

1979-141

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MEXICO
FACULTAD DE PSICOLOGIA

"PROGRAMAS DE ESTIMULACION PARA INCREMENTAR EL DESARROLLO INTELECTUAL, SOCIAL Y MOTOR EN LOS NIÑOS, DESDE EL NACIMIENTO HASTA LOS SEIS AÑOS: UN MANUAL DE PROCEDIMIENTOS PARA LOS PADRES"

61
PSI

T. E S I S

QUE PARA OPTAR POR EL TITULO
DE LICENCIADO EN PSICOLOGIA

P r e s e n t a

MARIA DE LA LUZ FUENTES MERCADO

México, D.F.

1979



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Z5053.08

UNAM. 141

1979

U. I

eJ. 2

M. - 23181

Spe. 547

A mis padres

Baltasar Fuentes Solís

y

Ma. de la Luz M. de Fuentes

Con todo mi cariño y agradecimiento
por el constante apoyo que siempre
me han proporcionado.

A José Luis, por la paciencia, cariño y
compresión que me brinda cada día.

A mi pequeño hijo José Luis, con todo -
mi amor: ¿Cómo escribir el presente manual_
sin pensar en tí?

A mis hermanos: Fernando, Tita, Balta,
Jorge y especialmente a Yola.

Al Mtro. Vicente García Hernández,
director de esta tesis, con agrade-
cimiento por los valiosos consejos que
me proporcionó en la revisión de es-
te manual.

"En el oficio de padres lo más difícil no es dar la vida, sino soltar al hijo de la mano y entregarle su libertad".

Anónimo.

"Dadme un niño hasta la edad de 7 años y os responderé del resto de su vida"

Luz y Caballero

COMO HIJO DE POBRE

"Es absolutamente necesario que se comprenda el error de aquellos padres que se proponen darle al hijo felicidad, como quien da un regalito. Lo más que se puede hacer es encaminarlo hacia ella para que él la conquiste."

"Difícil, casi imposible, será después. Cuanto menos - trabajo se tomen los padres en los primeros años, más, - muchísimo más tendrán en lo futuro. Habitúalo, madre, a poner cada cosa en su sitio, y realizar cada acción a su tiempo. El orden es la primera ley del cielo. Que no - esté ocioso: que lea, que dibuje, que te ayude en alguna tarea, que se acostumbre a ser atento y servicial. - Deja algo en el suelo para que él lo recoja: incítalo a limpiar, arreglar, cuidar o componer alguna cosa, que te alcance ciertos objetos que necesitas; bríndale, en fin, las oportunidades para que emplee sus energías, su actividad, su voluntad y lo hará con placer. Críalo como hijo de pobre y lo enriquecerás; críalo como de hijo rico y lo empobrecerás para toda su vida".

CONSTANCIO C. VIGIL

I N D I C E

I.- CAPITULO PRIMERO

Página

INTRODUCCION

9

II. / CAPITULO SEGUNDO

ANTECEDENTES

III.- CAPITULO TERCERO

INSTRUCCIONES PARA LOS PADRES.....

PROGRAMA^S DE ESTIMULACION PARA NIÑOS DE:

6 a 1 mes

1 a 2 meses

2 a 3 meses

3 a 4 meses.....

4 a 5 meses.....

5 a 6 meses.....

6 a 7 meses.....

7 a 8 meses.....

8 a 9 meses.....

9 a 10 meses.....

10 a 11 meses.....

11 a 12 meses.....

1 año a 1 año 6 meses.....

1 año 6 meses a 2 años.....

2 años a 2 años 6 meses.....

2 años 6 meses a 3 años

3 años a 3 años 6 meses.....

3 años 6 meses a 4 años

4 años a 4 años 6 meses.....

4 años 6 meses a 5 años

5 años a 5 años 6 meses
5 años 6 meses a 6 años
GLOSARIO.....

IV.-CAPITULO CUARTO

CONCLUSIONES.....
BIBLIOGRAFIA

CAPITULO PRIMERO

I N T R O D U C C I O N

La razón por la cual se elaboró el presente manual de procedimiento fue porque con mucha frecuencia los padres se desalientan por no encontrar el eco necesario a sus esfuerzos en la educación y formación de sus hijos, ni la información precisa que les indique paso a paso cómo estimularlos adecuadamente desde su nacimiento. Este manual pretende ser una guía informativa en la cual se propone una serie de elementos para la integración de un programa de desarrollo infantil, que auxiliará a los padres sobre la adecuada estimulación que deben proporcionar al desarrollo de sus hijos durante los primeros seis años de su vida.

El manual está dividido en 22 programas de desarrollo, los cuales se inician con la estimulación que deben recibir los bebés desde su nacimiento, y terminan con la preparación que, en la casa, los padres pueden y deben dar a sus hijos para facilitarles el camino hacia el aprendizaje formal que se realizará en la escuela.

Los programas de estimulación son una serie de actividades que se llevan a cabo para lograr un patrón de desarrollo normal en el pequeño. Su objetivo es ejercitar habilidades en el niño para lograr un desarrollo óptimo en tres áreas: intelectual, social y motora, lo que permitirá tener una base más sólida sobre la cual estructurar los conocimientos que adquirirá en el futuro. El manual está escrito para un público no especializado en el lenguaje técnico del análisis conductual aplicado. Al final de los programas de estimulación se incluye un glosario que propone

ciones breves definiciones de algunos términos.

Dentro del área intelectual se incluyen los programas de lenguaje, discriminación (visual, auditiva, táctil, olfativa y gustativa), imitación y seguimiento de instrucciones. El área social incluye los programas de autocuidado y cooperación. El área motora se divide en coordinación motora gruesa y fina. Es importante el avance paralelo en estas tres áreas generales, ya que cada una juega un papel básico en el desarrollo integral del niño.

En el área intelectual se incluye el programa de lenguaje, por ser éste el medio esencial de comunicación con el cual el hombre expresa sus pensamientos. Por las razones antes expuestas, el lenguaje merece atención especial a lo largo de las diferentes etapas de la educación. Las actividades que se sugieren dentro del programa de lenguaje están enfocadas a la emisión de sonidos, así como a incrementar el vocabulario del niño.

La discriminación visual, auditiva, táctil, gustativa y olfativa aparece como parte indispensable de un programa de educación intelectual para el niño preescolar, ya que se estimula en todo momento la función de los órganos de los sentidos, haciéndolo captar y diferenciar las características de cada objeto. Se estimula también la capacidad para diferenciar formas, volúmenes, longitudes y colores (discriminación visual); sonidos, intensidades, ritmos y tonos (discriminación auditiva); texturas, formas -

consistencias, temperaturas y volúmenes de los objetos - que rodean al niño (discriminación táctil); sabores: salado, dulce y amargo (discriminación gustativa); y diversos olores en flores, hierbas, especias, dulces en alimentos, como frutas y verduras y en líquidos como el perfume, loción, alcohol, etc. (discriminación olfativa).

Se incluye el programa de imitación debido a que por medio de ella el niño aprende gestos, normas y lo más importante de todo, aprende a hablar. Las actividades que se sugieren dentro del programa de imitación tienen el propósito de lograr que el niño realice los mismos movimientos corporales que la madre y el padre lleven a cabo.

Para que el pequeño desarrolle la habilidad de retener y recordar los estímulos presentados verbalmente y para que inmediatamente los realice, se incluye el programa de seguimiento de instrucciones, en el cual se sugiere una serie de indicaciones verbales que el niño deberá realizar y que implican una o más respuestas por parte de él.

Debido a que el bebé desde su nacimiento necesita desarrollar su actividad en un ambiente afectivo, en el área social se sugieren interacciones verbales y físicas con él.

Una de las misiones más importantes que tienen los padres de familia es la de impartir educación a sus hijos. Pero ¿por qué se entrena a la gente para casi todas las tareas,

excepto para la más importante de todas, la de ser padres? Muchas veces transmitimos lo que conocemos, y algunas personas educan a sus hijos como los educaron a ellos; pero - ésta no siempre es la mejor forma, ya que las condiciones_ en las que viven nuestros hijos son distintas a las que vi_ vimos nosotros anteriormente.

Se han creado algunas instituciones con el único fin de ayu_ dar a los padres en la educación de sus hijos. Algunas de estas instituciones son, en Francia, "L' Ecole des parents" en Alemania, "Mutterschule"; en México la "Escuela de Pa-- dres"; en Estados Unidos, la "Well Baby Clinics"; en Perú_ la asistencia a cursos de la Escuela de Padres es obligato_ ria. Los padres deben adquirir información para educar a- decuadamente a sus hijos; tal formación ha de suponer el - conocimiento y la ejecución de ciertas pautas para la edu- cación del niño. Son necesarias algunas normas y conoci-- mientos para poder cumplir con el oficio de padres. Las - madres y los padres tienen una tarea muy difícil, pero muy pocos han aprendido las habilidades necesarias para cumplir satisfactoriamente con ella. Es en este renglón donde algunos de los objetivos sugeridos en este manual juegan un papel de suma importancia, ya que en el área social se proporcio_ nan pautas para la educación del niño.

