos que los adultos hacen (Jiménez, 2016). Los niños con Síndrome de Down al tener el retraso propio en el desarrollo, aun no logran coordinar bien sus movimientos para alcanzar objetos, por la hipotonía no tienen la fuerza suficiente como para empezar a apoyarse en las manos (Godoy y Campos, s.f.).

Al llegar al tercer trimestre los movimientos alcanzan un desarrollo normal y ya se puede trasladar de un lado a otro gateando, y hacia el final del trimestre puede sentarse por sí mismo y dar algunos pasos apoyándose de los objetos o tomado de la mano del adulto. Logra manipular objetos de formas y tamaños variados, los introduce y los saca de un recipiente, los golpea entre sí, los lanza una e incluso es capaz de buscar aquellos que se le esconden. Entiende algunas órdenes que el adulto le da, como dar la mano, y puede jugar con este a repetir acciones motoras (Jiménez, 2016). Según Godoy y Campos (s.f.) los niños con Síndrome de Down necesitarían el doble de esfuerzo para poder no tener un retraso muy significativo, es por ello la importancia de la estimulación constante.

Tabla 1

Comparación en hitos del desarrollo

Hito	Media en niño típico (meses)	Media de niño con síndrome de Down (meses)
Sonreír	1	2

Girarse	5	8
Sentarse sin ayuda	7	10
Gatear	8	12
Hablar (palabras)	10	16
Mantenerse de pie	11	20
Andar	13	24
Hablar (frases)	21	28

Fuente: Vellody, 2015

Dentro de las áreas del desarrollo en la que los niños con Síndrome de Down tienen mayor dificultad es en el área lingüística, planteándose que los niños con Síndrome de Down presentan un perfil lingüístico distinto al de los niños normales. Por otro lado, se considera que la expresión gestual de estos niños es más compleja que los niños con desarrollo normal (Galeote, Soto, Sebastián, Rey y Checa, 2012).

En comparación con los niños con desarrollo normal, los niños con síndrome

Down presentan retrasos en el desarrollo de múltiples aspectos, entre ellos el lenguaje, la función motora gruesa y fina, aspectos cognitivos, habilidades personales y sociales, así como en su adaptabilidad y autonomía (Baum y cols., 2008).



Tabla 2

Comparación en habilidades del desarrollo

Habilidad	Media en niño típico (meses)	Media en niño con síndrome de Down (meses)
------------------	---	---

Comer con las manos	8	12
Utilización de cuchara/tenedor	13	20
Control de esfínteres	29	42
Control de la vejiga	32	48
Desvestirse solo	32	40
Vestirse solo	47	58

Fuente: Vellody, 2015

El lenguaje expresivo suele estar menos desarrollado, en comparación las habilidades cognitivas. Las diferencias en el desarrollo son altamente pronunciadas si los niños con síndrome de Down son comparados con niños sin problemas del neurodesarrollo. Además los niños con síndrome de Down pueden tener dificultad para ganar peso debido al tono muscular bajo y a las dificultades que esto conlleva en la alimentación, por lo que se limita el desarrollo de estos niños (Baum y cols., 2008).

Estimulación Temprana

En sus orígenes la intervención temprana estaba dirigida a niños que presentaban una patología específica, como por ejemplo, Síndrome de Down, pero progresivamente la intervención temprana fue ampliando sus alcances a niveles de detección y prevención de situaciones de riesgo que pudieran tener una repercusión negativamente en el desarrollo de los niños en la primera infancia (Lías, Estupiñán y Rodríguez, 2010).

En el siglo XX comienza la estimulación temprana de forma relativamente masiva en Europa, específicamente, Inglaterra y Suecia. Fue en estos países que se inició la estimulación temprana con niños sordos en la primera infancia y continuaron con distintos tipos de discapacidades. El surgimiento de la estimulación temprana en Latinoamérica se estima que fue en la década del 60 principalmente en Uruguay, Estados Unidos y Argentina, siendo este último pionero en la atención de niños pequeños. Posteriormente es asumida por todos los países y son múltiples los proyectos y programas que se desarrollan en diferentes modalidades. Por ejemplo, los programas no convencionales, como experiencia, es una práctica completamente latinoamericana y se inició en Perú en el año 1965. Con el paso de los años se han ido mejorando la intervención temprana y ha trascendido a otras regiones y de igual forma ha evolucionado su concepción exclusivamente educativa a una atención más integral (Lías y cols., 2010).

Es una herramienta que ayuda al menor a tener un desarrollo óptimo, en las distintas áreas del desarrollo infantil (Instituto Carlos Slim de la Salud, 2009). Según Ordoñez y Tinajero (2012) la estimulación temprana nace de la investigación de las neurociencias, pedagogía, psicología cognitiva y evolutiva, con el fin de proporcionar ayuda al desarrollo integral del niño.

La estimulación temprana ejercita los sentidos, la percepción, la exploración, el descubrimiento, el autocontrol, entre otros. Estos ejercicios están dirigidos al desarrollo de la inteligencia, los vínculos afectivos, sociales y conductuales (Medina, 2002; Gómez, 2014).

Beneficios médicos del sujeto con síndrome de Down

Aunque los sujetos con síndrome de Down tienden a tener numerosos problemas

médicos y psicológicos, también tienen ciertas ventajas médicas. Los sujetos con síndrome de Down no suelen presentar ciertos tipos de cánceres, especialmente en los órganos sólidos, lo que refiere que los sujetos con síndrome de Down no suelen presentar cáncer de pulmón, de hígado, de cerebro, etc. Por otro lado los sujetos con síndrome de Down parece que no presentan la formación de placas de colesterol en las arterias cardiacas ni tampoco presentan incidencias de hipertensión arterial. Por otro lado, se ha observado que los sujetos con síndrome de Down tienden a tener una buena capacidad de memoria visual, lo que sí es correctamente estimulada puede ayudarlo a su correcto desenvolvimiento (Vellody, 2015).

Estimulación Temprana en el Síndrome de Down

La intervención o estimulación temprana en los niños con síndrome de Down es el conjunto de ejercicios que se aplican durante los primeros años de vida, donde la plasticidad cerebral, permite desarrollar las áreas cerebrales que presentan alguna deficiencia y tiene como objetivo la inclusión del niño en la sociedad (Asato, 2012).

La intervención temprana en estos niños aún sigue siendo una recomendación que se basa en el éxito conseguido con otras poblaciones con retrasos en el desarrollo. Los profesionales que se encargan de esta intervención tienen un rol importante en la adquisición de las distintas habilidades del niño (Torres y Buceta, 1996; Baum y cols., 2008).

Para los niños es importante la estimulación para su correcto desarrollo afectivo, cognitivo, motrices y comunicativas, en el caso de los niños con Síndrome de Down deben tener un programa de estimulación específico para poder maximizar sus distintas áreas de desarrollo (Maldonado y Oliva, 2008).

Las distintas intervenciones que se llevan a cabo en los programas de estimulación temprana van dirigidas a mejorar la motricidad gruesa, la psicomotricidad fina, la socialización y el autocuidado con vista al futuro. El punto de adaptabilidad es uno de los más importantes, puesto de este dependerá el funcionamiento del niño con síndrome de Down. La respuesta que se tiene frente a este tipo de programas es variable de unas personas a otras, incluso en una misma persona puede haber momentos en las que el avance sea rápido y otras en las que pueden mostrar estancamiento o retroceso, pero si se mantiene un trabajo constante y sistemático (Segovia, Benítez, Maya y Rebollo, 2002).

Según Buzunáriz y Martínez (2008) para las intervenciones con niños con síndrome de Down, se debe evaluar la capacidad personal propia del niño, para que las intervenciones sean lo más especializadas y efectivas posibles. Asimismo, postulan que los programas, para ser más efectivos no tienen que ser generalistas, sino especializados para cada niño, según su evaluación previa.

Por otro lado, Mahoney y Perales (2012) mencionan que los niños con síndrome de Down que tienen padres comprometidos con los programas de estimulación y participan activamente en estos tienen una mejora superior con respecto a los niños que tienen padres no comprometidos o participativos. Coppede et al. (citados por Scapinelli, Laraia y De Souza, 2016) menciona que los niños con padres extremadamente protectores limitan el desarrollo normal de los niños, tanto con o sin síndrome de Down. Sin embargo, también Scapinelli y cols. (2016) citando a Guérios y Gomez (2005) mencionan que los niños con síndrome de Down pueden llegar a tener un desarrollo cercano al desarrollo de un niño sin patologías del desarrollo.

En las distintas investigaciones sobre los resultados de los programas de estimulación temprana para niños con Síndrome de Down se pudieron observar efectos

positivos en las distintas áreas del desarrollo (Maldonado y Oliva, 2008). En la investigación de Asato (2012) los niños con síndrome de Down, que recibieron estimulación en solo el área motriz obtuvieron un incremento estadísticamente significativo en el posttest ($X = 10.13$) en comparación al pre-test ($X = 7.10$) con un valor p igual a .02.

Torres y Buceta (1996) descubrieron que los niños con síndrome de Down que reciben estimulación temprana si mejoran sus deficiencias de desarrollo, incluyendo que si la estimulación temprana viene acompañada del apoyo de los padres la estimulación tiene mayor impacto en el desarrollo de los niños. En este estudio se aplicaron tres evaluaciones en las que se pudo observar la variación en el cociente de desarrollo (CD), presentándose en la primera evaluación un CD de 67.97, en la segunda evaluación 79.40 y en la tercera evaluación 76.57 ($U = 3$; $p < .05$), observándose la variación en el nivel de desarrollo de los niños.

Asimismo, Romero (2012) descubrió que los niños con síndrome de Down que reciben estimulación temprana mejoran en los aspectos cognitivo, afectivo y psicomotriz. Se pudo observar que los niños que no recibieron estimulación afectiva ($X = 1.3$) tuvieron una media menor que a los niños que si recibieron la estimulación ($X = 1.55$). Del mismo modo en el aspecto cognitivo los niños que no recibieron estimulación ($X = 1.26$) obtuvieron una media menor a los que si recibieron estimulación ($X = 1.68$). En el aspecto psicomotriz se presentó el mismo fenómeno, los niños sin estimulación ($X = 1.25$) obtuvieron puntajes menores a los niños que si recibieron estimulación ($X = 1.59$).

En otro estudio se pudo observar que los niños con síndrome de Down antes de iniciar un programa de estimulación temprana presentaban problemas altos en motricidad gruesa (67% de los participantes), motricidad fina (50% de los participantes), socio-afectiva (83% de los participantes) y lenguaje (40% de los participantes) y luego de estar

expuestos al programa de estimulación temprana estos problemas altos se redujeron, observándose cambios positivos en motricidad gruesa (43%), motricidad fina (33%), socio-afectiva (50%) y lenguaje (57%), lo que se concluyó en que el programa de estimulación temprana para niños con síndrome de Down tiene efectos positivos en el desarrollo (Jiménez, 2016).

Por otro lado Robles (2016) realizó un estudio donde aplicó un programa de estimulación temprana a niños con síndrome de Down, interviniendo en cuatro áreas del desarrollo, motora, perceptivo-cognitiva, socio-comunicativa y autonomía o de socialización. Robles (2016) pudo identificar que el programa de intervención temprana utilizado tuvo un efecto significativo en tres de las cuatro áreas trabajadas. Se obtuvieron diferencias significativas entre el grupo control y el grupo experimental, en el área perceptivo-cognitiva ($p < .05$), área socio-comunicativa ($p < .05$) y autonomía/socialización ($p < .01$).

En el estudio de Flores (2009) sobre la estimulación temprana en niños con síndrome de Down el área de socialización en la primera medición no se encontraron diferencias significativas entre los niños del grupo experimental y del grupo de control. Sin embargo, después de aplicar el programa de estimulación los niños del grupo experimental lograron un puntaje significativamente mayor que los del grupo de control ($p < .05$). En el área de lenguaje y de autoayuda no se hallaron diferencias estadísticamente significativas en ambas medidas ($p > .05$). En el área de desarrollo cognitivo en el pretest, ambos grupos no presentaban diferencias significativas, pero luego de la aplicación del programa el grupo experimental presentó un incremento significativo con respecto al grupo control ($p < .01$). De igual manera en el área de desarrollo motor antes de la intervención no habían diferencias significativas, pero luego del programa el grupo experimental tuvo un incremento en el nivel de desarrollo motor,

siendo la comparación estadísticamente significativa ($p < .05$).

Por otro lado, Pineda, García y González (2012) mencionan que los niños con síndrome de Down que participan en programas de estimulación motora presentan mejorías significativas en comparación a los niños que no participan en estos grupos. Específicamente las habilidades motoras gruesas que los niños con síndrome de Down mejoran son subir las gradas, andar, coordinación ojo-mano, disminuye la cantidad de caídas, empiezan a saltar mejor, mejora el equilibrio. Pineda y cols. (2012) concluyeron con su estudio que los niños con síndrome de Down que participan en los programas de estimulación motora tienden a mejorar en el aspecto motor grueso y disminuyen considerablemente las deficiencias que suelen presentar.

Vidoret (2010) realizó un estudio comparativo entre niños con síndrome de Down que recibieron y no recibieron estimulación temprana y se observó que los niños que recibieron estimulación temprana tienen mayores habilidades que los niños que no recibieron estimulación temprana. Se observó que los niños que recibieron estimulación desarrollaron habilidades más rápido que los niños que no recibieron estimulación ($p < .05$).

Hipótesis de Investigación

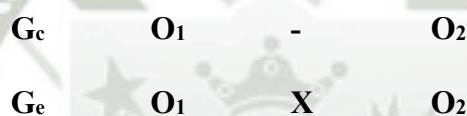
H_i: El programa de estimulación temprana tendrá efecto positivo en el desarrollo de niños menores de tres años con Síndrome de Down, que asisten a una Institución educativa especial de Arequipa.

Capítulo II

Diseño metodológico

Tipo de Investigación

La presente investigación es del tipo experimental, puesto que para Salkind (1999) la investigación experimental es un estudio en el cual el investigador tiene control sobre la distribución de la muestra, mientras que en la investigación cuasiexperimental no se tiene dicho control. Asimismo, se le considera como investigación experimental, por lo que se manipula una variable para medir el efecto o influencia sobre una variable dependiente (Salkind, 1999). El presente estudio tiene la siguiente estructura:



Dónde:

G_c: Grupo control

G_e: Grupo experimental

O₁: Observación 1 (pre-test)

X: Intervención

O₂: Observación 2 (post-test)

Técnica e instrumento

La técnica que se utilizó para la evaluación de pre y post-test será la encuesta. Se

utilizó un programa de estimulación temprana cubriendo cinco áreas del desarrollo.

Evaluación del desarrollo en niños pequeños (DAYC)

El DAYC fue creado por Voress y Maddox (1998, citado en Muhlenhaupt, 2006) y se validó en 27 estados de los Estados Unidos de América, siendo su muestra de validación de 1269 niños. Es una batería de 5 sub-test que miden distintas habilidades, está diseñada para ser utilizada con niños desde el nacimiento hasta los 5 años de edad. A continuación los sub-test a evaluar:

- Sub-test Cognitivo: Comprende los cambios progresivos en las percepciones de los niños, el conocimiento, la comprensión, el razonamiento y el juicio.
- Sub-test de Comunicación: Mide la conciencia social, las relaciones sociales, y la competencia social del niño.
- Sub-test de Desarrollo Físico: Mide el desarrollo motor del niño, implica el uso de músculos largos y cortos para ejecutar movimientos básicos.
- Sub-test de Conducta Adaptativa: Mide el funcionamiento independiente de un niño en su medio ambiente.
- Sub-test de Socio-Emocional: Comprende la medición de los conocimientos, relaciones y competencias sociales con respecto al ambiente, padres, pares y cuidadores.

La confiabilidad fue calculada por el coeficiente alfa de Cronbach, siendo calculada en ocho intervalos de edad. En la construcción y validación de la batería, el alfa de Cronbach promedio de todas las subescalas y de la prueba total es de .90, lo cual hace del DAYC una prueba confiable para medir el desarrollo de los niños pequeños. EL DAYC es una prueba ampliamente utilizada en la investigación del desarrollo en niños

pequeños por su validez y confiabilidad (Muhlenhaupt, 2006).

Ficha Técnica:

- **Nombre de la Prueba** : Evaluación del Desarrollo de Niños Pequeños (DAYC).

- **Autores** : Judith K. Voress y Taddy Maddox

- **Traducción y Adaptación** : Mg. Nery Lucila Alarcón Arenaza

- **Administración** : Estrictamente Individual.

- **Ámbito de Aplicación** : Niños recién nacido a 5 años.

- **Tiempo Límite** : No tiene tiempo límite pero cada Subtest puede ser completado entre 10 y 20 minutos.

- **Estructuración:** La batería consta de 363 ítems distribuidos en 5 subtes. Subtes Cognitivo consta de 78 ítems, Subtes de Comunicación consta de 78 ítems, Subtes Social - Emocional consta de 58 ítems, Subtes Desarrollo Físico consta de 87 ítems y por último Subtes Conducta Adaptativa consta de 62 ítems.

- **Aplicación:** La edad de niño determina el ítem con el que empezará el examen para cada subtest, estando dividido cada subtest en 5 estadios de 0 a 11 meses, de 12 a 23 meses, de 24 a 35 meses, de 36 a 47 meses y de 48 meses a más y para cada subtest es diferente el punto de inicio (ítem). El examinador comienza a evaluar desde el punto de inicio para la edad del niño y continúa hasta que alcance un límite (3 Ítems incorrectos de 5 ítems consecutivos) o hasta que se administre el ítem final. A veces se administra los ítems que están por encima del límite, pero aun cuando estos sean correctos no se puntúan. si el niño todavía no ha pasado 3 ítems consecutivos correctamente. Si el niño no tiene base (3 ítems consecutivos correctos) durante el

establecimiento de un límite, regrese al punto de entrada y evalúe hasta hacia abajo hasta que se pasen 3 ítems consecutivos o hasta que el ítem 1 sea administrado.

- **Corrección:** Una vez que se ha establecido el límite, regrese y establezca una base, Todos lo ítems por debajo de la base son calificados como correcto, se asigna un punto por cada ítem correcto, al puntaje de la base se le suma los ítems correctos que se encuentran entre la base y el límite y se obtiene un puntaje directo (PD). El PD se convierte a puntaje estándar por cada subtest, y este a percentil. La sumatoria de los puntajes estándar se convierte en Cociente General de Desarrollo. Los PD son convertidos a su vez en Edad Equivalente en Meses. Con los puntajes estándar se elabora el perfil.

- **Confiabilidad:** La confiabilidad de la consistencia interna del DAYC se determinó usando el coeficiente Alfa de Cronbach. Todos los coeficientes para los subtes estuvieron cerca o sobrepasaron 0.90. Los coeficientes para el compuesto que es el test total son iguales o exceden al 0.95. La magnitud de estos coeficientes indican que el DAYC es un test altamente confiable y que sus resultados pueden ser usados con confianza.

Validez: La validez fue determinada mediante la intercorrelación de los puntajes directos de la muestra normativa en el DAYC, todos los coeficientes son estadísticamente significativos a nivel del 0.01 en tamaño estos varían de 0.84 a 0.96 siendo la media 0.92, estos resultados demuestran claramente que las relaciones en los subtes del DAYC son moderadamente altas y apoyan la validez del constructo de la batería.

Programa de estimulación temprana

Al ser una investigación experimental, se aplicó un programa de estimulación para los niños del grupo experimental. El programa de intervención estuvo dividido en cinco

áreas del desarrollo, motricidad gruesa, motricidad fina, comunicación, social y autonomía, y cognitiva. Estas áreas del desarrollo fueron estimuladas por ejercicios específicos en el programa de estimulación. Según el programa diseñado, en base al programa de intervención temprana de León y Tejeda (2007).

Población y Muestra

Para el desarrollo de esta investigación, se necesitó realizar un estudio de la población de la Asociación Educativa “Unámonos” específicamente los niños con síndrome de Down del salón de Estimulación Temprana para poder saber cómo aplicar la propuesta y como afectaba y beneficiaba a cada integrante de la misma. Por consiguiente, la población de la presente investigación estuvo integrada por un grupo de 24 niños con síndrome de Down, divididos en 13 niños y 11 niñas, entre las edades de 0 a 3 años, quienes estuvieron ligados directamente en la problemática de estudio. La muestra final fue de 21 niños, por haber sido excluidos niños con otros problemas además del síndrome de Down.

Tabla 3
Características de la muestra

Sexo					
Masculino	%	Femenino	%	Total	%

Control	5	55.6	4	44.4	9	42.9
Experimental	6	50.0	6	50.0	12	57.1
Total	11	52.4	10	47.6	21	100.0

Edad en meses

	X	DE	Mínimo	Máximo
Control	16.67	5.83	12	24
Experimental	13.75	8.17	8	36
Total	15.00	7.25	8	36

En la tabla 3 se puede observar que los participantes del estudio fueron divididos en grupo control y grupo experimental. En el grupo control la distribución fue de 55.6% de niños y 44.4% de niñas. Mientras que en el grupo experimental la distribución fue de 50.0% de niños y 50.0% de niñas. Asimismo, se puede ver que en el grupo control la edad media, en meses, es de 16.67 con una desviación estándar de 5.58, siendo una edad promedio de un año y medio aproximadamente. En el grupo experimental, la media de la edad es de 13.75 con una desviación estándar de 8.17, siendo una edad promedio de un año y un mes. Se puede apreciar que la media total de la muestra es de aproximadamente de un año con tres meses.

Criterios de inclusión

- Alumno de la Asociación Educativa Unámonos
- Alumnos matriculados en el aula de Estimulación Temprana
- Alumnos entre 0 y 3 años con síndrome de Down

- Alumnos con asistencia regular a la Asociación Educativa

Criterios de exclusión

- Niños que no pertenezcan a la Asociación Educativa Unámonos
- Alumnos diagnosticados con otros síndromes o patologías
- Alumnos con más del 30% de inasistencias a la actividad regular de la Asociación Educativa
- Alumnos mayores de 3 años de edad.

Estrategias de recolección de datos

Se procedió a solicitar el permiso a la Asociación Educativa UNAMONOS, para poder aplicar el proyecto con los niños menores de 3 años. Se evaluó el pre-test y luego se inició el programa de estimulación temprana en sesiones semanales, cubriendo todas las áreas del desarrollo. Se separaron algunas actividades según la edad de los niños, para que coincidan las habilidades de los niños según su edad. Luego del programa de estimulación temprana, se evaluó el post-test para comprobar si el programa tiene un efecto positivo en los niños menores de 3 años.

Se aplicó un pre-test a los participantes para poder conocer los niveles de desarrollo en las distintas áreas evaluadas antes de iniciar el programa de estimulación temprana. Al final del programa de estimulación temprana se aplicó el post-test para poder comparar los resultados de ambas evaluaciones. El programa se llevó a cabo como se describe en la tabla 4:

Tabla 4

Programa de estimulación temprana

Pre-test	Módulos					Post-test
	Psicomotricidad Gruesa	Psicomotricidad Fina	Comunicación	Social y Autonomía personal	Cognitivo	

Control de cabeza	Visual	Audición inicial	Social ante sí mismo y ante los demás	Gatear y lanzar pelota
				Visual
				Alcanzar objetos
				Agarrar objetos
Sentarse	Alcanzar objetos	Lenguaje expresivo	Alimentación	Manipular objetos
				Resolución de problemas
				Audición inicial
Girar sobre sí mismo	Agarrar objetos	Actividades adicionales	Vestirse	Lenguaje expresivo y receptivo
				Social ante sí mismo y los demás
Gatear	Manipular objetos 1	Lenguaje receptivo	Aseo	Vestirse
Estar de pie	Manipular objetos 2			
Andar	Resolución de problemas			
Patear y saltar				
Lanzar pelota con manos				

Fuente: León y Tejeda (2007)

El programa de intervención temprana que utilizaron León y Tejeda (2007), se basó en las primeras disposiciones del control del crecimiento y desarrollo del niño y niña menor de 5 años (CRED) del Ministerio de Salud del Perú (MINSA). Actualmente la norma

técnica ha variado y se han establecido nuevos indicadores y mejores disposiciones para la intervención temprana. El programa utilizado se basó en las habilidades básicas que los niños deben adquirir, haciendo de este programa un refuerzo de las habilidades que los niños deberían adquirir con un desarrollo normal. Según León y Tejeda (2007), en la intervención temprana, se debe reforzar las habilidades que los niños van adquiriendo según su edad, es decir que los niños con síndrome de Down deben recibir un refuerzo en habilidades pasadas y apoyo en las habilidades según su edad actual. Por este motivo, el trabajo de este programa es básico y cumple con las habilidades básicas de los niños en desarrollo.

Criterios de Procesamiento de la información

La variable dependiente se observó como una variable cuantitativa, con el fin de comparar las medias del pre-test y del post-test. Se utilizó, estadísticos descriptivos, para la descripción de la muestra y el análisis estadístico se aplicó el ANOVA, para comparar las medias del pre-test y post-test, con respecto a la escala general y sub-factores, entre los grupos control y experimental.

Capítulo III

Resultados

Tabla 5

Comparación de Pretest y Postest entre grupos

	<i>X</i> Pre (DE)	<i>X</i> Post (DE)	<i>P</i>
Control	86.22 (14.77)	87.11 (14.30)	0.63
Experimental	90.83 (25.32)	107.83 (25.85)	0.04*
* $p < .05$			

En la tabla 5 observamos las medias de ambos grupos en el pre y postest y su respectiva comparación. Se observa que en el grupo control no hubo una variación estadísticamente significativa. Se puede observar que en el grupo experimental si existe diferencia estadísticamente significativa entre el pretest y el postest. Lo que indicaría que el programa de estimulación temprana tiene un efecto positivo.

Tabla 6
Comparación Pre y Post en desarrollo físico

	Físico		<i>P</i>
	Pre	Post	
Control	25.11 (8.18)	25.89 (8.19)	0.38
Experimental	28.33 (8.05)	32.25 (7.59)	0.82 (NS)

**p < .05*

En la tabla 6 podemos observar la comparación entre el pretest y el posttest en el área de desarrollo físico. Se puede observar que en el grupo experimental existe variación, pero no existe diferencia estadísticamente significativa entre el pretest y el posttest. En el grupo control también existe una mínima variación entre el pretest y posttest. En el desarrollo físico, los niños tuvieron un mejor desempeño para realizar actividades físicas como pararse, alcanzar objetos, mover objetos, movilizarse con y sin ayuda.

Tabla 7
Comparación Pre y Post en desarrollo de comunicación

	Comunicación		<i>P</i>
	Pre	Post	
Control	19.56 (12.89)	19.55 (12.89)	0.79
Experimental	18.42 (6.35)	21.67 (6.39)	0.63 (NS)

 $*p < .05$

En la tabla 7 se aprecia la comparación entre el pretest y el posttest en el área de desarrollo de comunicación. Se puede observar que en el grupo experimental existe variación, pero no existe diferencia estadísticamente significativa entre el pretest y el posttest. Con respecto al desarrollo de comunicación, se observó que los niños se esforzaban más en tratar de comunicarse y en el caso de los niños mayores mejoraron su comunicación a comparación del pretest.

Tabla 8
Comparación Pre y Post en desarrollo social

	Social		P
	Pre	Post	
Control	16.11 (3.69)	16.11 (3.69)	0.87
Experimental	16.50 (6.10)	19.67 (6.50)	0.15 (NS)

**p < .05*

En la tabla 8 se muestra la comparación entre el pretest y el posttest en el área de desarrollo social. Se puede ver que en el grupo experimental existe variación, pero no existe diferencia estadísticamente significativa entre ambas mediciones. Se pudo observar que con respecto al desarrollo social, los niños tenían mejor desenvolvimiento al momento de relacionarse con las personas a su alrededor.

Tabla 9
Comparación Pre y Post en desarrollo cognitivo

	Cognitivo		<i>P</i>
	Pre	Post	
Control	11.89 (3.48)	12.00 (3.31)	0.88
Experimental	12.25 (6.92)	15.58 (7.29)	0.63 (NS)
<i>*p < .05</i>			

En la tabla 9 se observa la comparación entre el pretest y el posttest en el área de desarrollo cognitivo. Se puede ver que en el grupo experimental existe variación, pero no existe diferencia estadísticamente significativa entre ambas mediciones. En el grupo control también existe una mínima variación entre el pretest y posttest. En este aspecto se pudo observar que los niños tenían un desenvolvimiento mejor al momento de agarrar objetos, tratar de comunicarse, resolver problemas simples, entre otros.

Tabla 10

Comparación Pre y Post en desarrollo de conducta adaptativa

	Adaptativo		<i>P</i>
	Pre	Post	
Control	13.55 (2.07)	13.55 (2.07)	0.24
Experimental	15.33 (4.03)	18.67 (4.16)	0.00*

* $p < .05$

En la tabla 10 se muestra la comparación entre el pretest y el posttest en el área de desarrollo de la conducta adaptativa. Se puede ver que en el grupo experimental existe una variación estadísticamente significativa entre el pretest y el posttest. En el área adaptativa, se pudo observar que los niños tenían mejores habilidades para adaptarse al ambiente y a las personas que estén en contacto con los niños.

Discusión

Con los resultados obtenidos, podemos afirmar que el programa de estimulación temprana, aplicado a los niños con síndrome de Down, tiene un efecto positivo en su desarrollo integral.

Está comprobado que los niños con síndrome de Down, que reciben una buena estimulación al inicio de su vida, presentan un mejor desarrollo de los niños que no la reciben (Oltmanns y Emery, 2012). Es importante mencionar que la estimulación, mientras más constante y más tiempo dure, mejores serán los resultados, por ende, si un niño con síndrome de Down, tiene acompañamiento y estimulación desde una temprana edad y durante los primeros años de vida, podría llegar a tener un desarrollo adecuado.

Kring et al. (2010) y Oltmanns y Emery (2012) mencionan que la conducta adaptativa es un factor muy importante en el desarrollo de las personas con discapacidades intelectuales, incluso más que los puntajes en las pruebas de coeficiente intelectual. Observando que el programa de estimulación temprana tiene un efecto positivo en ese aspecto tan importante para el desenvolvimiento de los niños con síndrome de Down o alguna discapacidad intelectual.

Scapinelli y cols., (2016) citando a Guérios y Gomez (2005) mencionan que los niños con Síndrome de Down que fueron estimulados tempranamente pueden tener niveles de desarrollo motor acordes a su etapa de desarrollo. Sin embargo, la estimulación motora debe tener un especial énfasis y atención. En el estudio de Jiménez (2016) se puede observar que los participantes del programa de estimulación, si bien tuvieron una variación con respecto al área motriz, fue el porcentaje más bajo de variación. Por otro lado, en el estudio de Robles en el 2016, se observó que el área motriz no tuvo variación

estadísticamente significativa, más si tuvo una ligera variación.

Se puede apreciar que en el estudio de Asato (2012) el programa de estimulación fue netamente en el área psicomotriz, y en dicho estudio si se pudo observar que la diferencia entre pretest y posttest es estadísticamente significativa. Cabe señalar que el área psicomotriz debe tener un énfasis especial al momento de ser estimulada en programas generales del desarrollo.

Ruiz (2013) menciona que para un buen efecto en los programas de estimulación es importante el aspecto cognitivo, dándole énfasis según las necesidades del niño, puesto que partiendo de la atención el menor podrá tener un proceso de aprendizaje mejor y podrá tener mayores oportunidades.

En el estudio de Coppede y cols. (citados por Scapinelli y cols., 2016) encontraron que, aquellos niños con y sin Síndrome de Down en los dominios movilidad, social, y de cuidado personal que presentaban algún grado de retraso en su desarrollo, se debía en parte a la sobreprotección parental. Sin embargo, en el estudio de Mahoney y Perales (2012), mencionan que la participación de los padres en los programas de estimulación temprana es un aspecto fundamental para el éxito del programa. En este punto se puede señalar que la participación de los padres tiene que ser medida, para evitar caer en la sobreprotección de los niños y así poder apoyarlos a mejorar. En vista de lo mencionado por Coppede y cols. (citados por Scapinelli y cols., 2016) que la extrema protección de los padres hace que el desarrollo de los niños sea limitado.

Asimismo, Maldonado y Oliva (2008) mencionan que el correcto desarrollo de las capacidades funcionales, en niños con síndrome de Down, necesariamente requiere de estimulación temprana y también mencionan que es importante informar a padres y

maestros sobre cómo ayudar a los niños con síndrome de Down y como sobreproteger a los niños limita el desarrollo. Como se puede ver, los diversos autores indican que la participación de los padres es muy importante para el correcto desarrollo de los niños con síndrome de Down.

Oltmanns y Emery (2012) comentan que es importante la atención primaria en los casos de niños con síndrome de Down, con el fin de maximizar sus capacidades y hacer que estos niños tengan mejores oportunidades de desenvolverse en el mundo normal. Asimismo, Kring y cols. (2010) mencionan que la utilización de programas de intervención temprana utilizando técnicas conductuales puede incrementar el nivel de funcionamiento en las personas con síndrome de Down.

En el estudio se puede apreciar cómo el efecto de la estimulación temprana, en un periodo de tiempo corto obtiene resultados significativos, entonces se puede asumir que si los niños con síndrome de Down tienen una estimulación constante, durante mayores periodos de tiempo y con especialistas en el tema, pueden llegar a tener un nivel de funcionamiento adecuado a pesar de su discapacidad intelectual, así como mencionan Kring y cols. (2010) y Oltmanns y Emery (2012).

Comparando este estudio con los realizados por Godoy y Campos (s.f.), Torres y Buceta (1996), León y Tejeda (2007), Maldonado y Oliva (2008), Flores (2009), Vidoret (2010), Asato (2012), Pineda y cols. (2012), Romero (2012), Jiménez (2016) y Robles (2016), se puede mencionar que la estimulación temprana en niños con síndrome de Down tiene un efecto positivo en general, cubriendo las áreas del desarrollo que ayudarán a los niños a tener un mejor funcionamiento en la sociedad.

En el estudio de Flores (2009) se observó que las áreas del desarrollo tuvieron mejoras, al igual que en este estudio, las áreas de comunicación, social, desarrollo físico tuvieron variación, pero no fueron estadísticamente significativas.

Pineda y cols. (2012) observaron que con respecto al área física los niños que recibieron estimulación temprana redujeron sus problemas físicos específicos ($p < 0.05$), a comparación de nuestro estudio, que si bien se presentó una variación, no hay diferencia estadísticamente significativa ($p > 0.05$), teniendo en cuenta que el estudio de Pineda y cols. (2012) fue exclusivo de intervención motriz. Asimismo, Asato (2012) también obtuvo diferencias estadísticamente significativas ($p < 0.05$), puesto que también brindó una estimulación netamente física a niños con síndrome de Down.

Jiménez (2016), en cambio, realizó la intervención temprana en cuatro áreas del desarrollo, obteniendo resultados favorables al momento de realizar el posttest, obteniendo diferencias estadísticamente significativas. A comparación de esta investigación, las áreas del desarrollo, no tuvieron diferencias estadísticamente significativas, pero en la realidad si se pudieron ver mejoras en el desarrollo.

En numerosos estudios, se comprueba que los niños con síndrome de Down, que tienen estimulación temprana activamente durante los primeros años de vida, presentan mejoras significativas tanto cuantitativas como cualitativas, demostrando que los programas de estimulación temprana para niños con síndrome de Down son beneficiosos, tanto para el menor como para los padres (Federación Española del Síndrome de Down [FEISD], 2014).

Asimismo, Vellody (2015) menciona que para que los niños con síndrome de Down alcancen con eficacia las metas y habilidades en el desarrollo es importante la

estimulación temprana personalizada a cada sujeto, evaluando las necesidades principales, sin dejar de lado las menos significativas. Es importante recalcar, que los sujetos con síndrome de Down no solo necesitan participar de grupos de estimulación temprana general, sino también buscar la intervención multidisciplinaria para potencializar más el desarrollo de los niños. En estos casos, Vellody (2015) menciona que los niños con síndrome de Down deben pasar por distintos profesionales como fisioterapeutas, terapeutas ocupacionales, logopedas, psicólogos, terapeutas del desarrollo y nutricionistas.

Buzunáriz y Martínez, en el 2008, hacen hincapié en que los programas de estimulación temprana aparte de ser generales, deben tener un componente personalizado, puesto que no todos los niños con síndrome de Down tienen el mismo nivel de desarrollo y los mismos problemas o deficiencias. Por esta razón es importante la evaluación inicial de los niños, para que el trabajo sea personalizado y así los programas de estimulación temprana puedan tener una mejor eficacia.

Pineda y cols. (2012) mencionan que los niños que reciben estimulación motora tienen mejoras estadísticamente significativas, pero a comparación de este estudio, los niños no tuvieron mejoría estadísticamente significativa. Este resultado nos indicaría que la intervención especializada para cada aspecto del desarrollo es importante. Por otro lado, Buzunáriz y Martínez (2008) mencionaron la importancia de los programas personalizados, aspecto que también es importante para la aplicación de programas de estimulación motriz. Además Ruiz (2013) menciona que los niños con síndrome de Down deberían tener una estimulación específica en los aspectos cognitivos, como la atención, memoria, etc.