También en el área social se sugieren algunas activi- dades para que el niño participe y coopere. En el progra- ma de autocuidado se indica cómo enseñar al pequeño a rea- lizar él mismo diversas actividades, con el propósito de -

hacer^{lo} más independiente de sus padres y de los demás adultos con quienes convive diariamente.

Se incluyó el área motora debido a que en una formación integral el desarrollo motriz fino y grueso ocupa un lugar primordial, puesto que a través de las actividades que se incluyen en esta área se enseña al niño a coordinar adecuadamente sus movimientos, a desarrollar habilidades manuales mediante la manipulación de diversos materiales (desarrollo motriz fino), a incrementar la tonicidad, la flexibilidad y la movilidad de sus músculos, además de fortalecerlos y de adquirir una mayor agilidad y destreza (desarrollo motor grueso).

Los programas de estimulación para los niños desde el nacimiento hasta los seis años se elaboraron dividiendo mes a mes las actividades que se sugiere a los padres llevar a cabo con sus hijos; y a partir del año de edad hasta los seis años, los padres deberán consultar un nuevo programa cada seis meses.

Para los bebés, desde su nacimiento hasta el primer año de edad, se proponen diversas maneras para estimular la vista, el oído y el tacto; además, se proponen actividades para desarrollar habilidades dentro del área motora gruesa, tales como sostener la cabeza, sentarse, gatear, pararse, caminar. Para su desarrollo motor fino se proponen actividades tales como sostener una sonaja, manipulación de objetos,

sacar y meter objetos en una caja, arrugar y rasgar papeles, formar torres con cubitos y muchísimas actividades más.

Para los niños de 1 a 2 años de edad se pone mayor énfasis en el lenguaje y se les enseña a localizar y nombrar las diferentes partes del cuerpo humano; se les enseña a nombrar diversos animales y una gran cantidad de objetos, tales como prendas de vestir, juguetes, etc. Además se les entrena en la discriminación, por ejemplo, se les enseña a distinguir diferentes tamaños, sonidos, olores, formas, y se les capacita en habilidades de autocuidado tales como aprender a lavarse la cara y manos, los dientes, a controlar sus esfínteres, se les enseña a quitarse prendas de vestir y muchísimas habilidades más.

Para niños de 2 a 3 años, se amplía un poco más el campo para enseñarles a realizar cosas y actividades sin recibir ayuda de nadie; se les enseña a pensar con lógica, se les pide que cuenten todo lo que les sucede y lo que hacen; se proponen actividades para enseñarlos a ordenar objetos de diferente forma, tamaño, color y que traten de igualar un trazo; se amplían, además, los programas de autocuidado, seguimiento de instrucciones, discriminación (arriba, abajo, atrás, adelante, derecha, izquierda) y se proponen muchas actividades más.

A los niños de 3 a 4 años se les enseña a resolver ejercicios un poco más complicados: se les anima a dibujar y mo-

dejar más de lo que lo hacían cuando tenían un año de edad, se les enseña a recortar con tijeras de puntas redondeadas, a dibujar imitando un modelo, a armar un rompecabeza sencillo de acuerdo con su edad; a discriminar tamaños: grande, mediano y chico; a identificar por medio del tacto, etc.

A los niños de 4 a 5 años se les ejercita para aprendan a sacar conclusiones lógicas, planteándoles algunos problemas sencillos; se proponen también actividades para estimular su desarrollo motor, por ejemplo: que gire en el aire, equilibrio hacia atrás, levantarse sosteniendo una pelota, etc., y se proponen ejercicios para estimular la memoria visual y auditiva; se les enseñan asociaciones y muchas otras actividades más.

A los niños de 5 a 6 años de edad se les proponen algunas actividades para estimular su memoria; para que piensen con lógica; que encuentren diferencias entre dos láminas semejantes; que aprendan a fijarse en los detalles; que agrupen diferentes objetos de acuerdo con sus características; que armen rompecabezas un poco más complejos, pero de acuerdo a su edad; que relacionen unos objetos con otros, etc.

El presente manual de procedimientos está dirigido a los padres, ya que son ellos quienes más influyen en el niño y los que en primer lugar forman parte principal del medio en que se desenvuelven sus hijos.

Los padres y las personas que están más en contacto con el niño son quienes deberán proporcionarle los estímulos adecuados para promover su desarrollo intelectual, social y motor con objeto de que el día de mañana no sea una persona que presente serias dificultades. Con la guía general de actividades que se propone en este manual se pretende ayudarlos en esta tarea.

CAPITULO SEGUNDO

A N T E C E D E N T E S

El método de trabajo que se llevó a cabo en la elaboración del presente manual de procedimientos fue el siguiente:

Una parte de las actividades que se proponen, fueron fundamentadas en algunos de los objetivos de los trabajos de Pérez de Alba(1977), García y López (1977), la Dirección General de Educación Materno Infantil de la Secretaría de Educación Pública (1978), Adkins (1976), Hainstock (1973), Quiroz, Romano, Martínez y Bakhoff (1975) y Levy (1973).

Otra parte de las actividades

fueron diseñadas en base a la experiencia laboral adquirida en una estancia infantil, tomando en consideración las conductas que se especifican en las escalas de desarrollo de Gesell y Amatruda (1974), Travis(1973), la Dirección General de Educación Preescolar (1974) y las pautas de desarrollo de Sprugel -Goldberg.

Las escalas de desarrollo que sirvieron de fundamento para la elaboración de una parte de la guía general de objetivos que se propone en este manual, indica únicamente las conductas que deberá emitir un niño desde su nacimiento hasta la edad de seis años, pero no especifican en ningún momento las actividades que deberán llevarse a cabo para incrementar una cierta habilidad en él.

Las pautas para la educación del niño contenidas en este trabajo, fueron descritas apoyándose en las siguientes referencias: Patterson(1976), Patterson Y Gullien(1971), Smith y Smith(1975), Vázquez y Hopkins(1973), Becker (1974), Bernal del Riego(1973).

Ribes (1974), Hall (1971), Stone y Church (1969) Campos y González Salas (1977), Gordon (1977), Minshull (1976), Vega (1978), Madrazo y Saldívar (1979), Krumboltz y Krumboltz (1972), Campos (1975), Alvorá (1974), García (1977), Reynolds (1973), Instituto Mexicano del Seguro Social (Coordinación General de Guarderías), Coordinación de Prácticas de Desarrollo Infantil U.N.A.M. (1977), Quiroz (1973), Martínez (1978), Kazdin (1975), Liberman (1976), Cohen (1974), Buckley y Walker (1971), Reese y Lipsitt (1974), Mussen, Conger y Kagan (1973) y los veinte artículos que componen el curso de la Escuela de Padres Ecce.

En este capítulo se describe cada uno de los estudios, libros y artículos que se consideraron importantes para la elaboración del presente trabajo.

Los programas de estimulación elaborados por la Especialización en Desarrollo del Niño de la Facultad de Psicología de la Universidad Nacional Autónoma de México (1978), al igual que los trabajos de Pérez de Alba (1977), García y López (1977) y la Dirección General de Educación Materno Infantil de la Secretaría de Educación Pública (1978), son antecedentes de gran importancia para este manual y todos fueron diseñados para auxiliar al personal que labora en un centro de desarrollo infantil.

"Teoría y práctica de la Educación Temprana" (Pérez de Alba, 1977) es un programa de desarrollo para niños lactantes cuya edad

esté comprendida entre uno y doce meses. Como se mencionó anteriormente fue diseñado para auxiliar al personal que labore en un centro de desarrollo, estancia, guardería o centro de cuidado infantil y se indica que

se indica
es de suma importancia la creación de estos centros de desarrollo debido a que a medida que la ciencia y la tecnología progresan, el deseo de la mujer ...(continúa en la siguiente hoja).

de incorporarse a otras actividades fuera del hogar, también va en aumento. Esto trae como consecuencia que el pequeño asista a guarderías, o a centros educativos donde, con una programación **adecuada**, puede llegar a desarrollar una gran cantidad de habilidades.

Durante mucho tiempo las instituciones denominadas "guarderías" fueron establecidas en México, únicamente con el propósito de resolver los problemas más apremiantes de la clase obrera y disponiendo de un presupuesto reducido, por lo que los servicios obtenidos fueron bastante precarios, resultando un desprestigio para éstas que se mantiene hasta la fecha y que, paulatinamente tendrá que ir cambiando, en la medida en que los profesionistas en el ramo se esfuercen por ello.

El propósito de este trabajo, es el de proponer un modelo de educación temprana, mediante la aplicación de un programa de estimulación, adaptable a las condiciones socioculturales de las instituciones de cuidado infantil en México, que deseen propiciar en los niños que a ella asisten, un desarrollo integral, además de proporcionarles los servicios y cuidados asistenciales.