Con el aumento del uso de la tecnología, se están incursionando en distintos tipos

de intervención para estimular las habilidades de los niños con síndrome de Down, como es la utilización de los ambientes 3D, los cuales ayudan en los procesos de lectura y escritura (Santamaría y Torres, 2013). Se puede observar que la utilización de estos recursos debe ser evaluada, puesto que no todos los niños con síndrome de Down responden bien a intervenciones así, por eso la postura de Buzunáriz y Martínez (2008) de que los programas de estimulación temprana deben ser personalizados a las necesidades de cada niño.

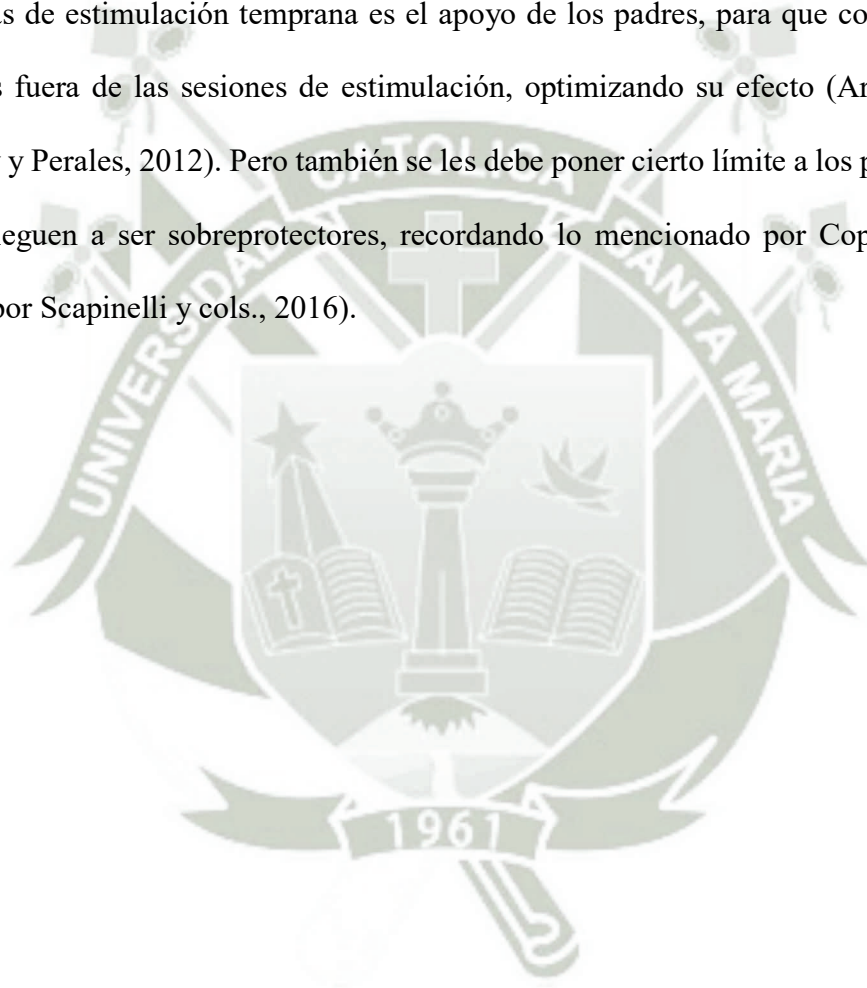
Arregi (1997) menciona que los estudios de estimulación temprana han comprobado su eficacia a lo largo de los años, haciendo hincapié en que los resultados que se obtienen décadas atrás hubiesen parecido utópicos. Aunque en este estudio no todos los aspectos del desarrollo han mejorado significativamente. Cabe mencionar que es un programa general de estimulación temprana, por lo que lo postulado por Buzunáriz y Martínez en el 2008, tiene validez para este estudio, indicando que si el programa se adaptara para cada niño según sus necesidades individuales, tendría mayor efecto en los niños con síndrome de Down.

Además el tiempo que se tarda en aplicar los programas de atención temprana influye en la efectividad de dichos programas, puesto que mientras más temprana sea la intervención, mayores serán los resultados de los niños en todos los aspectos del desarrollo (Arregi, 1997). Es por esta razón que la mayoría de terapeutas y profesionales involucrados en la estimulación temprana de los niños con síndrome de Down, sugieren que los niños deben asistir a estimulación desde el diagnóstico de la condición (Arregi, 1997).

Se puede decir que los ejercicios de estimulación temprana, aplicados a los niños menores de 3 años, con síndrome de Down, tienen efectos positivos en el desarrollo

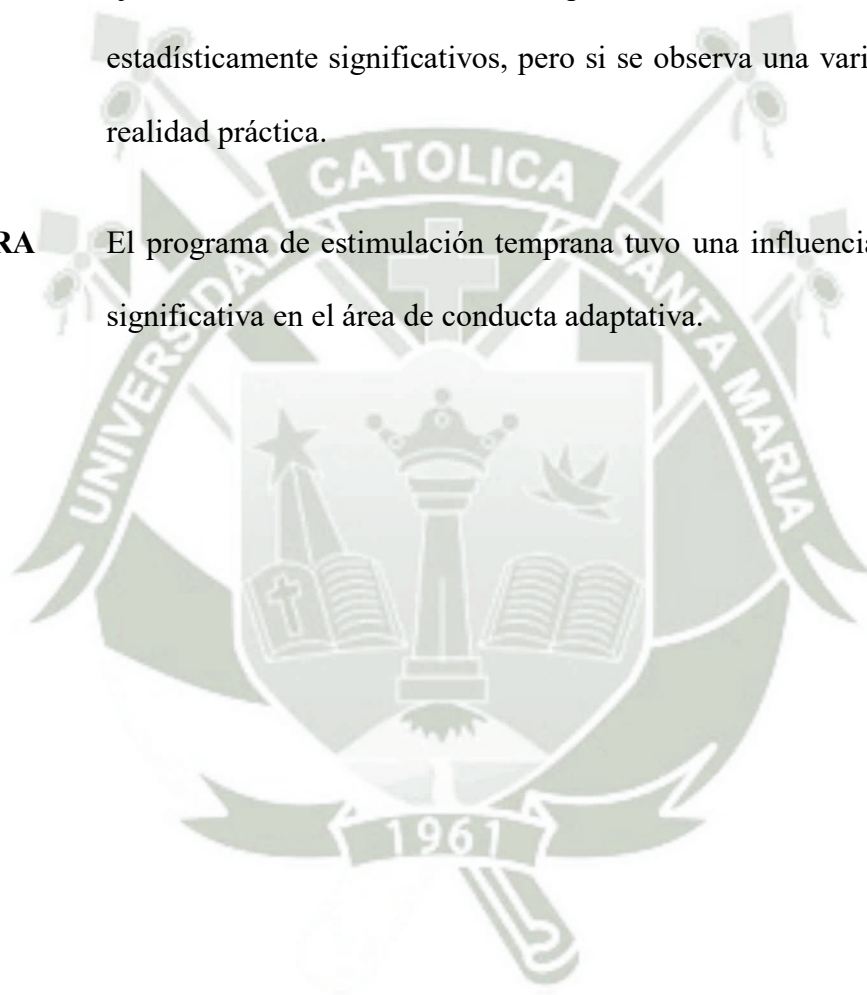
integral. Lo que indicaría que si el programa es aplicado ayudaría a los menores a tener un mejor desenvolvimiento en la sociedad. Entonces, este programa de estimulación temprana tiene un efecto positivo como programa básico, pero si se adaptara para cada niño, basándose en el programa general, tendría mayores efectos en los niños con síndrome de Down.

Hay que tener en cuenta que también, un aspecto importante para el éxito de los programas de estimulación temprana es el apoyo de los padres, para que continúen los ejercicios fuera de las sesiones de estimulación, optimizando su efecto (Arregi, 1997; Mahoney y Perales, 2012). Pero también se les debe poner cierto límite a los padres, para que no lleguen a ser sobreprotectores, recordando lo mencionado por Coppede et al. (citados por Scapinelli y cols., 2016).



Conclusiones

- PRIMERA** El programa de estimulación temprana para niños menores de 3 años con Síndrome de Down que asisten a una institución educativa especial en Arequipa tiene un efecto significativo en el desarrollo integral.
- SEGUNDA** Las distintas áreas de desarrollo de los participantes mejoran con los ejercicios de estimulación, a pesar de no tener resultados estadísticamente significativos, pero si se observa una variación en la realidad práctica.
- TERCERA** El programa de estimulación temprana tuvo una influencia altamente significativa en el área de conducta adaptativa.



Sugerencias

- PRIMERA** Investigar más sobre los efectos que tiene la estimulación del desarrollo en los diversos desórdenes del desarrollo en niños.
- SEGUNDA** Brindar mayor información y capacitación en estimulación temprana para niños con síndrome de Down y otros desórdenes del desarrollo.
- TERCERA** Mantener un seguimiento a los niños que pasan por procesos de estimulación temprana para consolidar los efectos de dichos programas.



Limitaciones

- PRIMERA** El estudio no tuvo una muestra amplia por lo que su poder de predicción no es generalizable..
- SEGUNDA** No hubo un control riguroso de variables intervinientes.
- TERCERA** El estudio no cuenta con seguimiento, por lo que no se puede concluir que el efecto del programa de estimulación temprana sea estable en el tiempo.



Referencias

- Antonarajis, S. E. y Epstein, C. J. (2006). The challenge of Down Syndrome. *Trends Mol Med.*, 12, 473-479.
- Arregi, A. (1997). *Síndrome de Down: Necesidades educativas y desarrollo del lenguaje*. España: Instituto para el Desarrollo Curricular y la Formación del Profesorado.
- Asato, B. R. (2012). *Efectividad de la implementación de un programa de intervención en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños con Síndrome de Down en el centro poblado Buena Vista – Lurín, durante los meses de Marzo – Abril 2012* (Tesis de grado inédita). Universidad Ricardo Palma, Perú.
- Barnhart, R. C. y Connolly, B. (2007), Aging and Down Syndrome: implications for physical therapy. *Phys Ther*, 87, 1399 – 1406.
- Basile, H. S. (2008). Retraso mental y genética. Síndrome Down. *Revista Argentina de Clínica Neuropsiquiátrica*, 15, 9-23.
- Baum, R. A., Nash, P. L., Foster, J., Spader, M., Ratliff-Schaub, K., Coury, D. L. (2008). Primary care of children and adolescents with down syndrome: an update. *Curr Probl Pediatr Adolesc Health Care*, 38, 241 – 261.
- Buzunáriz, N. y Martínez, M. (2008). El desarrollo psicomotor en los niños con síndrome de Down y la intervención de fisioterapia desde la atención temprana. *Revista Médica Internacional sobre el Síndrome de Down*, 12, 28 – 32.
- Borges, A. C., Martins, S., Rodriguez, M. y Czeresnia, D. (2008). Factors associated with

malocclusions in children and adolescents with Down Syndrome. *Am J Othod Dentofacial Orthop*, 133.

Culebras, E., Silvestre, J. y Silvestre, E. J. (2012). Alteraciones odontoestomatológicas en el niño con Síndrome Down. *Rev Esp Pediatr*, 68, 434-439.

Federación Española del Síndrome de Down (2014). *Atención temprana; Niños con síndrome de Down y otros problemas del desarrollo*. Madrid: Federación Española del Síndrome de Down.

Flores, R. (2009). Efectos de un programa de estimulación temprana en el desarrollo integral de niños de 1 a 12 meses. *Revista Mexicana de Investigación en Cultura Física y Deporte*, 1, 172 – 185.

Galeote, M., Soto, P., Sebastián, E., Rey, R. y Checa, E. (2012). Adquisición del vocabulario en niños con síndrome de Down: Datos normativos y tendencias de desarrollo. *Infancia y Aprendizaje*, 35, 111 – 122.

García, J. (2006). *Estimulación Temprana: Cuando y Como aplicarla, primera edición*. Perú: Lima.

Godoy, J. y Campos, F. (s.f.). Descripción del nivel de desarrollo psicomotor en niños con síndrome de Down: Creación de una tabla descriptiva. Extracto del simposio Descripción del nivel de Desarrollo Psicomotor en niños con síndrome de Down menores de dos años de edad, pertenecientes al programa de estimulación temprana en el Colegio Especial Armonía, La Calera.

- Gómez, G. I. (2014). *Estimulación temprana en el desarrollo infantil* (Tesis de grado inédita). Universidad Rafael Landívar, Quetzaltenango, México.
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2010). *Metodología de la investigación, quinta edición*. México: McGraw – Hill.
- Jiménez, M. (2016). *Eficacia de la estimulación temprana en el desarrollo motor en niños de 0 a 5 años de edad con síndrome de Down en la unidad educativa especializada “Carlos Garbay Montesdeoca”, durante el periodo septiembre 2015 – febrero 2016* (Tesis de grado inédita). Universidad Nacional de Chimborazo: Ecuador.
- Kring, A. M., Johnson, S. L., Davison, G. C. y Neale, J. M. (2010). *Abnormal Psychology, eleventh edition*. Danvers, MA: Wiley.
- León, Y. A. y Tejeda, G. R. (2007). *Programa de intervención temprana para niños con síndrome de down con participación activa de los padres* (Tesis de pregrado). Universidad Nacional de San Agustín: Perú.
- Lías, Y. M., Estupiñán, Y. y Rodríguez, R. (2010). La estimulación temprana en niños con síndrome de Down en el contexto familiar desde una perspectiva sociocultural en Moa. *Contribuciones a las Ciencias Sociales*. Recuperado de <http://www.eumed.net/rev/cccss/07/pzn.pdf>
- López, P. M., López, R., Parés, G., Borges, A., Valdespino, L. (2000). Reseña histórica del síndrome de Down. *Revista ADM*, 58, 193 – 199.
- Mahoney, G, y Perales, F. (2012). El papel de los padres de niños con síndrome de Down

y otras discapacidades en la atención temprana. *Investigación IZ: Down Revista*, 29, 46 – 64.

Maldonado, M. C. y Oliva, A. G. (2008). *La estimulación temprana para el desarrollo afectivo, cognitivo y psicomotriz en niños y niñas síndrome de Down de 0-6 años* (Tesis de grado). Universidad de San Carlos de Guatemala, Guatemala.

Martins, J. y De la O Ramallo, M. (2015). Desarrollo infantil: Análisis de un nuevo concepto. *Revista Latino-Am. Enfermagem*, 23, 1097 – 1104

Medina, A. (2002). La estimulación temprana. *Revista Mexicana de Medicina Física y Rehabilitación*, 14, 63 – 64.

Muhlenhaupt, M. (2006). Using the Developmental Assessment of Young Children (DAYC). *Department of Occupational Therapy Faculty Papers*. Paper 3.

Oltmanns, T. F. y Emery, R. E. (2012). *Abnormal Psychology, seventh edition*. Boston: Pearson.

Papalia, D. E., Olds, S. W. y Feldman, R. D. (2010). *Desarrollo humano*. México: McGraw-Hill.

Pineda, E. J., García, V. y González, R. (2012). Impacto de la aplicación de una nueva estrategia de estimulación de la motricidad gruesa en niños cubanos con síndrome de Down. *Rev. Cubana Genet. Comunit.*, 6, 44 – 49.

Robles, M. A. (2016). Primeros resultados de la evaluación de un programa de atención temprana en síndrome de Down. *Revista Española de Discapacidad*, 4, 53 – 65.

Romero, T. E. (2012). *Efectos de la aplicación de un manual de estimulación temprana*

en el proceso de desarrollo afectivo, cognitivo y psicomotriz en niños y niñas diagnosticados con Síndrome de Down, (Tesis de grado inédita). Universidad Central del Ecuador, Ecuador.

Ruiz, E. (2013). Cómo mejorar la atención de los niños con síndrome Down. *Revista Síndrome de Down*, 30, 63 – 75.

Sadock, B. J. y Sadock, V. A. (2008). *Kaplan y Sadock: Sinopsis de psiquiatría. Ciencias de la conducta / psiquiatría clínica, 10ma edición*. España: Wolters Kluwer Health España.

Segovia, M., Benítez, M. L., Maya, J., Rebollo, J. (2002). El niño con trisomía 21. Consideraciones acerca de su desarrollo psicomotor para una intervención temprana. *Cuest Fisioter.*, 19, 1 – 25.

Scapinelli, D. F., Laraia, M. S., y De Souza, A. S. (2016). Evaluation of functional capabilities in children with Down Syndrome. *Fisioterapia em Movimento*, 29(2), 335-342. Extraído de: <https://dx.doi.org/10.1590/0103-5150.029.002.AO12>

Sindoor, S. D. (1997). Down Syndrome: a review of the literature. *Oral Surg Oral Med Oral Pathol.*, 84, 279 – 285.

Torres, M. C. y Buceta, M. J. (1996). Intervención oportuna en niños con síndrome de Down de 0-2 años: Importancia de la participación de los padres. *Rev. De Psicol. Gral y Aplic.*, 50, 345 – 357.

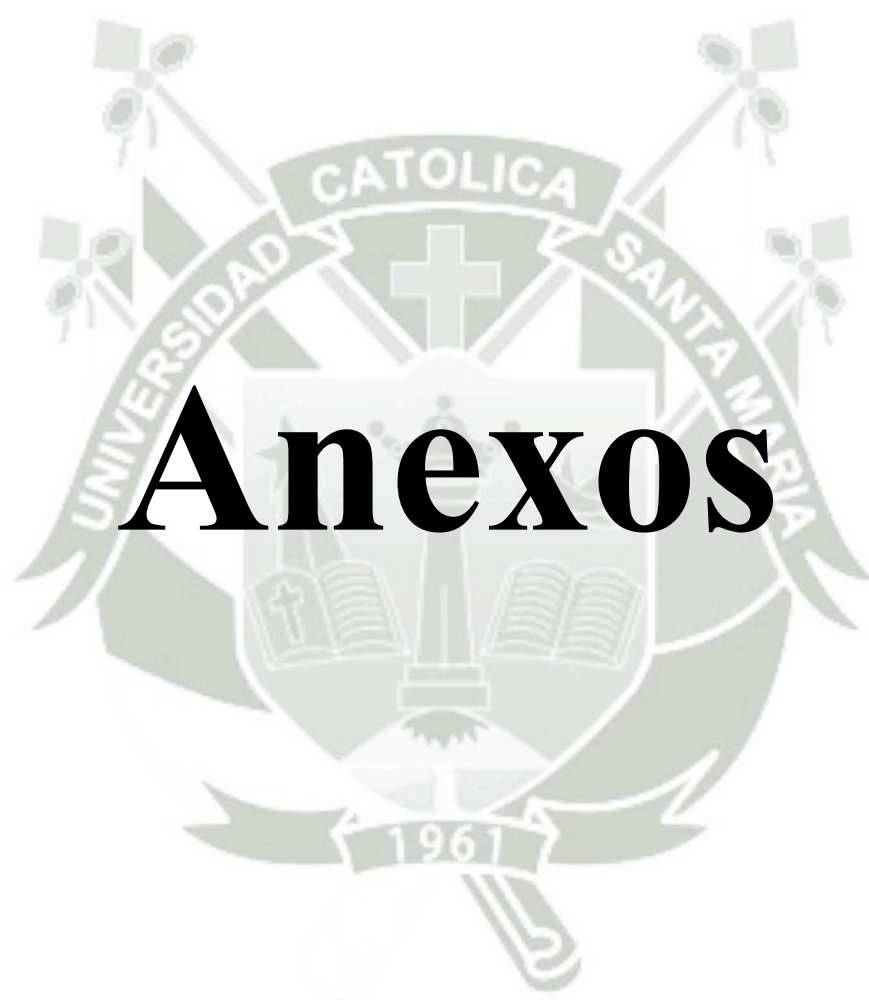
Vellody, K. (2015). *Expectativas de desarrollo y problemas médicos en niños con síndrome de Down*. Trabajo presentado en el Annual Convention del National Down Syndrome Congress, Phoenix, AZ. Resumen recuperado de

<http://www.ndsccenter.org/wp-content/uploads/Expectativas-de-desarrollo-y-problemas-medicos.pdf>

Vicario, V. (2014). *Alteraciones genéticas con repercusión en logopedia: El síndrome de Down* (Tesis de grado inédita). Universidad de Valladolid, España.

Vidoret, P. A. (2010). *Los fines de la estimulación temprana en el desarrollo del niño con síndrome de Down* (Tesis de grado inédita). Universidad Abierta Interamericana, Argentina.





Anexos

Procedimiento según el orden de actividades y áreas de trabajo

ÁREAS A TRABAJAR	
Presentación y pre-test	
Psicomotricidad global y módulos	Control de la cabeza
	Sentarse
	Girar sobre sí mismo
	Gatear*
	En pie
	Andar
	Patadas y saltos
Psicomotricidad fina y módulos	Lanzar la pelota con la mano*
	Visual*
	Alcanzar objetos*
	Agarrar objetos*
	Manipulación de objetos 1*
Comunicación y módulos	Manipulación de objetos 2*
	Resolución de problemas*
	Audición inicial*
Social y autonomía personal y módulos	Lenguaje expresivo*
	Actividades adicionales a iniciar
Asearse	Lenguaje receptivo*
	Área social-ante el mismo/ante los demás*
Cognitiva	Alimentarse
	Vestirse*
	Gatear
	Lanzar la pelota con la mano
	Visual
	Alcanzar objetos
	Agarrar objetos
	Manipulación de objetos 1
	Manipulación de objetos 2
	Resolución de problemas
	Audición inicial
	Lenguaje expresivo
	Lenguaje receptivo
	Social ante sí mismo y los demás
	Vestirse
Post-test	
Finalización del programa	

PROGRAMA DE INTERVENCIÓN TEMPRANA

PSICOMOTRICIDAD GLOBAL

Las actividades motoras globales son las que se centran en movimientos musculares amplios. Se incluyen en ellas el control de la cabeza (el pequeño es capaz de controlar la cabeza manteniéndola alineada con el cuerpo en diferentes posiciones), actividades de sentarse y control del tronco (el pequeño es capaz de mantener el torso recto cuando se le coloca en distintas posiciones), girar sobre sí mismo, gatear, andar, dar patadas, saltar y lanzar objetos. Estas actividades son particularmente importantes para los niños con síndrome de Down. Dado que muchos bebés con síndrome de Down son hipotónicos (escaso tono muscular) cuando nacen, la enseñanza inicial debería insistir en las actividades motoras generales. Es importante enseñar al niño estos comportamientos a fin de que pueda moverse y explorar el entorno.

Estos programas y actividades se presentan en el

orden en que se desarrollan normalmente.

Los comportamientos más complejos, como gatear y andar, se desarrollan, como es lógico, a partir de comportamientos iniciales, como el control de la cabeza para gatear y el control del tronco y el soporte del peso sobre las piernas para andar. Por tanto, enseñe los comportamientos en el orden en que se presentan. También se describen ejercicios adicionales, que deberían practicarse con la mayor frecuencia posible para reforzar los músculos del pequeño.

Como los niños con síndrome de Down suelen tener escaso tono muscular, el movimiento es importante para ayudarles a aumentar dicho tono. Las actividades que "alborotan" mucho son perfectas en este sentido. Saltar de rodillas, rodar rápidamente en la cama, hacerle cosquillas (para que comprima los músculos del estómago) son actividades generales muy convenientes. ¡Y también divertidas!

CONTROL DE LA CABEZA PUNTOS CLAVE DEL DESARROLLO

ACTIVIDADES Y PROGRAMAS

Objetivo final del control de la cabeza: El niño mantendrá la cabeza erguida y alineada con el cuerpo cuando se le incline en cualquier dirección.

1. MOVIMIENTOS DE CABEZA DE UN LADO A OTRO

PUNTO CLAVE DEL DESARROLLO:

- El niño volverá la cabeza desde el centro a un lado mientras yace boca abajo;
- El niño volverá la cabeza de un lado a otro mientras yace de espaldas;
- El niño volverá la cabeza de un lado a otro mientras se sienta sujeto por alguien.

ACTIVIDAD:

1. Colocar al niño en estas posiciones, tumbado de espaldas o boca abajo, o sentado y sujeto con la cabeza erguida.
2. Presentar un objeto a cada lado del campo visual del niño y agitarlo para llamar su atención.
3. Pedir al niño que vuelva la cabeza.
4. Si no la gira, ayudarle físicamente para que mire al objeto. Mientras lo está mirando, agitar el objeto para mantener su interés. Pedir al niño que vuelva la cabeza y mire.
5. Practicar volviendo la cabeza a ambos lados en todas las posturas.

2. MANTIENE LA CABEZA ERGUIDA CUANDO ESTA EN BRAZOS

PUNTO CLAVE DEL

DESARROLLO: El niño mantendrá la cabeza erguida cuando esté en brazos.

ACTIVIDAD:

1. Cuando coja al niño, sujételo contra usted y mirando lejos, para que tenga que mantener la cabeza levantada para ver las cosas. Siga llevándolo así cuando es mayor, pero sujételo por la cintura o más abajo en lugar de dejarle apoyar todo el tronco.
2. Sujete al niño de un costado, mirando hacia usted, con una pierna delante y otra detrás. Esta posición también le permite ver a su alrededor.
3. Véase "SE SIENTA CON AYUDA, CABEZA ERGUIDA" en SENTARSE.

3. LEVANTA LA CABEZA 45° MIENTRAS YACE BOCA ABAJO

PUNTO CLAVE DEL DESARROLLO Y OBJETIVO:

El niño levantará la cabeza a un ángulo de 45° del suelo durante un minuto mientras yace boca abajo.

PROGRAMA:

MATERIALES: Un objeto que le guste de colores vivos. (Se recomienda un juguete que se mueva o haga ruido).

PROCEDIMIENTO:

B. Procedimiento

1. Tumbé al niño boca abajo.
2. Colóquelo apoyado en los antebrazos.
3. Presente el juguete en el campo visual del niño y diga "Mira, (nombre)", mientras mueve o hace sonar el juguete.
4. Alce poco a poco el juguete para que el niño lo siga con la vista, levantando la cabeza.
5. Varíe con frecuencia de objeto.
6. Si es necesario, coloque una sábana o toalla enrollada bajo el pecho del bebé, poniendo sus bracitos encima, para ayudarle a levantar la cabeza.
7. Pasos:
 - a) El niño levantará la cabeza a un ángulo de 45° durante 2 segundos.
 - b) El niño levantará la cabeza a un ángulo de 45° durante 5 segundos.
 - c) El niño levantará la cabeza a un ángulo de 45° durante 10 segundos.
 - d) El niño levantará la cabeza a un ángulo de 45° durante 15 segundos.
 - e) El niño levantará la cabeza a un ángulo de 45° durante 20 segundos.
 - f) El niño levantará la cabeza a un ángulo de 45° durante 25 segundos.
 - g) El niño levantará la cabeza a un ángulo de 45° durante 30 segundos.
 - h) El niño levantará la cabeza a un ángulo de 45° durante 40 segundos.
 - i) El niño levantará la cabeza a un ángulo de 45° durante 50 segundos.
 - j) El niño levantará la cabeza a un ángulo de 45° durante 60 segundos.
8. Se recomiendan 10 ensayos diarios.

C. Consecución.

1. Refuerce al niño alabándolo o frotándole la espalda mientras tiene la cabeza levantada (antes de que la deje caer).
2. Presente el juguete sólo cuando el niño está levantando la cabeza. Cuando la deje caer o retire la vista, esconda el objeto unos segundos, interrumpa el ensayo y vuelva a empezar.

C. Actividad adicional:

1. Coloque al niño boca abajo en medio de la habitación. Muévase a su alrededor o disponga juguetes de modo que deba levantar la cabeza para verlos.
2. Coloque imágenes a los lados de la cuna, un poco más arriba de la cabeza del bebé.

4. LEVANTA LA CABEZA 90° MIENTRAS YACE BOCA ABAJO

PUNTO CLAVE DEL DESARROLLO Y OBJETIVO:

El niño levantará la cabeza a un ángulo de 90° del suelo (barbilla paralela al suelo) durante un minuto como mínimo mientras yace boca abajo.

PROGRAMA:

MATERIALES: Un juguete que le guste de colores vivos. (Se recomienda un juguete móvil o que haga ruido).

PROCEDIMIENTO:

A. Procedimiento

1. Requisito previo: el PROGRAMA "LEVANTA LA CABEZA 45°, MIENTRAS YACE BOCA ABAJO".
2. Coloque al niño boca abajo.
3. Póngalo apoyado en los antebrazos.
4. Presente el juguete dentro del campo visual del niño y diga "Mira, (nombre) ", mientras agita el objeto.
5. Alce el juguete poco a poco para que el niño lo siga con la vista, levantando la cabeza.
6. Varíe de objeto con frecuencia.
7. Coloque una sábana o toalla enrollada bajo el pecho del niño si es necesario.
8. Pasos:
 - a) El niño levantará la cabeza a un ángulo de 90° durante 2 segundos.
 - b) El niño levantará la cabeza a un ángulo de 90° durante 5 segundos,
 - c) El niño levantará la cabeza a un ángulo de 90° durante 10 segundos
 - d) El niño levantará la cabeza a un ángulo de 90° durante 15 segundos
 - e) El niño levantará la cabeza a un ángulo de 90° durante 20 segundos
 - f) El niño levantará la cabeza a un ángulo de 90° durante 25 segundos
 - g) El niño levantará la cabeza a un ángulo de 90° durante 30 segundos
 - h) El niño levantará la cabeza a un ángulo de 90° durante 40 segundos
 - i) El niño levantará la cabeza a un ángulo de 90° durante 50 segundos
 - j) El niño levantará la cabeza a un ángulo de 90° durante 60 segundos
9. Se recomiendan 10 ensayos diarios.

B. Consecución.

1. Refuerce al niño alabándolo o frotándole la espalda mientras tiene la cabeza levantada (antes de que la deje caer).
2. Presente el juguete sólo mientras está levantando la cabeza.

C. Ejercicios adicionales:

Ejercicio del balón de playa:

- a) Coloque al niño boca abajo sobre un gran balón de playa algo desinflado.
- b) Sujételo bajo los brazos o por la cintura y mueva el balón lentamente hacia delante (vista al niño con ropas que no deslicen fácilmente, o sólo con el pañal).
- c) Otra persona sujetará un juguete en frente del niño, o se colgará un objeto del techo.
- d) Observe cómo el niño levanta la cabeza del balón para mirar el objeto cuando se desliza aquél hacia delante.

Es un divertido ejercicio en el que puede participar toda la familia.
- e) Prosiga el ejercicio hasta que el niño pueda levantar la cabeza a 90° del balón, y empuje también con los brazos para levantar el torso.

Ejercicio de inclinación:

Siente al niño en frente de usted sujetándolo por los hombros. Inclínelo de un lado a otro y de delante a atrás para practicar el control de los movimientos de cabeza.

5. LEVANTA Y LADEA LA CABEZA MIENTRAS YACE BOCA ABAJO

PUNTO CLAVE DEL

DESARROLLO: El niño levantará y ladeará la cabeza mientras yace boca abajo.

ACTIVIDAD:

1. Requisito previo: el PROGRAMA "**LEVANTA LA CABEZA 45°, MIENTRAS YACE BOCA ABAJO**".
2. Complete las actividades sugeridas para enseñar al niño a levantar la cabeza.
3. Cuando la levante, preséntele un objeto a cada lado del campo visual y muévalo para animar al niño a volver la cabeza. Agite el objeto, o ayude al niño físicamente a volver la cabeza si es necesario. Alábelo cuando lo hace.

6. CUANDO SE LE INCORPORA NO DEJA CAER LA CABEZA

PUNTO CLAVE DEL

DESARROLLO Y OBJETIVO:

El niño mantendrá la cabeza alineada con el cuerpo cuando se le incorpore para sentarlo.

PROCEDIMIENTO:

A. Procedimiento

1. Requisito previo: la ACTIVIDAD "MANTIENE LA CABEZA ERGUIDA CUANDO ESTA EN BRAZOS".
2. Tumbé al niño de espaldas enfrente de usted.
3. Anímele a aferrarse a sus pulgares y, *lenta y suavemente*, incorpórelo hasta sentarlo. Si el niño es muy débil, otra persona le sujetará la cabeza mientras usted lo incorpora, y reducirá gradualmente el apoyo en cuanto sea posible.
4. Reduzca gradualmente el empuje para que el niño ponga más esfuerzo por su parte.
5. Háblele para animarlo a levantar la cabeza alineándola con el cuerpo.
6. Se recomiendan 10 ensayos diarios.
7. Variaciones de este ejercicio: incorpore al niño girándole el cuerpo hacia un lado y alzándolo luego, lo que se aproxima más a los movimientos que realiza un niño cuando aprende a sentarse estando tumbado. Incorpórelo volviéndolo hacia los dos lados y alzándolo luego. Otra variación: mientras juega con el niño en posición sentada, hágale aferrarse a sus pulgares y recuéstelo. Inclínelo gradualmente hacia atrás hasta que empiece a perder el control de la cabeza (especialmente indicado en las primeras fases del control de los movimientos de cabeza).

B. Consecución.

1. Alabe al niño cuando se incorpora para sentarse y cuando controla la cabeza.
2. Alabe los primeros esfuerzos que hace para colocar la cabeza correctamente.
3. Cuando el niño ya es capaz de mantener la cabeza alineada con el cuerpo sin dejarla caer, alábelo sólo cuando lo consigue a la perfección.

**SENTARSE
(CONTROL DEL TRONCO)
PUNTOS CLAVE DEL DESARROLLO**

ACTIVIDADES Y PROGRAMAS

Objetivo final en el control del tronco: el niño mantendrá el cuerpo erguido cuando se le incline en cualquier dirección.

1. SE SIENTA CON AYUDA

**PUNTO CLAVE DEL
DESARROLLO Y OBJETIVO:**

El niño se sentará totalmente sujeto por un mueble o los brazos de otra persona durante 60 segundos como mínimo.

ACTIVIDAD:

1. Apoyado en muebles o en la pared: coloque al niño en una esquina totalmente apoyado. Anímele a mantener la posición hablándole y presentándole objetos a la vista.
2. Apoyado en los brazos de otra persona:
 - a) Coloque al niño mirando hacia usted o a otro lado, en el suelo o en su regazo, sujetándolo con firmeza.
 - b) Anímele a mantener la postura hablándole y/o presentándole objetos a la vista.

2. SE SIENTA CON AYUDA, CON LA CABEZA ERGUIDA

**PUNTO CLAVE DEL
DESARROLLO Y OBJETIVO:**

El niño mantendrá la cabeza erguida y alineada con el cuerpo cuando esté sentado.

PROGRAMA:

MATERIALES: Un juguete u objeto que le guste. (Se recomiendan objetos brillantes y de colores vivos, que hagan ruido).

PROCEDIMIENTO:

A. Procedimiento

1. Requisito previo: la ACTIVIDAD "MANTIENE LA CABEZA ERGUIDA CUANDO ESTA EN BRAZOS" y el PROGRAMA "SE SIENTA CON AYUDA".
2. Siente al niño apoyado enfrente de usted, o sujeto por el pecho en su regazo, mirándole.
3. Presente un objeto o juguete en su campo visual y diga "Mira, (nombre)".
4. Alce poco a poco el objeto para animar al niño a levantar la cabeza hasta un ángulo de 90° del suelo (en línea con el cuerpo, barbilla paralela al suelo).
5. Enséñele el juguete y alábelo todo el tiempo que mantiene la cabeza levantada.
6. Varíe con frecuencia de objeto. Varíe también la forma de mover el objeto para llamar la atención del niño.
7. Pasos:
 - a) Mantiene la cabeza levantada 2 segundos.
 - b) Mantiene la cabeza levantada 5 segundos.
 - c) Mantiene la cabeza levantada 10 segundos.
 - d) Mantiene la cabeza levantada 15 segundos.
 - e) Mantiene la cabeza levantada 20 segundos.
 - f) Mantiene la cabeza levantada 25 segundos.
 - g) Mantiene la cabeza levantada 30 segundos.

- h) Mantiene la cabeza levantada 40 segundos.
- i) Mantiene la cabeza levantada 50 segundos.
- j) Mantiene la cabeza levantada 60 segundos.

8. Se recomiendan 10 ensayos diarios.

B. Consecución.

- 1. Alabe o acaricie al niño cuando levanta la cabeza y la mantiene erguida.
- 2. Presente el objeto y/o alabe al niño sólo cuando tiene la cabeza levantada en posición erguida.
- 3. Si deja caer la cabeza, retire el juguete y empiece de nuevo el ensayo.

3. SE SIENTA CON UNA AYUDA MINIMA

**PUNTO CLAVE DEL
DESARROLLO Y OBJETIVO:**

El niño se sentará un minuto con el cuerpo erguido (torso recto, parte inferior redondeada) cuando se le sujete por las caderas.