Este trabajo constituye un estudio pionero, ya que tradicionalmente en México, como en algunos países poco desarrollados, las instituciones de cuidado infantil cumplían funciones de guardería, porque sólo protegían y cuidaban a los niños durante el tiempo que permanecían en la ~~misma~~ y también les proporcionaban ocasionalmente funciones recreativas, pero gracias a

22

la colaboración de la Secretaría de Educación Pública (Dirección General de Educación Materno Infantil), García y López, 1977 y Pérez de Alba, 1977, se han creado programas de **estimulación** que pueden ser aplicados en las guarderías, centros de desarrollo, estancias infantiles y jardines de niños.

En "Actividades para el Desarrollo de habilidades en niños de 1 a 2 años" García y López. (1977), enfatizan que actualmente no existen en nuestro país, programas organizados y sistematizados, de educación para **niños que asisten a la sección maternal** y los que existen expresan sus objetivos en forma ambigua, mencionan pocas actividades para los niños cuya edad está comprendida en este período y no indican un horario específico de trabajo o un sistema de evaluación adecuado; tampoco indican cómo se realiza la enseñanza de los objetivos que propone. Los programas contenidos en este trabajo tienen como objetivo, establecer conductas precurrentes que faciliten el aprendizaje de conductas académicas y añaden a esto la intención de formar niños independientes, con una coordinación motora y un desarrollo intelectual y social que a la vez les permita avanzar en los programas siguientes sin dificultades y les proporcione recursos para resolver problemas.

El estudio de García y López (1977) fue diseñado para auxiliar al personal que labora en un centro de desarrollo infantil, se menciona que la ubicación de todo niño en un grupo o nivel, se ha ~~ce~~ tomando en cuenta las habilidades que posea,

y no tanto su edad cronológica. Asimismo, un niño cambiará de nivel, cuando cumpla con los requisitos más importantes que se especifican en los objetivos del nivel al que pertenece.

Las actividades que aquí se proponen, se clasificaron en tres áreas generales: motora, social e intelectual. Además del programa se incluyen los objetivos y su forma de evaluación.

Concluyendo,

este programa se destaca

que existía por la escasez hasta su elaboración, de un material informativo tan completo como es este, que sea dirigido al personal que labora en los jardines de niños, estancias infantiles, guarderías o centros de desarrollo, a nivel maternal, para niños de uno a dos años.

En el "Manual Psicopedagógico Experimental para Lactantes" (1978), elaborado por la Dirección General de Educación Materno Infantil de la S.E.P., se proporciona información dirigida al personal que labora en los centros de desarrollo infantil, relativa a las actividades que se pueden realizar diariamente en los centros, para estimular el desarrollo anatomofisiológico intelectual y afectivo social, en el bebé, desde su nacimiento hasta los 18 meses (un año y medio). Este trabajo se basa en la hipótesis de que la atención y la educación que le proporcionan al niño será más adecuada si se adquieren los suficientes conocimientos sobre su desarrollo integral y por lo mismo se brinda información relativa al niño desde el momento de la concepción, gestación y del nacimiento hasta los 45 días; de los 45 días a los tres meses,

de los 4 a los 6 meses, de 7 a 9 meses, de 10 a 12 meses y de 13 a 18 meses. En cada unidad, la auxiliar educativa del centro de desarrollo encontrará el nombre de la actividad, material, procedimiento a seguir y las precauciones que debe tomar en cuenta al realizar los ejercicios. En este manual se proporcionan diversas actividades para incrementar principalmente el desarrollo motor del niño. Uno de los objetivos que se persiguen es: favorecer el proceso de desarrollo integral del niño lactante, de acuerdo a sus características y a los recursos disponibles. Un objetivo específico es: que el niño adquiriera conocimiento de sí mismo al descubrir las partes de su cuerpo. Otro objetivo, es el de brindar a la asistente educativa, los conocimientos y la guía de actividades para mejorar la atención y favorecer la educación del niño lactante.

El aspecto intelectual en el lactante se refiere al conocimiento que él va a ir adquiriendo respecto a sí mismo, al ir descubriendo las partes de su propio cuerpo, que le dan una imagen de este y de acuerdo al conocimiento que va a ir adquiriendo acerca del medio externo al descubrir los diferentes objetos, su localización en el espacio y en el tiempo y la forma de cómo él puede actuar sobre ellos.

Se indica también que la apropiada estimulación que se le proporcione al niño, permitirá su adaptación al medio, como también su adecuado crecimiento, desarrollo y maduración.

En la unidad uno se da información sobre la succión de los

objetos, ya que al chuparlos el niño puede conocerlos poco a poco y por éste medio él aprenderá a conocer primeramente la forma, la textura, el sabor y la consistencia de los mismos. Se sugiere a la asistente del centro de desarrollo procure tener limpios todos los objetos que el niño **manipule**. En esta unidad también se brinda información sobre el reflejo de prensión sobre la razón por la cual debe ejercitarse constantemente éste reflejo, etc.

En la segunda unidad, se hace énfasis en la importancia de la labor de la asistente, ya que esa será la que contribuya a formar la base del futuro de cada niño, pues él tendrá algo que ella le habrá proporcionado y esto será el principio y base de su educación futura. Se indica también que todos los niños son distintos y que cada uno de ellos tiene características propias de crecimiento y desarrollo anatomofisiológico, intelectual, **y** afectivo y social. La información de esta unidad comprende el período desde los 45 días a los 3 meses de edad de un **bepé**. Se menciona también en esta unidad, que la prensión es una de las primeras habilidades que empiezan a manifestarse en los niños de esta edad. Algunas de las actividades educativas que se sugieren son: el recibir al niño en cuanto llega al centro de desarrollo, dirigirse a él cantando, sonriendo, platicando o acariciándolo, ya que es muy importante la actitud afectiva que se le proporcione. Se sugiere a la asistente estirar y flexionar los brazos y las piernas del niño, mostrarle una sonaja y hacerla sonar, dejar que el niño se despierte por sí solo, ya que si se le despierta, se interrumpe su sueño, estará de mal humor y disgustado por no haber completado su tiempo para dormir. Se recomienda no tomar al niño de

las articulaciones como son: la rodilla, el codo, el tobillo y la muñeca. Se enseña a la asistente cómo relajar los músculos del niño y cómo realizar algunos ejercicios para incrementar el desarrollo motor del pequeño.

La tercera unidad comprende la etapa de 4 a 6 meses y aquí también se informa cómo llevar a cabo ejercicios de relajamiento, (por medio de palmaditas) y cómo realizar los ejercicios del canguro, del pandero y otros más.

La cuarta unidad brinda información sobre los ejercicios que deben llevarse a efecto en niños de 7 a 9 meses, y se indica a la asistente que así como ella puede percibir cuando le simpatiza a alguien o no, así... el niño, aunque sea muy pequeño, puede **también percibir** si se le habla con cariño o con hostilidad, con amabilidad o con enojo, si se le acepta o se le rechaza. **Se recomienda** por tanto, hacer sentir al niño que la asistente se da cuenta de los logros que ha alcanzado en su desarrollo, crecimiento y maduración. Se sugiere a la auxiliar que el sentimiento que tenga hacia el niño sea estable y constante.

La quinta unidad proporciona información para niños de 10 a 12 meses y se indica cuál es el proceso que sigue el niño para caminar: movimiento reflejo involuntario, levantar la barbilla estando recargado sobre los antebrazos, levantar el pecho estando recargado sobre los antebrazos, etc. Dentro de las actividades educativas, se indican los ejercicios que pueden llevar a cabo

los niños de esta edad.

La última unidad, la sexta, indica cuál es el promedio de palabras que dicen los niños de 12, 15 y 18 meses de edad y se enfatiza el hecho de que todo aquello que no se experimenta, no se aprende. También se indican las actividades educativas a seguir con los niños, cuya edad esté comprendida en este período.

Este manual es digno de atención, por varios motivos:

- a) Se trata de un manual que proporciona información al personal que labora en ^{los} centros de desarrollo infantil sobre cómo estimular el desarrollo de los lactantes.
- b) Se informa cómo se debe comportar el adulto con el bebé. **Por ejemplo:** hablarle con cariño, nunca rechazarlo o mostrarse hostil frente a él, etc.
- c) Y lo más importante es que: las guarderías dejan de ser únicamente centros de cuidado infantil y pasan a ser centros en los que se estimula el desarrollo integral del niño.

Líneamientos de Actividades para el niño en Etapa Maternal, es el título del trabajo elaborado por la Dirección General de Educación Materno Infantil de la S.E.P. Este programa de estimulación indica cuáles son las actividades que deben llevarse a cabo con los niños cuya edad esté comprendida en el período de los 19 meses (1 año 7 meses) a los 47 meses (3 años 11 meses). El programa se diseñó para servir de guía al personal que labora en

un centro de desarrollo infantil y se incluyen también algunas indicaciones que deberá llevar a cabo el personal que trabaje directamente con los niños.

Algunos ejemplos de estas indicaciones que se hacen al personal son los siguientes: se les pide que seleccionen y preparen el material que van a utilizar diariamente, antes de iniciar la actividad, de manera que al estar realizándola, no se interrumpa ésta por no contar con el material necesario; se les **pide** que procuren evitar las comparaciones entre el trabajo realizado por cualquiera de los niños, con el de sus amigos o con el de sus hermanitos, etc.