PROGRAMA:

MATERIALES: Los juguetes favoritos del niño.

PROCEDIMIENTO:

A. Procedimiento

- 1. Requisito previo: el PROGRAMA "SE SIENTA CON AYUDA, CON LA CABEZA ERGUIDA".
- 2. Coloque al niño sentado mirando hacia usted o a otro lado, en el suelo o en su regazo. Usted puede sentarse con las piernas estiradas. Empiece sujetando al niño cerca de usted, ofreciéndole mucho apoyo en el pecho. Poco a poco, aléjelo y recuéstelo en los siguientes pasos.
- 3. Pasos:
 - a) El niño se sentará totalmente sujeto bajo los brazos, con el cuerpo erguido.
 - Y Se sienta tal como se indica 10 segundos.
 - Y Se sienta tal como se indica 20 segundos.
 - Y Se sienta tal como se indica 30 segundos.
 - Y Se sienta tal como se indica 40 segundos.
 - Y Se sienta tal como se indica 50 segundos.
 - Y Se sienta tal como se indica 60 segundos.
 - b) El niño se sentará totalmente sujeto por la cintura, con el cuerpo erguido.
 - Y Se sienta tal como se indica 10 segundos.
 - Y Se sienta tal como se indica 20 segundos.
 - Y Se sienta tal como se indica 30 segundos.
 - Y Se sienta tal como se indica 40 segundos.
 - Y Se sienta tal como se indica 50 segundos.
 - Y Se sienta tal como se indica 60 segundos.
 - c) El niño se sentará totalmente sujeto por las caderas, con el cuerpo erguido.
 - Y Se sienta tal como se indica 10 segundos.
 - Y Se sienta tal como se indica 20 segundos.
 - Y Se sienta tal como se indica 30 segundos.
 - Y Se sienta tal como se indica 40 segundos.
 - Y Se sienta tal como se indica 50 segundos.

Y Se sienta tal como se indica 60 segundos.

4. Anime al niño a mantener la posición descrita hablándole y/o presentándole objetos o actividades que pueda observar.
5. Cuando sea capaz de realizar un paso durante un mínimo de 60 segundos durante 3 días, avance al siguiente.
6. Se recomiendan 10 ensayos diarios.

B. Consecución.

1. Alabe al niño cuando se sienta en la posición indicada y durante todo el tiempo en que la mantiene.
2. Ofrezcale objetos o actividades que le gusten mientras se mantiene sentado.

C. Ejercicios adicionales:

Siente al niño, erguido, a caballo sobre sus piernas. Reduzca gradualmente parte del apoyo. Al niño le resulta más difícil mantenerse en esta postura con las piernas flexionadas por caderas y rodillas que con las piernas totalmente estiradas.

4. SE SIENTA EN SILLITA DE NIÑO

**PUNTO CLAVE DEL
DESARROLLO Y OBJETIVO:**

El niño mantendrá la cabeza y la espalda rectas cuando se sienta en una sillita de niño con respaldo y brazos (por ej. una silla alta para comer).

ACTIVIDAD:

1. Requisito previo: el PROGRAMA "SE SIENTA CON UN MÍNIMO DE AYUDA".
2. Siente al niño en una silla de niño con respaldo y brazos.
3. Si es necesario, ponga cojines alrededor para ofrecerle más apoyo o improvise un cinturón con corbatas, etc. Suprima estos apoyos a medida que el niño adquiera un control mayor de la cabeza y el tronco.
4. Preséntele objetos que le gusten para animarlo a sentarse con la cabeza erguida y alineada con el cuerpo.

Muy aconsejable un chupete pegado a la bandeja de la silla.

5. SE SIENTA AYUDÁNDOSE CON MANOS Y BRAZOS

**PUNTO CLAVE DEL
DESARROLLO Y OBJETIVO:**

El niño se sentará solo, ayudándose con manos y brazos durante un minuto cuando se encuentre sobre una superficie firme.

PROGRAMA:

MATERIALES: Los objetos preferidos del niño.

PROCEDIMIENTO:

A. Procedimiento

1. Requisito previo: el PROGRAMA "SE SIENTA CON UNA AYUDA MÍNIMA".
2. Coloque al niño sentado sobre una superficie firme, con las piernas separadas, los brazos hacia delante por dentro o fuera de las piernas, y las manos sobre el suelo.
3. Si sus brazos son demasiado cortos para llegar cómodamente al suelo, disponga un pequeño cojín, etc., entre las piernas del niño para que apoye las manos encima.

4. Anímele a conservar la posición hablándole o presentándole un objeto que le guste dentro de su campo visual (a nivel de los ojos, para evitar que el niño eche la cabeza hacia atrás para verlo) y moviéndolo.
5. Pasos:
 - a) Se sienta tal como se indica 2 segundos.
 - b) Se sienta tal como se indica 5 segundos.
 - c) Se sienta tal como se indica 10 segundos.
 - d) Se sienta tal como se indica 15 segundos.
 - e) Se sienta tal como se indica 20 segundos.
 - f) Se sienta tal como se indica 25 segundos.
 - g) Se sienta tal como se indica 30 segundos.
 - h) Se sienta tal como se indica 40 segundos.
 - i) Se sienta tal como se indica 50 segundos.
 - j) Se sienta tal como se indica 60 segundos.
6. Se recomiendan 10 ensayo diarios.

B. Consecución.

1. Alabar y acariciar al niño cuando se sienta solo.
2. Presentarle un objeto y/o alabarle sólo cuando se sienta tal como se especifica.
3. Cuando el niño deje de sentarse como se indica, interrumpir el ensayo.

6. SE SIENTA SIN AYUDA

**PUNTO CLAVE DEL
DESARROLLO Y OBJETIVO:**

El niño se sentará solo sin apoyarse, con la cabeza y la espalda rectas, durante un minuto cuando se le siente sobre una superficie firme.

PROGRAMA:

MATERIALES: Los objetos preferidos del niño.

PROCEDIMIENTO:

A. Procedimiento

1. Requisito previo: el PROGRAMA "SE SIENTA AYUDANDOSE CON MANOS Y BRAZOS"
2. Coloque al niño sentado, apoyado en brazos y manos, sobre una superficie firme.
3. Pasos:
 - a) Se sentará ayudándose con las manos sobre las rodillas y las piernas ligeramente separadas para tener una base de apoyo estable.
Y Se sienta tal como se indica 10 segundos.
Y Se sienta tal como se indica 20 segundos.
Y Se sienta tal como se indica 30 segundos.
Y Se sienta tal como se indica 40 segundos.
Y Se sienta tal como se indica 50 segundos.
Y Se sienta tal como se indica 60 segundos.
 - b) Se sentará ayudándose con una mano sobre la rodilla y la otra libre para tocar objetos, etc. (Ofrezcale un juguete para animarle a liberar una mano).
Y Se sienta tal como se indica 10 segundos.
Y Se sienta tal como se indica 20 segundos.
Y Se sienta tal como se indica 30 segundos.
Y Se sienta tal como se indica 40 segundos.
Y Se sienta tal como se indica 50 segundos.

Y Se sienta tal como se indica 60 segundos.

- c) Se sentará sin ayuda, con la cabeza y la espalda rectas, (manos libres).

Y Se sienta tal como se indica 10 segundos.

Y Se sienta tal como se indica 20 segundos

Y Se sienta tal como se indica 30 segundos.

Y Se sienta tal como se indica 40 segundos.

Y Se sienta tal como se indica 50 segundos.

Y Se sienta tal como se indica 60 segundos.

4. Cuando sea necesario preséntele un juguete para animarlo a mantenerse sentado. Utilice el objeto en los Pasos 2 y 3 para animar al niño a que lo toque y deje así libres las manos en las que se apoya.

5. Se recomiendan 10 ensayos diarios.

B. Consecución.

Alabe y/o acaricie al niño cuando está sentado como se especifica.

C. Ejercicio adicional:

Siente al niño a caballo sobre un cojín redondo y balancéelo suavemente de un lado a otro. Hágalo paralelamente al programa. Sujete al niño cuanto sea necesario al principio, y reduzca el apoyo gradualmente a medida que adquiere estabilidad.

7. SENTADO SIN AYUDA, EXTIENDE UNA MANO

**PUNTO CLAVE DEL
DESARROLLO Y OBJETIVO:**

El niño extenderá una mano hasta el nivel del ojo mientras se apoya en la otra mano.

ACTIVIDAD:

1. Requisito previo: el PROGRAMA "SE SIENTA SIN AYUDA".
2. Coloque al niño sentado, apoyado en sus propios brazos.
3. Preséntele un objeto a nivel de los ojos y anímela a tocarlo.
4. Alterne las manos que deben tocar el objeto.
5. El niño debe desviar el equilibrio del cuerpo hacia la mano opuesta a la que toca el objeto.
6. monte al niño a caballo sobre un cojín grueso. Ofrezcale un juguete de modo que tenga que extender una mano para cogerlo.

8. SE INCORPORA SOLO PARA SENTARSE

**PUNTO CLAVE DEL
DESARROLLO Y OBJETIVO:**

El niño tumbado boca arriba, se incorporará girando hacia un lado, apoyándose en las manos extendidas, girando caderas y muslos y alzándose hasta quedarse sentado.

PROGRAMA:

PROCEDIMIENTO:

A. Procedimiento

1. Requisito previo: el PROGRAMA "SE SIENTA AYUDANDOSE CON MANOS Y BRAZOS".
2. Tumbe al niño boca arriba enfrente de usted, con los pies hacia usted.

3. Agarre una de sus manos (la opuesta al lado hacia el que ha de girar el niño) y empújelo con suavidad hacia un lado, alzándolo hasta sentarlo. Clave verbal: "Siéntate, (nombre)", al cogerle del brazo.
4. Cuando está de lado y empieza a levantarse, ayúdele a incorporarse empujándolo por la cadera del lado opuesto al giro (el mismo de la mano que se agarra).
5. Ayude físicamente el movimiento completo del niño como se ha explicado durante 1 – 2 días, y luego siga los pasos de abajo.

6. Pasos:

- a) El niño estira un brazo (del lado de giro) para apoyarse mientras usted le ayuda físicamente tirando de la otra mano y empujando de la cadera. Use la clave verbal "Siéntate, (nombre).
- b) El niño estirará el brazo para apoyarse e intentará incorporarse al ser inducido con un tironcito en la mano y una ligera presión en la cadera. Use la clave verbal.
- c) El niño estirará el brazo para apoyarse y se incorporará solo hasta quedar sentado, sólo con la clave verbal y la presión en la cadera. Reduzca dicha presión en los sucesivos ensayos hasta que sea casi mínima.
- d) El niño se incorporará solo al oír la clave verbal.

7. Alterne los lados

8. Se recomiendan 10 ensayos diarios.

B. Consecución.

1. Alabe al niño en cada ensayo que realice el paso previsto.
2. Alábelo cuando intenta incorporarse para sentarse.

C. Ejercicios adicionales:

Simultáneamente a los programas "SE INCORPORA SOLO PARA SENTARSE", ensaye las siguientes actividades:

1. Siéntese con las piernas estiradas. Coloque a su hijo mirando de frente con las piernas estiradas también. Guíe al niño para girar y alcanzar un juguete situado al lado.
2. Siente a menudo al niño de lado (apoyándose con las manos a un lado). Anímelo a incorporarse para quedar sentado de frente, o a tumbarse de lado.

9. TUMBADO BOCA ABAJO, LOGRA SENTARSE SOLO

**PUNTO CLAVE DEL
DESARROLLO Y OBJETIVO:**

El niño, tumbado boca abajo, se incorporará solo para sentarse apoyándose en los brazos extendidos, girando las caderas hacia atrás y alzándose hasta quedar sentado.

PROGRAMA:

PROCEDIMIENTO:

A. Procedimiento

1. Requisito previo: el niño se sujeta solo indefinidamente sobre los brazos cuando yace boca abajo, y el PROGRAMA "SE SIENTA SIN AYUDA".
2. Tumbado al niño boca abajo enfrente de usted, con los pies cerca de usted.
3. Anímelo a hacer fuerza para apoyarse solo en los brazos.
4. Agarre su hombro derecho con la mano izquierda y, con suavidad, hágalo girar de lado tirando hacia usted (inducción por el hombro).
5. Al mismo tiempo, coloque su otra mano en la cadera del niño (del mismo lado que el hombro que está agarrando) y empuje hacia abajo (inducción de la cadera) mientras induce al niño a girar, y hacia arriba con la mano que tiene sobre el hombro del niño.

6. Si lo desea, otra persona puede ayudarlo ofreciendo al niño un juguete que obtendrá cuando se siente.
7. Use la clave verbal: “Siéntate, (nombre) “, cuando empiece este ensayo.
8. Ayude físicamente todo el movimiento del niño como se ha explicado durante 1 – 2 días, y luego siga los pasos de abajo.
9. Pasos:
 - a) Se apoyará en un brazo (del lado que yace) cuando se le induce por el hombro y la cadera para que se incorpore, después de dar la clave verbal.
 - b) Se apoyará en un brazo y hará fuerza para incorporarse cuando reciba una ligera inducción en el hombro, la inducción de la cadera y la clave verbal.
 - c) Se incorporará solo hasta quedar sentado con la inducción en la cadera y la clave verbal.
 - d) Se incorporará totalmente solo, cuando se le de la clave verbal.
10. Alterne los lados.
11. Se recomiendan 10 ensayos diarios.

B. Consecución.

1. Alabe los intentos del niño.
2. Permítale jugar con el juguete cuando logra alcanzarlo.

C. Ejercicios adicionales:

1. Con el niño sentado, póngale las dos manos al lado (externo) de una rodilla. Anímele a ponerse de frente, manteniéndose sentado y erguido.
2. Con el niño sentado, apóyelo sobre un codo y una mano extendida o sobre los dos codos (en el lado externo de la rodilla). Anímelo a erguirse y sentarse de frente.

10. SE SIENTA Y SE VUELVE PARA GATEAR

PUNTO CLAVE DEL

DESARROLLO: El niño, estando sentado, se pone boca abajo sin ayuda.

ACTIVIDAD:

1. Requisito previo: el PROGRAMA “SE SIENTA SIN AYUDA”.
2. Siente al niño con el torso hacia un lado, ambas manos sobre el suelo de ese lado y apoyándose sobre ellas. Enséñele un juguete para animarlo a sentarse desde dicha posición. Alterne los lados.
3. Coloque al niño sentado. Ponga un juguete enfrente de él, a un lado. Anímelo a avanzar hacia el juguete, apoyándose en las manos para alcanzarlo y pasando de la posición sentada a la de gateo.

11. SE SIENTA SOLO EN UNA SILLA BAJA

PUNTO CLAVE DEL

DESARROLLO: El niño se sentará solo en una sillita baja cuando se le presente.

ACTIVIDAD:

1. Requisitos previos: ACTIVIDAD "SE SIENTA EN SILLITA DE NIÑO" y PROGRAMAS "SE TIENE EN PIE SIN AYUDA" y "SE SIENTA SIN AYUDA".
2. Comience esta actividad usando una silla con brazos y respaldo que proporcione un apoyo seguro al niño.
3. Ponga al niño frente a la silla, dándole la espalda.

4. Guíelo suavemente para que se siente doblándole las rodillas o sujetándole los hombros si es necesario.
5. Reduzca gradualmente el apoyo físico y la ayuda que proporciona al niño hasta que sea capaz de sentarse solo en la silla.
6. Déle un juguete para que juegue mientras está sentado.
7. Haga que practique con otras sillitas sin brazos, y luego sin respaldo.

12. TREPA A UNA SILLA DE ADULTO

PUNTO CLAVE DEL

DESARROLLO: El niño trepará a una silla de adulto en los 60 segundos siguientes a la presentación de la clave.

ACTIVIDAD:

1. Requisitos previos: PROGRAMAS "SE TIENE EN PIE APOYADO EN LOS MUEBLES", "SE INCORPORA INTENTANDO PONERSE EN PIE" y ACTIVIDAD "SUBE Y BAJA ESCALERAS GATEANDO".
2. Coloque uno de los objetos o juguetes preferidos del niño en una silla de adulto (una silla tapizada o con cojín es mejor para esta actividad).
3. Empiece con sillas bajas para que el niño pueda encaramarse a ellas con comodidad.
4. Agite el objeto para animar al niño a subirse a la silla y cogerlo.
5. Ayude al niño en sus movimientos: arrodillado frente a la silla, en pie sobre una pierna, levantando la otra por un lado para trepar.
6. Reduzca su ayuda física poco a poco, hasta que el niño realice la tarea independientemente.
7. El niño trepará a la silla y se dará la vuelta para sentarse.
8. Deje que el niño se siente y juegue con el juguete en la silla después de haberse subido.

EJERCICIOS ADICIONALES

Control del tronco, niño en posición sentado:

1. Siéntese en el suelo con las piernas estiradas.
2. Siente al niño sobre sus piernas, mirando hacia usted o a otro lado, sujeto por la cintura.
3. Mueva las piernas (ligeramente hacia arriba o a los lados), de modo que el niño pierda un poco el equilibrio y deba esforzarse para recuperar la posición de sentado erguida. Espere a ver su reacción.
4. Imprima a sus piernas un movimiento circular, con lo que el niño tendrá que hacer fuerzas para conservar el equilibrio.
5. Cuando exhiba un buen control del tronco en esta posición, es decir, mantenga fácilmente el equilibrio sin caerse, sujételo sólo por las caderas y/o los muslos y repita el ejercicio.
6. También puede realizar este ejercicio sentando a su hijo sobre un balón de playa ligeramente desinflado.
7. Juegue al "caballito" con el niño sobre sus rodillas, sujetándolo por las caderas.

Extensión de brazos para protegerse, en posición de sentado (el niño extenderá los brazos cuando pierda el equilibrio, para agarrarse y apoyarse):

1. Requisito previo: control de la cabeza adecuada.
2. Siente al niño en el suelo frente a usted, mirando hacia delante.
3. Empújelo por los hombros hacia un lado para animarlo a que extienda los brazos para sujetarse, O cójalo por el tórax y llévelo hacia un lado con el mismo fin.
4. Alterne los lados.
5. Realice algunos ejercicios moviendo al niño hacia delante y hacia atrás en lugar de un lado a otro.
6. Cuando el niño domina la actividad, cójalo por la cintura y repita el ejercicio.

7. Haga lo mismo sobre un balón de playa ligeramente desinflado. Tumbe al niño boca abajo sobre el balón y hágalo rodar hacia delante, animándole a extender los brazos. Asegúrese de que la superficie del suelo no es deslizante y de que está sujetando con firmeza al pequeño por la cintura o la cadera.
8. Asimismo, empuje al niño hacia delante (estando sujeto) mientras está de pie y de rodillas, para fomentar el acto de protegerse con los brazos.
9. La extensión de los brazos para protegerse tiene lugar primero hacia delante en torno a los 6 meses de edad, luego a los lados en torno a los 8 meses y hacia atrás en torno a los 10 meses.



GIRAR SOBRE SI MISMO PUNTOS CLAVE DEL DESARROLLO

ACTIVIDADES Y PROGRAMAS

Objetivo final: El niño rodará para ponerse boca arriba y boca abajo indistintamente.

1. ESTANDO DE LADO, SE PONE DE ESPALDAS

PUNTO CLAVE DEL

DESARROLLO: El niño, estando de lado, se pondrá solo de espaldas.

ACTIVIDAD:

1. Coloque al niño de lado y ofrézcale un objeto al nivel de los ojos. Mueva el objeto en la dirección a girar para animar al niño a que lo siga con la vista.
2. Ayude físicamente al niño a ponerse de espaldas en dicha dirección.
3. Siga el PROGRAMA "BOCA ABAJO, GIRA HASTA PONERSE BOCA ARRIBA"

2. ESTANDO DE ESPALDAS, SE PONE DE LADO

PUNTO CLAVE DEL

DESARROLLO: El niño, estando de espaldas, se pondrá solo de lado.

ACTIVIDAD:

1. Coloque móviles, juguetes, etc. a un lado de la cuna, para animar al niño a volverse y mirarlos.
2. Ponga al niño de espaldas y ofrézcale un objeto al nivel de los ojos.
3. Mueva el objeto hacia un lado animando al niño a seguirlo, tocándolo con el brazo cruzando el pecho.
4. Ayude físicamente al niño a girar flexionándole la pierna (contraria a la dirección del giro) y volviéndolo de lado.
5. Siga el PROGRAMA "BOCA ARRIBA, GIRA HASTA PONERSE BOCA ABAJO".

3. BOCA ABAJO, GIRA HASTA PONERSE BOCA ARRIBA

PUNTO CLAVE DEL

DESARROLLO Y OBJETIVO:

El niño, estando boca abajo, se volverá hacia arriba sin ayuda en un plazo de 60 segundos cuando esté en el suelo con un objeto que le guste fuera de su alcance. Al girar, volverá primero los hombros, siguiendo el torso, la cintura, las caderas y las piernas en este orden.

PROGRAMA:

MATERIALES: Los juguetes preferidos del niño,

PROCEDIMIENTO:

A. Procedimiento pedagógico.

1. Requisito previo: ACTIVIDAD "ESTANDO DE LADO, SE PONE DE ESPALDAS".
2. Ponga al niño boca abajo sobre una manta doblada enfrente de usted, con los pies hacia usted.

3. Levante gradualmente un extremo de la manta para hacerle girar en un movimiento continuo. Ayude al niño en todo el giro desde el estómago hasta la espalda.
4. Ofrezcale un juguete arriba y a un lado para motivarlo a girar y ver el objeto.
5. Después de ayudar completamente el giro del niño durante varios días, siga los siguientes pasos.
6. Pasos:
 - a) Se le ayuda las 3/4 partes del giro. Gira el resto sin ayuda cuando se presenta un objeto de ese lado.
 - b) Se le ayuda la mitad del giro. Gira la otra mitad sin ayuda cuando se le presenta un objeto de ese lado.
 - c) Se le ayuda la 1/4 parte del giro. Gira el resto sin ayuda cuando se le presenta un objeto de ese lado.
 - d) Hace el giro completo con una ligera indicación para que empiece, cuando se le presenta un objeto de ese lado.
 - e) Gira por sí solo todo el recorrido cuando se le ofrece un objeto de ese lado.
7. Se recomiendan 10 ensayos diarios.
8. Practique el giro en los dos sentidos.

B. Consecución.

Alabe al niño cuando gira o lo intenta.

C. Ejercicio adicional:

SI es necesario recurra a una superficie inclinada para que la fuerza de gravedad ayude al pequeño a girar. Reduzca poco a poco la inclinación de la superficie. También puede intentar que el niño remonte girando el plano inclinado

4. BOCA ARRIBA, GIRA HASTA PONERSE BOCA ABAJO

**PUNTO CLAVE DEL
DESARROLLO Y OBJETIVO:**

El niño, estando boca arriba, girará continuamente hasta ponerse boca abajo por sí solo en un plazo de 60 segundos cuando este en el suelo rodeado de varios objetos fuera de su alcance. Al girar, volverá primero los hombros, y luego el torso, la cintura, las caderas y las piernas en este orden.

PROGRAMA:

MATERIALES: Los juguetes u objetos preferidos del niño.

PROCEDIMIENTO:

A. Procedimiento

1. Requisito previo: ACTIVIDAD -ESTANDO DE ESPALDAS, SE PONE DE LADO".
2. Tumbel al niño boca arriba frente a usted, con los pies cerca de usted.
3. Ayúdele a girar cruzándole el brazo (opuesto a la dirección de giro) por el pecho y moviéndolo con suavidad. Quizá sea necesario ayudarlo flexionando la rodilla del niño y moviéndola en la dirección del giro.
4. Presente un juguete al lado del niño, a la altura de la cabeza o el hombro, para motivar el giro para ver y tocar el objeto.
5. Ayúdelo en el recorrido completo varios días, y luego siga los siguientes pasos.
6. Pasos:
 - a) Se le ayuda en las 3/4 partes del giro. Gira por sí solo el 1/4 restante cuando se presenta un objeto de ese lado.
 - b) Se le ayuda en la mitad del giro. Gira la otra mitad por sí solo (desde el costado hasta el estómago) cuando se le presenta un objeto de ese lado.

- c) Se le ayuda en la 1/4 parte del giro. Gira las 3/4 partes restantes por sí solo cuando se presenta un objeto de ese lado.
- d) Gira todo el recorrido con una ligera indicación para iniciar el movimiento y cuando se le presenta un objeto de ese lado.
- e) Gira todo el recorrido por sí solo cuando se le presenta un objeto de ese lado.

7. Se recomiendan 10 ensayos diarios.

8. Practique el giro en las dos direcciones.

B. Consecución.

Alabe al niño cuando gira o lo intenta.

GATEAR PUNTOS CLAVE DEL DESARROLLO

ACTIVIDADES Y PROGRAMAS

Objetivo final: el niño será capaz de avanzar sobre manos y rodillas.

1. MOVIMIENTOS DE BRAZOS Y PIERNAS (PATADAS)

Ejercicios para reforzar los músculos:

A. De las piernas:

- a) Tumbé al niño boca arriba enfrente de usted.
- b) Coloque una mano en la parte externa de la rodilla del niño, y la otra sobre el talón y la planta del pie.
- c) Levántele con suavidad el pie mientras mantiene la pierna estirada por la rodilla, con la otra mano.
- d) Anime al niño a empujar con la pierna contra su mano el máximo tiempo posible.
- e) Alterne las piernas.
- f) Mueva también las piernas del niño como en una bicicleta.

B. De los brazos:

- a) Repita el ejercicio de las piernas, pero empujando la parte externa del codo y levantando la palma mientras mantiene el brazo estirado.
- b) Ate con cuidado a los brazos y piernas del niño algún trozo de lienzo que pese poco, para que desarrolle más fuerza. Aumente el peso a medida que el niño adquiere más fuerza.
- c) Cogiéndole las manos, crúcele los brazos por el pecho y vuelva a descruzarlos.

C. Para aumentar los movimientos: sitúe móviles, juguetes colgados, etc., de modo que cuando el niño mueva brazos y piernas toque los juguetes y les imprima movimiento. Átele también cascabeles, pompones o pequeños sonajeros a la manga, para que se muevan cuando lo hace el niño.

2. MOVIMIENTOS DE GATEO

PUNTO CLAVE DEL

DESARROLLO: El niño empezará a hacer movimientos de gateo por sí solo.

ACTIVIDAD:

1. Es probable que el niño inicie ya estos movimientos espontáneamente cuando esté boca abajo.
2. De lo contrario, muévelo los brazos como para nadar, y flexiónele las piernas alternativamente para fomentar los movimientos, de gateo.

3. TORSO INCORPORADO, APOYADO EN LOS BRAZOS, PIERNAS EN EL SUELO

PUNTO CLAVE DEL

DESARROLLO:

El niño se apoyará sobre los brazos con los codos doblados, y luego extenderá los brazos mientras mantiene la posición y levanta el torso, partiendo de la postura yaciente boca abajo.

ACTIVIDAD:

1. Requisito previo: el PROGRAMA "LEVANTA LA CABEZA 90° MIENTRAS YACE BOCA ABAJO".
2. Ponga al niño boca abajo y enséñele un juguete por encima del nivel de los ojos para animarlo a alzarse y cogerlo.
3. Si es preciso, disponga una almohada o toalla bajo su torso y repita el paso 2. Suprima la toalla cuando sea capaz de apoyarse sobre las manos sin ayuda de nadie.
4. O bien, ponga una mano bajo la caja torácica del pequeño y enséñele un objeto sobre su cabeza. Empuje al niño hacia arriba hasta que sea capaz de hacerlo solo.
5. Anime al niño a apoyarse primero en los antebrazos, con los codos doblados. Cuando esto le resulta fácil, animelo a apoyarse con los brazos estirados.

4. EN POSICION DE GATEO, EXTIENDE LOS BRAZOS

PUNTO CLAVE DEL

DESARROLLO Y OBJETIVO:

Colocado en posición de gateo, el niño extenderá una mano para tocar un objeto situado a 5 cm. de su brazo extendido mientras se apoya sobre la otra mano, en los 30 segundos siguientes a la presentación del objeto.

PROGRAMA:

MATERIALES: Sus juguetes y objetos preferidos.

PROCEDIMIENTO:

A. Procedimiento

1. Requisitos previos: PROGRAMA (CONTROL DE LA CABEZA): "LEVANTA LA CABEZA 90° MIENTRAS YACE BOCA ABAJO" y ACTIVIDAD (GATEO) "TORSO INCORPORADO, APOYADO EN LOS BRAZOS, PIERNAS EN EL SUELO".
2. Tumbé al niño boca abajo sobre una manta.
3. Ofrézcale un objeto que le interese, en el suelo directamente enfrente de él.
4. Diga "Toma, (nombre)", al enseñarle el objeto.
5. Pasos:
 - a) Toca el objeto a una distancia igual a la extensión de su brazo.

- b) Toca el objeto a 1,3 cm. de la extensión de su brazo.
- c) Toca el objeto a 2,5 cm. de la extensión de su brazo.
- d) Toca el objeto a 5,1 cm. de la extensión de su brazo.
- 6. Alterne los brazos.
- 7. Varíe con frecuencia de objetos. Se recomiendan los que tienen partes móviles para que "respondan" cuando el niño logra cogerlos.
- 8. Se recomiendan 10 ensayos diarios.

B. Consecución.

Alabe al niño cuando coge el objeto o lo intenta.

C. Ejercicios adicionales:

Cuando el niño sea capaz de coger objetos que estén delante de él empezar a colocarle objetos en uno y otro lado.

5. SE ARRASTRA (ESTOMAGO APOYADO)

**PUNTO CLAVE DEL
DESARROLLO Y OBJETIVO:**

El niño avanzará por sí solo con el estómago apoyado en el suelo (moviendo una pierna cada vez) una distancia de 60 cm. en el minuto siguiente a la presentación de la clave.

PROGRAMA:

MATERIALES: Sus juguetes favoritos.

PROCEDIMIENTO:

A. Procedimiento

1. Requisito previo: el PROGRAMA "EN POSICION DE GATEO, EXTIENDE LOS BRAZOS".
2. Coloque al niño en posición de gateo.
3. Disponga un objeto a la distancia prevista más allá de los brazos del niño y agítelo para llamar su atención.
4. Ayúdele físicamente a deslizarse empujándolo por las plantas de los pies. Ponga una mano en cada pie o un brazo o una pierna detrás de los dos pies, y empuje.
5. Pasos:
 - a) Se arrastrará 10 cm. empujado por los pies.
 - b) Se arrastrará 20 cm. empujado por los pies.
 - c) Se arrastrará 30 cm. empujado por los pies.
 - d) Se arrastrará 45 cm. empujado por los pies.
 - e) Se arrastrará 61 cm. empujado por los pies.
 - f) Se arrastrará 10 cm. con sólo un empuje inicial.
 - g) Se arrastrará 20 cm. con sólo un empuje inicial.
 - h) Se arrastrará 30 cm. con sólo un empuje inicial.
 - i) Se arrastrará 61 cm. con sólo un empuje inicial.
 - j) Se arrastrará 10 cm. sin necesidad de inducción.
 - k) Se arrastrará 20 cm. sin necesidad de inducción.
 - l) Se arrastrará 30 cm. sin necesidad de inducción.
 - m) Se arrastrará 61 cm. sin necesidad de inducción.
6. Varíe con frecuencia de objeto. Intente también que el niño se arrastre hacia personas o animales, etc.
7. Opcional: recurra a una cuña o plano inclinado. Sitúe al niño encima, con la cabeza más baja, y deje que la gravedad le ayude a arrastrarse.
8. Se recomiendan 10 ensayos diarios.

B. Consecución.

1. Alabe al niño cuando intenta arrastrarse.
2. Deje que juegue con el objeto hacia el que se arrastra.

C. Ejercicio adicional:

Haga que practique arrastrándose por superficies distintas como colchones, alfombras de pelo, camas de agua y superficies ascendentes.

6. GATEA (ESTOMAGO LEVANTADO)

**PUNTO CLAVE DEL
DESARROLLO Y OBJETIVO:**

El niño avanzará por sí solo 60 cm. gateando con manos y pies (avanzando una mano y la rodilla opuesta de cada vez) con el estomago levantado del suelo en el minuto siguiente a la presentación de la clave.

PROGRAMA:

MATERIALES: Sus juguetes favoritos.

PROCEDIMIENTO:

A. Procedimiento

1. Requisitos previos:
 - a) PROGRAMAS "EN POSICION DE GATEO, EXTIENDE LOS BRAZOS" y "SE ARRASTRA" (en general).
 - b) El niño puede soportar su peso sobre las manos y rodillas durante un minuto como mínimo (utilice las tácticas que se describen en el punto 4 para animarlo a adoptar esta posición. Colóquelo también sobre un cojín duro y muévalo lentamente hacia adelante y hacia atrás para que se apoye en brazos y piernas en dicha posición).
2. Ponga al niño en posición de gateo, "a cuatro patas".
3. Disponga un objeto a la distancia prevista y agítelo para llamar la atención del niño.
4. Indúzcale a gatear colocando una toalla bajo su pecho y tirando de la toalla adelante y atrás. Puede hacer lo mismo con la mano, o dándole unos golpecitos en el estómago para que lo levante.
5. Use el juguete para inducir al niño a avanzar.
6. Pasos:
 - a) Gatea 10 cm. con inducción (toalla o mano).
 - b) Gatea 20 cm. con inducción.
 - c) Gatea 30 cm. con inducción.
 - d) Gatea 61 cm. con inducción.
 - e) Gatea 10 cm. sin inducción (independientemente).
 - f) Gatea 20 cm. sin inducción.
 - g) Gatea 30 cm. sin inducción.
 - h) Gatea 60 cm. sin inducción.
7. Varíe con frecuencia de objeto. Recorra a personas o animales para animar al niño a avanzar. Anímelo a empujar una pelota o gatear detrás.
8. Se recomiendan 10 ensayos diarios.

B. Consecución.

1. Alabe al niño cuando consigue el objetivo.
2. Déjelo jugar con el objeto que ha alcanzado gateando.

C. Ejercicios adicionales:

Se puede pasar de este tipo normal de gateo al llamado "paso de oso", apoyándose en las manos y en los pies con las piernas extendidas, en lugar de flexionadas. Fomente esta actividad; pues refuerza los músculos del niño y suele preceder al andar independiente. Anime al niño a conservar la postura el mayor tiempo posible.

7. SUBE Y BAJA ESCALERAS GATEANDO

**PUNTO CLAVE DEL
DESARROLLO:**

El niño subirá y bajará por sí solo y gateando 2-3 escalones (unos 17,8 cm. de altura para cada escalón).

ACTIVIDAD:

1. Requisito previo: PROGRAMA "GATEA".
2. Antes de ejecutar esta actividad, disponga pequeños obstáculos en el suelo para que el niño gatee por encima; por ej., almohadones o juguetes.
3. Luego ponga un juguete en un escalón más arriba o abajo del niño y anímelo a ir tras él.
4. Apóyelo en principio con la mano bajo su pecho si es necesario y luego reduzca el apoyo pero siga supervisando estrechamente el ejercicio.
5. Probablemente, el niño bajará las escaleras gateando hacia atrás, como un cangrejo. Es normal.
6. Si no tiene a mano escaleras, prepare una usted mismo con cojines, cajas, etc. Asegúrese de que la distancia entre los "escalones" es pequeña, inferior a 17,8 cm. Si la escalera preparada no es perfectamente segura, abandone el ejercicio.

**EN PIE
PUNTOS CLAVE DEL DESARROLLO**

ACTIVIDADES Y PROGRAMAS

Objetivo final: El niño se pondrá por sí solo en pie y se mantendrá erguido sin ayuda.

1. SOPORTA SU PROPIO PESO

**PUNTO CLAVE DEL
DESARROLLO Y OBJETIVO:**

El niño soportará el peso de su cuerpo durante un minuto cuando se le sujete por el pecho, con los pies apoyados en el suelo.

PROGRAMA:

PROCEDIMIENTO:

A. Procedimiento

1. Requisito previo: ACTIVIDAD (GATEO): "MOVIMIENTOS CON BRAZOS Y PIERNAS (PATADAS)" (Ejercicios de refuerzo muscular).
2. Ponga al niño de pie enfrente de usted, con los pies apoyados en el suelo.
3. Cójalo bajo los brazos, sujetándolo perfectamente.
4. Pasos:
 - a) Soporta su propio peso 2 segundos.
 - b) Soporta su propio peso 5 segundos.
 - c) Soporta su propio peso 10 segundos.

- d) Soporta su propio peso 15 segundos.
- e) Soporta su propio peso 20 segundos.
- f) Soporta su propio peso 25 segundos.
- g) Soporta su propio peso 30 segundos.
- h) Soporta su propio peso 40 segundos.
- i) Soporta su propio peso 50 segundos.
- j) Soporta su propio peso 60 segundos.