Se dividieron las actividades de este programa en tres secciones que son las siguientes: las que están dirigidas a niños de 1 año 7 meses a 2 años; para niños de 2 años 1 mes a 3 años y para los que tienen de 3 años 1 mes a 3 años 11 meses.

Las actividades que se elaboraron para los niños de 1 año 7 meses a 2 años, si se llevan a cabo, incrementarán su desarrollo motor fino y grueso del pequeño, al igual que el tacto, la coordinación visomotora, la audiofonación y el lenguaje, la socialización, la imitación y las nociones de persona y tiempo.

Para los niños más grandecitos, cuya edad esté comprendida entre los 2 años 1 mes y los 3 años y para los de 3 años 1 mes a 3 años 11 meses, se incluyen actividades para incrementar su desarrollo motriz fino y grueso, coordinación visomotora, noción

espacio, equilibrio, tacto, expresión gráfica, audiofonación, lenguaje, socialización, noción persona, noción tiempo y la imitación.

De los cuatro programas (lactantes, maternos y dos para preescolares) elaborados por la Dirección General de Educación Materno Infantil, este programa **de actividades para el niño en etapa maternal**, fue el que se diseñó más apropiadamente, ya que se pone más énfasis en el área intelectual, al compararlo con el manual psicopedagógico experimental para lactantes.

Para finalizar se señalará que las personas interesadas en el desarrollo infantil pueden sacar mucho provecho de este trabajo ya que proporciona una **magnífica** guía de actividades para realizar con los niños cuya edad esté comprendida entre: 1 año 7 meses y 3 años 11 meses.

La Dirección General de Educación Materno Infantil también diseñó el "Programa Experimental de Educación Preescolar a aplicar en un año: Modelo 3", el cual está destinado a niños de 5 años 11 meses.

El objetivo que se persigue en este programa es el siguiente: al finalizar la aplicación del **mismo**, se espera que

el niño de 5 años a 5 años 11 meses desarrolle sus capacidades físicas, afectivo sociales y cognoscitivas, utilizando el equipo del que está dotado, para poder integrarse con mayor facilidad al medio que le rodea.

El programa está dividido en tres unidades. En la primera se pide al niño, que describa las características de las personas, objetos y fenómenos que le rodean; que discrimine entre movimiento y reposo; que identifique los colores primarios; que discrimine entre los distintos cambios climatológicos y muchas otras actividades más.

En la segunda unidad se ejercitan las partes del cuerpo del niño, por medio de la realización de ciertas actividades; se pide a la educadora o a la persona que esté trabajando directamente con el niño en el centro de desarrollo, que lo enseñe a discriminar velocidades y ritmos al desplazarse; que identifique por medio de los órganos de los sentidos algunas de las características de los objetos, como serían: forma, color, tamaño, textura, consistencia, olor, sabor, temperatura y sonido, pero no se indica claramente cómo deberá llevarse a cabo ^{la actividad,} paso a paso ni se especifica el material que se deberá utilizar para que el niño aprenda a identificar diversas formas, texturas, etc.

En esta misma unidad se sugiere también enseñar a los niños a diferenciar entre el movimiento más rápido y el más lento; que identifique texturas y consistencias (áspero-liso; duro-blando); que identifique los colores secundarios, que practique normas de higiene en la preparación, conservación e ingestión de los alimentos; que practique normas de higiene en su persona y habitación; que identifique cuerpos geométricos por medio de comparaciones; que describa los cambios climatológicos, etc.

En la tercera y última unidad se sugiere enseñar al niño a discriminar sabores, olores, texturas y consistencias; que clasifique objetos atendiendo a su forma, color, tamaño y posición; que compare temperaturas, frío o caliente, por medio del gusto y del tacto, que describa la necesidad de cooperación entre las personas; que coordine movimientos de extensión y flexión en distintas posiciones, ritmos y velocidades; que clasifique animales, vegetales y minerales, por semejanzas y diferencias y muchas otras actividades más.

El último de los cuatro programas elaborados por la Dirección General de Educación Materno Infantil es el de "Educación Pre-escolar, a aplicar en dos años: modelo 4". Este programa fue diseñado para niños de 4 a 5 años 11 meses. Se sugiere a la persona que labore en un centro de desarrollo o en un jardín de niños y que lleve a cabo este programa, que enseñe al niño el conocimiento

to de las funciones del cuerpo humano, que incrementa su percepción visual brindándole diversas formas, tamaños, luminosidades, perspectivas; percepción auditiva (distinción de ruidos y sonidos en cuanto a la intensidad, duración, punto de partida, ritmo); táctil (texturas, consistencias, temperaturas); gustativa (en diversos sabores como son: dulce, salado, ácido y amargo); olfativa (distinción de olores en alimentos, vegetales y en el ambiente). Además en el área del lenguaje, se sugiere incrementar el vocabulario del niño, corregir su pronunciación, hacerlo participar en las conversaciones, enseñarlo a aplicar los verbos en distintos tiempos, a emplear adverbios de lugar que lo introduzcan en la lecto escritura, a trazar líneas, rectas y curvas, (en diferentes sentidos y combinándolas); a discriminar entre arriba, abajo, derecha, izquierda. En el área de matemáticas enseñar al ^{pequeño} la distinción entre semejanzas y diferencias; las relaciones entre pares de elementos; la conservación de la cantidad, las correspondencias uno a uno entre los elementos de conjuntos equivalentes y no equivalentes y otras más.

En las nociones de tiempo se les enseñan los conceptos de día, noche, velocidad (rápida, lenta, sobrepasar, tarda más que, tarda menos que) y el principio de causa y efecto. Cuando se enseñen al niño las propiedades físicas de la materia se le deberán mostrar diversos tamaños, formas, colores, texturas, consistencias, olores, sabores y pesos. También se les informará de los tres estados de la materia (sólido, líquido y gaseoso); las nociones de

energía en donde se incluirá la distinción entre movimiento y reposo, levantar y empujar objetos y se les enseñará cuáles son las máquinas simples que facilitan el trabajo, tales como: la rueda, la palanca y el plano inclinado. En el área de los conocimientos del ambiente natural en cuanto a animales, vegetales, minerales y fenómenos climatológicos, se les enseña la distinción entre seres vivos, las características y la clasificación de los minerales, las características y la clasificación de los seres vivos; la diferenciación que existe en los cambios climatológicos y la ecología (condiciones indispensables para la vida; sencillas cadenas alimenticias). Se sugiere enseñar al niño muchísimas habilidades más, las cuales se especifican en el programa. Al programa podría añadirse cierta información que haría más precisa la actividad que se va a llevar a cabo, por ejemplo: en vez de indicar ^{únicamente} que se debe enseñar al niño a

discriminar semejanzas y diferencias entre los objetos; a discriminar entre derecha e izquierda, las relaciones entre pares de elementos, la conservación de cantidad, las propiedades físicas de la materia, las nociones de energía, se podría indicar paso a paso el procedimiento a seguir al realizar cada una de las actividades.

Quiroz, Romano, Martínez y Backhoff (1975) en el artículo "Programa de Actividades", describen los resultados que obtuvieron en el estudio que comprendió el desarrollo de las habilidades en el niño, el adiestramiento del personal que labora en un centro de desarrollo infantil y la participación familiar. Este estudio se llevó a cabo, debido a que las actividades que tradicio-

nalmente se realizaban en un centro de desarrollo o guardería (por lo menos en el año en que se publicó este artículo) no se regían mediante programas específicos, tendientes a mejorar las condiciones en las cuales vivían diariamente los niños, la mayor parte de las actividades estaban encaminadas a mantener al niño bajo custodia, proporcionándole en algunos casos, solamente la seguridad de su integridad física, descuidando completamente el aspecto educativo que la institución podría llenar. Estas condiciones facilitaban que el niño desarrollara con frecuencia, una gran variedad de conductas que dificultaban su manejo y no se le proporcionaban oportunidades deliberadas para obtener un desarrollo psicológico adecuado. Se decidió entonces entrenar al personal de uno de estos centros educativos, debido a que la mayor parte de las personas que laboran en guarderías, no tienen experiencia suficiente para proporcionar al niño un trato, que desde el punto de vista técnico, sea el más adecuado.

Se fomentó también la participación familiar, ya que los padres también se ven afectados grandemente por la falta de programación adecuada en el centro de desarrollo. Los padres de familia rara vez se ven ayudados de una manera directa sobre aspectos de cuidado, trato y enseñanza de los niños, que son algunos de los servicios que la institución debe proporcionar.

La finalidad del estudio consistió en mejorar las condiciones de trabajo y de trato a las que están expuestos los niños en un centro de desarrollo.

Los hallazgos de estos autores son importantes, ya que demuestran la ~~ef~~fectividad del programa de actividades, pero por tratarse de un reporte **resumido**,

les fue imposible incluir las listas de las conductas, las actividades y el material que ellos elaboraron.