5. Se recomiendan 10 ensayos diarios.

B. Consecución.

Alabe y sonría al niño cuando se mantiene erguido.

C. Ejercicios adicionales:

1. Si el niño es capaz de soportar su peso pero se niega doblándose o levantando las piernas, ensaye el siguiente programa:
 - a) Ate una revista enrollada a cada pierna del niño, desde el muslo al tobillo para impedirle que las doble. Asegure la revista con un trozo de cuerda.
 - b) Coloque al niño con los pies en el suelo y reduzca gradualmente su apoyo, para que deba soportar su propio peso.
 - c) Alabe inmediatamente los esfuerzos que haga el niño.
2. Cuando haya completado este programa, anime a su hijo a saltar en esta posición. Saltar es bueno para practicar la flexión de rodilla y para reforzar los músculos de las piernas. El niño debe soportar su peso en los saltos igualmente.

2. SE TIENE EN PIE CON UNA AYUDA MINIMA

**PUNTO CLAVE DEL
DESARROLLO Y OBJETIVO:**

El niño soportará su peso cuando esté en pie sobre el suelo sujeto de las manos por sus padres.

PROGRAMA:

PROCEDIMIENTO:

A. Procedimiento

1. Requisito previo: PROGRAMA "SOPORTA SU PROPIO PESO".
2. Ponga al niño en pie frente a usted, soportando su peso pero bien sujeto.
3. Reduzca su ayuda hasta sujetarlo por las manos (mantenga las manos del niño a la altura del pecho).
4. Anímelo a mantener la posición hablándole.
5. Pasos:
 - a) Se mantendrá con una ayuda mínima durante 2 segundos.
 - b) Se mantendrá con una ayuda mínima 5 segundos.
 - c) Se mantendrá con una ayuda mínima 10 segundos.
 - d) Se mantendrá con una ayuda mínima 15 seg.
 - e) Se mantendrá con una ayuda mínima 20 seg.
 - f) Se mantendrá con una ayuda mínima 25 seg.
 - g) Se mantendrá con una ayuda mínima 30 seg.
 - h) Se mantendrá con una ayuda mínima 40 seg.
 - i) Se mantendrá con una ayuda mínima 50 seg.
 - j) Se mantendrá con una ayuda mínima 60 seg.

6. Se recomiendan 10 ensayos diarios.

B. Consecución.

Alabe al niño mientras se mantiene en pie con una ayuda mínima.

3. SE TIENE EN PIE APOYADO EN LOS MUEBLES

**PUNTO CLAVE DEL
DESARROLLO Y OBJETIVO:**

El niño se tendrá en posición erguida con los pies sobre el suelo y las manos apoyadas en un mueble durante un minuto.

PROGRAMA:

MATERIALES: Los juguetes favoritos del niño.

Muebles (camas, banquetas no demasiado altas y en las que el niño pueda agarrarse).

PROCEDIMIENTO:

A. Procedimiento

1. Requisito previo: PROGRAMA *'SE TIENE EN PIE CON UNA AYUDA MINIMA'.
2. Ponga al niño de pie frente a un soporte que quede a nivel de su cintura, como una cama.
3. Ofrezcale un juguete sobre el mueble para inducirlo a mantenerse en pie
4. Pasos:
 - a) Se tiene en pie junto al mueble 2 seg.
 - b) Se tiene en pie junto al mueble 5 seg.
 - c) Se tiene en pie junto al mueble 10 seg.
 - d) Se tiene en pie junto al mueble 15 seg.
 - e) Se tiene en pie junto al mueble 20 seg.
 - f) Se tiene en pie junto al mueble 25 seg.
 - g) Se tiene en pie junto al mueble 30 seg.
 - h) Se tiene en pie junto al mueble 40 seg.
 - i) Se tiene en pie junto al mueble 50 seg.
 - j) Se tiene en pie junto al mueble 60 seg.
5. Se recomiendan 10 ensayos diarios.

B. Consecución.

1. Alabe y acaricie al niño mientras se tiene junto al mueble.
2. Ofrezcale el objeto y agítelo, etc. sólo mientras el niño permanece en pie.

4. SE PONE EN PIE APOYANDOSE

**PUNTO CLAVE DEL
DESARROLLO Y OBJETIVO:**

El niño se levantará poniéndose primero de rodillas, luego en cuclillas y luego erguido, frente a un punto de apoyo.

PROGRAMA:

MATERIALES: Juguetes y objetos favoritos del niño.

Mueble para apoyarse.

PROCEDIMIENTO:

A. Procedimiento

1. Requisitos previos: PROGRAMA "SE TIENE EN PIE APOYADO EN LOS MUEBLES" y ejercicios mencionados al final de la sección EN PIE, en Ejercicios adicionales.
2. Ponga al niño de rodillas frente a usted. Cójalo por las muñecas y tire de él para ponerlo en cuclillas (una rodilla en el suelo y la otra levantada, cargando el peso sobre los pies) y de pie diciendo "Ponte de pie, (nombre)".
3. Ponga un juguete sobre el mueble para animar al niño a levantarse y cogerlo. Ponga regalos sobre el mueble o ate juguetes al mismo.
4. Pasos:

Cuando el niño está frente a la madre, quien lo sujeta por las muñecas:

Ponga al niño frente a usted y sujételo por las muñecas:

- a) el niño se pone de rodillas, en cuclillas y en pie cuando se le da la clave verbal y una inducción física (la madre sujeta al niño por la muñeca).
- b) El niño se pone de rodillas, en cuclillas y en pie cuando se le da la clave verbal y un pequeño tirón para que se levante.
- c) El niño se pone de rodillas, en cuclillas y en pie cuando se le da la clave verbal y la madre le levanta las manos (sin tirón).
- d) El niño se pone de rodillas, en cuclillas y en pie cuando se le da la clave verbal.
- e) El niño se pone de rodillas, en cuclillas y en pie cuando se le da la clave verbal (completamente solo).

Cuando el niño está frente al mueble:

Coloque al niño frente a un mueble:

- f) El niño se pone de rodillas, en cuclillas y en pie frente al mueble cuando se le da la clave verbal y se sujeta a las manos de la madre (que están sobre el mueble).
- g) El niño se pone de rodillas, en cuclillas y en pie frente al mueble, con las manos sobre el mueble (las manos de la madre sobre las M hijo) cuando se le da la clave verbal. Las manos del niño se agarran al mueble.
- h) El niño se pone de rodillas, en cuclillas y en pie frente al mueble cuando se le da la clave verbal.
- i) El niño se pone de rodillas, en cuclillas y en pie frente al mueble, completamente solo, cuando se le da la clave verbal.

5. Se recomiendan 10 ensayos diarios.

B. Consecución.

1. Alabe al niño cuando haga esfuerzos por levantarse.
2. Permítale coger el juguete del mueble y jugar con él cuando se haya levantado para alcanzarlo.

5. ESTANDO EN PIE, SE BASTA SOLO PARA SENTARSE

PUNTO CLAVE DEL

DESARROLLO: El niño se sentará solo cuando esté de pie apoyado en un mueble.

ACTIVIDAD:

1. Requisitos previos: PROGRAMAS "SE SIENTA SIN AYUDA" y "SE TIENE EN PIE APOYADO EN LOS MUEBLES".
2. Baje un juguete favorito del niño desde el mueble hasta el suelo y anímelo a inclinarse hasta quedar sentado para obtenerlo.

6. SE TIENE EN PIE SIN AYUDA

PUNTO CLAVE DEL

DESARROLLO Y OBJETIVO: El niño se tendrá en pie solo y sin apoyarse durante un minuto.

PROGRAMA:

MATERIALES: Opcional: un trozo de manguera de goma (cuerda gruesa o paños de cocina) de aproximadamente 38 cm. de longitud.

PROCEDIMIENTO:

A. Procedimiento

1. Requisitos previos:

- a) PROGRAMAS: "SE TIENE EN PIE APOYADO EN LOS MUEBLES" y "ANDA TAMBALEANDOSE" (algo de práctica).
- b) Buen control del tronco (el niño es capaz de mantener la posición erguida cuando se le sujeta por las caderas).

2. Programas opcionales:

- a) El niño agarra el trozo de manguera de goma por un extremo y la madre por el otro, las manos de ésta por fuera de las del hijo.
- b) Las manos de la madre sirven de soporte para el hijo.
- c) Uso de una esquina o pared como soporte.
- d) Uso del borde de una silla y las rodillas de la madre.

3. Utilice la clave verbal "Ponte de pie, (nombre)".

4. Pasos:

Y OPCIÓN 1: Uso de manguera de goma:

- (1) El niño se mantiene en pie sujeto a la manguera. La madre agarra la manguera con firmeza, sus manos por fuera de las del hijo.

- a. Se tiene en pie como se indica 10 seg.
- b. Se tiene en pie como se indica 20 seg.
- c. Se tiene en pie como se indica 30 seg.
- d. Se tiene en pie como se indica 40 seg.
- e. Se tiene en pie como se indica 50 seg.
- f. Se tiene en pie como se indica 60 seg.

- (2) El niño se tiene en pie sujeto a la manguera. La madre agarra ésta con firmeza, sus manos a 1,3 cm. de las del hijo.

- a. Se tiene en pie como se indica 10 seg.
- b. Se tiene en pie como se indica 20 seg.
- c. Se tiene en pie como se indica 30 seg.
- d. Se tiene en pie como se indica 40 seg.
- e. Se tiene en pie como se indica 50 seg.
- f. Se tiene en pie como se indica 60 seg.

- (3) El niño se tiene en pie sujeto a la manguera. La madre agarra ésta con firmeza, sus manos a 2,5 cm. de las del hijo.

- a. Se tiene en pie como se indica 10 seg.
- b. Se tiene en pie como se indica 20 seg.
- c. Se tiene en pie como se indica 30 seg.
- d. Se tiene en pie como se indica 40 seg.
- e. Se tiene en pie como se indica 50 seg.
- f. Se tiene en pie como se indica 60 seg.

- (4) El niño se tiene en pie sujeto a la manguera. La madre agarra ésta con firmeza, sus manos a 5,1 cm. de las del hijo.

- a. Se tiene en pie como se indica 10 seg.

- b. Se tiene en pie como se indica 20 seg.
- c. Se tiene en pie como se indica 30 seg.
- d. Se tiene en pie como se indica 40 seg.
- e. Se tiene en pie como se indica 50 seg.
- f. Se tiene en pie como se indica 60 seg.

(5) El niño se tiene en pie sujeto a la manguera. La madre agarra ésta, sus manos a 10,2 cm. de las del hijo.

- a. Se tiene en pie como se indica 10 seg.
- b. Se tiene en pie como se indica 20 seg.
- c. Se tiene en pie como se indica 30 seg.
- d. Se tiene en pie como se indica 40 seg.
- e. Se tiene en pie como se indica 50 seg.
- f. Se tiene en pie como se indica 60 seg.

(6) El niño se tiene en pie sujeto a la manguera sin ayuda de la madre.

- a. Se tiene en pie como se indica 10 seg.
- b. Se tiene en pie como se indica 20 seg.
- c. Se tiene en pie como se indica 30 seg.
- d. Se tiene en pie como se indica 40 seg.
- e. Se tiene en pie como se indica 50 seg.
- f. Se tiene en pie como se indica 60 seg.

(7) El niño se tiene en pie independientemente, sin la manguera.

- a. Se tiene en pie como se indica 10 seg.
- b. Se tiene en pie como se indica 20 seg.
- c. Se tiene en pie como se indica 30 seg.
- d. Se tiene en pie como se indica 40 seg.
- e. Se tiene en pie como se indica 50 seg.
- f. Se tiene en pie como se indica 60 seg.

Y OPCIÓN 2: Uso de las manos de la madre

(1) El niño se tiene en pie agarrando con sus manos las de la madre, bien sujeto (las manos del niño levantadas a la altura del pecho).

- a. Se tiene en pie como se indica 10 seg.
- b. Se tiene en pie como se indica 20 seg.
- c. Se tiene en pie como se indica 30 seg.
- d. Se tiene en pie como se indica 40 seg.
- e. Se tiene en pie como se indica 50 seg.
- f. Se tiene en pie como se indica 60 seg.

(2) El niño se tiene en pie sujeto por las manos de la madre, que agarran las suyas con suavidad.

- a. Se tiene en pie como se indica 10 seg.
- b. Se tiene en pie como se indica 20 seg.
- c. Se tiene en pie como se indica 30 seg.
- d. Se tiene en pie como se indica 40 seg.
- e. Se tiene en pie como se indica 50 seg.
- f. Se tiene en pie como se indica 60 seg.

(3) El niño se tiene en pie apoyando sus manos en las palmas de las de la madre.

- a. Se tiene en pie como se indica 10 seg.
- b. Se tiene en pie como se indica 20 seg.

- c. Se tiene en pie como se indica 30 seg.
- d. Se tiene en pie como se indica 40 seg.
- e. Se tiene en pie como se indica 50 seg.
- f. Se tiene en pie como se indica 60 seg.

- (4) El niño se tiene en pie apoyado tocando los dedos extendidos de la madre.
- a. Se tiene en pie como se indica 10 seg.
 - b. Se tiene en pie como se indica 20 seg.
 - c. Se tiene en pie como se indica 30 seg.
 - d. Se tiene en pie como se indica 40 seg.
 - e. Se tiene en pie como se indica 50 seg.
 - f. Se tiene en pie como se indica 60 seg.

- (5) El niño se tiene en pie independientemente, sin ayuda.
- a. Se tiene en pie como se indica 10 seg.
 - b. Se tiene en pie como se indica 20 seg.
 - c. Se tiene en pie como se indica 30 seg.
 - d. Se tiene en pie como se indica 40 seg.
 - e. Se tiene en pie como se indica 50 seg.
 - f. Se tiene en pie como se indica 60 seg.

Y OPCIÓN 3: Uso de una esquina o pared:

- (1) Ponga al niño de pie de espaldas contra una esquina. Déle un juguete. Anímelo a no apoyarse contra la pared, manteniéndose en pie solo.
- a. Se tiene en pie como se indica 2 seg.
 - b. Se tiene en pie como se indica 5 seg.
 - c. Se tiene en pie como se indica 10 seg.
 - d. Se tiene en pie como se indica 20 seg.
 - e. Se tiene en pie como se indica 30 seg.
 - f. Se tiene en pie como se indica 40 seg.
 - g. Se tiene en pie como se indica 50 seg.
 - h. Se tiene en pie como se indica 60 seg.

- (2) Repita los pasos anteriores poniendo al niño de espaldas a una pared.

Y OPCIÓN 4: Uso del borde de una silla y las rodillas de la madre.

La madre se sienta en el borde de una silla. El niño se sitúa entre las rodillas de la madre. Sujetando al hijo con sus piernas y rodillas, la madre debe separar éstas de modo que el niño se tenga en pie sin el apoyo de la madre.

- a. Se tiene en pie como se indica 2 seg.
- b. Se tiene en pie como se indica 5 seg.
- c. Se tiene en pie como se indica 10 seg.
- d. Se tiene en pie como se indica 20 seg.
- e. Se tiene en pie como se indica 30 seg.
- f. Se tiene en pie como se indica 40 seg.
- g. Se tiene en pie como se indica 50 seg.
- h. Se tiene en pie como se indica 60 seg.

5. Se recomiendan 10 ensayos diarios.

B. Consecución.

Alabe al niño cuando se mantiene en pie.

C. Ejercicios adicionales:

1. Ponga al niño de pie frente a la pared, sujetándose con las manos en la pared.
2. Hágale practicar el equilibrio en esta posición hasta que sea capaz de aguantar un minuto frente a la pared.
3. Puede colgar dibujos, recortes, etc. de la pared para inducir al niño a permanecer en pie frente a ella.
4. Intente también poner al niño de pie frente a espejos o ventanas.

7. SE PONE EN PIE SIN APOYARSE

PUNTO CLAVE DEL

DESARROLLO: El niño se levantará solo y sin apoyarse hasta quedar en pie.

ACTIVIDAD:

1. Requisito previo: PROGRAMA "SE TIENE EN PIE SIN AYUDA".
2. Esta suele ser una actividad difícil para los niños con síndrome de Down, debido a las estructuras de los ligamentos de la cadera. Para reforzar al niño hágale practicar mucho la acción de, estando en cuclillas, ponerse en pie. Ponga al niño en cuclillas. Ofrezcale un juguete sobre su cabeza y anímelo a ponerse en pie.
3. Su hijo puede empezar a "andar como un oso" (apoyado en manos y pies, con las piernas estiradas) después de gatear. Es un buen ejercicio para reforzar los músculos antes de andar y de agacharse e incorporarse.
4. Ayude a su hijo a levantarse desde la "posición de oso" con la clave verbal levántate y una inducción física (apoyo por las caderas o los hombros). Retire poco a poco el apoyo hasta que el niño se ponga de pie por sí mismo.

8. SE AGACHA Y VUELVE A INCORPORARSE

PUNTO CLAVE DEL

DESARROLLO: El niño, estando en pie, se agachará solo hasta el suelo y luego volverá a levantarse.

ACTIVIDAD:

1. Prosiga la ACTIVIDAD "SE PONE EN PIE SIN APOYARSE".
2. Haga que el niño se incline y apoye las manos sobre un libro grueso en el suelo. Anímelo a incorporarse desde dicha posición. Reduzca poco a poco el grosor de los libros, hasta que el niño se incorpore directamente desde el suelo.
3. Coloque uno de los juguetes favoritos del niño en el suelo, frente a él, cuando esté de pie. Anímelo a inclinarse, coger el juguete y volver a levantarse.

9. SE TIENE SOBRE UN SOLO PIE CON AYUDA

PUNTO CLAVE DEL

DESARROLLO: El niño se apoyará sobre un solo pie (izquierdo o derecho) con ayuda durante 2-3 segundos.

ACTIVIDAD:

1. Requisito previo: PROGRAMA "SE TIENE EN PIE SIN AYUDA".
2. Haga que su hijo practique andando sobre obstáculos, como los peldaños de una escalera de mano u otros objetos situados en el suelo. Tienda una cuerda y haga

que su hijo pase por encima (la cuerda estará muy baja, por supuesto). Ayúdelo cogiéndolo de la mano si es preciso.

3. Anime al niño a ponerse en pie apoyado en una silla baja y a levantar gradualmente un pie.
4. Puede hacerlo usted primero y, cuando el niño lo imite, alabarlos con palabras. Intente que se suba a un muñeco de los que hacen ruido.
5. También puede dejarle que se agarre a un dedo o a su mano y animarlo a que levante gradualmente un pie.
6. La manguera de goma que utilizó en anteriores programas también puede servir aquí.
7. También puede animarlo a levantar un pie haciéndole cosquillas, o pedirle que le enseñe un zapato.

10. SE TIENE SOBRE UN SOLO PIE SIN AYUDA

PUNTO CLAVE DEL

DESARROLLO: El niño se apoyará sobre un solo pie (izquierdo o derecho) sin ayuda durante 1 seg.

ACTIVIDAD:

1. Después de completar el PROGRAMA "SE TIENE SOBRE UN SOLO PIE CON AYUDA" reduzca el apoyo que presta a su hijo. Poco a poco, el niño agarrará un extremo de su dedo o de la manguera de goma.
2. Alabe al niño cuando se tiene en pie sin ayuda.
3. Eche burbujas a los pies del niño para animarlo a que las pise

EJERCICIOS ADICIONALES

Control del tronco estando de pie:

1. Ponga al niño en pie frente a usted, sujetándolo bajo los brazos.
2. Hágale perder levemente el equilibrio moviéndole el tronco de un lado a otro o en sentido circular.
3. Este ejercicio fomenta el control del tronco al exigir del niño que recupere el equilibrio en posición erguida.
4. Cuando el niño tenga facilidad para recuperar el equilibrio en esta posición, haga el ejercicio sujetándolo por la cintura. Repítalo luego sujetando al niño por las caderas.
5. Haga el ejercicio con el niño de pie ante un mueble. Sujételo por las caderas y desvíe el peso de su cuerpo de un lado a otro.

Ejercicios de rodillas:

1. Son ejercicios importantes para el control del tronco.
2. Anime al niño a ponerse de rodillas disponiendo un juguete en un soporte estable, como un taburete, una silla de niño o un estante.
3. Ponga al niño de rodillas ante un mueble, por ej. una sillita de niño, en el que pueda apoyarse. Ofrezcale un objeto sobre el asiento para animarle a seguir de rodillas y apoyado. Esta posición de juego se puede fomentar colocando los juguetes del niño sobre banquetas y cajas, sobre el nivel del suelo.
4. Anímelo también a "anclar" de rodillas. El niño puede empujar algo en dicha postura, como una caja de cartón con juguetes, etc.

Ejercicio del balón de playa:

1. Ponga a su hijo sobre un balón de playa ligeramente desinflado, boca abajo.

2. Anímelo a levantar las piernas todo lo que pueda, arqueando la espalda. Si se le hacen cosquillas en la espalda o las caderas, o se hace rodar el balón, el niño arqueará la espalda más fácilmente. Observe el tiempo que su hijo puede mantener dicha posición.

ANDAR PUNTOS CLAVE DEL DESARROLLO

ACTIVIDADES Y PROGRAMAS

Objetivo final: El niño será capaz de andar y correr sin ayuda.

1. INICIA LOS PRIMEROS PASOS CUANDO SE LE SUJETA POR EL TORSO

PUNTO CLAVE DEL

DESARROLLO: El niño moverá las piernas, una de cada vez, como para andar cuando se le sujete por el torso.

ACTIVIDAD:

1. Requisito previo: PROGRAMA "SOPORTA SU PROPIO PESO".
2. Ponga al niño en pie soportando su propio peso, sujeto con firmeza por el pecho.
3. Anímelo a flexionar las rodillas y levantar las piernas alternativamente, dando así los primeros "pasos".
4. Si no lo hace, indúzcale físicamente la formación de los pasos.
5. Practique muchos ejercicios de flexión de piernas:
 - a) **Bicicleta:** Acueste al niño de espaldas. Flexiónele las piernas y anímelo a moverlas como en una bicicleta.
 - b) **Salto:** anime al niño a flexionar las rodillas y saltar mientras lo sujeta uno de sus padres.

2. ANDA TAMBALEANDOSE (APOYADO EN LOS MUEBLES)

NOTA: Este programa tiene efecto mucho más tarde que la actividad anterior.

PUNTO CLAVE DEL

DESARROLLO Y OBJETIVO:

El niño andará de lado 10 pasos al tiempo que se sujeta a un mueble (en el plazo de un minuto).

PROGRAMA:

MATERIALES: Objetos preferidos del niño, por ejm. papel, frascos, juguetes.

PROCEDIMIENTO:

A. Procedimiento

1. Requisitos previos: PROGRAMA "SE TIENE EN PIE APOYADO EN LOS MUEBLES" y ACTIVIDAD "INICIALOS PRIMEROS PASOS CUANDO SE LE SUJETA POR EL TORSO".
2. Ponga al niño en pie ante un mueble, mirando hacia él.
3. Ofrezcale un juguete a cada lado, fuera de su alcance, para motivar su movimiento hacia el objeto.
4. En este programa pueden usarse diferentes inducciones físicas, dependiendo de cuál sea más eficaz para cada niño. Puede inducirlo moviéndole físicamente piernas y pies en una progresión "de lado", o empujándolo para que avance de lado, con su mano bajo los brazos del niño.
5. Use la clave verbal "Anda, (nombre)", cuando empiece un paso.
6. Pasos:

- a) Avanza 1 paso de lado (levantando un pie y volviéndolo a apoyar) cuando se le presenta un objeto, la clave verbal y la inducción física.
- b) Avanza 2 pasos de lado (uno con cada pie) cuando se le presenta un objeto, la clave verbal y la inducción física.
- c) Avanza 3 pasos de lado cuando se le presenta un objeto, la clave verbal y la inducción física.
- d) Reduzca la inducción física hasta tocar meramente al niño.
- e) El niño avanza 3 pasos de lado hacia el objeto después de oír la clave verbal.
- f) El niño avanza 3 pasos de lado hacia el objeto después de la clave verbal, sin inducción física.
- g) Avanza 4 pasos de lado hacia el objeto después de la clave verbal, sin inducción física.
- h) Avanza 5 pasos de lado hacia el objeto después de la clave verbal, sin inducción física.
- i) Avanza 6 pasos de lado hacia el objeto después de la clave verbal, sin inducción física.
- j) Avanza 8 pasos de lado hacia el objeto después de la clave verbal, sin inducción física.
- k) Avanza 10 pasos de lado hacia el objeto después de la clave verbal, sin inducción física.
7. Tienda una cuerda con juguetes colgados. Deje que el niño avance de lado a lo largo de la cuerda empujando los juguetes adelante y atrás.
8. Alterne los lados para que el niño practique el avance en ambas direcciones.
9. Se recomiendan 10 ensayos diarios.

B. Consecución.

1. Alabe al niño cuando avanza.
2. Déjele jugar un rato con el objeto hacia el que ha avanzado.

C. Ejercicios adicionales:

Repita los ejercicios haciendo que el niño se apoye en la pared con las manos, de cara a la misma.

IMPORTANTE: Al completar este programa pase a la siguiente ACTIVIDAD: "ANDA TAMBALEANDOSE DE UN MUEBLE A OTRO". Esta es muy importante para enseñar al niño a andar por sí solo.

ANDA TAMBALEANDOSE DE UN MUEBLE A OTRO:

- a) Ponga al niño junto a un mueble y coloque un juguete u objeto en otro cercano. Los muebles pueden estar en ángulo recto, distanciados unos 15,2 cm. aproximadamente.
- b) Ayude físicamente al niño a ir tras el objeto. Gradualmente suprima la ayuda física, hasta que el niño lo haga por sí solo.
- c) Haga tanteos para decidir la distancia a la que debe colocar los muebles. Cuando el niño avanza por sí solo a una distancia dada, separe un poco más los muebles (30,5 - 61 cm.).
- d) Llegados a esta distancia ¡su hijo estará dando pasos solo!
- e) Realice la actividad con distintos muebles. Asegúrese de que las esquinas están acolchadas para que el pequeño no se lastime.

3. ANDA CON AYUDA

**PUNTO CLAVE DEL
DESARROLLO Y OBJETIVO:**

El niño dará 5 pasos hacia delante cuando se le sujete por las manos, los hombros o

las caderas, en el plazo de 60 segundos.

PROGRAMA:

MATERIALES: Una superficie para andar que no sea deslizante.

Zapatos de niño con suelas que no resbalen, si el niño va calzado.

Si es preciso, ponga cintas adhesivas en la base del zapato o frote las suelas con lija.

Opcional: Un trozo de tubo de goma, de unos 38 cm. de longitud.

PROCEDIMIENTO:

A. Procedimiento

1. Requisitos previos:
 - a) PROGRAMAS "SE TIENE EN PIE APOYADO EN LOS MUEBLES" y "ANDA TAMBALEANDOSE" (algo de experiencia).
 - b) Buen control del tronco y las caderas.
 - c) Ponga al niño de pie. Sujételo con firmeza por las caderas y la cintura y anímelo a dar uno o dos pasos hacia adelante. Si es capaz de hacerlo, prosiga con el programa.
2. SIGA ESTE PROGRAMA AL MISMO TIEMPO QUE "SE TIENE EN PIE SIN AYUDA". Complete los pasos relativos a la estancia en pie durante un minuto, y luego ejecute los siguientes pasos.
3. Se puede ejecutar el programa de las formas siguientes: la madre sujeta al niño por el hombro, el niño frente a ella sujetando entre los dos un tubo de goma de 38 cm. (las manos de la madre a los lados de las del niño), o la madre agarrando directamente las manos del hijo.
Se aconseja la combinación de estas opciones. Ahora bien, es importante que el niño esté erguido, sin inclinarse hacia delante ni hacia atrás.
4. Use la clave verbal "Anda, (nombre)".
5. Un paso se define como el movimiento de un pie hacia delante y la consiguiente desviación del cuerpo en el mismo sentido.
6. Pasos:

Y OPCIÓN 1: Sujeción por los hombros.

Colóquese detrás del niño y sujételo totalmente por los hombros, con las manos abiertas sobre los hombros del Pequeño. Recorra a una leve presión en cada hombro para que el niño mueva el pie contrario.

 - a) Se tiene en pie 60 segundos totalmente sujeto por los hombros.
 - b) Avanza 1 paso adelante sujeto por los hombros.
 - c) Avanza 2 pasos adelante sujeto por los hombros.
 - d) Avanza 3 pasos adelante sujeto por los hombros.
 - e) Avanza 4 pasos adelante sujeto por los hombros.
 - f) Avanza 5 pasos adelante sujeto por los hombros.

Y OPCIÓN 2: Uso de un tubo de goma.

 - a) Se tiene en pie 60 segundos agarrando el tubo de goma con las dos manos (las manos del adulto, por fuera de las del niño, sujetan también la goma).
 - b) Avanza 1 paso adelante agarrado a la goma cuando usted tira de ella.
 - c) Avanza 2 pasos adelante agarrado a la goma cuando usted tira de ella.
 - d) Avanza 3 pasos adelante agarrado a la goma cuando usted tira de ella.
 - e) Avanza 5 pasos adelante agarrado a la goma cuando usted tira de ella.

Y OPCIÓN 3: Agarrado a las manos de la madre.

 - a) Se tiene en pie 60 segundos apoyando las manos en las palmas de la madre, a la altura del pecho del niño.
 - b) Avanza 1 paso adelante agarrado a sus manos.
 - c) Avanza 2 pasos adelante agarrado a sus manos.

- d) Avanza 1 paso adelante, con las manos apoyadas en sus palmas.
- e) Avanza 2 pasos adelante con las manos apoyadas en sus palmas.
- f) Avanza 3 pasos adelante con las manos apoyadas en sus palmas.
- g) Avanza 5 pasos adelante con las manos apoyadas en sus palmas.

Y OPCIÓN 4: Sujeto por las caderas

- a) Se tiene en pie 60 segundos sujeto por las caderas.
 - b) Avanza 1 paso adelante sujeto por las caderas,
 - c) Avanza 2 pasos adelante sujeto por las caderas.
 - d) Avanza 3 pasos adelante sujeto por las caderas.
 - e) Avanza 5 pasos adelante sujeto por las caderas.
7. Se recomiendan 10 ensayos diarios.

B. Consecución.

Alabe al niño cuando camina, antes de que se siente. Es útil la ayuda de otra Persona que, situada frente al niño, le vaya animando. Anime al niño a caminar hacia un juguete situado sobre una silla. Si anda, podrá jugar con él.

C. Ejercicios adicionales:

- 1. Ensaye la actividad con un "hola". Usted sujeta por un lado y el niño por el otro.
- 2. Haga que el niño empuje un andador, taca-taca, silla de ruedas, etc. Asegúrese de que el asa del carrito queda a la altura del pecho del niño, para evitar que se incline hacia delante o hacia atrás mientras lo empuja.

4. ANDA SUJETO DE LA MANO

PUNTO CLAVE DEL

DESARROLLO: El niño dará 5 pasos hacia delante cuando se le lleve de la mano (en el plazo de un minuto).

ACTIVIDAD:

- 1. Requisito previo: PROGRAMA "ANDA CON AYUDA---".
- 2. Suéltele poco a poco una mano y anime al pequeño a andar sujeto solo con la otra.
- 3. Alterne los lados.
- 4. Póngale un juguete en la mano libre, para que juegue, si es preciso.

5. ANDA SOLO, SIN AYUDA

PUNTO CLAVE DEL

DESARROLLO Y OBJETIVO:

El niño dará 10 pasos apoyando todo el pie en el suelo, primero uno y después otros, por sí solo, en el plazo de 60 segundos.

PROGRAMA:

MATERIALES: Una superficie para andar que no sea deslizante.

Zapatos de niño con suela que no resbale, si va calzado.

Opcional: un trozo de tubo de goma de 38 cm.

PROCEDIMIENTO:

A. Procedimiento

- 1. Requisitos previos: Terminar los PROGRAMAS "ANDA CON AYUDA" y "ANDA TAMBALEANDOSE". Este programa destinado a la marcha independiente es una extensión de los mencionados.
- 2. Las opciones presentadas van en orden decreciente de eficacia, según nuestra experiencia.

3. Siga usando la clave verbal "Anda, (nombre)

4. Pasos:

Y OPCIÓN 1: Sujeto por los hombros.

- (1) El niño avanzará _____ pasos sujeto totalmente por los hombros (las manos de la madre apoyadas de plano en sus hombros) cuando oiga la clave verbal.
 - a. Avanza 2 pasos como se indica.
 - b. Avanza 4 pasos como se indica.
 - c. Avanza 6 pasos como se indica.
 - d. Avanza 8 pasos como se indica.
 - e. Avanza 10 pasos como se indica.
- (2) El niño avanzará _____ pasos con menos sujeción en los hombros (las manos de la madre algo más laxas) cuando oiga la clave verbal.
 - a. Avanza 2 pasos como se indica.
 - b. Avanza 4 pasos como se indica.
 - c. Avanza 6 pasos como se indica.
 - d. Avanza 8 pasos como se indica.
 - e. Avanza 10 pasos como se indica.
- (3) El niño avanzará _____ pasos sujeto por los hombros solo con dos dedos de la madre (a modo de pinza, cogiéndolo por la ropa) cuando oiga la clave verbal.
 - a. Avanza 2 pasos como se indica.
 - b. Avanza 4 pasos como se indica.
 - c. Avanza 6 pasos como se indica.
 - d. Avanza 8 pasos como se indica.
 - e. Avanza 10 pasos como se indica.
- (4) El niño avanzará _____ pasos con un dedo de la madre sobre cada hombro y cuando oiga la clave verbal.
 - a. Avanza 2 pasos como se indica.
 - b. Avanza 4 pasos como se indica.
 - c. Avanza 6 pasos como se indica.
 - d. Avanza 8 pasos como se indica.
 - e. Avanza 10 pasos como se indica.
- (5) El niño avanzará por sí solo _____ pasos cuando oiga la clave verbal.
 - a. Avanza 2 pasos como se indica.
 - b. Avanza 4 pasos como se indica.
 - c. Avanza 6 pasos como se indica.
 - d. Avanza 8 pasos como se indica.
 - e. Avanza 10 pasos como se indica.

Y OPCIÓN 2: Uso de un tubo de goma.

- (1) El niño avanzará _____ pasos agarrado a la goma cuando oiga la clave verbal. Las manos de la madre sujetan la goma junto a las del hijo, a los lados.
 - a. Avanza 2 pasos como se indica.
 - b. Avanza 4 pasos como se indica.
 - c. Avanza 6 pasos como se indica.
 - d. Avanza 8 pasos como se indica.
 - e. Avanza 10 pasos como se indica.
- (2) El niño avanzará _____ pasos agarrado a la goma cuando oiga la clave verbal. Las manos de la madre sujetan la goma a 1,3 cm. De las del hijo.
 - a. Avanza 2 pasos como se indica.
 - b. Avanza 4 pasos como se indica.

- c. Avanza 6 pasos como se indica.
 - d. Avanza 8 pasos como se indica.
 - e. Avanza 10 pasos como se indica.
- (3) El niño avanzará _____ pasos agarrado a la goma cuando oiga la clave verbal.
Las manos de la madre sujetan la goma a 2,5 cm. De las del hijo.
- a. Avanza 2 pasos como se indica.
 - b. Avanza 4 pasos como se indica.
 - c. Avanza 6 pasos como se indica.
 - d. Avanza 8 pasos como se indica.
 - e. Avanza 10 pasos como se indica.
- (4) El niño avanzará _____ pasos agarrado a la goma cuando oiga la clave verbal.
Las manos de la madre sujetan la goma a 5,1 cm. de las del hijo.
- a. Avanza 2 pasos como se indica.
 - b. Avanza 4 pasos como se indica.
 - c. Avanza 6 pasos como se indica.
 - d. Avanza 8 pasos como se indica.
 - e. Avanza 10 pasos como se indica.
- (5) El niño avanzará _____ pasos agarrado a la goma cuando oiga la clave verbal.
Las manos de la madre sujetan la goma a 7,6 cm. De las del hijo.
- a. Avanza 2 pasos como se indica.
 - b. Avanza 4 pasos como se indica.
 - c. Avanza 6 pasos como se indica.
 - d. Avanza 8 pasos como se indica.
 - e. Avanza 10 pasos como se indica.
- (6) El niño avanzará _____ pasos agarrado a la goma cuando oiga la clave verbal.
Las manos de la madre sujetan la goma a 10,2 cm. de las del hijo.
- a. Avanza 2 pasos como se indica.
 - b. Avanza 4 pasos como se indica.
 - c. Avanza 6 pasos como se indica.
 - d. Avanza 8 pasos como se indica.
 - e. Avanza 10 pasos como se indica.
- (7) El niño avanzará _____ pasos por si 1 solo (agarrando la goma o sin ella) cuando oiga la clave verbal. La madre no aporta ninguna ayuda.
- a. Avanza 2 pasos como se indica.
 - b. Avanza 4 pasos como se indica.
 - c. Avanza 6 pasos como se indica.
 - d. Avanza 8 pasos como se indica.
 - e. Avanza 10 pasos como se indica.

Y OPCIÓN 3: Agarrado a las manos del padre.

- (1) El niño avanzará _____ pasos agarrado a las manos de la madre, totalmente apoyado en las palmas de éste.
- a. Avanza 2 pasos como se indica.
 - b. Avanza 4 pasos como se indica.
 - c. Avanza 6 pasos como se indica.
 - d. Avanza 8 pasos como se indica.
 - e. Avanza 10 pasos como se indica.
- (2) El niño avanzará _____ pasos agarrado a las manos de la madre, apoyado a

medias en las palmas de éste.

- a. Avanza 2 pasos como se indica.
 - b. Avanza 4 pasos como se indica.
 - c. Avanza 6 pasos como se indica.
 - d. Avanza 8 pasos como se indica.
 - e. Avanza 10 pasos como se indica.
- (3) El niño avanzará _____ pasos agarrado a las manos de la madre, apoyándose sólo en el extremo de los dedos de éste.
- a. Avanza 2 pasos como se indica.
 - b. Avanza 4 pasos como se indica.
 - c. Avanza 6 pasos como se indica.
 - d. Avanza 8 pasos como se indica.
 - e. Avanza 10 pasos como se indica.
- (4) El niño avanzará _____ pasos tocando la mano de la madre sólo con la punta de los dedos.
- a. Avanza 2 pasos como se indica.
 - b. Avanza 4 pasos como se indica.
 - c. Avanza 6 pasos como se indica.
 - d. Avanza 8 pasos como se indica.
 - e. Avanza 10 pasos como se indica.
- (5) El niño avanzará _____ pasos por sí solo, sin ayuda de la madre
- a. Avanza 2 pasos como se indica.
 - b. Avanza 4 pasos como se indica.
 - c. Avanza 6 pasos como se indica.
 - d. Avanza 8 pasos como se indica.
 - e. Avanza 1.0 pasos como se indica.

5. Se recomiendan 10 ensayos diarios.

B. Consecución.

Alabe al niño cuando camina. Permítale jugar con el objeto hacia el que ha avanzado. Que el niño sea alabado y acariciado por la persona hacia la cual camina.

C. Ejercicios adicionales:

Cuando el niño es capaz de andar, déle objetos de creciente peso y tamaño para que los transporte.

6. ANDA DE LADO

PUNTO CLAVE DEL

DESARROLLO: El niño dará 5 pasos de lado.

ACTIVIDAD:

1. Requisito previo: PROGRAMA "ANDA SOLO, SIN AYUDA".
2. 'Ponga a su hijo entre dos muebles o cualquier otro medio improvisado a modo de túnel y anímelo a caminar de lado.
3. Reduzca poco a poco la distancia entre los muebles hasta que su estrechez obligue al niño a avanzar con el torso de lado.
4. Disponga un reclamo especial a 5 pasos de distancia para animar al niño a ir en su busca.

5. Ensaye también con el niño entre dos adultos que caminan de lado.

7. ANDA HACIA ATRAS

PUNTO CLAVE DEL

DESARROLLO: El niño dará 5 pasos hacia atrás.

ACTIVIDAD:

1. Requisito previo: PROGRAMA "ANDA SOLO, SIN AYUDA".
2. Utilice los mismos procedimientos que en la ACTIVIDAD "ANDA DE LADO", pero con la estrechez del paso suficiente para permitir que el niño camine hacia atrás para alcanzar el juguete.
3. Enseñe a su hijo cómo se anda hacia atrás. Haga de ello un juego para ver si él lo imita.
4. Recorra a un juguete con ruedas, y anime al niño a caminar hacia atrás tirando de él.
5. Mientras el pequeño tira del juguete, vaya hacia él para hacerle retroceder, como si jugaran a "corre que te pilló".
6. Póngase frente al niño y avance, obligándole a retroceder andando hacia atrás.

8. SUBE Y BAJA ESCALERAS SUJETO DE LA MANO

PUNTO CLAVE DEL

DESARROLLO:

El niño subirá y bajará escaleras (2 escalones), subiendo un escalón, llevando el otro pie junto al primero, y subiendo otro escalón. Irá agarrado a la barandilla con una mano y a la mano de la madre con la otra.

ACTIVIDAD:

1. Requisito previo: PROGRAMA "ANDA SOLO, SIN AYUDA".
2. Si es preciso, construya pasamanos al tamaño de su hijo. Si los escalones son demasiado altos, divídalos en dos mediante bloques de madera, libros, etc.
3. Coja al niño de la mano y anímelo a subir. Cuando lo haga, concédale una recompensa especial.
4. Si el niño no sube, póngale un pie en un escalón, coloque su mano tras la otra rodilla del niño y flexiónela para pisar el escalón superior. Si está bajando, suprima de forma gradual su ayuda hasta que el niño sea capaz de bajar sin apoyo físico. Hay que decir, que la bajada es algo más difícil.
5. Desfilas al son de la música puede ser divertido y eficaz para enseñar al niño este comportamiento. El niño podría dar pasos siguiendo el ritmo de la música.

9. SUBE Y BAJA ESCALERAS AGARRÁNDOSE A LA BARANDILLA

PUNTO CLAVE DEL

DESARROLLO: El niño subirá y bajará 3 escalones agarrado a la barandilla con una mano.

ACTIVIDAD:

1. Después de ejecutar la ACTIVIDAD "SUBE Y BAJA ESCALERAS SUJETO DE LA MANO" reduzca gradualmente el apoyo que presta a su hijo hasta soltarle la mano.
2. Quédese más arriba o más abajo, según el caso, y alabe al niño cuando asciende o desciende.
3. El niño seguirá todavía dando un paso y llevando el otro pie al nivel del primero (sujeto a la barandilla).
4. Si no existe pasamanos, anime al niño a apoyar una mano en la pared para sujetarse.

10. ANDA RAPIDO CORRE TORPEMENTE

PUNTO CLAVE DEL

DESARROLLO: El niño andará con rapidez y de vez en cuando dará una carrera con torpeza.

ACTIVIDAD:

1. Requisito previo: PROGRAMA "ANDA SOLO, SIN AYUDA".
2. Haga que su hijo practique andando con rapidez.
3. Juegue con él a perseguirse mutuamente.

11. ANDA EN LINEA RECTA

PUNTO CLAVE DEL

DESARROLLO: El niño dará varios pasos siguiendo una línea – guía de unos 15 cm. de ancho.

ACTIVIDAD:

1. Requisito previo: PROGRAMA "ANDA SOLO, SIN AYUDA".
2. Es el momento de perfeccionar la marcha de su hijo. Dibuje una franja de 15,2 cm. de ancho fuera de casa, prepare con una cinta la misma franja en el suelo, o utilice un tablón de madera del mismo ancho.
3. Juegue con su hijo. Camine siguiendo la línea y compruebe si él hace lo mismo.
4. Alabe al niño cuando ande aproximadamente en línea recta.

12. CORRE

PUNTO CLAVE DEL

DESARROLLO: El niño correrá una distancia de aproximadamente 1 metro varias veces al día.

ACTIVIDAD:

1. Requisito previo: ACTIVIDAD "ANDA RAPIDO, CORRE TORPEMENTE".
2. Haga que su hijo practique andando rápido hasta llegar a la carrera.
3. Procure un espacio amplio para esta actividad, a fin de que no surjan obstáculos en el camino del pequeño.

PATADAS Y SALTOS PUNTOS CLAVE DEL DESARROLLO

ACTIVIDADES Y PROGRAMAS

Objetivo final: El niño será capaz de lanzar con el pie una pelota mediana o grande cuando se te pida.

1. AVANZA CON LA PELOTA-DANDO PATADAS

PUNTO CLAVE DEL

DESARROLLO: El niño va hacia la pelota (como si chutase) haciéndola avanzar algo.

ACTIVIDAD:

1. Requisito previo: PROGRAMA “ANDA SOLO, SIN AYUDA”.
2. Utilice para esta actividad un balón grande (ligero).
3. Empiece sentando al niño en una silla para que chute un balón de poco peso.
4. Después enseñe al niño la forma de avanzar hacia el balón y patearlo para que se mueva.
5. Diga "Patea el balón".
6. En esta actividad, el niño se limitará a ir hacia el balón para hacerlo avanzar. Los dos pies permanecerán en el suelo. Es el principio de la actividad de chutar el balón, pero no se espera que mantenga el equilibrio sobre un pie mientras chuta con el otro.
7. Alabe al pequeño y sonría o ría cuando hace avanzar el balón.

2. PATEA EL BALON IMITANDO A OTRA PERSONA

PUNTO CLAVE DEL

DESARROLLO: El niño chutará un balón después de ver a una persona hacer lo mismo.

ACTIVIDAD:

1. Requisito previo: ACTIVIDAD “AVANZACON LA PELOTA DANDO PATADAS”.
2. Utilice el balón de playa.
3. Avance hacia el balón y chútelo.
4. Anime a su hijo a hacer lo mismo, diciendo "Patea el balón".
5. Ría y sonría cuando lo logra.
6. Pase al siguiente programa.

3. PATEA EL BALON CUANDO SE LE ORDENA

PUNTO CLAVE DEL

DESARROLLO: El niño chuta el balón cuando se le pide que lo haga.

ACTIVIDAD:

1. Requisito previo: ACTIVIDADES "CHUTA EL BALON IMITANDO A OTRA PERSONA" y "SE TIENE SOBRE UN SOLO PIE CON AYUDA”.
2. En esta ocasión, no demuestre cómo se dan patadas a la pelota.
3. Límitese a pedir a su hijo que lo haga. Diga, “ (nombre), chuta el balón”.
4. Alabe al niño cuando lo hace solo.
5. Alábelo solo cuando da patadas a los objetos apropiados. Enséñele lo que puede chutarse y lo que no. Utilice sólo pelotas y objetos por el orden en esta actividad; ni muebles, ni mamá, papá o el hermanito.

4. SALTA EN UN MISMO SITIO

PUNTO CLAVE DEL

DESARROLLO: El niño saltará en el mismo sitio, con los pies juntos, cuando se pida que lo haga.

ACTIVIDAD:

1. Requisito previo: PROGRAMA "SE TIENE EN PIE SIN AYUDA".
2. Enseñe al niño a saltar con los pies juntos.
3. Diga "Salta", mientras lo hace usted. Haga del salto un motivo de diversión.
4. Salte con su hijo si es incapaz de hacerlo. Sujete al niño por debajo de los brazos, diga "Salta---, y ayúdelo a hacerlo.
5. Luego déjelo saltar por su cuenta.
6. Saltar al compás de la música puede ser divertido.

5. SALTA DESDE UN ESCALON

PUNTO CLAVE DEL

DESARROLLO: El niño saltará desde un escalón, con los pies juntos, cuando se pida que lo haga.

ACTIVIDAD:

1. Requisito previo: PROGRAMA "SE TIENE EN PIE SIN AYUDA".
2. Practique este ejercicio en una escalera pequeña (1 ó 2 escalones).
3. Sitúese en el escalón final y salte abajo. Exagere sus movimientos si es necesario para enseñar al niño a saltar.
4. Cójalo de la mano y anímelo a saltar con usted.
5. Luego anímelo a saltar el escalón solo.
6. Asegúrese de que los escalones no son resbaladizos y de que la superficie de abajo es segura (alfombra, hierba, etc.).
7. Si no dispone de escalones, construya uno con una caja o cajón invertido. Compruebe que el sistema es seguro.

LANZAR LA PELOTA CON LA MANO PUNTOS CLAVE DEL DESARROLLO

ACTIVIDADES Y PROGRAMA

Objetivo final: El niño será capaz de lanzar con la mano a una pelota a otra persona.

1. ARROJA LA PELOTA (SENTADO)

PUNTO CLAVE DEL

DESARROLLO: El niño arrojará una pelota a otra persona cuando se pida que lo haga.

ACTIVIDAD:

1. Dé a su hijo una pelota parecida a la utilizada en la actividad "JUEGA A LA PELOTA".
2. Instálese, de pie o sentado, a unos 60 cm. del niño y diga " (nombre), tírame la pelota".
3. Alabe en el niño cualquier intento de soltar la pelota en la dirección correcta, en un principio.
4. Haga que el niño practique mucho. Exíjale más y más puntería a medida que progresa. Suprime las alabanzas mientras no afine la puntería todo lo que pueda.
5. Los hermanos y hermanas del pequeño son los compañeros de juego ideales en este caso.
6. Fije también blancos (como un aro, etc.). Compruebe si el niño es capaz de hacer pasar la pelota por el aro. También se puede jugar a introducir un aro en un palo.

2. LANZA LA PELOTA A LAS MANOS (DE PIE)

PUNTO CLAVE DEL

DESARROLLO: El niño lanzará una pelota a las manos de otra persona cuando se pida que lo haga.

ACTIVIDAD:

1. Requisito previo: ACTIVIDAD---ARROJALA PELOTA".
2. Instálese, de pie o sentado, a 60-90 cm. de su hijo y diga " (nombre), tíramela".
3. Al principio, alabe cualquier intento del niño para levantar el brazo y lanzar la pelota a las manos (de arriba a abajo, con la mano agarrando por arriba el objeto de lanzar). Más tarde, exija al niño un tiro más preciso para merecer sus alabanzas.
4. Establezca también blancos, aros, cajas. Anime al niño a apuntar al blanco. El hecho de darle o no constituye para el niño una información inmediata sobre su éxito.
5. Los juegos de bolos y de aros que se introducen en palos sirven también para esta actividad.



PSICOMOTRICIDAD FINA

Los comportamientos agrupados dentro de esta Psicomotricidad incluyen la coordinación visual, los comportamientos de tocar y agarrar objetos, la manipulación de objetos y la aptitud para resolver problemas. Estas actividades se basan en el uso que el niño hace de sus manos y dedos para manipular los objetos. Dado que

muchos comportamientos "cognoscitivos" de los niños pequeños incluyen la manipulación de objetos en la resolución de problemas y la exploración del ambiente, como seguir con la vista el rastro de las cosas, estas actividades se han agrupado juntas.

VISUAL PUNTOS CLAVE DEL DESARROLLO

ACTIVIDADES Y PROGRAMAS

1. CONTROLA LOS MUSCULOS DE LOS OJOS

PUNTO CLAVE DEL

DESARROLLO: El niño será capaz de fijar la vista en los objetos y mover los ojos para seguirlos en cortos trayectos.

ACTIVIDAD:

1. Presente ante el niño gran variedad de objetos visuales de tamaño, forma, color, etc. variables.
2. Cuelgue juguetes y otros objetos sobre la cuna para que el pequeño los observe.
3. Cuelgue dibujos y fotos en torno a la cuna; cámbielos a menudo. Son muy indicadas páginas de revistas, imágenes de un calendario, etc.
4. Ensaye también con objetos diagonales y en forma de ojo de buey.
5. Use de vez en cuando sábanas y mantas estampadas.
6. Cambie con frecuencia la iluminación del ambiente en que se encuentra el niño.

2. COORDINACION VISUAL VERTICAL, HORIZONTAL Y CIRCULAR

PUNTO CLAVE DEL

DESARROLLO: El niño será capaz de mover los ojos en sentido vertical (arriba y abajo), horizontal (de un lado a otro) y circular.

ACTIVIDAD:

7. Siga las actividades de "CONTROLA LOS MUSCULOS DE LOS OJOS".
8. Presente objetos ante el niño, moviéndolos despacio en las siguientes direcciones dentro de su campo visual:
 - a) Vertical (arriba y abajo)
 - b) Horizontal (adelante y atrás)
 - c) Circular.

3. SIGUE CON LA VISTA UN ANGULO DE 90°

PUNTO CLAVE DEL DESARROLLO Y OBJETIVO:

El niño seguirá con la vista un objeto desde el frente a un lado y viceversa en los 20 segundos siguientes a la presentación del objeto.

PROGRAMA:

MATERIALES: Los juguetes y objetos preferidos del niño (brillantes, de colores vivos) (molinillos, focos, linternas). De vez en cuando, use un objeto que haga ruido.

PROCEDIMIENTO:

A. Procedimiento

1. Requisito previo: El niño observará un objeto 30 segundos seguidos.
2. Tumbé al niño boca arriba o siéntelo sujeto.
3. Ofrézcale un objeto que le guste directamente en frente, a 17-20 cm. de su cara. Agítelo o hágalo sonar para que el niño lo mire.
4. Diga "Mira, (nombre)", y mueva despacio el objeto hacia un lado.
5. Presente el objeto sólo mientras el niño lo mira y lo sigue con la vista. Si desvía la mirada, interrumpa el ensayo y empiece de nuevo.
6. Pasos:
 - a) Sigue con la vista un objeto ininterrumpidamente 5 cm.
 - b) Sigue con la vista un objeto ininterrumpidamente 7,5 cm.
 - c) Sigue con la vista un objeto ininterrumpidamente 10 cm.
 - d) Sigue con la vista un objeto ininterrumpidamente desde el frente hasta un lado y viceversa.
7. Acuértese de mover el objeto hacia los dos lados.
8. Empiece algunos ensayos en el lado, moviendo el objeto hacia el centro.
9. Varíe de objeto.
10. Se recomiendan 10 ensayos diarios.

B. Consecución.

1. Alabe al niño cuando sigue con la vista el objeto que se ha movido la distancia prevista.
2. Presente el objeto sólo mientras el niño lo mira y lo sigue con la vista. Si desvía la mirada, interrumpa el ensayo y empiece de nuevo.

4. SIGUE CON LA VISTA UN ANGULO DE 180°

PUNTO CLAVE DEL DESARROLLO Y OBJETIVO:

El niño seguirá con la vista un objeto de un lado a otro ininterrumpidamente, 180 en los 20 segundos siguientes a la presentación del objeto.

PROGRAMA:

MATERIALES: Los juguetes y objetos preferidos del niño (brillantes, de colores vivos, objetos que hagan ruido).

PROCEDIMIENTO:

A. Procedimiento

1. Requisito previo: PROGRAMA "SIGUECON LA VISTA UN ANGULO DE 90°"
2. Tumbé al niño boca arriba o siéntelo sujeto.
3. Preséntele un objeto que le guste a un lado, a 17-20 cm. de su cara.

- Agite o haga sonar el objeto para que el niño lo mire.
4. Diga "Mira, (nombre) ", y mueva despacio el objeto hasta el otro lado.
 5. Presente el objeto sólo mientras el niño lo mira y lo sigue con la vista. Si desvía la mirada, interrumpa el ensayo y empiece de nuevo.
 6. Pasos:
 - a) Sigue un objeto con la vista ininterrumpidamente desde un lado hasta 2,5 cm. más allá del centro.
 - b) Sigue un objeto con la vista ininterrumpidamente desde un lado hasta 5 cm. más allá del centro.
 - c) Sigue un objeto con la vista ininterrumpidamente desde un lado hasta 7,5 cm. más allá del centro.
 - d) Sigue un objeto con la vista ininterrumpidamente de un lado a otro.
 7. Acuértese de mover el objeto hacia los dos lados.
 8. Alterne los lados al presentarlo por primera vez.
 9. Varíe de objetos.
 10. Se recomiendan 10 ensayos diarios.

B. Consecución.

1. Alabe al niño cuando sigue el objeto con la vista ininterrumpidamente de un lado a otro.
2. Presente el objeto sólo mientras el niño lo mira y lo sigue con la vista. Si desvía la mirada, interrumpa el ensayo y empiece de nuevo.

C. Ejercicios adicionales:

Cuando el niño pueda seguir objetos con la vista de un lado a otro, mueva el objeto por el borde de la superficie sobre la que yace o se sienta el niño. Haga un ruido con el objeto y luego sáquelo otra vez a la vista.

**ALCANZAR OBJETOS
PUNTOS CLAVE DEL DESARROLLO**

ACTIVIDADES Y PROGRAMAS

1. EXTIENDE LOS BRAZOS SIN CONSEGUIRLO

PUNTO CLAVE DEL

DESARROLLO: El niño extenderá los brazos esforzándose por alcanzar un objeto, aunque no lo consiga.

ACTIVIDAD:

1. Requisito previo: Práctica en seguir objetos con la vista.
2. Presente al niño gran variedad de objetos ante sus manos; los objetos tendrán tamaños, formas y colores, texturas, etc., variables.
3. Alabe los intentos de alcanzar los objetos.
4. Cuelgue móviles, muñecos, etc., en la cuna del niño para animar a alcanzarlos.

2. EXTIENDE LOS BRAZOS Y TOCA EL OBJETO

PUNTO CLAVE DEL

DESARROLLO Y OBJETIVO:

El niño extenderá los brazos para tocar un objeto que se le presente al alcance de la mano en el plazo de 20 segundos, estando sentado, sujeto o apoyado.

PROGRAMA:

MATERIALES: Objetos pequeños como sonajeros, lápices y otros fáciles de agarrar. No utilice cosas que no desee que el niño coja más adelante, como pueden ser encendedores, plumas, pendientes, etc.

PROCEDIMIENTO:

A. Procedimiento

1. Siente al niño en su sillita o en un asiento o cama bien sujeto.
2. Presente el objeto cerca de la mano del pequeño y diga "Cógelo, (nombre)". Agite el objeto para que el niño se fije. Ofrézcale sólo cosas que le gusten.
3. Pasos:
 - a) Extiende el brazo y toca el objeto cerca de su mano.
 - b) Extiende el brazo y toca el objeto a 1,5 cm. de su mano.
 - c) Extiende el brazo y toca el objeto a 2,5 cm. de su mano.
 - d) Extiende el brazo y toca el objeto a 5 cm. de su mano.
 - e) Extiende el brazo y toca el objeto a la distancia de su brazo extendido.
 - f) Extiende el brazo y toca el objeto a la distancia de su brazo extendido y enfrente de él.
4. Varíe con frecuencia de objeto para llamar su atención.
5. Alterne los lados.
6. Se recomiendan 10 ensayos diarios.

B. Consecución.

1. Alabe al niño cuando toca el objeto.
2. Déjelo jugar con el objeto que toca si lo desea.

3. EXTIENDE LOS BRAZOS PARA TOCAR UN SEGUNDO OBJETO

PUNTO CLAVE DEL

DESARROLLO: El niño extenderá los brazos para tocar un segundo objeto mientras sujeta el primero estando sentado.

ACTIVIDAD:

1. Requisito previo: PROGRAMA "EXTIENDE LOS BRAZOS Y TOCA EL OBJETO".
2. Presente un objeto pequeño y anime al niño a alcanzarlo, agarrarlo y conservarlo.
3. Preséntele cerca de la otra mano otro objeto pequeño que le guste y fácil de agarrar.
4. Alabe al niño cuando toca el segundo objeto sin soltar el primero.

4. AVANZA PARA SEGUIR JUGUETES FUERA DE SU ALCANCE

PUNTO CLAVE DEL

DESARROLLO: El niño moverá cuerpo, manos y/o piernas tratando de alcanzar un objeto situado fuera de su alcance, partiendo de cualquier posición.

ACTIVIDAD:

3. Requisito previo: PROGRAMA "EXTIENDE LOS BRAZOS Y TOCA EL OBJETO".
4. Estando el niño sentado o acostado, ponga, un objeto justo fuera del alcance del pequeño.
5. Agítelo o hágalo sonar para que el niño mire y se esfuerce en cogerlo.

6. Alabe los intentos de coger el objeto.
7. Sitúe los objetos enfrente del niño y a ambos lados.

AGARRAR OBJETOS PUNTOS CLAVE DEL DESARROLLO

ACTIVIDADES Y PROGRAMAS

1. AGARRA EL SONAJERO

PUNTO CLAVE DEL

DESARROLLO: El niño agarrará un sonajero con la palma de la mano y lo conservará 5 segundos cuando se le ponga en la mano.

ACTIVIDAD:

1. Ponga un sonajero u objeto parecido en la mano del niño.
2. Ayude al niño a cerrar la mano en torno al objeto y a conservarlo.
3. Pruebe objetos que hacen ruido si el niño mueve la mano mientras agarra el juguete.
4. Al principio escoja sonajeros fáciles de agarrar con los dedos entre el mango, e independientemente de la dirección en que se agarran.

2. ABRE LAS MANOS

PUNTO CLAVE DEL

DESARROLLO: El mantendrá las manos fundamentalmente abiertas (sin cerrar el puño) a lo largo del día.

ACTIVIDAD:

1. Los niños recién nacidos cierran los puños de manera característica.
2. Ayude a su hijo a abrir las manos con más frecuencia, abriéndole el puño mientras juega con él y colocando objetos pequeños (sonajeros, pinzas de la ropa, tapones de corcho, etc.) en sus manos.
3. Golpee el dorso de la mano del niño para inducirlo a extender los dedos.

3. AGARRA OBJETOS CUBICOS

PUNTO CLAVE DEL

DESARROLLO: El agarra un cubo con la palma y los dedos cuando se le pone en la mano.

ACTIVIDAD:

1. Ofrezca a su hijo cubos de 2,5 cm. u otros objetos de tamaño parecido,
2. Es típico que a esta edad el niño agarre el objeto usando la palma de la mano y los dedos, con el pulgar opuesto en parte a los demás.
3. Si tiene problemas en esta actividad, cosa firmemente un objeto a una cinta elástica y rodee con ella la mano del niño, quedando el objeto en la palma.

4. AGARRA CON LOS DEDOS

PUNTO CLAVE DEL

DESARROLLO: El agarra objetos pequeños con el pulgar opuesto a los demás dedos, sin usar la palma.

ACTIVIDAD: Ofrezca a su hijo muchos objetos pequeños para que practique agarrándolos.

5. RECOGE BOLITAS USANDO LA MANO COMO UNA CUCHARA

PUNTO CLAVE DEL

DESARROLLO: El usará la mano a modo de cuchara o rastrillo para atraer hacia sí un objeto del tamaño de una bolita (canicas, uvas, etc.).

ACTIVIDAD: Si el niño no tiene este tipo de comportamiento habrá que mover su mano a modo de rastrillo para que llegue a realizar dicho movimiento.

6. AGARRA CON EL PULGAR

PUNTO CLAVE DEL

DESARROLLO: El usará el pulgar y uno o más dedos para coger un objeto del tamaño de una bolita cuando se le presente.

ACTIVIDAD:

1. Requisito previo: Práctica en recoger bolitas.
2. Presente a su hijo granos, uvas, botones, etc. (sólo cuando está vigilado), dados, etc.
3. Anímelo a recoger los objetos para perfeccionar la aptitud del niño para agarrar.
4. Déle al niño cosas con los dedos. Es más probable que el niño se decida a usar los dedos cuando vea al adulto hacer lo mismo.

7. AGARRA CON EL PULGAR Y EL INDICE (COMO UNA PINZA)

PUNTO CLAVE DEL

DESARROLLO: El cogerá un objeto pequeño con el pulgar y el índice como una pinza, cuando se le presente.

ACTIVIDAD:

1. Requisito previo: ACTIVIDAD "AGARRA CON EL PULGAR".
2. Presente a su hijo objetos pequeños como los mencionados. Los objetos comestibles (cacahuets, etc.) son más eficaces en cuanto a motivación; ofrézcaselos uno a uno.
3. Disponga los objetos en una superficie rugosa al principio para facilitarle la tarea, y luego en una superficie lisa.
4. Los objetos con cordones y botones sirven también para esta tarea, como un juguete del que se tira arrastrando, un globo atado a un cordel, hilos, etc.).
1. Siga practicando hasta que el niño sea capaz de coger objetos pequeños con los dedos en pinza.

**MANIPULACION DE OBJETOS
(PRIMER GRUPO: Cubos, objetos pequeños, garabatos)**

PUNTOS CLAVE DEL DESARROLLO

ACTIVIDADES Y PROGRAMAS

1. PASA LA VISTA DE UN OBJETO A OTRO

PUNTO CLAVE DEL

DESARROLLO: El niño pasará la vista de un objeto a otro a los pocos segundos de presentarle el segundo objeto.

ACTIVIDAD:

1. Siente al niño en su regazo ante una mesa o en un lugar bien sujeto y preséntele un objeto. A los pocos segundos, ofrézcale otro. Mueva el segundo objeto y/o hágalo sonar para que el niño desvíe la vista del primero al segundo objeto.
2. Recorra a cosas que llamen la atención del niño, como objetos brillantes y de colores vivos, Por ejemplo, puede darle un sonajero y luego ofrecerle una campana,
3. Varíe con frecuencia de objeto.

2. JUNTA LAS MANOS

PUNTO CLAVE DEL

DESARROLLO: El niño juntará las manos, jugará con ellas y se las mirará varias veces al día.

ACTIVIDAD:

1. Puede animar a su hijo a juntar las manos y jugar con ellas confeccionándole brazaletes elásticos de colores vivos, o fijando cascabeles (con fuerza, para que no se suelten y el niño los introduzca en la boca) a brazaletes.
2. Junte también las manos de su hijo en los juegos, dando palmadas, etc.

3. MIRA LOS OBJETOS PEQUEÑOS

PUNTO CLAVE DEL

DESARROLLO: El niño mirará un objeto pequeño 10 segundos seguidos cuando se le presente.

ACTIVIDAD: Ponga al niño en su regazo ante una mesa y ofrézcale objetos pequeños (cubos de 2 cm., canicas, uvas, granos de cereales, etc.). Mueva el objeto para animar al niño a mirarlo constantemente durante 10 o más segundos.

4. EXPLORA OBJETOS CON LAS MANOS

PUNTO CLAVE DEL

DESARROLLO: El niño explorará los objetos con las manos, rodeándolos con ellas, agarrándolos, llevándoselos a la boca, etc., cuando se le enseñen objetos nuevos.

ACTIVIDAD:

1. Exponga ante el niño gran variedad de texturas. Los objetos con superficie irregular y compuestos de distintos tipos de materiales son ideales, porque el niño sentirá gran variedad de texturas cuando mueva las manos por los objetos.

Los libros con estampas en relieve son también indicados para esta actividad. Resulta divertido jugar con materiales que se encuentran normalmente en el hogar, como cazos y sartenes, cucharas, tazas, ropas.

2. Presente ante el niño muchos objetos diferentes para que los explore, como grandes aros de goma o plástico (7,6 - 12,7 cm. de diámetro), ovillos, tubos, etc.
3. Anime al niño a asir un anillo que usted le ofrece bailándolo en una cuerda.
4. Proporcione a su hijo papel y cordeles para jugar. Enséñele a hacer pelotas de papel y a mover un cordel haciéndolo serpentear.
5. Juegue a remolcar a su hijo subido en un camión de juguete o algo similar.

5. COGE OBJETOS PEQUEÑOS

PUNTO CLAVE DEL

DESARROLLO: El niño cogerá un objeto pequeño situado sobre una mesa ante él en un plazo de 30 segundos.

ACTIVIDAD:

1. Requisitos previos: PROGRAMA "EXTIENDE LOS BRAZOS PARA TOCAR UN OBJETO" Y ACTIVIDAD "AGARRA UN OBJETO CUBICO".
2. Siente al niño en su regazo ante una mesa. Coloque un objeto pequeño que a él le guste sobre la mesa, al alcance del niño. Agítelo para animar al niño a cogerlo.
3. Si es preciso, guíe al niño en esta actividad unas cuantas veces, hasta que sea capaz de hacerlo por sí mismo. Puede empezar poniendo la mano sobre la del niño y ayudándole a coger el objeto. Poco a poco, reduzca la inducción hasta tocar simplemente la mano o el brazo del niño.

6. SUJETA DOS OBJETOS

PUNTO CLAVE DEL

DESARROLLO: El niño sujetará un objeto pequeño en cada mano durante 5 segundos cuando se le entreguen los dos objetos.

ACTIVIDAD:

1. Requisito previo: ACTIVIDAD -AGARRA UN OBJETO CUBICO".
2. Ponga un objeto pequeño (canicas, cubos, carretes de hilo, corchos, cascabeles, imperdibles, etc.) en cada mano del niño y alábelo cuando los sujete.

7. SÉ PASA OBJETOS DE UNA MANO A OTRA

PUNTO CLAVE DEL

DESARROLLO: El niño se pasará un objeto de una mano a otra 2-3 veces al día.

ACTIVIDAD:

1. Requisito previo: ACTIVIDAD -AGARRA UN OBJETO CUBICO".
2. Los objetos más indicados para esta actividad son sonajeros en forma de pez, mangos o asas, cucharas, etc. Pruebe con muchos distintos para ver cuál conviene mejor a su hijo.
3. Invente juegos juntando las manos de su hijo.
4. Déle objetos demasiado grandes para sujetar con una mano, así se acostumbrará a sujetar las cosas con las dos manos en el centro.
5. Ofrezca al niño un juguete y luego otro, para que tenga que pasarse el primero a la otra mano. Practique en los dos sentidos.

8. COGE DOS OBJETOS

PUNTO CLAVE DEL

DESARROLLO: El niño cogerá dos objetos que se le presenten al mismo tiempo en una mesa o en el suelo, frente a él, varias veces al día.

ACTIVIDAD:

1. Requisitos previos: ACTIVIDADES "JUNTA LAS MANOS" y "SUJETA DOS OBJETOS".
2. Siente al niño en su regazo, en la sillita o en el suelo apoyado, y ofrézcale dos objetos pequeños. Anímelo a cogerlos y sujetarlos al mismo tiempo.
3. Enseñe esta actividad igual que enseñó "COGE OBJETOS PEQUEÑOS".
4. Utilice cosas que le gusten al niño, para que se sienta motivado a cogerlas y conservarlas.
5. Añada un tercer objeto y anime al bebé a sujetar dos en una mano y uno en la otra.

9. GOLPEA DOS CUBOS SUJETANDO UNO CON CADA MANO

PUNTO CLAVE DEL

DESARROLLO: El niño golpeará dos cubos sujetando uno con cada mano al menos en la mitad de las ocasiones en que se le entreguen (pueden usarse otros objetos pequeños en lugar de bloques o cubos).

ACTIVIDAD:

1. Requisitos previos: ACTIVIDADES "JUNTA LAS MANOS" y "SUJETA DOS OBJETOS".
2. Escoja objetos pequeños (dados, carretes, cucharas, etc.) para esta actividad.
3. Recurra a objetos que hagan ruido al golpearlos, pues a los niños pequeños les encanta repetir la acción para volver a oír el ruido.
4. Ayude físicamente a su hijo a golpear los objetos.

10. SACA OBJETOS DE UNA TAZA

PUNTO CLAVE DEL

DESARROLLO Y OBJETIVO:

El niño alcanzará una taza y sacará de ella un objeto pequeño en el plazo de 30 seg. y en 8 de 10 oportunidades que se le den.

PROGRAMA:

MATERIALES: Recipientes irrompibles: tazas, tazones, latas, cajas. Objetos pequeños: cubos o canicas de 2,5 cm., carretes de hilo, corchos, granos de cereales, galletitas, pancitos, etc.

PROCEDIMIENTO:

A. Procedimiento pedagógico.

1. Requisito previo: ACTIVIDAD "COGE OBJETOS PEQUEÑOS".
2. Ponga frente al niño, en el suelo o en una silla, una taza que contenga un objeto pequeño y que le guste al niño.

3. Ayude físicamente a su hijo a alcanzar la taza y sacar el objeto. Entre las inducciones se incluyen:
 - a) Con toda la mano (ponga su mano sobre la del niño y guíelo en la acción hasta el final)
 - b) De muñeca (coja la muñeca del niño y muévela para ejecutar la acción)
 - c) De antebrazo (coja el antebrazo del niño y mueva el brazo para ejecutar la acción)
 - d) De codo (toque el codo del niño para que ejecute la acción deseada).
4. Empiece guiando al niño con una inducción con toda la mano, y luego siga los pasos de la enseñanza.
5. Pasos:
 - (1) El niño alcanzará un tazón grande y:
 - a. Sacará el objeto con inducción de muñeca.
 - b. Sacará el objeto con inducción de antebrazo.
 - c. Sacará el objeto con inducción de codo.
 - d. Sacará el objeto por sí solo.
 - (2) El niño alcanzará un tazón mediano y:
 - a. Sacará el objeto con inducción de muñeca.
 - b. Sacará el objeto con inducción de antebrazo.
 - c. Sacará el objeto con inducción de codo.
 - d. Sacará el objeto por sí solo.
 - (3) El niño alcanzará una taza y:
 - a. Sacará el objeto con inducción de muñeca.
 - b. Sacará el objeto con inducción de antebrazo.
 - c. Sacará el objeto con inducción de codo.
 - d. Sacará el objeto por sí solo.
6. Varíe de objetos y recipientes para que el niño adquiera práctica con distintos elementos.
7. Se recomiendan 10 ensayos diarios.

B. Consecución.

Alabe al niño inmediatamente cuando saca el objeto como se indica.

11. METE OBJETOS EN UNA TAZA

**PUNTO CLAVE DEL
DESARROLLO Y OBJETIVO:**

El niño dejará caer tres objetos pequeños en una taza en el plazo de 60 segundos y en 8 de 10 oportunidades que se le den.