La Escala de desarrollo de Gesell y Amatruda (1974) permite reconocer prontamente y descubrir la causa de las desviaciones del desarrollo normal. Este libro cuyo título es "Diagnóstico del Desarrollo- Normal y Anormal, pone al alcance de todas las investigaciones científicas de laboratorio, acerca del desarrollo infantil. Condensa la labor realizada por Gesell y sus colaboradores durante 30 años. Presenta en una sección especial, convenientemente dispuesta para la rápida consulta, los modos de conducta y los rasgos de desarrollo característicos de cada nivel de edad, desde las cuatro semanas de edad, hasta la edad de 3 años.

En el capítulo correspondiente al examen evolutivo de la conducta, se proporciona información sobre el material que será necesario conseguir para el examen. Como lo anuncia claramente el título, el objetivo principal de esta obra es hacer conocer los resultados obtenidos al aplicar, en el dominio de la clínica y la protección a la infancia, los tests de desarrollo elaborados por los autores.

La diferencia principal que existe entre las escalas de Terman y las de Gesell es que Terman se dedica particularmente a las edades que van de los 3 años en adelante y Gesell se ocupa principalmente del período que abarca desde el nacimiento hasta los 3 ó 5 años.

Esta escala constituye un estudio pionero ya que se elaboró en el año de 1946 y el hallazgo más importante que diferencia grandemente esta escala de otras, lo constituye el que fracciona la conducta humana en cuatro campos diferentes: motriz, adaptativo, lenguaje y personal social, que evolucionan con relativa independencia y al mismo tiempo conservan una unidad fundamental. No debe perderse de vista que la independencia de cada una de las áreas es relativa ya que existen interrelaciones muy estrechas en los cuatro campos y la maduración en uno de los sectores apareja nuevas posibilidades en los otros, por lo cual si existe una limitación en uno de los campos, esto repercutirá sin lugar a dudas sobre el conjunto.

Las escalas de estimación "Evaluación del Desarrollo de los niños", elaboradas por el Southeastern Day Care Project, bajo la supervisión de Nancy, E. Travis, son una compilación de reactivos que describen la conducta, el conocimiento o las habilidades propias de los diversos niveles de vida e indican los patrones de desarrollo normal del niño.

Se recomienda que la estimación inicial empiece con los reactivos que sean apropiados a la edad del niño. Como las escalas fueron diseñadas para implementarse en una Estancia o centro de desarrollo infantil, se recomienda dejar transcurrir un determinado tiempo, después de que el niño ha ingresado, para que él se ajuste a la estancia infantil y posteriormente ya podrán evaluarse las pautas de desarrollo que haya alcanzado. Se recomienda un período de adaptación no mayor de dos semanas, antes de la primera estimación, ya que una espera mayor puede hacer perder patrones de desarrollo, ^{debido a} que la tasa de desarrollo a esta edad ocurre más frecuentemente.

Se sugiere añadir una hoja extra a cada forma de registro, para anotar alguna conducta extraña que se observe. En esa hoja también se pueden indicar las actividades especiales que se recomienden. Esta escala indica únicamente cuáles son las conductas que deberá presentar el niño desde su nacimiento hasta los seis años de edad. La escala contiene cuatro formas de registro, para niños desde su nacimiento hasta los dos años, de dos a tres años, de tres a cuatro años y de cuatro a seis años.

Se deberán registrar cada seis semanas las conductas que presentan los niños desde su nacimiento hasta los dos años; cada cuatro meses las conductas de los pequeños de 2 a 3 años; cada seis meses las de los niños de 3 a 4 años y cada 8 meses las de los infantes de 4 a 6 años.

a) Para los bebés desde el nacimiento hasta los dos años, la forma de registro se dividió en diez grupos de reactivos, proporcionando en promedio 5 actividades que se deben evaluar para cada uno de estos grupos. Las edades a las que corresponden los grupos son: desde el nacimiento hasta los tres meses; de 3 a 5 meses; de 6 a 12 meses; 9 a 15 meses; 11 a 15 meses; 12 a 18 meses; 15 a 22 meses, 1 año 3 meses a 1 año 10 meses; 1 año 2 meses a 2 años 3 meses y 1 año 5 meses a 2 años 6 meses.

b) La forma de registro para niños de 2 a 3 años; 3 a 4 años; **y** 4 a 6 años, comprende las siguientes áreas: cognición (conducta verbal y comunicación); conducta social y emocional; habilidades motoras; e higiene y auto ayuda.

Para cada una de estas áreas se proporcionan en promedio **8** actividades que deberán evaluarse en los niños de esta edad.

Finalmente, [↑]**considerando que** es importante que las estancias o centros de desarrollo infantil dispongan de un instrumento que permita registrar en forma objetiva y a la vez sencilla, el nivel alcanzado por los niños que asisten a la misma, a través de los diversos estadios de su desarrollo **se describieron** estas escalas porque contribuyen eficazmente a facilitar esta labor. La limitación que tienen [↑] **de desarrollo,** las escalas, es que únicamente se indican cuáles son las conductas que debe presentar el niño a una edad determinada, pero no se sugieren las actividades que se deberán llevar a cabo para hacer que el niño posteriormente llegue a **emitir** la conducta.

Las escalas de estimación denominadas "Pautas de Desarrollo", recopiladas por Sprugel y Goldberg ofrecen una minuciosa y completa descripción del desarrollo normal del niño desde los 18 meses hasta los seis años de edad, en los aspectos cognitivo, lingüístico, motor grueso y fino, y social, además de incluir el autocuidado y el juego social.

Los reactivos que se indican en estas escalas se clasifican en en 6 grupos de edades: de 1 año 6 meses a 1 año 11 meses

de 2 años a 2 años 5 meses

de 2 años 6 meses a 2 años 11 meses

de 3 a 4 años

de 4 a 5 años

de 5 a 6 años.

Indudablemente estas escalas ^{de desarrollo} contienen elementos de valor universal y elementos que podrán ser complementados posteriormente, pero que pueden ser considerados como pilares del conocimiento del niño durante sus primeros años de vida. Para concluir ^{se} mencionará que constituyen unas de las más valiosas escalas en las cuales se agrupan de modo organizado y coherente los fenómenos de conducta observados en el desarrollo normal del niño.

El Estudio de la Evolución del Niño de 3 a 6 años, elaborado por la Dirección General de Educación Preescolar de la Secretaría de Educación Pública (1974) se estructuró gracias al estudio realizado por un grupo de educadoras especializadas, quienes laboran en el Laboratorio de Psicopedagogía de la Dirección de Educación Preescolar.

Este material se elaboró con el fin de que la educadora pueda precisar el perfil de cada educando, tomando en cuenta que el ambiente, los patrones familiares y otros factores que influyen no siempre en forma equilibrada. De esta manera la educadora podrá determinar si existe un atraso en alguna esfera, para posteriormente estimular el desarrollo del niño, y también será capaz de detectar índices superiores a la edad cronológica del niño, los cuales nunca deberá frenar, sino aprovecharlos para lograr un óptimo desarrollo.

Esta guía se dividió en los niveles de evolución correspondientes a los siguientes tipos de funciones o esferas:

a) Funciones de adquisición: Esfera sensorio-perceptiva

b) Funciones de elaboración: Esfera cognoscitiva

Esfera emocional

Esfera Social

c) Funciones efectoras: Esfera motriz

Esfera lingüística

En la esfera cognoscitiva se incluye información sobre los niveles de madurez alcanzados por el niño de 3 a 6 años en cuanto a la noción corporal, temporal y espacial.

En la esfera sensorio-motriz se incluye información sobre la coordinación motora fina y gruesa.

La importancia de este estudio radica en que fue uno de los primeros intentos que se llevaron a cabo para la elaboración de escalas de desarrollo para niños mexicanos; ^{pero pese a los} intensos esfuerzos realizados, una de sus limitaciones es: que no se ofrece un instrumento que sea objetivo en su totalidad, ya que en los niveles de madurez se incluyen expresiones como "estar sumamente conciente del ombligo", "no conservar las manos y la cara limpias", "no comportarse como una persona completa", "si se urge a un niño a apresurarse, por lo general disminuye la velocidad", etc. lo cual debe ser modificado por conductas que puedan ser definidas operacionalmente.

Stone y Church (1969) brindan en su libro, un análisis de excepcional claridad y valor didáctico del desarrollo del niño durante su primer año de vida. En esta obra se proporciona una imagen del funcionamiento integral del bebé, mediante la descripción evolutiva de los distintos tipos de comportamientos que presenta durante los 15 primeros meses de su vida. También se describen los distintos procesos que se inician en ese periodo tan complejo, como son: la percepción del mundo, la autopercepción, las relaciones con el mundo, y los fundamentos de la confianza básica. Asimismo, en el texto se indican las normas que se debe seguir para el adecuado manejo de los problemas de crianza, disciplina, alimentación, horarios, succión del pulgar, entrenamiento higiénico, juguetes, y cómo desarrollar las aptitudes motoras.

Por lo tanto, en el texto se trata el desarrollo del niño durante la infancia, es decir: desde la edad de unas pocas semanas, hasta que él es capaz de caminar con seguridad y comienza a hablar. En este periodo relativamente breve se producen cambios notables y radicales. Durante estos primeros ^{quince} meses, el bebé que al principio es incapaz de cambiar de posición, se transforma en un niño que camina e investiga además de que utiliza todo lo que tiene a su alcance de la manera más activa posible, saboreando, mascando, acariciando, explorando, arrastrando, empujando, golpeando y rompiendo. A medida que aumenta la actividad del niño, disminuye el tiempo que dedica a dormir.

En el primer año el bebé crece casi 20 cms. y gana aproximadamente seis kgs. de peso, triplicando el peso que tenía al nacer. Socialmente el infante pasa de las miradas fijas e inexpresivas a los rostros de personas, a las sonrisas, risas, exigencias de compañía y una participación activa en los juegos sociales.

Al año de edad el niño puede comprender muchas palabras y frases, escucha atentamente las que no entiende y en algunos casos utiliza unas pocas palabras propias, (aunque existen grandes diferencias individuales).

En fin, para concluir se indicará que este libro constituye una práctica y valiosa fuente de información y guía para todas aquellas personas que estén interesadas en el desarrollo del niño desde su nacimiento hasta los 15 meses.

Pérez (1975), en su artículo menciona cuáles son los problemas que se presentan al implantar programas de desarrollo infantil en algunas instituciones. Menciona que las características sobresalientes de estos centros en México, cuya función es el cuidado y educación de grandes grupos de niños, son la falta de situaciones arregladas y la falta de material apropiado para desarrollar las habilidades de los pequeños.

Tanto por el número de personal y la baja calidad de su capacitación, como por las condiciones mismas de espacio, cantidad de niños y facilidades de trabajo, resulta realmente imposible reproducir o copiar los programas y procedimientos que son presentados en informes de países económicamente desarrollados, como son: Estados Unidos, Francia e Inglaterra.

Respecto a la aplicación de programas, (continúa en la siguiente

leja)

Respecto a la aplicación de programas, se indica que se deberán tomar en cuenta condiciones como la proporción de niños por profesionistas, que en el año de 1975 llegaba a 50:1, respecto a educadoras y 500:1 respecto a psicólogos. La programación deberá ajustarse entonces, a escenarios de dimensiones físicas restringidas y con escaso material educativo. Se indica también que las educadoras, niñeras y personal de custodia que labora en estos centros educativos, con una programación cuidadosa, pueden llegar a realizar funciones para profesionales. Ellos son los que pasan más tiempo en contacto con los niños y, por tanto, es necesario que se les capacite adecuadamente en el manejo de material y secuenciación de actividades. En la medida en que esto pueda realizarse adecuadamente, se superará el déficit de profesionales de la conducta que atienden instituciones infantiles.

El artículo termina mencionando que los programas de capacitación de personal deberán planearse de forma tal que las personas que vayan a interactuar con el niño se familiaricen con las técnicas, con el manejo del material, con el programa mismo y con los problemas conductuales infantiles.

Se recomienda realizar esta capacitación en situaciones lo más cercanas posible a las condiciones que normalmente prevalecerán en el trabajo diario.

El artículo al que nos referimos anteriormente hizo un exa-

men muy completo de los problemas a los que debe enfrentarse el psicólogo en muchas ocasiones, cuando pretende implementar programas de desarrollo infantil en algunas de las instituciones denominadas guarderías o estancias infantiles.

"La Enseñanza Montessori en el hogar; los años Preescolares", de Elizabeth G. Hainstock (1973), es un libro dirigido a las madres de familia, que ofrece el dinámico método Montessori de educación en el hogar. Este método acentúa la importancia del crecimiento físico y de las capacidades del niño de 2 a 5 años; indica cómo desarrollar su percepción y coordinación a su propia velocidad, pero dentro de un ambiente cuidadosamente regulado. El único requisito que se pide, previo a la lectura del libro es que los padres estén interesados en el desarrollo de sus hijos.

Este libro se destaca por la escasez que existía hasta su publicación, de material informativo dirigido a las madres de habla hispana, para proporcionar a los niños experiencias sensoriales, coordinación y desarrollo muscular, interés en objetos pequeños, refinamiento del movimiento, refinamiento sensorial, desarrollar su sentido táctil y cómo incrementar otras habilidades más.

Un libro semejante al presente manual de procedimientos es "Actividades para desarrollar habilidades de aprendizaje", que fue elaborado por Patricia Adkins (1976). En este texto se

recopilaron actividades para desarrollar en forma agradable y sencilla, habilidades psicolingüísticas en el preescolar. Los juegos y ejercicios que se sugieren están basados en la experiencia de muchos maestros, quienes han utilizado estas actividades con los niños y han obtenido resultados satisfactorios. La única limitación de éste libro es que la autora no especifica las edades que deben tener los niños para poder llevar

48
10-2

a cabo las actividades que se sugieren.

La clasificación de las actividades es distinta a la del presente manual, ya que las divide en actividades de recepción visual; recepción auditiva, asociación auditiva; asociación visual; expresión verbal; expresión manual, proceso auditivo-vocal-automático o cerramiento gramatical; cerramiento visual; secuencia auditivo-vocal o memoria auditiva de secuencias, y el proceso visual motor o memoria visual de secuencias, y en este manual se clasifican área intelectual (incluyendo los programas de lenguaje, discriminación, imitación y seguimiento de instrucciones); área social (autocuidado y cooperación) y área motora (gruesa y fina).

"Despertar a la vida: "La gimnasia de tu bebé", de Janine Levy (1973), es un libro en el cual se pone al alcance de las madres y de los educadores un método que facilita el despertar del niño a la vida a través del movimiento. Este método es fruto de una prolongada experiencia.

Para una de las fases: hasta los tres meses, de 3 a 6 meses, de 6 a 9 meses y de 9 a 15 meses, se recomienda una amplia gama de movimientos del cuerpo. Cada madre elegirá los que mejor convengan a su hijo. El énfasis que se hace en este libro es hacia el desarrollo del área motora.

La característica más importante del texto es que para cada uno de los ejercicios motores que se sugiere el niño lleve a cabo desde su nacimiento hasta los 15 meses, se incluye una fotografía en la cual un adulto está haciendo que el bebé realice correctamente la actividad. También para cada ejercicio se incluye información sobre la posición en que debe colocarse al bebé, las precauciones que deben tomarse antes de cada actividad

y se indica el objetivo de la misma. Al principio del libro se indica el material que debe confeccionarse o adquirirse para poder llevar a cabo adecuadamente los ejercicios propuestos. Los padres

hallarán en ésta obra, una guía sobre las actividades que deberán llevar a cabo con sus hijos para incrementar su desarrollo motor.

El libro "El niño de 1 a 6 años" editado por La Prensa Médica Mexicana(1972) proporciona información sobre los años preescolares, problemas especiales , cómo conservar saludable al niño, qué hacer cuando el pequeño se enferma, casos de emergencia y también ~~xx~~ enlista una serie de juguetes que se sugieren para un niño, según avance en edad.

Este libro nos informa sobre(..continúa en la siguiente hoja).

Este libro nos informa sobre los años preescolares, ya que del primero a los seis años un niño cambia más que ningún otro de su vida. Para escribir acerca de este período del crecimiento, parece indicado que en el texto se dividan estos años en diversas etapas. Al principio, cuando el niño empieza a caminar, va de un lado a otro y trata de establecerse como una persona independiente. Ya no es un bebé pero tampoco es un niño. Entre los dos y medio y los tres años, deja de estar absorto en sí mismo y empieza a fijarse en las personas y en las cosas. Entre los 5 y los 6 años, la mayoría de los niños desean aprender a hacer las cosas tan bien como las hacen los adultos. La escuela elemental fomenta entonces esta inquietud.

En el texto se indica que a través de cada una de estas tres etapas, el niño va incrementando

sus habilidades y

también es más capaz de relacionarse con los demás.

Estos adelantos se llevan a cabo en el curso de los primeros años pero a medida que transcurre el tiempo, toman diferentes significado.

Los tópicos del libro se tratan conforme van adquiriendo mayor importancia en el niño.

El desarrollo del habla se trata en el capítulo dedicado al niño de 1 a 3 años, porque esa aptitud se desarrolla entonces rápidamente y marca un cambio rotundo en la manera de pensar del niño y en lo que los padres piensan de él. Sin embargo, la facultad de hablar no empieza ni termina en ese tiempo. Se inicia en la infancia cuando el bebé juega con los sonidos, y se perfecciona durante toda la niñez.

A cada instante el niño es un resumen de lo que fue antes, de lo que absorbe en el presente y de lo que vislumbra en el porvenir. Por lo tanto el sistema de dividir el desarrollo del niño en etapas es un método que se siguió en este libro para que pueda ser consultado fácilmente ^{pero} que de ningún modo dará un cuadro completo de ~~algún~~ niño en especial, en una época definida.