PROGRAMA:

MATERIALES: Recipientes irrompibles: tazas, tazones, latas, cajas. Objetos pequeños: cubos o canicas, carretes de hilo, corchos, granos de cereales, galletitas, pancitos, etc.

PROCEDIMIENTO:

A. Procedimiento

1. Requisito previo: capacidad para agarrar y soltar objetos pequeños.
2. Ponga un recipiente y algunos objetos pequeños frente a su hijo en una mesa o el suelo.

3. Ayude físicamente al niño a dejar caer objetos en el recipiente. Entre las inducciones se incluyen:
 - a) con toda la mano (ponga su mano sobre la del niño y guíelo en la actividad hasta el final)
 - b) de muñeca (sujete la muñeca del niño y muévela para ejecutar la acción)
 - c) de antebrazo (coja el antebrazo del niño y muévelo para ejecutar la acción)
 - d) de codo (toque el codo del niño para que ejecute la actividad deseada)
4. Empiece guiando al niño en toda la acción con una inducción con toda la mano, y luego siga los pasos de la enseñanza. Si lo desea, use la clave verbal "mételo" o "échalo".
5. Pasos:
 - (1) El niño dejará caer el objeto en un tazón grande:
 - a. Con inducción de muñeca.
 - b. Con inducción de antebrazo.
 - c. Con inducción de codo.
 - d. Por sí solo.
 - (2) El niño dejará caer el objeto en un tazón mediano:
 - a. Con inducción de muñeca.
 - b. Con inducción de antebrazo.
 - c. Con inducción de codo.
 - d. Por sí solo.
 - (3) El niño dejará caer el objeto en una taza:
 - a. Con inducción de muñeca.
 - b. Con inducción de antebrazo.
 - c. Con inducción de codo.
 - d. Por sí solo.
 - (4) El niño introducirá 2 objetos en la taza por sí solo.
 - (5) El niño introducirá 3 objetos en la taza por sí solo.
6. Varíe de objetos y recipientes para que su hijo practique con distintos elementos.
7. Se recomiendan 10 ensayos diarios.

B. Consecución.

Alabe al niño inmediatamente cuando introduce los objetos como se indica.

12. METE Y SACA DE UNA TAZA 6 CUBOS

PUNTO CLAVE DEL

DESARROLLO: El niño introducirá seis objetos pequeños en una taza y los sacará en el plazo de 60 segundos y en 8 de 10 oportunidades que se le den.

13. TORRE DE 2 CUBOS

PUNTO CLAVE DEL

DESARROLLO Y OBJETIVO:

El niño construirá una torre de 2 cubos (apilando uno encima de otro) en el plazo de 20 segundos.

PROGRAMA:

MATERIALES: Cajas o recipientes cuadrados de 10,2 cm. bloques de 3,8 a 5 cm., y bloques de 2,5 cm.

PROCEDIMIENTO:

A. Procedimiento

1. Siente al niño ante una mesa o en el suelo.
2. Enséñele dos recipientes o cubos.
3. Enséñele a apilar los objetos. Luego ponga en la mano del niño un bloque y diga "Ponlo, (nombre) -, mientras señala la parte superior del otro bloque.
4. Si es preciso utilice una inducción física, como en la muñeca, el antebrazo o el codo. Ayude al niño lo menos que pueda en la apilación de los cubos. Un golpecito en el codo, por ejemplo, supone una ayuda mucho menor que si se agarra la muñeca del niño.
5. Pasos:
 - (1) El niño apila una caja o recipiente sobre el otro,
 - a. Con inducción de muñeca.
 - b. Con inducción de antebrazo.
 - c. Con inducción de codo.
 - d. Por sí solo.
 - (2) El niño apila un bloque de 5 cm. sobre otro.
 - a. Con inducción de muñeca.
 - b. Con inducción de antebrazo.
 - c. Con inducción de codo.
 - d. Por sí solo.
 - (3) El niño apila un bloque de 2,5 cm. sobre otro.
 - a. Con inducción de muñeca.
 - b. Con inducción de antebrazo.
 - c. Con inducción de codo.
 - d. Por sí solo.
6. Haga que el niño practique apilando muchos elementos distintos de la casa.
7. Se recomiendan 10 ensayos diarios.

B. Consecución.

1. Alabe al niño cuando apila los objetos correctamente.
2. Si el niño tira los bloques, recójalos, mire a otra parte y espere 20 segundos. Luego empiece el 1 ensayo de nuevo. Si los vuelve a tirar, postergue los ensayos para otro momento.
3. Si el niño coloca el cubo mal, enséñele la forma correcta de hacerlo y empiece de nuevo. ¿Suprime las inducciones con demasiada rapidez?

14. TORRE DE 3-4 CUBOS

PUNTO CLAVE DEL

DESARROLLO: El niño construirá una torre de 3-4 cubos en el plazo de 20 segundos.

15. TORRE DE 5-7 CUBOS

PUNTO CLAVE DEL

DESARROLLO: El niño construirá una torre de 5-7 cubos en el plazo de 20 segundos.

16. INTRODUCE UN ARO EN UN PALO

PUNTO CLAVE DEL

DESARROLLO: El niño introducirá un aro en un palo cuando se le ofrezca el juguete, por lo menos en la mitad de las oportunidades que se le den.

ACTIVIDAD:

1. Adquiera o construya un palo insertado en una peana de madera. Como aros pueden servir los de goma de los frascos para conservas, brazaletes de plástico o metal, etc.
2. Ayude físicamente a su hijo a ejecutar la acción, suprimiendo gradualmente la ayuda. Por ejemplo, puede empezar guiando completamente al niño, con su mano sobre la del pequeño. Luego se limitará a mover su muñeca, el antebrazo y, en fin, acabará tocándole el codo para que el niño empiece a introducir el aro.
3. Dificulte con el tiempo el ejercicio, usando aros de tamaño decreciente.

17. EMPUJA COCHES DE JUGUETE

PUNTO CLAVE DEL

DESARROLLO: El niño empujará un juguete pequeño con ruedas unos cuantos centímetros cuando se le entregue el juguete.

ACTIVIDAD:

1. Busque un juguete fácil de empujar, como un coche del tamaño de la mano del niño. ¡Compruebe que no se desprende ninguna pieza que el pequeño pudiera tragar, y que no tiene bordes cortantes!
2. Una vez más, enseñe a su hijo a empujar el juguete, haciendo de la operación un juego divertido. Imita al mismo tiempo el ruido de un motor. "Brrrum".
3. Alabe al niño cuando intenta imitarle empujando el coche.
4. Si es preciso, ayude físicamente al pequeño con sus manos sobre las de él mientras empuja el coche.

18. BALANCEA OBJETOS

PUNTO CLAVE DEL

DESARROLLO: El niño sujetará el extremo de un objeto, como el cordel al que va atado, y lo balanceará en el aire como un péndulo, por lo menos en la mitad de las oportunidades que se le den.

ACTIVIDAD:

1. Ate un brazalete o anillo grande a un cordel y ponga el extremo de éste en manos del niño.
2. La operación resultará más fácil si el niño se sienta en el regazo de alguien, pues así tendrá suficiente espacio para mover el objeto como un péndulo.
3. Enseñe al niño la forma de balancear el juguete y luego deje que él lo intente.

19. HACE GARABATOS

PUNTO CLAVE DEL

DESARROLLO Y OBJETIVO:

El niño garabateará en una hoja de papel cuando se le entregue esta y un lápiz.

PROGRAMA:

MATERIALES: Hojas de papel de gran tamaño (papel de envolver, bolsas, etc.).

Material de escribir: lápices, bolígrafos. En nuestra experiencia, los más indicados son los rotuladores lavables atóxicos, porque el niño no necesita ejercer demasiada presión para hacer una marca.

PROCEDIMIENTO:

A. Procedimiento

1. Requisitos previos:
 - a) El niño observará cómo garabatea su madre en un papel.
 - b) El niño sujetará el lápiz (bolígrafo o rotulador) y lo apoyará en el papel. Agarrará el lápiz con todos los dedos (con el puño, pulgar levantado), poniéndolo vertical y con la punta sobre el papel.
2. Siente al niño ante una mesa y sitúese detrás.
3. Fije el papel a la mesa para proteger su superficie y reducir la posibilidad de que el niño juegue con el papel. Enséñele a garabatear solo en las superficies adecuadas; por ej., en el papel y no en la pared.
4. Demuéstrele cómo se hace garabateando usted mismo sobre el papel.
5. Déle un lápiz y anímelo a garabatear él mismo.
6. Si es necesario ayude al niño con una inducción física, como en la muñeca, el antebrazo o el codo. Reduzca en lo posible la ayuda física. Estudie primero en qué etapa debe empezar.
7. Pasos:

El niño garabateará con un lápiz:

 - a) Ayudado por una inducción de muñeca.
 - b) Ayudado por una inducción de antebrazo.
 - c) Ayudado por una inducción de codo.
 - d) Por sí solo.
8. Varíe los colores de los lápices y el papel. ¿Por qué no ensayar con una pizarra y tizas, o con una pizarra mágica?
9. Se recomiendan 10 ensayos diarios.

B. Consecución.

1. Alabe al niño cuando hace garabatos o lo intenta.
2. El niño se divertirá viendo las marcas sobre el papel. Utilice colores vivos y cámbielos con frecuencia para mantener su interés.

20. IMITA TRAZOS GARABATEADOS

PUNTO CLAVE DEL

DESARROLLO: El niño hará una marca en el papel similar a la realizada por la madre (imitándola) en el plazo de 30 segundos.

ACTIVIDAD:

1. Requisito previo: PROGRAMA "HACE GARABATOS".
2. Establezca esta actividad igual que hizo con el programa "hace garabatos".
3. Ahora dibuje un trazo en el papel y anime al niño a copiarlo. escoja un trazo muy simple, como (una línea recta), y que sepa que el niño es capaz de copiar. No haga garabatos arriba y abajo si nunca ha visto al niño mover el lápiz en los dos sentidos mencionados. Haga un gran trazo en la hoja.
4. Ayude físicamente a su hijo en la medida necesaria para que ejecute la acción. Suprime las inducciones en cuanto pueda.
5. Dibuje el trazo y luego diga "Hazlo tú, (nombre)"

6. Alabe cualquier intento por parte del niño. No espere de él que le copie a la perfección. Límitese a enseñarle a dibujar un trazo parecido moviendo el lápiz en la misma dirección aproximada que usted.

MANIPULACION DE OBJETOS (SEGUNDO GRUPO: Puzzles, palitos y canicas, libros)

ACTIVIDADES Y PROGRAMAS

1. RETIRA UNA PIEZA REDONDA DEL PUZZLE

PUNTO CLAVE DEL

DESARROLLO: El niño retirará una pieza redonda del puzzle en un plazo de 30 segundos.

ACTIVIDAD:

1. Es difícil encontrar en el comercio puzzles suficientemente sencillos para niños de esta edad. Busque puzzles que tengan sólo una pieza o varias separadas. Lo mejor son formas sencillas como triángulos, círculos y cuadrados. Si no le es posible adquirir un puzzle de este tipo, constrúyalo. Lo puede hacer de madera (bien pulida y con pintura atóxica que no lleve plomo) o cartón. Mejor que la pieza tenga un mango o punto de agarre para que el niño aprenda a cogerla. Su puzzle podría tener un aspecto como este:
Si prefiere no usar mangos, etc., construya el puzzle de modo que las piezas sobresalgan ligeramente por encima de la superficie base, lo que facilitará la tarea del niño.
2. Si su hijo no es capaz de coger la pieza, ayúdele físicamente con la mano. Suprime poco a poco su ayuda hasta que el niño lo haga por sí mismo.
3. Si es necesario, tape las demás piezas mientras trabaja con una en concreto.
4. Las formas esféricas son muy idóneas para esta actividad.
5. También pueden construirse puzzles de cartón, con tapas de cajas de zapatos.

2. COLOCA UNA PIEZA REDONDA EN EL PUZZLE

PUNTO CLAVE DEL

DESARROLLO Y OBJETIVO:

El niño colocará una pieza redonda del puzzle en su sitio en un plazo de 30 segundos.

PROGRAMA:

MATERIALES: Un puzzle con una o dos piezas, una de ellas redonda. A ser posible dos puzzles, uno con puntos para asir las piezas y otro sin ellos.

PROCEDIMIENTO:

A. Procedimiento

1. Siente a su hijo ante una mesa o junto a usted en el suelo.
2. Preséntele el puzzle y muéstrole cómo se quita la pieza (redonda) y se vuelve a colocar en su sitio.
3. Para el Paso (1) (más abajo), recurra a una pieza con puntos de agarre. Si no la encuentra en el comercio la puede confeccionar fácilmente. Corte un trozo redondo de madera, cartón o poliuretano y clave un "tirador" en el centro. Los tiradores se pueden construir con mangos de madera o metal, asas de tacitas, cuentas o carretes pegados firmemente a la pieza.
4. Entregue la pieza al niño y diga "Ponla, (nombre)"

5. Si es necesario, guíe al niño con una inducción física, como en la muñeca, antebrazo o codo. Recorra a la mínima ayuda. Estudie en qué etapa debe empezar.
6. Pasos:
 - a) El niño colocará la pieza redonda con "tirador":
 - Y Con inducción de muñeca.
 - Y Con inducción de antebrazo.
 - Y Con inducción de codo.
 - Y Por sí solo.
 - b) El niño colocará la pieza redonda sin "tirador":
 - Y Con inducción de muñeca.
 - Y Con inducción de antebrazo.
 - Y Con inducción de codo.
 - Y Por sí solo.
7. Se recomiendan 10 ensayos diarios.

B. Consecución.

1. Alabe a su hijo cuando coloca la pieza como se indica. Demuestre al niño que le encanta el éxito conseguido.
2. Si el niño tira las piezas, recójalas durante 20 seg. como mínimo e ignore al niño; luego empiece de nuevo.
3. Si el niño no coloca la pieza en su sitio, enséñele la forma correcta de hacerlo y empiece de nuevo el ensayo. No retire las inducciones con demasiada rapidez si el niño comete muchos errores.

3. COLOCA DOS PIEZAS REDONDAS EN EL PUZZLE

**PUNTO CLAVE DEL
DESARROLLO:**

El niño colocará dos piezas redondas del puzzle en su sitio en el plazo de 30 segundos.

4. COLOCA DOS PIEZAS REDONDAS Y DOS PIEZAS CUADRADAS EN EL PUZZLE

**PUNTO CLAVE DEL
DESARROLLO:**

El niño colocará dos piezas redondas y dos cuadradas del puzzle en su sitio en el plazo de 30 segundos.

5. RETIRA UN PALITO DE UN TABLERO

**PUNTO CLAVE DEL
DESARROLLO:**

El niño retirará un palito de los que van encajados en un tablero en un plazo de 30 segundos.

ACTIVIDAD:

1. Existen en el comercio diferentes tipos de tableros para niños de esta edad. Algunos están hechos de poliuretano con palitos o "clavijas" de la forma 8 con un gran extremo para agarrarlos. Otros son de madera, con clavijas anchas, de 1,3 cm. Si no los encuentra en el comercio, fabríquelos usted mismo.

2. Dé a su hijo las orientaciones necesarias para que aprenda a retirar las clavijas. Suprima poco a poco su ayuda hasta que el niño sea capaz de hacerlo solo.

1. COLOCA UN PALITO

PUNTO CLAVE DEL DESARROLLO Y OBJETIVO:

El niño colocará un palito en el tablero en un plazo de 30 segundos.

PROGRAMA:

MATERIALES: Tableros y clavijas. Si es posible, de dos tipos diferentes:

1. Un juego con clavijas de 1,3 cm. de diámetro y orificios grandes en el tablero, o con clavijas provistas de cabeza.
2. Otro juego con clavijas pequeñas, de 0, 5-1 cm. de diámetro.

PROCEDIMIENTO:

A. Procedimiento

1. Siente al niño ante una mesa o en el suelo. Sitúese al lado o detrás.
2. Enseñe al niño cómo se introduce la clavija en el tablero.
3. Ofrezcale la clavija y diga "Ponla, (nombre) -, mientras señala el agujero correspondiente.
4. Si es necesario, ayúdele con una inducción física, de muñeca, ante-brazo o codo. Recorra al mínimo de ayuda. Haga estudios para determinar en qué etapa debe empezar.
5. Pasos: (1) El niño colocará una clavija grande en un tablero. a) con inducción de muñeca. b) con inducción de antebrazo. c) con inducción de codo. d) por sí mismo. (2) El niño colocará una clavija pequeña en un tablero. a) con inducción de muñeca. b) con inducción de antebrazo. c) con inducción de codo. d) por sí mismo.
6. Se recomiendan 10 ensayos diarios.

B. Consecución.

1. Alabe al niño cuando coloca el palito como se indica. Muéstrese entusiasmado con el éxito obtenido.
2. Si el niño tira los palitos, recójalos durante 20 segundos como mínimo e ignore al niño; luego empiece de nuevo, si lo desea.
3. Si el niño no logra introducir el palito, enséñele la forma correcta de hacerlo y empiece el ensayo de nuevo. No suprima las inducciones con demasiada rapidez si el niño comete muchos errores.

7. INTRODUCE FICHAS EN UN RECIPIENTE

PUNTO CLAVE DEL DESARROLLO Y OBJETIVO:

El niño introducirá como mínimo seis fichas (de un total de 8-10), una tras otra, en una caja a través de una pequeña abertura de 1,9-2,5 cm. en un plazo de 60 segundos.

PROGRAMA:

MATERIALES: Bolas de madera, dados, fichas, cuentas de plástico, etc.

3 cajas con tapa.

Una caja con una abertura de 7,6 cm., otra con una abertura de 5 cm. y otra con una abertura de 2 cm.

PROCEDIMIENTO:

A. Procedimiento

1. Requisito previo: capacidad para agarrar con el pulgar y sujetar y soltar objetos.
2. No deje que el niño ejecute esta actividad si no es bajo un estricto control. Los objetos pequeños son muy peligrosos: el niño puede - tragárselos.
3. Siente al niño ante una mesa o en el suelo y preséntele la caja.
4. Enséñele el modo de introducir una ficha por la abertura de la tapa. Escoja objetos que hagan ruido al caer en la caja, para mantener al niño atento.
5. Si es necesario, guíe al niño con una inducción física, de muñeca, antebrazo o codo. Recorra a una ayuda mínima. Haga estudios para determinar en qué etapa debe empezar.
6. Entregue una ficha al niño y diga "Métela, (nombre) mientras señala la abertura de la caja.
7. Pasos:
 - (1) El niño (introduce la ficha por una ranura de 7,6 cm.
 - a) Introduce una ficha con inducción de muñeca.
 - b) Introduce una ficha con inducción de antebrazo.
 - c) Introduce una ficha con inducción de codo.
 - d) Introduce una ficha por sí solo.
 - e) Introduce 2 fichas por sí solo.
 - f) Introduce 4 fichas por sí solo.
 - g) Introduce 6 fichas por sí solo.
 - (2) El niño introduce la ficha por una ranura de 5 cm.
 - a) Introduce una ficha con inducción de muñeca.
 - b) Introduce una ficha con inducción de antebrazo.
 - c) Introduce una ficha con inducción de codo.
 - d) Introduce una ficha por sí solo.
 - e) Introduce 2 fichas por sí solo.
 - f) Introduce 4 fichas por sí solo.
 - g) Introduce 6 fichas por sí solo.
 - (3) El niño introduce la ficha por una ranura de 2 cm.
 - a) Introduce una ficha con inducción de muñeca.
 - b) Introduce una ficha con inducción de antebrazo.
 - c) Introduce una ficha con inducción de codo.
 - d) Introduce una ficha por sí solo.
 - e) Introduce 2 fichas por sí solo.
 - f) Introduce 4 fichas por sí solo.
 - g) Introduce 6 fichas por sí solo.
8. Varíe de objetos y cajas para que el niño multiplique la práctica.
9. Los de forma esférica son excelentes juguetes para practicar actividades de este tipo.
10. Se recomiendan 10 ensayos diarios.

B. Consecución.

1. Alabe al niño cuando introduce las fichas como se indica.
2. Si el niño tira las fichas o se las lleva a la boca, recójalas durante 20 segundos como mínimo e ignore al niño; luego empiece de nuevo si lo desea.
3. Si el niño no logra encontrar la ranura, enséñele el modo de ejecutar la acción correctamente. Luego entregue la ficha al niño y empiece de nuevo el ensayo. ¿Suprime las inducciones con demasiada rapidez?

EJERCICIO ADICIONAL: Provea a su hijo de fichas o monedas, latas de café con ranuras en una tapa de plástico, etc. Anime al niño a introducir los objetos por las ranuras (compruebe que no hay bordes cortantes o ásperos en los recipientes).

8. RETIRA BOLITAS DE UN RECIPIENTE

PUNTO CLAVE DEL

DESARROLLO:

El niño invertirá un frasco o recipiente o lo inclinará para extraer una bolita (objeto muy pequeño) de su interior cuando se le entregue el recipiente con su contenido.

ACTIVIDAD:

1. Introduzca un objeto pequeño (uva, grano de cereal, botón etc.) en un frasco con una abertura pequeña.
2. Haga sonar el objeto dentro y luego invierta el frasco y extraiga la bolita. Enseñe la operación a su hijo varias veces y luego compruebe si es capaz de hacerlo él.
3. Si es preciso, ayude físicamente al niño a volcar el recipiente y extraer la bolita.
4. Varíe de recipientes y objetos.
5. Invente un juego en el que el niño tenga que sacar el objeto del recipiente para obtenerlo.

9. INTRODUCE BOLITAS EN UN RECIPIENTE

**PUNTO CLAVE DEL
DESARROLLO:**

El niño introducirá una bolita (objeto muy pequeño) en un recipiente (diámetro de abertura 1,3 cm.) en un plazo de 30 segundos.

ACTIVIDAD:

1. Requisito previo: capacidad de agarrar y soltar objetos.
2. Necesitará los siguientes materiales:
 - a. Bolitas: uvas, botones, cereales, etc.
 - b. Recipientes: frascos o cajas pequeños (2,5-5 cm.) y aberturas de 1, 3-2, 5 cm. de diámetro; preferibles los recipientes transparentes.
 - c. ATENCION: Quite las etiquetas de los frascos y lávelos cuidadosamente antes de usarlos. No debemos enseñar al niño a jugar con frascos de medicinas.
3. Esta actividad debe hacerse bajo la más estricta supervisión, para evitar que el niño se trague los objetos.
4. Enseñará este comportamiento igual que enseñó "INTRODUCE FICHAS EN UN RECIPIENTE".
5. Recorra a inducciones físicas si es preciso y suprimálas poco a poco.
6. Empiece con recipientes grandes y pase gradualmente a los que tienen aberturas más reducidas (1,3 cm.), a fin de exigir más habilidad M niño a medida que avanza el programa.

10. AYUDA A VOLVER LAS PÁGINAS DE UN LIBRO

**PUNTO CLAVE DEL
DESARROLLO:**

El niño pondrá una mano junto a la del adulto intentando pasar la página con él.

ACTIVIDAD:

1. Si el niño no intenta ayudarlo a pasar las páginas, enséñele el modo de hacerlo. Ponga la mano M niño en la página y vuélvala.
2. Enséñele que en la otra cara hay imágenes nuevas.
3. Se aconsejan para esta actividad libros---aprueba de niños" con páginas gruesas.

4. Al comprar libros busque que sean duraderos y con ilustraciones atractivas. Se recomienda que las ilustraciones sean realistas, sobre todo cuando empiece a enseñar al niño el nombre de las figuras.

11. VUELVE 2 - 3 PAGINAS A LA VEZ

PUNTO CLAVE DEL

DESARROLLO: El niño volverá 2-3 páginas de un libro al mismo tiempo.

ACTIVIDAD:

1. Cuando el niño aprende a pasar páginas, lo más probable es que empiece volviendo 2 6 3 al mismo tiempo.
2. Proporcione al niño muchos libros. Enséñele cómo se vuelve las páginas y hablele de las imágenes. Luego déjele pasar las páginas a su ritmo, mientras le habla de las imágenes que van saliendo.

12. VUELVE UNA PÁGINA DE CADA VEZ

PUNTO CLAVE DEL

DESARROLLO: El niño volverá las páginas de un libro, una a una, sin ayuda.

ACTIVIDAD:

1. Empiece de nuevo ofreciendo a su hijo libros con páginas gruesas y duraderas.
2. A medida que el niño adquiere práctica pasando páginas y se interesa por las ilustraciones en lugar de deshojar el libro, introduzca libros con páginas de papel normal.
3. Alabe al niño cuando pasa las páginas una a una.
4. Cuénteles cosas sobre las ilustraciones. Señale objetos concretos personas que aparezcan, y luego anime al niño a buscarlos.

RESOLUCION DE PROBLEMAS

ACTIVIDADES Y PROGRAMAS

1. LEVANTA UNA TAZA INVERTIDA

PUNTO CLAVE DEL

DESARROLLO: El niño levantará una taza invertida cuando se le presente.

ACTIVIDAD:

1. Coloque una taza o tazón invertido frente al niño, en el suelo o la bandeja de su sillita.
2. Enseñe al niño el modo de levantarla y animelo a hacer lo mismo.

2. TIRA DE UN CORDEL PARA ALCANZAR UN ARO

PUNTO CLAVE DEL

DESARROLLO:

El niño tirará de un cordel para alcanzar el aro atado a su extremo en un plazo de 30 segundos.

ACTIVIDAD:

1. Ate aros de plástico, brazaletes, etc., a un cordel.
2. Ofrezcaselo al niño, con el cordel reposando en la mesa de modo que el niño deba tirar de él para obtener el objeto.

3. Enseñe al niño como se hace si es preciso.

3. BUSCA OBJETOS CAIDOS

PUNTO CLAVE DEL DESARROLLO:

El niño seguirá con la vista un objeto en movimiento y buscará en la dirección en que se ha dejado caer el objeto.

ACTIVIDAD:

1. Siente al niño en su regazo, ante una mesa.
2. Despacio, mueva una cuchara por la superficie de la mesa y luego déjela caer al suelo.
3. Hágalo al principio en una habitación sin alfombra para que se oiga el ruido del objeto al caer.
4. Observe si el pequeño busca el objeto caído.
5. Repita la operación en situaciones distintas, variando de objetos.
6. Juegue con su hijo a esconder cosas que él tendrá que encontrar, o al escondite. Oculte su cara o un objeto para ver si el pequeño lo busca.
7. Deje caer cosas en el baño lleno de agua. El ruido del chapuzón ayudará al niño a orientarse hacia el objeto.
8. Cuelgue un objeto de una cuerda a un lado de la sillita alta del niño, y luego álcelo para que éste lo vea.

4. ENCUENTRA OBJETOS OCULTOS

PUNTO CLAVE DEL DESARROLLO:

El niño levantará una tapa para encontrar un objeto oculto debajo en un plazo de 30 segundos.

ACTIVIDAD:

1. Ponga un objeto pequeño bajo una taza invertida, una caja, etc.
2. Muestre el objeto al niño y deje que vea cómo lo esconde.
3. Ofrezca al niño el recipiente animándolo a levantarlo para encontrar el objeto oculto.
4. Al principio oculte parcialmente el objeto, y más tarde tápelo por completo para dificultar la tarea del niño.
5. Esconda cosas en sus manos. Deje que el niño lo entrevea, y luego cierre los dedos. ¿Es capaz de averiguar en qué mano está?
6. Ponga un libro o cualquier pantalla delante del objeto. ¿Mira el niño detrás para obtenerlo? Más adelante, tape un objeto con una taza invertida y ponga 1 o dos más vacías. ¿Localiza el niño la taza correcta?

5. DESCUBRE JUGUETES

PUNTO CLAVE DEL DESARROLLO:

El niño levantará una tela que cubra un juguete oculto en un plazo de 30 segundos.

ACTIVIDAD:

1. Tape cualquier juguete con una tela transparente. Anime al bebé a destaparlo.
2. Juegue a menudo de este modo.
3. Oculte distintos objetos bajo prendas distintas, toallas, etc., para ver si el niño los encuentra.

4. Llame la atención del pequeño hacia el juguete y deje que vea cómo lo esconde.
5. Puede iniciar el juego cubriendo parcialmente el objeto, y cada vez más para que, con la dificultad de la tarea, el niño adquiera más habilidad.

6. BUSCA EL CONTENIDO DE LAS CAJAS

PUNTO CLAVE DEL DESARROLLO:

El niño invertirá una caja para buscar en su interior un objeto en el plazo de 10 segundos.

ACTIVIDAD:

1. Junte varias cajitas de distintas formas, tamaños y colores.
2. Introduzca en ellas objetos pequeños como canicas, fichas, dados, etc. y haga sonar los recipientes ante el niño.
3. Saque rápidamente los objetos y tienda la caja al niño.
4. ¿Mira en su interior para buscar el objeto?

7. DESENVUELVE OBJETOS

PUNTO CLAVE DEL DESARROLLO:

El niño desenvolverá un pequeño objeto envuelto en una tela en un plazo de 30 segundos.

ACTIVIDAD:

1. Envuelva un cubo o juguete de pequeño tamaño en un kleenex, servilleta de papel, pañuelo, etc. y anime al niño a desenvolverlo.
2. Deje que el niño vea cómo lo envuelve.
3. En los primeros ensayos puede envolver parcialmente el objeto para que sea más fácil la tarea.

8. LEVANTA LAS TAPAS DE LAS CAJAS

PUNTO CLAVE DEL DESARROLLO:

El niño levantará la tapa de una cajita en un plazo de 30 segundos.

ACTIVIDAD:

1. Tienda una caja a su hijo y animelo a levantar la tapa. Utilice cajas de distintas formas y tamaños.
2. Introduzca en su interior una sorpresa (juguete o algo de comer) para animar al niño a levantar la tapa.
3. Las cazuelas con sus tapas sirven igualmente.

9. COGE JUGUETES CON AYUDA DE UN BASTON

PUNTO CLAVE DEL DESARROLLO:

El niño usará un bastón o palo para obtener un juguete fuera de su alcance atrayéndolo hacia él.

ACTIVIDAD:

1. Disponga un juguete pequeño y poco pesado fuera del alcance del niño en una mesa (el niño sentado ante la mesa), o frente al niño en el suelo.
2. Enséñele a servirse de un pequeño bastón (un listón de madera de 30,5 cm. o similar) para alcanzar el juguete atrayéndolo hacia él.

3. Muestre el comportamiento ante el niño varias veces, y luego déjelo intentarlo. Use sólo juguetes que gocen de sus preferencias.
4. Si es preciso, ayude físicamente al pequeño en un principio, y suprima poco a poco las indicaciones.
5. Alabe al niño cuando resuelve el problema. Deje que juegue con el juguete después de atraerlo hacia él con el palo.
6. Para esta actividad se prestan gran variedad de objetos y utensilios en forma de bastón. Su hijo aprenderá a servirse de los útiles de que disponga para acceder a cosas que estén fuera de su alcance.
7. Pruebe una variedad de este tipo de resolución de problemas. Ponga un juguete sobre un cojín. ¿Tira el niño del cojín para atraer hacia sí el juguete? Ponga el juguete sobre algo que vaya atado a una cuerda. Anime al niño a tirar de la cuerda para obtener el objeto.



LA COMUNICACION

La comunicación incluye la capacidad de hablar y transmitir ideas por medios no verbales, así como de comprender y responder al medio. Este área se divide en tres categorías: respuesta auditiva, reacciones a los sonidos; lenguaje expresivo, el uso de sonidos, palabras y gestos para expresarse; y lenguaje receptivo, o capacidad de comprender y responder al mensaje recibido.

Las actividades y programas que siguen están pensados para ayudar al desarrollo de las capacidades comunicativas de su hijo. Comprobará que los programas se suceden en el orden en que ocurren normalmente los comportamientos en el desarrollo. Por ejemplo, al principio puede exigir a su hijo que pida una cosa mediante gestos, luego que emita un sonido y por fin una palabra para obtener lo que quiere. Sin embargo, por lo general trabajará en varios programas de comunicación simultáneamente. Aparte de las sugerencias específicas que damos, es importante que hable mucho con su hijo, variando la intensidad, el tono y el timbre de su voz. Emprenda conversaciones y comunicaciones cara a cara con el niño. Defina las cosas cuando hable: "Esto es suave", "caliente", etc. Por fastidioso que pueda parecerle, es importante para el desarrollo lingüístico del pequeño. Llame al niño por su nombre. Defina los momentos del día. "Es la hora de comer". "Es la hora del baño". Pero no imite la charla del bebé. Procúrele un buen

modelo lingüístico. Quizá le resulte útil situarse con el niño ante un espejo y ensayar algunas pronunciaciones, etc. El niño observará así sus movimientos al tiempo que los de usted. Pero no atosigue al niño con sonidos. De le tiempo para responder o iniciar un mensaje y refuerce estos actos en el pequeño.

Los programas que se incluyen en esta sección le ayudarán a desarrollar las capacidades de comunicación en su hijo. Si bien le aportará pautas a seguir fundamentales, no son exhaustivos bajo ningún concepto. Si en la zona donde se mueve tiene a mano un terapeuta especializado en problemas de lenguaje, le recomendamos encarecidamente que solicite también sus consejos. El lenguaje expresivo en particular suele ser un área de considerable retraso para el niño con síndrome de Down. Sentirá la necesidad de insistir en este terreno. Observe también los problemas de audición que pueda presentar su hijo. Si no responde bien a los sonidos o se lleva con frecuencia la mano al oído, consulte con el médico.

La mayor parte de los programas que aparecen en esta sección han sido adaptados de un programa de lenguaje desarrollado por Judy Carta, Ayudante de investigación del Centro para el Desarrollo Humano y el Departamento de Educación Especial de la Universidad de Dragón.

AUDICIÓN INICIAL ACTIVIDADES Y PROGRAMAS

1. RESPONDE AL SONIDO

PUNTO CLAVE DEL DESARROLLO:

El niño responderá a un sonido modificando su comportamiento: mostrándose más calmado o más activo.

ACTIVIDAD:

1. Exponga al niño a diversos sonidos, por ej. timbres, un metrónomo, sonajeros, silbatos, palmadas, chasquidos. Varíe el sonido y preséntelo desde diferentes ángulos.
2. Deje que el niño oiga la radio y la televisión, música, canciones, etc., así como sonidos que puedan proceder del exterior de la casa.

3. Advertencia.- no atosigue al pequeño con ruidos constantes. Basta con que esté expuesto a gran variedad de sonidos diariamente.

2. SE ORIENTA HACIA LA DIRECCION DEL SONIDO

PUNTO CLAVE DEL DESARROLLO Y OBJETIVO:

El niño volverá la cabeza hacia un sonido en el plazo de 10 segundos.

PROGRAMA:

MATERIALES: Objetos que hagan ruido, como timbres o campanas, sonajeros, muñecos que chillen, púas de un cepillo, silbatos, cucharas, latas, etc.

PROCEDIMIENTO:

A. Procedimiento

1. Siente al niño en su sillita o en otro asiento bien sujeto.
2. Produzca un sonido a un lado, fuera del campo de visión del niño. Manténgalo unos segundos. Utilice sonidos cortos y agudos.
3. Pasos:
 - a) El niño se vuelve hacia el sonido cuando usted gira físicamente la cabeza del pequeño sujetándolo por la barbilla.
 - b) El niño se orienta hacia el sonido cuando usted le gira físicamente la cabeza con un dedo apoyado en su barbilla (reduzca poco a poco la inducción).
 - c) El niño se orienta hacia el sonido cuando usted le gira la cabeza con una mano junto a ella, sin tocar al niño (reduzca poco a poco la inducción).
 - d) El niño se orienta hacia el sonido sin inducción física.
4. Alterne los lados.
5. Varíe de objetos con frecuencia, así como la posición del niño y la localización del sonido.
6. Hable a su hijo desde diferentes ángulos de la habitación.
7. Se recomiendan 10 ensayos diarios.

B. Consecución.

1. Alabe al niño cuando vuelve la cabeza hacia el sonido.
2. Permita que vea y escuche de nuevo el objeto que produjo el sonido inmediatamente después de haber vuelto la cabeza hacia él.

OTRAS INSTRUCCIONES:

Si este método de inducción no resulta eficaz, oriente al niño presentándole el objeto sonoro para que lo vea y lo oiga, y animándole a qué se vuelva hacia el sonido, Suprima poco a poco la presentación visual hasta que sólo perciba el sonido.

LENGUAJE EXPRESIVO

ACTIVIDADES Y PROGRAMAS

1. LLORA POR UNA CAUSA

PUNTO CLAVE DEL DESARROLLO:

El niño llorará por una causa específica, como es el hambre, dolor, falta de comodidad (pañales manchados), etc. Si el niño no lo hace, consulte al médico sobre posibles complicaciones médicas.

2. VOCALIZA, BALBUCEA Y ARRULLA

PUNTO CLAVE DEL

DESARROLLO: El niño emitirá sonidos (balbuceos, arrullos, gorgoteos, etc.).

PROGRAMA: INTENSIFICACION DE LOS SONIDOS

OBJETIVO: El niño emitirá sonidos con más frecuencia, y producirá sonidos nuevos.

MATERIALES:

PROCEDIMIENTO:

A. Procedimiento

1. Anime al niño a emitir sonidos. Háblele mientras le cambia los pañales, le da de comer, lo viste, y mientras juega con juguetes. Acune al niño en sus brazos (sujételo firmemente poniendo los brazos bajo su espalda y balancéelo de un lado a otro y girando sobre su eje; ¡esta actividad no es para un recién nacido!). Cuando el niño es un poco mayor de le palmadas en el pecho o la espalda mientras el pequeño emite sonidos (que vibrarán) en una lata grande (de café, por ejemplo). Procure también mover la mandíbula y la boca del niño mientras vocaliza, para que se produzcan nuevos sonidos. Colúmpiolo en un columpio casero o hágalo saltar en un balón de playa. Utilice un espejo para animarlo a producir sonidos.
2. Pasos:
 - a) Cuando el niño emita un sonido, imítelo brevemente (pronunciando un sonido breve dos o tres veces), dando al pequeño la oportunidad de repetirlo. Repita todo tipo de sonidos que él emite. A su vez, el pequeño le imitará a usted repitiendo el sonido otra vez. Sonría al niño cuando repite el sonido y empiece de nuevo.
 - b) Escoja varios sonidos que el niño emite con frecuencia. Cuando esté alerta pero tranquilo y callado, pronuncie uno de los sonidos del niño. Si no lo repite, retroceda al Paso (1). Esta vez imite al niño 1 ó 2 segundos después de que haya iniciado el sonido. Poco a poco, distancie la emisión de sonidos por el niño y el momento en que usted lo imita.
 - c) Cuando el niño esté callado, pronuncie un sonido nuevo (por ejemplo, m ó b). El niño repetirá el sonido. Si no lo hace después de varios intentos, pruebe con otro sonido nuevo. Algunas sugerencias de sonidos: b de bola, v de vaso, m de mano, t de taza, de de dedo.
3. Imite también los sonidos no lingüísticos, como chasquidos con la lengua, toses, ruidos con los labios, y tape y destape rápidamente la boca del niño cuando dice "ba".

B. Consecución.

1. Alabe y sonría al niño cuando emite sonidos.
2. Trate de imitar brevemente el sonido justo después de haberlo emitido el niño.
3. Enseñe a todos los miembros de la familia a hacer lo mismo.

MODELO DE REGISTRO DE LOS SONIDOS DEL NIÑO

Si escucha:

/b/ de bote o taba, escriba b.
/c/ de cosa, saco, escriba k.
/c/ de cena, peces, escriba c.
/ch/ de chocolate, escriba ch.
Id/ de dedo o seda, escriba d.
/f/ de feo o café, escriba f.
/g/ de gato o miga, escriba g.
/j/ de juego o caja, escriba j.
/l/ de lana, malo, escriba l.

/ll/ de llorar, calla, escriba ll.
/m/ de mamá o dame, escriba m.
/n/ de no o ven, escriba n.
/ñ/ de muñeca, escriba ñ
/p/ de papá o pastel, escriba p.
/r/ de risa, correr, carta, escriba r.
/s/ de sí, mesa, tos, escriba s.
/t/ de taza, pato, escriba t.
/v/ de vaso, ave, escriba v.
/x/ de xilófono escriba x.

/y/ de yo, yaya, escriba y.
/z/ de zapato, taza, escriba z.
lal de gato, escriba a.
/el de perro, escriba e.
/i/ de niño, escriba i.

/o/ de cosa, escriba o.
/u/ de música, escriba u
/ie/ de vienes, escriba ie.
/ue/ de fueron, escriba ue.

3. EMITE CHILLIDOS AGUDOS

PUNTO CLAVE DEL

DESARROLLO: El niño emitirá sonidos del tipo de chillidos agudos.

4. SE RIE

PUNTO CLAVE DEL

DESARROLLO:

El niño se reirá, con risa ahogada o abierta. La risa suele ser muy suave en los bebés.

5. PRONUNCIA DOS VOCALES JUNTAS

PUNTO CLAVE DEL

DESARROLLO:

El niño pronunciará dos o más sílabas vocálicas como oo-aa, aa-ee, ou, oe. Véase el PROGRAMA "INTENSIFICACION DE LOS SONIDOS" que precede.

6. DICE DA, CA, GA, BA, ETC.

PUNTO CLAVE DEL

DESARROLLO:

El niño combinará consonantes y vocales en sílabas aisladas, como ba, ca, da, ga, ma

7. DICE PAPA, MAMA

PUNTO CLAVE DEL

DESARROLLO:

El niño dirá mamá y papá, al principio indistintamente y luego diferenciando entre una persona femenina y otra masculina.

PROGRAMA: EQUIPARACION DE SONIDOS Y OBJETOS

OBJETIVO: El niño usará los sonidos para identificar y solicitar objetos y personas.

MATERIALES: Objetos familiares al niño, como juguetes, alimentos, etc.

PROCEDIMIENTO:

A. Procedimiento

1. Pasos:

- a) La madre presenta un objeto y lo define. El niño repite el sonido.
Ejemplo: La madre enseña un balón al niño.
La madre dice "balón".
El niño dice "ba".
La madre dice, "eso es, balón".
- b) La madre presenta el objeto y dice "¿Qué es esto?-" (sin definirlo). El niño responde con el sonido correcto. Ejemplo: el niño dice "ba".

2. Si el niño no responde correctamente, repita "Esto es un balón. Di balón".
 - a) Presente objetos que el niño ya define con un sonido. Ejemplo: (b) botella, balón, (m) mamá, (g) agua, (d) dedo.
 - b) Cuando comprenda que el niño emite casi siempre el sonido que corresponde al objeto, exíjale el sonido correcto para concederle un objeto o actividad. Por ejemplo, tiene que decir "ga" para obtener una galleta.
 - c) Empareje sonidos con distintas actividades. Por ejemplo: "chu-chu" con el tren, "crunch" con ciertas golosinas, "grrr" con un tigre de juguete, "brrrum" con un camión.

B. Consecución.

Alabe al niño cuando repite un sonido o lo dice espontáneamente, según el caso.

8. EXPRESA SUS DESEOS SIN LLORAR

PUNTO CLAVE DEL DESARROLLO:

El niño indicará sus deseos sin llorar, por medio de sonidos o gestos. Véase el PROGRAMA "PETICIONES", Paso (1).

PROGRAMA: PETICIONES

OBJETIVO: El niño se servirá de pronunciaciones concretas de una palabra para pedir objetos o acciones.

MATERIALES:

PROCEDIMIENTO:

A. Procedimiento

1. Observe a su hijo durante varios días para determinar en qué paso debe comenzar. ¿Qué hace el niño para mostrarle que desea algo: mira el objeto, gesticula (señala el objeto), utiliza sonidos, utiliza palabras?
2. Pasos:
 - (1) El niño hace una petición mirando el objeto. La madre dice "¿Qué quieres?" y señala el objeto nombrándolo ("botella"). Entonces, el niño señala el objeto (respuesta correcta). Otro ejemplo: el niño debe levantar los brazos para que lo cojan.
 - (2) El niño hace una petición gesticulando hacia el objeto. La madre dice "¿Qué quieres?" y señala el objeto nombrándolo ("botella") y repitiendo la primera sílaba de la palabra ("bo"). El niño imita la primera sílaba "bo" (respuesta correcta).
 - (3) El niño hace una petición pronunciando la primera sílaba del objeto. La madre dice "¿Qué quieres?" señalando el objeto y pronunciando el nombre del objeto ("---botella"). El niño imita el nombre.
 - (4) El niño hace una petición nombrando un objeto sin que la madre le proporcione claves.
3. Sugerencias de peticiones a base de palabras:

Más	galleta	bajar
Vaso	libro	subir
Beber	ven	mamá/papá
4. Si el niño no gesticula en dirección al objeto al principio del programa, añada pasos para inducir físicamente los gestos del pequeño. Suprime poco a poco las inducciones hasta que gesticule sin ayuda.
5. Concédale el objeto o la actividad requerida cuando responde correctamente en un paso de la enseñanza.
6. Se recomiendan 5-10 ensayos diarios por cada palabra de petición.

B. Consecución.

1. Alabe al niño cuando responde como se indica.
2. Si no responde, ignórelo durante 10 segundos y vuelva a empezar.

9. REPITE SONIDOS EMITIDOS POR OTROS

PUNTO CLAVE DEL

DESARROLLO: El niño repetirá o imitará un sonido emitido por otra persona.

Véase el PROGRAMA "INTENSIFICACION DE LOS SONIDOS" que precede.

10. DICE TRES PALABRAS

PUNTO CLAVE DEL

DESARROLLO:

El niño pronunciará por lo menos tres palabras con claridad suficiente como para que las comprendan tres personas.

Véase el PROGRAMA "EQUIPARACION DE SONIDOS Y OBJETOS" que precede, y el PROGRAMA "ADAPTACION DE LOS SONIDOS A PALABRAS" que sigue.

11. EXPRESA SUS DESEOS CON GESTOS

PUNTO CLAVE DEL

DESARROLLO:

El niño pedirá una cosa o indicará un deseo con gestos en 8 de 10 oportunidades que se le den.

Véase el PROGRAMA "PETICIONES" Paso (1).

12. DICE 4-6 PALABRAS

PUNTO CLAVE DEL

DESARROLLO:

El niño dirá 4-6 palabras que puedan ser comprendidas por tres personas.

Véase el PROGRAMA "ADAPTACION DE LOS SONIDOS A PALABRAS".

PROGRAMA: ADAPTACION DE LOS SONIDOS A PALABRAS

OBJETIVO: El niño emitirá sonidos que se parezcan progresivamente a verdaderas palabras.

MATERIALES:

PROCEDIMIENTO:

A. Procedimiento

1. Escoja sonidos que use el niño para definir objetos, expresar deseos, etc.
2. Pasos: (Sugerencias de enseñanza: utilice cualquiera de estos procedimientos).
 - (1) Escoja una palabra cuya primera sílaba sea un sonido conocido para el niño. Cuando el niño emita casi siempre el sonido en cuestión para referirse al objeto, exíjale que pronuncie la primera y la segunda sílabas, luego la .a, 2.a y 3.a, etc.
Ejemplo: El niño pronuncia el sonido "b". Por tanto decide enseñarle la palabra bola. Al principio le exigirá que diga "b" para obtener la bola, luego "bo", y por último "bola".
 - (2) También puede unir dos sonidos que el niño ya domina por separado. El niño imita los

dos sonidos. Exíjale que los pronuncie asociados.

Ejemplo: El niño dice "c" y "u". Exíjale que pronuncie la sílaba "cu" para ponerlo en la cuna.

Nota: Cuando usted repite el sonido debe repetir toda la palabra, no la sílaba que emplea el niño. Por ejemplo, repita "bola", no "bo".

B. Consecución.

1. Al principio refuerce los sonidos que se parecen algo al que se está enseñando; más adelante exija del niño un sonido más perfecto para que merezca sus alabanzas.
2. Demuestre su gran entusiasmo por los progresos del niño.
3. Deje que el niño obtenga el objeto o la actividad deseados cuando ha pronunciado la palabra correcta.

13. DICE 10 PALABRAS

PUNTO CLAVE DEL DESARROLLO:

El niño usará 10 palabras distintas, pronunciándolas de modo que puedan comprenderlas tres personas.

Véase el PROGRAMA "ADAPTACION DE SONIDOS A PALABRAS" que precede.

14. NOMBRA UN OBJETO

PUNTO CLAVE DEL DESARROLLO:

El niño describirá un objeto de modo que otras tres personas puedan comprender a qué objeto se refiere.

PROGRAMA: DEFINE OBJETOS

OBJETIVO: El niño definirá con una palabra un objeto que se le presente en 8 de 10 ensayos.

MATERIALES: Diversos objetos domésticos.

Sugerencias:

Juguetes	Comida	Ropas	Partes del Cuerpo	Objetos Comunes
coche	galleta	calcetines	pelo	cuchara
teléfono	agua	gorra	ojos	taza
muñeca	plátano	pantalones	nariz	libro
cubos	leche	camisa	mano	silla
tambor	zumos	zapatos	pierna	jabón
pelota			boca	cepillo
camión			oreja	papel
			brazo	timbre
			estómago	lápiz
				reloj

PROCEDIMIENTO:

A. Procedimiento

1. Presente un objeto de cada vez. Retírelos todos para reducir al mínimo las distracciones.
2. Pasos: (1) La madre presenta (sujetándolo) un objeto y dice, "¿Qué es esto? y el nombre del objeto ("taza"). El niño responde con el nombre del objeto ("taza"). (2) La madre presenta (sujetándolo) un objeto y dice "¿Qué es esto?" sin nombrar el objeto. El niño responde con el nombre del objeto, 'taza').
3. Utilice gran variedad de objetos, de los que acostumbran a rodear al niño.
4. Se recomiendan 5-10 ensayos diarios por objeto.
5. Enseñe sólo unos cuantos objetos de cada vez. Exija que el niño diga el nombre de una persona para llamar su atención, o que nombre un objeto para obtenerlo.
6. Utilice un procedimiento parecido con las ilustraciones.

B. Consecución.

1. Alabe al niño cuando su respuesta es la correcta.
2. Permita que juegue con el objeto cuando lo ha nombrado correctamente.

15. USA LAS PALABRAS PARA COMUNICAR SUS DESEOS

PUNTO CLAVE DEL

DESARROLLO: El niño usará una palabra para pedir algo.

Véase el PROGRAMA "PETICIONES", Pasos (1) - (4).

16. NOMBRA UN OBJETO REPRESENTADO

PUNTO CLAVE DEL

DESARROLLO:

El niño describirá la imagen de un objeto con una definición comprensible para tres personas.

Véase el PROGRAMA "DEFINE OBJETOS". Utilice ilustraciones en lugar de objetos.

17. DICE MAS DE 20 PALABRAS

PUNTO CLAVE DEL

DESARROLLO:

El niño usará 20 o más palabras distintas, pronunciándolas de modo que las comprendan tres personas.

Véase el PROGRAMA "ADAPTACION DE LOS SONIDOS A PALABRAS".

18. COMBINA 2-3 PALABRAS

PUNTO CLAVE DEL

DESARROLLO: El niño pronunciará una frase de dos-tres palabras.

PROGRAMA: COMBINA 2-3 PALABRAS

OBJETIVO: El niño pronunciará una frase de 2-3 palabras.

MATERIALES:

PROCEDIMIENTO:

A. Procedimiento

1. Su niño debe ser ya capaz de iniciar frases de dos palabras.
2. Diga las frases para el niño e intente que él le imite.
3. Construya frases como sigue:

(1)	persona +	acción
	"Mamá "Susy	va" come"
(2)	acción	+ objeto
	"empuja "decir	el coche" adiós"
(3)	"más"	+ objeto
	"más "más	leche" pan"
(4)	persona +	objeto
	"mamá "perrito	juguete" comida"
(5)	acción	+ persona
	"besar "abrazar	a mamá" a la muñeca"
(6)	objeto	+ acción
	"el coche "la muñeca	anda" come"

ACTIVIDADES ADICIONALES A INICIAR ENTRE LOS 12 Y 18 MESES

CONTROL DE LA LENGUA Y LOS LABIOS

1. Control de la lengua.

Unte un poco de mantequilla, miel, yogur, etc. en las comisuras de la boca del niño, en el interior de los carrillos o en la base de la boca. El niño tendrá que mover la lengua para lamerlo.

2. Control de los labios.

- a. Haga que el niño sople, por ejemplo para apagar una vela, soplar burbujas o plumas o mover un papel encima de la mesa.
- b. Beber por una pajita. Corte la pajita en dos. Utilice una bebida que le guste al pequeño. Si es preciso, ponga la paja en una botella de plástico flexible. Al principio ayude al niño apretando la botella para que el líquido suba por la paja. Poco a poco, exija que el niño se esfuerce más para chupar el líquido.

LENGUAJE RECEPTIVO

ACTIVIDADES Y PROGRAMAS

1. RESPONDE AL PROPIO NOMBRE

PUNTO CLAVE DEL DESARROLLO:

El niño responderá al propio nombre volviendo la cabeza hacia la persona que lo pronuncia o cambiando de actividad, por lo menos en 8 de 10 ensayos.

ACTIVIDAD:

1. Utilice siempre el mismo nombre para llamar a su hijo. No diga "Maite" en una ocasión y "Tere" en otra.
2. Llame al niño por su nombre con mucha frecuencia. Por ejemplo, mientras come o se viste, "Luis, levanta las manos".

2. DICE ADIOS CON LA MANO

PUNTO CLAVE DEL DESARROLLO:

El niño dirá adiós con la mano en 8 de 10 ensayos, imitando a otra persona.

PROGRAMA: COPIA ACCIONES SIMPLES - IMITACIÓN MOTORA

OBJETIVO: El niño será capaz de imitar una acción simple del padre cuando se le de la clave verbal "Haz esto", en 8 de 10 ensayos.

MATERIALES:

PROCEDIMIENTO:

A. Procedimiento

1. Requisito previo el niño mira a una persona que habla o acciona.
2. Esta actividad pretende enseñar a su hijo a imitar los actos del adulto. Usted ejecutará una acción simple frente al niño y dirá "Haz esto". Se espera que el niño responda imitándole tal como se describe en los pasos que siguen.
3. Pasos:
 - (1) Escoja acciones que el niño haga con frecuencia en sus actividades diarias (ejemplo: saluda con la mano, da palmadas, golpea una mesa, coge bloques, sopla). Cuando el niño ejecute la acción, imítelo (repita lo que ha hecho). El niño responde correctamente si, a su vez, le imita a usted. El niño ejecuta una acción, el padre imita al niño, el niño imita al padre.
 - (2) El padre enseña al niño una acción y dice "Haz esto". El niño responde correctamente si imita al padre.
4. Si el niño no imita el comportamiento, repita el comportamiento y la clave verbal, luego induzca físicamente al pequeño (ejemplo: tome las manos del niño y dé una palmada con ellas), luego refuerce al niño por ejecutar el comportamiento con su inducción.
5. Pruebe también esta táctica: Para lograr que su hijo imite sus movimientos de cabeza de un lado a otro, coloque el dedo índice delante de su cara (sujetando un juguete o no), haga que el pequeño mire y muévalo de un lado a otro al compás de su cabeza. El niño moverá también la cabeza siguiendo sus movimientos. Poco a poca, retire el dedo o juguete hasta que el niño imite solo el movimiento de cabeza de un lado a otro.
6. Escoja comportamientos de realización fácil para el niño. Use algunos comportamientos que incluyan un objeto (ejemplos: tocar un tambor, golpear bloques, apilar bloques, hacer rodar una pelota, agitar un sonajero, tocar un timbre, dar palmadas en la mesa, soplar una pluma), y otros comportamientos sin objetos (ejemplos: dar palmadas, decir adiós con la mano, abrir la boca, movimientos de besos al aire, levantar un brazo, chasquidos con la lengua, toses).
7. Enseñe las actividades sólo en condiciones apropiadas. Por ejemplo, no fomente que su hijo haga burbujas durante la comida o golpee la mesa con la cuchara con la que ha de comer.

B. Consecución.

1. Alabe al niño con entusiasmo cuando imita sus movimientos. Haga de esta actividad un juego divertido al que jugarán varias veces al día.
2. Diga con palabras lo que el niño ha ejecutado. Por ejemplo, "Buena chica, le has dado un beso a mamá", o "Eso es, estamos dando palmadas".

3. IMITA ACCIONES SIMPLES

PUNTO CLAVE DEL DESARROLLO:

El niño imitará o copiará acciones simples de los demás, como dar palmadas.

Véase el PROGRAMA "COPIA ACCIONES SIMPLES - IMITACION MOTORA" que precede.

4. SE DETIENE ANTE LA ORDEN "NO" CASI SIEMPRE

PUNTO CLAVE DEL DESARROLLO:

El niño se detendrá momentáneamente en una actividad ante la orden "no" al menos en 8 de 10 ensayos. Es necesario que los niños aprendan a obedecer la orden verbal "No", para evitar que se dañen a sí mismos o a los demás, y que estropeen las cosas.

5. MIRA A LAS PERSONAS QUE HABLAN Y A LOS OBJETOS

PUNTO CLAVE DEL DESARROLLO:

El niño mirará a los ojos a la persona que habla y mirará un objeto cuando reciba la clave verbal correspondiente.

PROGRAMA: MIRA A LAS PERSONAS QUE HABLAN Y A LOS OBJETOS

OBJETIVO:

1. El niño mirará a los ojos al padre cuando este le diga " (nombre), mírame- en 8 de 10 ensayos.
2. El niño mirará un objeto cuando el padre diga " (nombre), mira" en 8 de 10 ensayos.

MATERIALES: Juguetes - juguetes que hagan ruido y que se muevan o no.

Objetos - de la casa, que no sean juguetes.

Ilustraciones - grandes y a prueba de niños.

PROCEDIMIENTO:

A. Procedimiento

1. Siéntese frente a su hijo, en una mesa o en el suelo.
2. Saque los 1-3 elementos (juguetes, objetos o ilustraciones) que va a utilizar. Retire todas las demás cosas para reducir al mínimo las distracciones.
3. Pasos

- (1) El niño mirará a los ojos al padre cuando este diga (nombre), mírame
 - a) El padre sujeta un juguete junto a su cara, mueve el juguete y dice "(nombre), mírame"
 - b) El padre sujeta un juguete junto a su cara, dice " (nombre), mírame" y luego agita o mueve el juguete si el niño le mira a los ojos.
 - c) El padre, sin juguete, dice " (nombre), mírame", y el niño le mira a los ojos.

- (2) El niño mirará un objeto cuando el padre diga "mira"
 - a. El padre empuja juguetes sonoros por la mesa o el suelo (en ambas direcciones) frente al niño y dice (nombre), mira". El niño mira.

- b. El padre empuja un juguete en la mesa a el suelo y dice "(nombre), mira", y el niño mira.
 - c. El padre pone 2 objetos sobre la mesa o el suelo, uno después de otro, y dice "(nombre), mira", al tiempo que señala a cada uno; el niño mira cada uno a su tiempo.
 - d. El padre pone 3 objetos sobre la mesa o el suelo, uno tras otro, y dice "(nombre), mira" al tiempo que señala a cada uno; el niño mira cada uno a su tiempo.
 - e. El padre pone 3 ilustraciones sobre la mesa o el suelo y dice (nombre), "mira" al tiempo que señala a cada una. El niño mira cada una a su tiempo.
4. Si el niño no mira como se indica, vuélvale físicamente la cabeza hacia usted o el objeto. Quizá prefiera dividir todavía la acción en pasos más pequeños. Por ejemplo: (1) lo hace con inducción (se le vuelve la cabeza con la mano). (2) lo hace con inducción de un dedo solo (se le vuelve la cabeza con un dedo). (3) lo hace sin ninguna inducción.
 5. El niño debe ser capaz de ejecutar el paso correctamente 8 de cada 10 veces antes de pasar al paso siguiente.
 6. Varíe los objetos y las personas que realizan la enseñanza.
 7. Se recomiendan 5-10 ensayos diarios.

B. Consecución.

1. Alabe al niño cuando mira o atiende correctamente.
2. Cuando utiliza un objeto o ilustración, permite que el niño lo explore después de haber mirado como se le indicaba.

D. Ejercicio adicional.

Al enseñar nuevos sonidos, quizá resulte útil adiestrar al niño para que le mire la boca al adulto (usando los mismos procedimientos), y se aperciba de la posición adecuada de labios y lengua. Anime al niño a imitarle.

6. SE DIRIGE A LOS MIEMBROS DE SU FAMILIA

PUNTO CLAVE DEL DESARROLLO: El niño mirará a un miembro de su familia y se dirigirá a él en 8 de 10 oportunidades.

PROGRAMA: IDENTIFICA A LAS PERSONAS

OBJETIVO: El niño se identificará a sí mismo señalándose, o identificará a los demás mirándolos y luego dirigiéndose hacia ellos cuando se le de una clave verbal en 8 de 10 ensayos.

MATERIALES: Miembros de la familia: madre, padre, hermanas, hermanos, abuelos, animales domésticos.

PROCEDIMIENTO:

A. Procedimiento

1. Realice este programa como parte de sus interacciones diarias con los miembros de la familia.
2. Pasos:
 - (1) El niño mira a un miembro de la familia cuando el padre dice "¿Dónde está ____? señalando a la persona.
 - (2) El niño se dirige a un miembro de la familia cuando el padre dice "Busca a ____" o "Vete con ____".
 - (3) El niño se identifica a sí mismo cuando el padre dice "Busca a (nombre del niño)".
3. Si su hijo es incapaz de ejecutar la acción física en el Paso (3), ayúdele con una inducción física. Por ejemplo, puede dividir la acción en pasos aún más pequeños:
 - a) Vuelva físicamente la cabeza del niño hacia la abuela y alabe al niño por mirar.
 - b) Guíe al niño hacia la abuela. La abuela debe alabarlo por ir hacia ella.
 - c) Ayude físicamente al niño a señalarse a sí mismo.

4. Utilice un gran espejo si lo desea
5. Enseñe al niño a encontrar a todos los miembros más próximos de la familia y a los animales domésticos. Utilice siempre la misma descripción para cada sujeto. No diga "Busca a tu hermana" en una ocasión y "Busca a Julia" en la siguiente.
6. El juego del escondite es un método muy adecuado para enseñar este programa gran parte del tiempo.

B. Consecución.

1. Alabe al niño cuando se identifica a sí mismo o encuentra a los demás cuando se le indica.
2. Las personas hacia las que el niño se dirige deben sonreírle y acariciarlo por ello.

7. SEÑALA UNA IMAGEN QUE SE LE NOMBRA

PUNTO CLAVE DEL DESARROLLO: El niño señalará una imagen cuando el padre o la madre se lo indique en 8 de 10 oportunidades.

PROGRAMA: ENCUENTRA OBJETOS E IMAGENES

OBJETIVO: El niño encuentra objetos o imágenes señalándolos cuando se le indique en 8 de 19 ensayos.

MATERIALES: Numerosos objetos domésticos. Ilustraciones del mayor número posible de dichos objetos. (Utilice imágenes realistas, fotografías mejor que dibujos, montadas en una cartulina).

PROCEDIMIENTO:

A. Procedimiento

1. Requisito previo: PROGRAMA "MIRA A LAS PERSONAS Y A LOS OBJETOS".
2. Trabaje en este programa con su hijo en el suelo o sentado ante una mesa.
3. Preséntele los objetos o ilustraciones y diga la clave verbal "(nombre), busca el _____" Otras posibles claves son "Enséñame el _____" o "Toca el _____" Utilice la clave que más cómoda le resulte.
4. Pasos:
 - (1) La madre pone un objeto frente al niño, toca el objeto y lo define; luego da la clave verbal "Busca el _____ El niño señala el objeto.
 - (2) La madre pone un objeto frente al niño y da la clave verbal "Busca el _____". El niño señala el objeto.
 - (3) La madre presenta el objeto y otros dos muy diferentes y da la clave verbal "Busca el _____ El niño señala el objeto correcto:
(Asegúrese de que los objetos son muy diferentes. Por ejemplo: usted quiere que el niño señale una taza. Los otros dos objetos pueden ser una caja de tamaño medio con tapa y el listín de teléfonos, que se diferencian bien de la taza).
 - (4) La madre presenta el objeto y otros dos que son diferentes del primero pero no tanto como en el Paso (3), y da al niño la clave verbal "Busca el _____ El niño señala el objeto correcto.
(En este paso utilice elementos más parecidos que en (3). Por ejemplo: quiere que el niño identifique un calcetín. Ponga junto a él una camisa y un zapato. Todos ellos son prendas de vestir y más parecidos que muchas otras cosas).
 - (5) La madre presenta otra clase de objeto y dos objetos diferentes del primero y da la clave verbal "Busca el _____ El niño encuentra el objeto nombrado. Ejemplo: el niño tiene que identificar "taza". La madre le presenta una taza y dos objetos distintos. Ahora bien, la taza no será la misma que la usada en los Pasos (1) - (3).
 - (6) La madre presenta una fotografía del objeto y otras dos fotografías, y da la clave verbal "Busca el _____ El niño señala la fotografía correcta.
5. Lo que conviene recordar al enseñar este programa:
 - (1) Utilice objetos e ilustraciones que su hijo encontrará en la vida diaria. ¡No se preocupe de

- enseñarle lo que es un hipopótamo!
- (2) Utilice gran variedad de ilustraciones y objetos. Recorte revistas y catálogos viejos. Pídalos prestados a sus amigos y familiares.
 - (3) Empiece usando objetos o ilustraciones que sean muy diferentes entre sí y, más adelante, algo más parecidos. Las diferencias pueden referirse al tamaño color, textura, aplicaciones, etc. ¡Sea creativo y explore las posibilidades!
 - (4) Utilice siempre la misma definición para un objeto. No debe decir "perrito" en una ocasión y "Bobby" en la siguiente. Sea coherente.
 - (5) Varíe la posición en la que coloca el objeto o la fotografía. Ponga el objeto correcto en el medio unas veces y a un lado otras. De lo contrario, el niño podría elegir de acuerdo con la posición, y no porque diferencie realmente el objeto de que se trate.
 - (6) El Paso (3) es muy importante. El niño debe aprender que muchas tazas distintas tienen algo en común: ser tazas. Así, la taza puede ser azul o blanca, grande o pequeña, de plástico o vidrio, etc. Enseñe a sus hijos a identificar tales objetos como tazas pese a sus distintas características.
6. Si su hijo es incapaz de señalar el objeto o ilustración correctos, haga lo siguiente: diga, "Es la taza" mientras la señala. Luego coja la mano del pequeño y diga "Busca la taza", mientras ayuda físicamente al niño a señalarla. A continuación lo alaba "Eso es. Esta es la taza". Puede dividir el programa en pasos aún más pequeños, con diferentes grados de inducción (ejemplo: inducción con toda la mano, tocar simplemente la mano del niño, etc.).
7. Se recomiendan 10 ensayos diarios.

B. Consecución.

1. Alabe al niño cuando toca el objeto correcto.
2. Permita que juegue con el objeto o ilustración durante breve tiempo, sólo si el niño responde correctamente. Explíquele cómo funciona el objeto, qué es, etc., mientras el niño juega con él.

Elementos que sugerimos:

Objetos:	taza cuchara libro plato caja	pelota peine muñeca galleta lápiz	cepillo juguetes) silla	(otros)
Prendas de vestir:	camisa zapato calcetín vestido pantalones	abrigo sombrero		
Animales:	gato perro	vaca oveja	cerdo caballo	pato pollo

8. ENSEÑA SU ROPA Y JUGUETES

PUNTO CLAVE DEL DESARROLLO: El niño enseñará un juguete o una prenda de vestir de su propiedad cuando se le pida.

Véase el PROGRAMA "ENCUENTRA OBJETOS E IMAGENES".

9. SIGUE INDICACIONES SIMPLES

PUNTO CLAVE DEL DESARROLLO: El niño seguirá indicaciones simples, como "ven aquí____", "siéntate" 8 de 10 oportunidades.

PROGRAMA:

MATERIALES: Una muñeca.

PROCEDIMIENTO:

A. Procedimiento

1. Requisito previo: PROGRAMA "MIRA A LAS PERSONAS Y A LOS OBJETOS".
2. Para enseñar al niño a seguir una indicación, pruebe los siguientes pasos.
3. Pasos:
 - (1) El niño sigue una indicación simple cuando se le da la clave verbal y la madre muestra la acción o le da una pista física (gesticulando).
Ejemplo 1: El niño se levanta cuando la madre indica levántate" y él mismo se levanta.

Ejemplo 2: El niño va hacia la madre cuando ésta dice "ven aquí" y mueve al niño en dirección hacia él.
 - (2) El niño sigue una indicación simple cuando la madre le da la clave verbal solamente.
4. Si es necesario defina pasos todavía más pequeños añadiendo inducciones físicas.
Ejemplo: Paso (1a). El niño sigue la indicación con clave verbal, demostración por parte de la madre y un ligero empujoncito (inducción física).
5. Enseñe sólo indicaciones simples, como "ven aquí", "di adiós con la mano", "dama eso".
6. Una variación en la enseñanza de llevar algo a la madre es colocar el objeto cerca de usted, y pedir luego al niño que se lo dé. Poco a poco, se pone el objeto más lejos, hasta que el niño siga la indicación verbal de coger el objeto y llevárselo a usted.
7. Pida a su hijo que---venga aquí- antes de que esté sentado para comer, por ejemplo. Idee las distintas variedades que puede introducir en su vida diaria. No le pida al niño que vaya hacia usted cuando va a castigarlo o a hacerle algo que no es de su agrado, como limpiarle las narices; tampoco lo haga cuando el pequeño está ya interesado en una actividad.
8. No espere que el niño realice un comportamiento indicado si dicho comportamiento no forma parte de su repertorio. Por ejemplo, no le ordene que se levante cuando no es capaz de tenerse en pie.
9. De le sólo una orden de cada vez.
10. Utilice este procedimiento para enseñar a su hijo la localización espacial: ven aquí, vete allí, ve a la silla, pon la muñeca en la silla, pon la muñeca dentro de la caja, etc.
11. Se recomiendan 10 ensayos diarios. Algunos ensayos pueden referirse a una indicación, y otros a otras.

B. Consecución.

1. Alabe al niño cuando sigue la indicación.
2. Si no la sigue, ayúdele con una inducción física. Por ejemplo, álcelo para que se ponga en pie.

10. SEÑALA UNA PARTE DEL CUERPO QUE SE LE NOMBRE

PUNTO CLAVE DEL DESARROLLO: El niño señalará una parte del cuerpo que se le nombre en 8 de 10 oportunidades.

Véase el PROGRAMA que sigue: Pasos (1) y (2).

PROGRAMA: SEÑALA PARTES DEL CUERPO

OBJETIVO: El niño señalará 5 partes principales del cuerpo en su propia persona, en la de otro y en una muñeca cuando se le pida, en 8 de 10 ensayos.

MATERIALES: Una muñeca con partes del cuerpo "muy humanas". Utilice la muñeca tanto si su hijo es niño como niña.

PROCEDIMIENTO:

A. Procedimiento

1. Requisito previo: PROGRAMA MIRAA PERSONAS Y OBJETOS.
2. Sitúese frente a su hijo, o a su lado y ante un gran espejo.
3. Utilice la clave verbal ” (nombre), tócate el/la _____ ”
4. Pasos:
 - (1) El niño señala la parte del cuerpo nombrada cuando oye la clave verbal, “Tócate el/la _____ “ y recibe una inducción física (la madre guía a su hijo para tocarse el brazo. por ejemplo).
 - (2) El niño señala la parte del cuerpo nombrada cuando oye la clave verbal.
 - (3) El niño señala la parte del cuerpo nombrada en una muñeca cuando la madre toca dicha parte del cuerpo y luego da la clave verbal y la inducción física.
Ejemplo: La madre toca los ojos de la muñeca y dice "ojos-. Luego "toca los ojos de la muñeca". El niño toca los ojos de la muñeca con una inducción física por parte de la madre.
 - (4) El niño señala la parte del cuerpo nombrada en la muñeca cuando la madre da la clave verbal toca los ojos de la muñeca".
5. Siguiendo este procedimiento, enseñe como mínimo 5 partes principales del cuerpo en el propio niño y en la muñeca.
6. Partes del cuerpo que sugerimos:

ojos	cabeza (o pelo)	pie
oreja	mano	pierna
nariz	brazo	estómago (o tripa)
boca		
7. Sugerencia: Cuando empiece a enseñar a su hijo a encontrar partes de su cuerpo, enseñe primero partes que él pueda ver, como el pie o el estómago. No enseñe todas a la vez, pues sería motivo de confusión para el niño. Enseñe una o dos partes, luego siga con otras partes del cuerpo.
8. Enseñe también al niño a identificar las partes del cuerpo de la madre y de personas que aparezcan en las ilustraciones. Utilice el mismo procedimiento pedagógico.
9. Invente juegos en los que intervenga esta actividad.

B. Consecución.

Alabe al niño cuando encuentra la parte del cuerpo nombrada.

11. SIGUE INDICACIONES RELATIVAS A UNA MUÑECA

PUNTO CLAVE DEL DESARROLLO: El niño ejecutará acciones con una muñeca cuando se le indique en 8 de 10 oportunidades.

Por ejemplo: ”(nombre), pon la muñeca en la silla”. “Límpiale la nariz a la muñeca”.

Véase el PROGRAMA "SIGUE INDICACIONES SIMPLES" que precede.
Exija al niño que siga distintas indicaciones con la muñeca.