Hay ciertos tópicos que persisten a lo largo de los años, como la salud física, la nutrición, los hábitos de nutrición y las enfermedades. Algunas secciones separadas hacia el final del libro, están dedicadas a estos temas de interés permanente.

Sin lugar a dudas está ^{referencia} constituye una gran aportación, debido a que ofrece una minuciosa y completa descripción de los años preescolares del niño, que abarca desde el nacimiento hasta los seis años.

Madrazo y Saldívar (1979) impartieron un curso de capacitación al personal que labora en una guardería. Este estudio contiene en su primera parte una revisión de los modelos de cuidado, los sistemas educativos, los currícula, los tipos de evaluación y las áreas de desarrollo de autoconocimiento, respuesta social y destreza, desarrollo motor fino y grueso, y pensamiento.

Finalmente se discute el papel de la capacitación en relación con otros factores que deben estar presentes para lograr que un centro de desarrollo infantil funcione adecuadamente.

En este estudio se decidió entrenar al personal que labora en una guardería debido a que uno de los factores que requieren de urgente solución en estos centros es la falta de capacitación de las personas que atienden a los niños y que evidentemente no favorecen el desarrollo de los mismos.

En el contexto de una guardería infantil existe un campo muy vasto de conductas con las cuales es posible trabajar. Los autores de este trabajo decidieron trabajar con la sección de lactantes ^(bebés de 2 a 12 meses de edad) ~~por~~ ^{por} ser uno de los grupos más desatendidos de la guardería, en cuanto a estimulación se refiere. Otra razón por la cual se trabajó con este grupo es porque las actividades que se proporcionaban a esta sección estaban supeditadas al cuidado de custodia que era originado por dos situaciones principales: la alta razón adulto-niño existente (1:12) y la falta de conocimientos sobre aspectos del desarrollo infantil por parte del personal.

104

Por lo tanto se indicará que los resultados de esta investigación demuestran que el objetivo inicial de incrementar la emisión de conductas adecuadas y decrementar las inadecuadas, por parte del personal que labora en una guardería, fue llevado a cabo.

La importancia de este trabajo es la siguiente: debido a que la capacitación al personal que labora en un centro de cuidado, estancia o guardería infantil ha emergido como una poderosa técnica de intervención para lograr cambios en la conducta y en el desarrollo de los niños, en este estudio se entrenó al personal para que utilizara algunas de las tácticas más adecuadas para el manejo de la conducta de los niños.

Los principios del análisis conductual aplicado que se enseñaron en el entrenamiento fueron: el reforzamiento positivo, y negativo, el moldeamiento por aproximaciones sucesivas y la imitación.

También se capacitó al personal en los siguientes tópicos: cómo aprender, cuáles son las características de una buena niñera y qué actividades pueden llevarse a cabo con los niños durante su primer año de vida. Las actividades se clasificaron en 5 áreas: lenguaje, pensamiento, desarrollo motor grueso y fino, autocconocimiento, y respuesta social y destreza.

La limitación de la presente investigación es que no se llevó a cabo la ubicación de objetivos, no se validaron las actividades que se proponen y se sugieren muy pocas actividades en cada una de las áreas (en promedio 22 en cada área) ya que en lenguaje y pensamiento se proponen 30, en el área motora gruesa y fina

se sugieren 16 y 9 respectivamente; en autoconocimiento: 7;
y en respuesta social y destreza se proponen 15 actividades para que sean llevadas a cabo con los niños.

Vega (1978)(continúa en la siguiente hoja)...

52

Vega(1978) comparó los efectos de tres componentes del reforzamiento social (atención, contacto físico y alabo) como reforzadores aislados para incrementar conductas de juego social.

La atención, la aprobación y el contacto físico ^{se denominan} reforzadores sociales porque el proceso de generalización requiere a menudo, de la mediación de otro organismo.

En este trabajo se indica que es provechoso utilizar reforzadores Sociales en los programas de modificación de conducta, ya que ésto representa dos ventajas básicas:

a) Al existir este tipo de reforzadores en el ambiente natural del sujeto, lo único que se debe hacer es programarlos adecuadamente.

b) y al llevar a cabo un programa de modificación de conducta , éste generalmente se hace en un ambiente controlado. Al trasladar al sujeto nuevamente a su ambiente natural, evidentemente no va a existir el mismo control en cuanto a reforzadores, estímulos discriminativos, y programación de contingencias . Se debe hacer una transición de un ambiente a otro, Al utilizar reforzadores sociales, este paso es de hecho, automático(Ribes, 1975).

El propósito de este estudio fue investigar cuál de los tres tipos de reforzadores sociales : atención, contacto físico y alabo, produce mayores y más cambios en la conducta de juego social en niños preescolares.

En este trabajo, se consideró importante analizar dichos efectos porque conociéndolos sería posible un mayor control en los programas de modificación de conducta y economía de

tiempo y esfuerzo , al saberse de antemano qué reforzador sería más conveniente utilizar en un determinado programa.

La conclusión a la que se llegó fue que el contacto físico fue el que presentó mayores ventajas como reforzador social, seguido por la alabanza y como última alternativa la atención. Sin embargo, como cita el autor del trabajo, esta conclusión puede ser rebatida debido a que faltó el control adecuado en ciertas variables como son:

a) que el reforzamiento no fue proporcionado en un programa continuo y no es posible afirmar que todos los niños hayan recibido el mismo número de reforzadores.

Debido a que se deseaba balancear el diseño, lo cual no pudo llevarse a cabo por el inicio de un período de vacaciones que dieron fin al estudio, algunos niños tuvieron una menor duración del período experimental y una mayor duración de la Línea Base, y otros niños una menor duración de la línea base y una mayor duración del período experimental.

c) las constantes faltas de asistencia de los niños, lo cual determinó que algunos niños recibieran mayor frecuencia de reforzamiento que otros.

El diseño que se implementó en esta investigación fue de línea base múltiple, en el cual las variables independientes fueron los tres tipos de reforzamiento social y se trabajó con tres grupos de dos sujetos cada uno y una misma situación: la actividad normal en el salón de clase.

Se consideró importante la inclusión de esta referencia debido a la relevancia que tiene el reforzamiento social en el entrenamiento a padres en el uso efectivo de las técnicas de modificación de conducta, basadas en los principios de la teoría del aprendizaje operante, para el fortalecimiento y mantenimiento de la tasa de respuestas deseables. Los estudios que se han llevado a cabo para modificar conductas en los niños ha demostrado que la conducta social proporcionada por los adultos resulta ser un estímulo reforzante muy efectivo.

Otra de las razones por las cuales se incluyó esta referencia es porque afortunadamente el autor del estudio no se conformó con la demostración de la eficacia de un solo tipo de reforzamiento social para el incremento de conducta social. Por el contrario, demostró y comparó la efectividad de tres componentes de este tipo de reforzamiento.

En esta sección se describirá cada uno de los temas que incluye el curso de la Escuela de Padres Ecce.

La Escuela de Padres Ecce ha sido admitida como miembro de la Federación Internacional para la Educación de los Padres (F.I.E.P.), organización internacional que colabora con la UNESCO, el Consejo Económico-Social de la ONU y la UNICEF.

Esta escuela ha elaborado un curso que pretende colaborar en la educación permanente de los padres, enseñándoles a educar a sus hijos. Como estímulo a la constancia de la asistencia de los matrimonios, se entrega un diploma al finalizar el segundo ciclo.

En el primer ciclo, se explican determinados aspectos de la relación conyugal, se proporciona información sobre la psicología del niño desde el primer año de vida, hasta los doce y se dan orientaciones sobre problemas concretos que presenta la educación de los niños durante estos años.

En el segundo ciclo, se empieza también con temas relativos a los padres, matrimonio, sexualidad, etc. y se informa sobre la psicología del chico a partir de los 15 años.

En el presente capítulo de antecedentes únicamente se revisó el material del primer ciclo (1978-1979), debido a que aún no se encuentra disponible en México el material del segundo. Cada ciclo tiene una duración de 24 semanas y asisten los padres a las reuniones, una vez por semana, durante una hora y media. El programa que incluye el primer curso, es el siguiente:

- 1.- El oficio de padres
- 2.- La pareja humana
- 3.- La comunicación en la pareja
- 4.- Las relaciones humanas y su influencia en la educación
- 5.- Papel de los abuelos en la educación
- 6.- Embarazo y parto
- 7.- Primer año de la vida
- 8.- Necesidades del niño: errores de los padres durante la infancia de sus hijos
- 9.- El niño de uno a tres años
- 12- El niño de tres a seis años
- 13- El jardín de niños. El juego y los juguetes
- 14- El niño que moja la cama
- 15- El niño celoso. El niño agresivo
- 16- Educación sexual I
- 17- Educación sexual II
- 18- El niño tímido. El niño miedoso
- 19- El niño de seis a nueve años
- 20- La subnormalidad
- 21- La escuela, ayer y hoy. Tipos de padres ante la escuela de sus hijos
- 22- Porqué mi hijo reprueba: análisis del fracaso escolar. Cómo ayudar a los hijos en el estudio
- 23- El niño de nueve a doce años
- 24- Premios y castigos

Los últimos cuatro temas no fue posible conseguirlos, por lo tanto, no se describirán en este capítulo.