12. SEÑALA PARTES DE LA MUÑECA

PUNTO CLAVE DEL DESARROLLO: El niño señalará una parte del cuerpo de una muñeca que se nombre en 8 de 10 oportunidades.

Véase el PROGRAMA "SEÑALA PARTES DEL CUERPO- que precede,
Pasos (1) - (4).

13. ENCUENTRA DOS OBJETOS

PUNTO CLAVE DEL DESARROLLO: El niño señalará por lo menos dos objetos diferentes cuando se le indique en 8 de 10 ensayos con cada objeto.

Véase el PROGRAMA "ENCUENTRA OBJETOS E IMAGENES" que precede, Pasos (1)-(3).

14. SEÑALA 5 IMAGENES

PUNTO CLAVE DEL DESARROLLO: El niño señalará al menos 5 imágenes diferentes en 8 de 10 ensayos para cada imagen.

Véase el PROGRAMA "ENCUENTRA OBJETOS E IMAGENES" que precede, Pasos (1) - (6).

15. ESCOGE EL OBJETO NOMBRADO (2 ENTRÉ 3)

PUNTO CLAVE DEL DESARROLLO: El niño señalará 2 de 3 objetos cuando se le indique en 8 de 10 oportunidades.

Véase el PROGRAMA "ENCUENTRA OBJETOS E IMAGENES" que precede, Pasos (1) - (5).
Social y de autonomía personal



SOCIAL Y DE AUTONOMIA PERSONAL

En esta sección se incluyen programas de autonomía personal (capacidad de valerse por sí mismo) y comportamientos sociales. Los comportamientos sociales son las reacciones del niño ante él mismo y ante los demás y su interés en los juegos. Las aptitudes de autonomía personal se refieren a la capacidad

del niño para alimentarse, vestirse y asearse por sí solo. Los programas y actividades se han ordenado desde los más elementales, como cuando el niño sujeta el propio biberón, hasta los comportamientos más complejos, como cuando el niño come independientemente, con ayuda de una cuchara.

ÁREA SOCIAL-ANTE EL MISMO/ANTE LOS DEMAS

ACTIVIDADES Y PROGRAMAS

1. RESPONDE A OTRA PERSONA

PUNTO CLAVE DEL DESARROLLO:

El niño modificará su comportamiento mostrándose más activo, volviendo la cabeza o siguiendo con la vista a las personas que lo rodean.

ACTIVIDAD:

1. Los bebés están capacitados desde que nacen para dar muchas respuestas como llorar, chupar, aferrarse al dedo de un adulto y seguir las cosas con la vista.
2. Fomente las respuestas de su pequeño.
3. Cambie la postura del niño poniéndolo boca abajo de vez en cuando, y boca arriba en otras ocasiones.
4. Abraze al niño y acúnelo.
5. Ofrezcale objetos llamativos y de vivos colores para que los mire.
6. Ofrezcale también objetos que hagan ruido.
7. Hable o cante para su hijo mientras le cambia, da de comer, baña, etc.
8. "Masajee" al pequeño con suavidad durante ratos cortos.
9. Sitúe al niño junto a usted durante los acontecimientos en familia, como las comidas.
10. Realice estas actividades cuando está despierto; no moleste su sueño.

2. SONRIE EN RESPUESTA A UN ESTIMULO

PUNTO CLAVE DEL DESARROLLO:

El niño sonreirá en respuesta a una acción, como el hecho de cogerlo en brazos.

ACTIVIDAD:

1. Sonría y hable a su hijo con frecuencia.
2. Frótelo y hágale cosquillas, y observe si sonríe.
3. Cuando el niño sonríe o esboza una sonrisa, devuélvasela de inmediato.

3. VOCALIZA CUANDO SE LE ATIENDE

PUNTO CLAVE DEL DESARROLLO:

El niño emitirá sonidos (arrullos, balbuceos, etc.) al ser atendido (cambio de pañales, baño, estar en brazos).

ACTIVIDAD:

1. Hable a su hijo cuando esté con él.
2. Si el niño vocaliza, sonríale y háblele. Trate de imitar sus ruidos cuando le responda. No siga hablando sin parar: dé al niño la oportunidad de vocalizar de nuevo.

4. SE EXCITA ANTE ALGUNA PERSPECTIVA AGRADABLE

PUNTO CLAVE DEL DESARROLLO:

El niño dará muestras de prever una actividad, como moverse o hacer ruidos cuando lo van a coger.

ACTIVIDAD:

1. Empiece a incorporar al niño y pregúntele "¿Quieres que te coja?-.De le la oportunidad de responder.
2. Haga lo mismo cuando le da de comer. Enséñele el biberón y observe si el comportamiento del niño varía ante la perspectiva.

5. TIENDE LOS BRAZOS A UNA PERSONA FAMILIAR

PUNTO CLAVE DEL DESARROLLO:

El niño tenderá los brazos a una persona familiar (madre, padre) cuando esté cerca de él.

ACTIVIDAD:

1. Antes de coger al niño, anímelo a tender los brazos con las manos abiertas.
2. No se apresure al mover a su hijo. De al pequeño la oportunidad de responder o "pedir" por propia iniciativa.
3. Insista en que todos los miembros de la familia y las visitas animen al niño a hacer lo mismo.

6. SONRIE A SU IMAGEN EN EL ESPEJO

PUNTO CLAVE DEL

DESARROLLO: El niño sonreirá a su propia imagen en el espejo.

ACTIVIDAD:

1. Intente adquirir un espejo para niños. Este tipo de espejos están bien montados y son de materiales irrompibles. También puede sujetar al niño frente a un espejo normal.
2. Sonría y señale hacia la imagen del niño. Anime al pequeño a sonreír también.
3. Cuando sonría, devuélvale a su vez la sonrisa y alábelo.

7. RESPUESTA JUGUETONA AL ESPEJO

PUNTO CLAVE DEL

DESARROLLO:

El niño responderá jugando a su imagen en el espejo, por ejemplo tocándola, hablándole, etc.

ACTIVIDAD:

1. Anime al niño a tocar y hablar a su imagen en el espejo.
2. Enseñe al niño el modo de hacerlo y observe si hace lo mismo.
3. Empiece a jugar a esconderse con el espejo: presentando y retirando la imagen.

8. RESPONDE AL PROPIO NOMBRE

PUNTO CLAVE DEL

DESARROLLO: El niño se volverá hacia una persona que pronuncie su nombre.

ACTIVIDAD:

1. Desde que su hijo tiene días, llámelo por su nombre. Consiga que todos los miembros de la familia lo llamen por el mismo nombre. Decida desde el principio el apelativo que prefiere, por ejemplo Juan o Juanito, y use sólo el elegido. Evite también los demás apelativos familiares que suelen dedicarse a los niños. Con ello, al bebé le resultará más fácil aprender su nombre correcto.
2. Pronuncie su nombre a menudo, sobre todo cuando intenta llamar su atención.
3. Si es preciso, llame la atención del niño volviéndole físicamente la cabeza hacia usted cuando pronuncia su nombre, o con ayuda de otros reclamos, como un juguete. Suprima poco a poco estos reclamos, hasta que baste con pronunciar el nombre del niño para llamar su atención.

9. JUEGA SOLO 10-20 MINUTOS

PUNTO CLAVE DEL

DESARROLLO:

El niño jugará independientemente sin exigir la atención de los demás durante 10-20 minutos.

ACTIVIDAD:

1. Ponga varios juguetes junto al niño y haga que juegue con ellos.
2. Puede permanecer cerca, pero dejando que el niño se entretenga solo.
3. Recorra a distintos juguetes: pelotas, sonajeros, cucharas, tazones, tazas.

10. JUEGA A ESCONDERSE

PUNTO CLAVE DEL

DESARROLLO:

El niño jugará a esconderse con otra persona, tapándose los ojos con las manos, o la cara.

ACTIVIDAD:

1. Cada cual juega a esconderse de distinta forma. Hágalo como más cómodo le resulte.
2. Opción 1: Ponga las manos del niño sobre sus ojos. Luego retírelas y diga "te pillé".
3. Opción 2: Coloque una tela (ropa, paño, pañuelo) sobre la cabeza del niño. Retírela y diga "te pillé" (esta opción parece más fácil para la mayoría de los niños).
4. Opción 3: Asómese por detrás de un mueble diciendo "te pillé". Cuando se oculte de nuevo, observe si su hijo le busca para iniciar el juego.
5. Si comprueba que el niño empieza a esconderse, alábelo y siga jugando.

11. ACTUA PARA LLAMAR LA ATENCION

PUNTO CLAVE DEL

DESARROLLO:

El niño actuará para llamar la atención de alguien, hablando o moviéndose para comunicarse con la otra persona.

ACTIVIDAD:

1. Anime a su hijo a utilizar sonidos (por ej. mamá, papá) para llamar la atención, o a hacer gestos (tirarle de la manga, levantar las manos para que lo cojan, etc.).
2. No asista al niño cuando lora o lloriquea, a menos que sufra un malestar físico.

12. JUEGA A DAR PALMADAS

PUNTO CLAVE DEL

DESARROLLO: El niño jugará a dar palmadas con otra persona, imitándola.

ACTIVIDAD:

1. Siéntese frente a su hijo, tómelo las manos y dé palmadas con ellas. Diga "palmas, palmitas" o cualquier otra cosa al tiempo que sonríe; se trata de hacer de ello un juego.
2. Suprima poco a poco la ayuda física hasta que el niño lo haga solo.
3. Si observa que el niño da palmadas espontáneamente o junta las manos, alábelo e imite al niño. Es importante que al final el niño aprenda a iniciar él los juegos.

13. JUEGA CON OTRO NIÑO

PUNTO CLAVE DEL

DESARROLLO: El niño jugará con otro niño, con o sin objetos.

ACTIVIDAD:

1. No se alarme. Los juegos incluirán pellizcos, tirones de pelo, etc. Sin mala intención.
2. Introduzca objetos con los que puedan jugar los niños, pasándoselos uno a otro.
3. Procure que un niño de aproximadamente la edad de su hijo juegue con él.

14. JUEGA A LA PELOTA

PUNTO CLAVE DEL

DESARROLLO:

El niño empujará una pelota de tamaño mediano o intentará hacerla rodar hacia la madre cuando esta se la haya tirado suavemente.

ACTIVIDAD:

1. ¡Reserve un tiempo para jugar a la pelota!
2. Siéntese en el suelo frente al niño, a unos 60 cm. de él.
3. Haga rodar con suavidad una pelota de tamaño medio hacia su hijo.
4. Alábelo cuando trate de devolverla.
5. Si el niño es incapaz de hacerlo, procure que otro adulto se siente detrás de él para ayudarlo mientras usted hace rodar la pelota hacia el pequeño; ¡o juegue al principio en una superficie inclinada de modo que el niño se vea favorecido por la fuerza de la gravedad!
6. Cambie de pelotas para ver cuál le resulta más fácil de manejar al niño.

15. IMITA ACTIVIDADES DOMESTICAS

PUNTO CLAVE DEL

DESARROLLO:

El niño imitará a un miembro de la familia cuando desempeñe una actividad doméstica, como leer un periódico o limpiar el polvo.

ACTIVIDAD:

1. Deje que su hijo le ayude en todas las actividades domésticas que sea posible.
2. Enséñele movimientos sencillos como limpiar el polvo (movimiento circular), revolver, empujar un aspirador, sujetar un periódico como si leyese, recoger los juguetes, etc.
3. Refuerce cualquier intento que el niño haga para imitar lo que usted hace.

16. ENSEÑA U OFRECE SUS JUGUETES

PUNTO CLAVE DEL

DESARROLLO:

El niño enseñará un juguete a otra persona sujetándolo para que lo vea, o se lo ofrecerá.

ACTIVIDAD:

1. Ofrezca a su hijo un juguete que le guste mucho. Luego tienda la mano y pregúntele "¿Puedo ver tu juguete?".
2. Guíe al niño para que le entregue el juguete.
3. Mire el juguete y alabe al niño por permitirle verlo.
4. Si coge el juguete, devuélvaselo enseguida al niño, para que no se frustre y comprenda que volverá a gozar de él.

17. EMPUJA JUGUETES

PUNTO CLAVE DEL

DESARROLLO: El niño empujará o tirará de un juguete mientras anda.

ACTIVIDAD:

1. Cuando su hijo empiece a andar, procúrele un juguete de los que se arrastran.
2. Compruebe que el juguete es seguro: sin partes que se desprendan, piezas metálicas ni bordes cortantes.
3. Enseñe a su hijo la forma de tirar del juguete: muévelo muy rápido para llamar la atención del niño.
4. Camine con el niño tirando de; juguete, luego ayúdele a tirar de él, hasta que sea capaz de hacerlo solo.
5. Haga que el niño practique tirando de un juguete por el suelo o la mesa (sentado ante ella).
6. Se aconsejan para esta actividad juguetes animados o que hagan ruido al moverse.

18. JUEGOS PARALELOS

PUNTO CLAVE DEL

DESARROLLO:

El niño jugará al lado de otro niño, dedicándose a la misma actividad pero separado del otro niño.

ACTIVIDAD:

1. Proporcione a su hijo mucha experiencia en "juegos" con otros niños.
2. Anímelo a jugar procurándole juguetes: bloques, camiones, pelotas, etc.
3. No se preocupe si su hijo no juega con el otro niño. A esta edad es típico que los niños jueguen junto a otros sin cooperar entre sí.
4. Fomente las situaciones de grupo siempre que pueda y, desde luego, no reprima ningún tipo de cooperación.

ALIMENTARSE

ACTIVIDADES Y PROGRAMAS

1. CHUPA DEL BIBERON/PECHO

PUNTO CLAVE DEL

DESARROLLO: El niño chupará la leche del biberón o el pecho materno.

ACTIVIDAD:

1. Si su hijo tiene problemas para chupar, pruebe lo siguiente:
 - a) Coja con su mano la barbilla del niño, con los dedos hacia arriba, y presione sobre las mejillas como en un masaje.
 - b) Ponga una gota de miel o azúcar en un chupete. Meta y saque el chupete de la boca del niño, si es preciso, para fomentar la succión.
2. Existen en el comercio chupetes y tetillas especiales que son útiles para algunos niños. Pida información al médico.
3. Haga que su hijo practique la succión. Que el orificio de la tetilla no sea mayor de lo normal (a menos que sea éste el único modo de que su hijo pueda recibir el alimento), para que el niño deba chupar con fuerza.

2. RECONOCE Y BUSCA EL BIBERON/PECHO

PUNTO CLAVE DEL El niño reconocerá el biberón/pecho y empezará a buscarlo cuando se le presente.

DESARROLLO:

ACTIVIDAD:

1. Mueva con lentitud el biberón/pecho hacia la boca del niño.
2. Dé al niño la oportunidad de verlo y buscarlo.
3. Si el niño no trata de cogerlo, colóquelo las manos sobre el biberón y luego ponga la tetilla en su boca.

3. COME SOLO, CON LOS DEDOS

PUNTO CLAVE DEL

DESARROLLO: El niño se llevará trozos de comida a la boca usando los dedos solamente.

ACTIVIDAD:

1. Disponga granos de cereal hinchado, galletitas, uvas, etc. en la bandeja de la silla alta de su hijo.
2. Enséñele el modo de cogerlos y llevárselos a la boca.
Ayúdele físicamente si es necesario. Suprima luego la inducción física.
3. Los alimentos pringosos son adecuados al principio (cereales tostados con azúcar, por ejemplo), porque se adhieren a las manos del niño, quien se los lleva accidentalmente a la boca y descubre el procedimiento.

4. COME PAPILLAS CUANDO LE DAN LOS PADRES

PUNTO CLAVE DEL

DESARROLLO: El niño comerá alimentos triturados cuando le den de comer sus padres.

ACTIVIDAD:

1. Alimente a su hijo con comida triturada a sus horas de comer, cuando tiene mucha hambre.
2. Triture o haga papilla los alimentos.
3. Existen en el comercio muchos y buenos libros de cocina para niños que le darán ideas.

4. Introduzca gran variedad de comidas y anime al pequeño a aceptarlas. Si es preciso, combine los alimentos preferidos con los que menos le gusten para que se acostumbre a probar comidas distintas.

5. BEBE DEL VASO CON AYUDA

PUNTO CLAVE DEL DESARROLLO: El niño beberá de un vaso o taza derramando poco líquido mientras uno de sus padres le sujeta el vaso.

ACTIVIDAD:

1. Sitúese detrás del niño o siéntese a su lado y levante poco a poco la taza hasta su boca.
2. Concédale tiempo para beber el líquido.
3. Recurra a las bebidas que más le gusten para animarlo a beber de la taza. Puede empezar con líquidos más espesos, que fluyen más lentamente y es más difícil que el niño se atragante con ellos o pasen a la nariz.
4. Si es necesario, alimente al niño con comidas saladas para que tenga sed y se vea motivado a beber.
5. Utilice una taza sin tapa para que el niño aprenda a beber de la forma correcta. Desde luego, se manchará al principio: ¡es parte del aprendizaje!

6. SUJETA EL BIBERON SIN AYUDA

PUNTO CLAVE DEL DESARROLLO: El niño sujetará su biberón sin ayuda y beberá el contenido de un pequeño biberón lleno hasta la mitad.

ACTIVIDAD:

1. Mientras le da el biberón al niño, ponga la mano de; pequeño rodeando la botella.
2. Suprima poco a poco su ayuda hasta que el niño sujete solo el biberón.
3. Utilice diferentes biberones, por ejemplo de plástico y más ligeros, para ver cuál es más adecuado.
4. No llene el biberón hasta arriba.
5. Si el niño deja caer la botella, reemplácela usando el mismo procedimiento. Sea constante, o el niño no aprenderá a sujetar el biberón por sí solo.

7. SUJETA UNA TAZA CON LAS DOS MANOS

PUNTO CLAVE DEL DESARROLLO: El niño sujetará una tacita con las dos manos y se la llevará a los labios, bebiendo de ella sin derramar casi nada.

ACTIVIDAD:

1. Requisito previo: ACTIVIDAD "BEBE DEL VASO CON AYUDA".
2. Empiece con una taza de dos asas y de poco peso.
3. Sitúese detrás del niño o sentado a su lado y guíe sus manos para que sujete la taza, se la lleve a los labios y vuelva a dejarla en la bandeja.
4. Poco a poco, reduzca la ayuda física.
5. Recurra a bebidas que gusten mucho al niño para animarlo a beber.
6. Introduzca poco a poco otras tazas sin asa.

8. SUJETA UNA TAZA CON UNA MANO

PUNTO CLAVE DEL DESARROLLO: El niño sujetará una taza de un asa con una sola mano, se la llevará a los labios y beberá.

ACTIVIDAD:

1. Requisito previo: ACTIVIDAD "BEBE DEL VASO CON AYUDA".
2. Anime al pequeño a agarrar el asa de la taza para llevársela a los labios.

3. Si es preciso, guíe al niño con su mano sobre la de él, o sujete suavemente la taza por el fondo mientras el niño la levanta. Suprima poco a poco la sujeción hasta que el niño lo haga solo.
4. Utilice en este caso una taza de un asa y de poco peso, y las bebidas preferidas de su hijo.
5. Pruebe a poner un objeto pequeño en la otra mano del niño, para animarlo a sujetar la taza con una sola mano.

9. EMPIEZA A USAR LA CUCHARA

Véase el PROGRAMA "COME SOLO, CON LA CUCHARA" que sigue.

10. COME SOLO, CON LA CUCHARA

PUNTO CLAVE DEL DESARROLLO: El niño, sentado en silla alta, cogerá por sí mismo la comida con una cuchara, se la llevará a la boca, se la introducirá en ella sin derramar casi nada y devolverá la cuchara al tazón.

PROGRAMA:

MATERIALES:

- Un tazón o cuenco pequeño con bordes altos para apoyar la cuchara contra ello.
- Una superficie que no deslice en la bandeja de la sillita alta, para ofrecer adherencia al cuenco.
- Utilice tazones adhesivos por la base, una plancha de goma espuma en la bandeja o tiras de velcro en la superficie de la bandeja y la parte inferior del cuenco.
- Una cucharilla para niño relativamente plana y de mango corto.
- Alimentos que sean del gusto de; niño, fáciles de comer y que se peguen algo a la cuchara, como puré de manzana, puré de cereales, helado, puré de patatas.
- Un cojín o almohadón, en caso necesario, atado al asiento para que el niño se siente a una altura adecuada y pueda mover los brazos con comodidad.

PROCEDIMIENTO:

A. Procedimiento

1. Requisito previo: Come alimentos en papilla.
2. Ponga al niño en una silla alta, modificada según convenga con los materiales descritos arriba. Siéntese junto al niño o detrás de él durante el aprendizaje.
3. Se puede enseñar a comer con cuchara según la secuencia de pasos que se facilita a continuación. Haga sondeos para determinar en qué paso debe comenzar, así como los pasos que ha de enseñar y los que puede saltarse a lo largo del programa.
4. Pasos:
 - (1)El niño agarra la cuchara cuando se la sujeta frente a su boca.
 - a) Se le ayuda con inducción de muñeca.
 - b) Se le ayuda con inducción de antebrazo.
 - c) Se le ayuda con inducción de codo.
 - d) Sin ayuda.
 - (2)El niño ejecuta el Paso (1) y luego ingiere la comida cuando llega a la boca.
 - a) Se le ayuda con inducción de muñeca.
 - b) Se le ayuda con inducción de antebrazo.
 - c) Se le ayuda con inducción de codo.
 - d) Sin ayuda.
 - (3)El niño se lleva la cuchara a la boca, y luego ejecuta el Paso (2).
 - a) Se le ayuda con inducción de muñeca.
 - b) Se le ayuda con inducción de antebrazo.
 - c) Se le ayuda con inducción de codo.

- d) Sin ayuda.
 - (4) El niño coge la comida con la cuchara, y luego ejecuta los Pasos (3) y, (2).
 - a) Se le ayuda con inducción de muñeca.
 - b) Se le ayuda con inducción de antebrazo.
 - c) Se le ayuda con inducción de codo.
 - d) Sin ayuda.
 - (5) El niño ejecuta los Pasos (4), (3) y (2), y luego devuelve la cuchara al cuenco, después de masticar un poco.
 - a) Se le ayuda con inducción de muñeca.
 - b) Se le ayuda con inducción de antebrazo.
 - c) Se le ayuda con inducción de codo.
 - d) Sin ayuda.
5. Como se puede ver, el Paso (1) debe ejecutarse antes de cualquiera de los otros pasos. Al enseñar a comer al niño, enséñele un paso concreto hasta que lo haga sin ayuda, y luego avance al siguiente. No retroceda nunca ayudando al niño cuando es capaz de hacer algo solo. Por ejemplo, induzca físicamente al niño para coger la comida con la cuchara cuando sea necesario, y luego déjelo solo. Deje que el niño se lleve la cuchara a la boca y vacíe su contenido por sí solo, puesto que ya se lo ha enseñado. En los pasos en que no ha enseñado al niño por completo guíelo. Por ejemplo, si no ha llegado al Paso (5) todavía, límitese a guiar al niño en dicho paso después de cada bocado, pero no le ayude en los pasos que ya han sido aprendidos. De modo que guiará físicamente a su hijo en algunos pasos y lo dejará solo en otros. ¡En realidad es muy sencillo!
6. Se recomienda realizar el aprendizaje con 10 bocados diarios como mínimo.

B. Consecución.

Alabe al niño cuando ha completado todos los comportamientos que ya le enseñó. Ejemplo: le ha enseñado los tres primeros pasos. Espere pues a alabarlo hasta que levante la cuchara sin ayuda y vacíe el contenido en su boca. Si el niño tiene un comportamiento inadecuado, como tirar la cuchara, diga "no" y retire la cuchara y su atención durante 30 segundos; luego repita los procedimientos pedagógicos.

11. BEBE DE LA TAZA SIN DERRAMAR LÍQUIDO

PUNTO CLAVE DEL DESARROLLO: El niño beberá de la taza (en general con manos) sin ayuda, derramando muy poco líquido.

12. SUJETA VASOS PEQUEÑOS CON UNA MANO

PUNTO CLAVE DEL DESARROLLO: El niño sujetará un vaso pequeño con una mano y sin ayuda.

Nota a la alimentación: La postura de la lengua (sacar la lengua) durante la comida suele ser un problema para los niños con síndrome de Down, debido al escaso control de la lengua que poseen. Cuando empiece a dar de comer con cuchara al niño, coloque la cuchara en la porción medial de la lengua. Cuando retire la cuchara de la boca, presione ligeramente hacia abajo y tire de la cuchara en línea recta. Espere a que el niño tenga la lengua dentro de la boca para darle el siguiente bocado. La comida es también un excelente momento para ensayar el contacto visual con su hijo. Siéntese junto a la silla del niño, con la comida cerca de usted. Cuando el niño le mire a los ojos (contacto visual), déle la comida.

VESTIRSE

ACTIVIDADES Y PROGRAMAS

1. COLABORA CUANDO SE LE VISTE

PUNTO CLAVE DEL DESARROLLO:

El niño colaborará cuando se le vista extendiendo un miembro (brazo, pierna, pie) cuando se le vaya a vestir la prenda correspondiente.

ACTIVIDAD:

1. Mientras viste a su hijo, concédale la oportunidad de iniciar la acción colaborar.
2. Antes de ponerle la camisa o el vestido, sujete la manga cerca de su brazo y animelo a levantar el brazo hacia la manga. Sujete los zapatos, calcetines, pantalones junto al pie del niño y animelo a acercar el pie.
3. Si no lo hace espontáneamente, guíelo físicamente y suprima poco a poco la ayuda.
4. Alabe a su hijo cuando coopera de este modo.

2. SE QUITA ROPAS SENCILLAS

PUNTO CLAVE DEL DESARROLLO: El niño se quitará una prenda de vestir del tipo de un gorro, calcetín, abrigo, etc.

ACTIVIDAD:

1. Anime a su hijo a quitarse la ropa por sí mismo utilizando prendas de vestir que le queden un poco grandes. Así resultará más fácil para el pequeño.
2. Muéstrole cómo se quita la prenda. Quizá le convenga intentarlo ante un espejo.
3. Si es preciso, induzca físicamente la acción, y suprima poco a poco la ayuda hasta que el niño sea capaz de hacerlo solo o afloje la prenda, como el calcetín, y deje que el niño termine de quitársela. Exija gradualmente más esfuerzos por parte del niño.
4. Ríase y comente "¡Ya eres mayor!" cuando el pequeño lo logre.
5. Con el tiempo procure que el niño se quite prendas más difíciles, hasta que pueda desenvolverse con los pantalones y abrigos, cuando están desabrochados.

3. ABRE Y CIERRA CREMALLERAS

PUNTO CLAVE DEL DESARROLLO: El niño abrirá y cerrará una cremallera grande en un recorrido mínimo de 15cm

ACTIVIDAD:

1. Utilice para esta actividad prendas viejas o ropas de trabajo con cremalleras anchas. Si es preciso, dé jabón a la cremallera para que corra con más facilidad. Ate también un cordón o un imperdible al agarrador de la cremallera para que sea más fácil agarrarlo. Se venden muñecas con ropita que incorporan cremalleras, lazos, etc. También puede confeccionar un bastidor con cremallera: cosa una gruesa cremallera a dos piezas de tejido y enmarque éste en un armazón de madera. Deje que su hijo la abra y la cierre.
2. Muéstrole cómo se hace. Ayúdele físicamente si es necesario para que inicie el movimiento.
3. Alabe al niño cuando lo consiga.
4. Intente confeccionar una caja de sorpresa con una tapa de tela con cremallera. El niño tendrá que abrir la cremallera para ver lo que hay dentro.
5. También puede desarrollar esta actividad con corchetes, tiras de velero y, más adelante, lazos y botones para que su hijo practique la manipulación de objetos.

4. SE PONE ROPAS SENCILLAS

PUNTO CLAVE DEL

DESARROLLO: El niño se pondrá una prenda de vestir de; tipo de un gorro, calcetín, etc.

ACTIVIDAD:

1. También aquí utilice ropas algo grandes para que al niño le resulte más fácil la tarea.
2. Muéstrole cómo se pone la prenda y déjele intentarlo. Al niño le divertirá hacerlo delante de un espejo.
3. Recorra, si es preciso, a la inducción, para que el pequeño se vista la prenda. O póngasela casi del todo, dejando que él dé el último tirón. Cuando sea capaz de ello, déjele ponerse la prenda y ajustarla, hasta que sea capaz de hacerlo solo. Por ejemplo, imaginemos los siguientes pasos en la enseñanza:
 - a) El niño da el último tirón para subirse los calcetines.
 - b) El niño se pone el calcetín en 1/4 del recorrido.
 - c) El niño se pone el calcetín en la mitad del recorrido,
 - d) El niño se pone el calcetín en todo el pie (cuando ya lo tiene encajado en los dedos).
 - e) El niño se pone el calcetín por sí solo,En esencia, puede dejar que el niño realice el último paso (tirón final), luego el siguiente más el último, etc. El hecho de terminar el comportamiento sin ayuda puede resultar divertido para el niño.
4. Empiece con prendas sencillas, como gorros y calcetines, y luego pase a otras más difíciles, como camisas y abrigos sueltos.
5. Importante: Deje que el niño ayude. No se lo dé todo hecho.
6. Alabe a su hijo cuando se pone él mismo la ropa.

5. SE LAVA Y SECA LAS MANOS CON AYUDA

PUNTO CLAVE DEL

DESARROLLO: El niño introducirá las manos en el agua y las agitará; después se las secará cuando se le entregue una toalla y se le inste a ello.

ACTIVIDAD:

1. Ponga un taburete junto al lavabo para que el niño "llegue"
2. Muéstrole cómo se meten las manos en el agua y se mueven. Luego enséñele a secarse las manos en una toalla colgada junto al lavabo.
3. Si es preciso, imprima a las manos de su hijo el movimiento correcto, suprimiendo su ayuda física de forma gradual.
4. Alabe al niño cuando se lave y seque las manos con independencia. Ensalce ante otros miembros de la familia lo bueno y "mayor" que es el niño, cuando él esté presente y pueda oírlo.

ASEARSE

Existen algunos programas, muy bien escritos, sobre el aprendizaje del aseo. Por consiguiente, en lugar de ofrecer aquí otro programa, nos limitaremos a mencionar dichas fuentes:

Un programa que nos ha parecido muy eficaz es el presentado por los Dres. Azrin y Foxx en su libro Toilet Training in Less than a Day (Aprendizaje del aseo en menos de un día). Recomendamos que adquieran este libro y sigan los procedimientos que en él se incluyen. Parece razonable esperar que el aprendizaje del aseo le lleve a su hijo más de un día, pero lo que importa es que este procedimiento se aplicó con facilidad y eficacia en nuestro estudio de niños con síndrome de Down. Para recoger datos básicos, es útil la hoja de la página 148 (tela) y de la página 173 (sobrecubierta) del libro de Azrin y Foxx.

Quizá necesite procurar a su hijo más inducciones y ayuda física de lo que se explica en el libro. Indúzcalo cuando sea necesario y retire las indicaciones cuanto antes, como en los demás programas que ha completado. Se adjunta una hoja (véase "Cuadro del aprendizaje del aseo", en la Figura 8 que sigue; léase de abajo a arriba) que le ayudará a llevar el registro de los progresos de su hijo. Para ello, basta con registrar el momento del ensayo pedagógico y anotar en cada categoría cómo actuó su hijo. Por ejemplo, si su hijo necesitaba una indicación verbal y algo de ayuda física para ir hacia el orinal, marque el espacio correspondiente (segundo por abajo), etc.

Al final, cuando su hijo esté perfectamente enseñado en lo que al aseo se refiere, será capaz de ir al aseo por sí solo o cuando reciba una simple indicación verbal.

COGNITIVO *

Esta área fue creada para un mejor entendimiento del programa ya que esta área está inmersa en todo el programa. A continuación nombramos los módulos y las áreas en las que está contenida:

PSICOMOTRICIDAD GRUESA

GATEAR

4. En posición de gateo, extiende los brazos
7. Sube y baja escaleras gateando

LANZAR LA PELOTA CON LA MANO

3. Arroja la pelota (sentado)
4. Lanza la pelota a las manos (de pie)

PSICOMOTRICIDAD FINA:

VISUAL

5. Controla los músculos de los ojos
6. Coordinación visual vertical, horizontal y circular
7. Sigue con la vista un ángulo de 90°
8. Sigue con la vista un ángulo de 180°

ALCANZAR OBJETOS

1. Extiende los brazos sin conseguirlo
2. Extiende los brazos y toca el objeto
3. Extiende los brazos para tocar un segundo objeto
4. Avanza para seguir juguetes fuera de su alcance

AGARRAR OBJETOS

1. Agarra el sonajero
3. Abre las manos
4. Agarra objetos cúbicos

8. Agarra con los dedos
9. Recoge bolitas usando la mano como una cuchara
10. Agarra con el pulgar
11. Agarra con el pulgar y el índice (como una pinza)

MANIPULACION DE OBJETOS (PRIMER GRUPO)

21. Pasa la vista de un objeto a otro
22. Junta las manos
23. Mira los objetos pequeños
24. Explora objetos con las manos
25. Coge objetos pequeños
26. Sujeta dos objetos
27. Sé pasa objetos de una mano a otra
28. Coge dos objetos
29. Golpea dos cubos sujetando uno con cada mano
30. Saca objetos de una taza
31. Mete objetos en una taza
32. Mete y saca de una taza 6 cubos
33. Torre de 2 cubos
34. Torre de 3-4 cubos
35. Torre de 5-7 cubos
36. Introduce un aro en un palo
37. Empuja coches de juguete
38. Balancea objetos
39. Hace garabatos
40. Imita trazos garabateados

MANIPULACION DE OBJETOS (SEGUNDO GRUPO)

6. Retira una pieza redonda del puzzle
7. Coloca una pieza redonda en el puzzle
8. Coloca dos piezas redondas en el puzzle
9. Coloca dos piezas redondas y dos piezas cuadradas en el puzzle
10. Retira un palito de un tablero
11. Coloca un palito
12. Introduce fichas en un recipiente
13. Retira bolitas de un recipiente
14. Introduce bolitas en un recipiente
15. Ayuda a volver las páginas de un libro
16. Vuelve 2 - 3 paginas a la vez

RESOLUCION DE PROBLEMAS

10. Levanta una taza invertida
11. Tira de un cordel para alcanzar un aro
12. Busca objetos caídos
13. Encuentra objetos ocultos
14. Descubre juguetes
15. Busca el contenido de las cajas
16. Desenvuelve objetos
17. Levanta las tapas de las cajas
18. Coge juguetes con ayuda de un bastón

COMUNICACIÓN:

AUDICIÓN INICIAL

3. Responde al sonido
4. Se orienta hacia la dirección del sonido

LENGUAJE EXPRESIVO

19. Llorar por una causa
20. Vocaliza, balbucea y arrulla
21. Emite chillidos agudos
22. Se ríe
23. Pronuncia dos vocales juntas
24. Dice da, ca, ga, ba, etc.
25. Dice papa, mama
26. Expresa sus deseos sin llorar
27. Repite sonidos emitidos por otros
28. Dice tres palabras
29. Expresa sus deseos con gestos
30. Dice 4-6 palabras
31. Dice 10 palabras
32. Nombra un objeto
33. Usa las palabras para comunicar sus deseos
34. Nombra un objeto representado
35. Dice mas de 20 palabras
36. Combina 2-3 palabras

LENGUAJE RECEPTIVO

16. Responde al propio nombre
17. Dice adiós con la mano
18. Imita acciones simples
19. Se detiene ante la orden "no" casi siempre
20. Mira a las personas que hablan y a los objetos
21. Se dirige a los miembros de su familia
22. Señala una imagen que se le nombra
23. Enseña su ropa y juguetes
24. Sigue indicaciones simples
25. Señala una parte del cuerpo que se le nombre
26. Sigue indicaciones relativas a una muñeca
27. Señala partes de la muñeca
28. Encuentra dos objetos
29. Señala 5 imágenes
30. Escoge el objeto nombrado (2 entré 3)

SOCIAL Y ADAPTATIVO:

ÁREA SOCIAL-ANTE EL MISMO/ANTE LOS DEMAS

1. Responde a otra persona
2. Sonríe en respuesta a un estímulo
3. Vocaliza cuando se le atiende
4. Se excita ante alguna perspectiva agradable
5. Tiende los brazos a una persona familiar
6. Sonríe a su imagen en el espejo
7. Respuesta juguetona al espejo
8. Responde al propio nombre
9. Juega solo 10-20 minutos
10. Juega a esconderse

11. Actúa para llamar la atención
12. Juega a dar palmadas
13. Juega con otro niño
14. Juega a la pelota
15. Imita actividades domesticas
16. Enseña u ofrece sus juguetes
17. Empuja juguetes
18. Juegos paralelos

VESTIRSE

1. Colabora cuando se le viste
2. Se quita ropas sencillas
3. Abre y cierra cremalleras
4. Se pone ropas sencillas
5. Se lava y seca las manos con ayuda