Una característica notable de la Escuela de Padres, (que se inició en España en el año de 1973), es que año tras año han revisado, reformado y reestructurado tanto los objetivos como el contenido, programa, grabaciones y formato del curso.

El curso no constituye una investigación en sí misma en los campos psicológico, pedagógico ni sociológico, sino que está planteado en términos de divulgación y su función es más preventiva que terapéutica.

Debido a que no basta con **adquirir** los conocimientos científicos relativos a la educación y al desarrollo humano, sino que se requiere que los padres cambien su conducta **es recomendable que los padres además de asistir a las pláticas, también sean entrenados** en las técnicas de modificación de conducta, en el medio natural como lo es el hogar o la escuela, es decir que se les proporcione un entrenamiento en escenarios aplicados. **Esta es la limitación que tiene el curso de la Escuela de padres, ya que a ellos no se les entrena en escenarios aplicados sino que únicamente se les brinda información oral y escrita.**

a) En el apunte técnico que trata sobre el oficio de padres, se enfatiza que no basta el sentido común para educar a los hijos, que el ser padre requiere un aprendizaje, ya que el sentido común aconseja ser muy rígidos a algunos padres y ser muy flexibles a otros. Además se proporciona información sobre las funciones que debe cumplir la educación; la libertad y la autoridad; el temperamento y el carácter y sobre las relaciones padres-hijos.

Este apunte resulta interesante, ya que **indica**.

por qué es necesario que los padres aprendan a educar a sus hijos y las conclusiones a las que se llega son: educar a **los** hijos es igual a educarse a sí mismos: que para educar es necesario adquirir información sobre cómo influyen los padres con su acción educativa y cómo influyen en el carácter de sus hijos, además de que es necesario conocer al niño y sus necesidades **ya que** no se transforma lo que no se conoce.

La última conclusión a la que llegan es que debemos saber cómo y por cuál camino debemos conducir a nuestros hijos, ya que para educar, hace falta plantearse **“qué queremos de nuestro hijo.”**

b) "La pareja humana", nos informa sobre la elección de la pareja conyugal; la pareja de hoy; las características que debe reunir el compañero de vida y los conflictos conyugales. Algunas de las posturas que se adoptan en el artículo son interesantes, como por ejemplo la afirmación de que cada uno llega al matrimonio con una historia distinta y el matrimonio no ha de significar la pérdida de la libertad, sino construir juntos una nueva historia.

Otra postura interesante fue la definición que se proporciona aquí sobre lo que es una pareja: son dos personas que se aman, que se comunican (y enfatizan el hecho de que si no existe la comunicación, el amor irá decayendo); que se aceptan el uno al otro, que

ambos tienen intereses y ninguno es dueño del otro; son dos personas que tienen proyectos comunes, que se "aceptan" , que juntos viven para un mismo ideal y que si efectivamente se vive en pareja de una forma adecuada, la pareja está en el umbral de la comunidad, haciendo posible la convivencia y la ayuda mutua.

c) "La comunicación en la pareja" es otro tema del curso de la Escuela de Padres, en el que se especifican los elementos de la comunicación, las situaciones que dificultan la comunicación en la pareja; se define el comunicar como el transmitir a alguien un mensaje, mediante un signo verbal, visual o escrito; y a la comunicación se le define como el proceso que involucra el agrupar, seleccionar y enviar símbolos de tal manera que ayude al que recibe, a obtener un significado similar al que estaba en la mente del comunicador. También la importancia del diálogo y los mecanismos de defensa se incluyen en este tema.

En este artículo se enfatiza que cuanto más concientes sean los padres del papel que juega la comunicación con sus hijos, mayor eficacia tendrán al educarlos, puesto que la educación es imposible sin la comunicación.

d) "Las relaciones conyugales, su influencia en la educación", brinda información sobre las características de los hijos de una pareja armónica y las de los hijos de una pareja desarmónica.

Los conflictos conyugales es otro tema que se trata en este apunte técnico, e incluye las consecuencias que traen a los hijos los conflictos conyugales como son el divorcio, la separación y cuando los hijos perciben que sus padres no se quieren. Este tema enfatiza la importancia de la armonía que debe existir en la pareja, para que los hijos crezcan sanos, física y psicológicamente y que la realización o desarrollo de los dos debe constituirse en una meta de la pareja; que cada uno de los miembros debe tener la libertad suficiente como para elegir y decidir qué es lo que quiere hacer y ambos deberían intentar que se cumpla.

Gran importancia tiene el hecho de saber que cuando hay carencia afectiva en el niño pequeño, ésta puede conducir hasta la muerte, puesto que se ven perturbadas ciertas conductas fundamentales como son las alimenticias. El apunte concluye enfatizando que los hijos no solamente tienen necesidad de alimentos, sino de todo un clima de afecto y de seguridad que normalmente proporciona el amor recíproco y visible de los padres, es decir: que los hijos han de ver cuánto sus padres se quieren y a toda costa se debe evitar que en una familia el ambiente sea de odio, o de conflictos.

e) "Los abuelos y la educación", incluye información sobre la ancianidad; sobre el papel que tienen los abuelos en la educación de sus nietos; la relación que existe con los abuelos que viven con sus hijos y nietos y sobre el niño que es confiado a sus abuelos.

Se indican también cuáles son los problemas a los que se enfrenta el anciano; las preguntas que pudieran plantearse las personas al llegar a la ancianidad; las soluciones que se ofrecen a los ancianos, en cuanto al lugar donde podrían vivir y los errores que cometen los abuelos como por ejemplo: ser muy benevolentes con sus nietos, que muchas ocasiones quieren sustituir a los padres y que sobreprotegen a los nietos.

El único punto ^{tratado} en este tema sobre la educación de los niños ^{al afecta} ~~se refiere~~ que brindan los abuelos, ^{el cual} es importante para el desarrollo del nieto, pero siempre que los abuelos y los padres se pongan de acuerdo en los criterios educativos y no se susciten discusiones que finalmente repercutirán en los mismos niños.

f) "Embarazo y parto" no es un tema que se relacione con la educación de los hijos, ya que trata sobre la fecundación, la vi-

da intrauterina, el proceso del parto, el parto sin dolor y sobre cuáles son los riesgos más frecuentes en el proceso del parto.

Este artículo se relaciona con el tema de los niños solamente en la sección donde se adopta la postura de que para tener un hijo hace falta aminorar la cantidad de actividades que se llevan a cabo (disminuir el rápido ritmo de vida), ya que es una pena tener que apresurarse cuando todo nos invita a la espera, al recibimiento con los brazos abiertos. Se menciona también que en la vida de una mujer embarazada no es recomendable esa crispación de nervios que la tensa y le priva de una indispensable indolencia interior.

g) "El primer año de vida" es el título del séptimo tema del curso de la Escuela de Padres, en el cual se proporciona información sobre la fase prenatal, el nacimiento y el desarrollo general del niño durante los doce primeros meses de su vida.

Se mencionan en promedio diez conductas que **enite** el niño cada trimestre, durante su primer año de vida del nacimiento a los tres meses, de los 3 a los 6, de los 6 a los 9 y de los 9 a los 12 **meses**.

Se proporcionan informes sobre las primeras reacciones emocionales y sobre cómo debe ser la relación padre-hijo. Este artículo es sumamente interesante, ya que, además de estar muy

relacionado con el tema del presente manual de procedimientos, por incluir información relativa al primer año de vida de los niños, indica cinco situaciones que deben crear los padres para favorecer el desarrollo motor de sus hijos. Estas son: facilitar al niño objetos variados en color, forma y tamaño; ponerlo en situaciones en las cuales necesite resolver problemas; no darle demasiados juguetes al mismo tiempo, poner al niño en distintas situaciones y proporcionarle juguetes creativos. Aunque en este artículo no se indica a los padres paso a paso cómo incrementar el desarrollo motor, social e intelectual de sus hijos, sí se proporciona **información**

sobre algunos inconvenientes que tiene el corral, cuáles son algunas de las conductas que debe presentar el niño **metoras** durante su primer año de vida y se **indica**

que un niño nace con una capacidad intelectual heredada, pero para que se desarrolle esta capacidad, hace falta un medio adecuado que reúna situaciones determinadas como son: alimentación completa, tener en cuenta el afecto y la seguridad y proporcionarle actividades y juegos creativos (**La limitación del apunte es que no se dan ejemplos de cuáles podrían ser éstas**).

h) "Necesidades del niño: Errores de los padres durante la infancia de sus hijos", incluye informes sobre el afecto y la seguridad; la autonomía y la libertad; otras necesidades como son el silencio y la tranquilidad; la franqueza y la protección. También se indican las consecuencias que acarrea el abuso de autoridad por

124

parte de los padres y qué sucede cuando los padres son posesivos, o ansiosos. Este interesante artículo también tiene una gran relación con el tema de la presente tesis, ^{se} ^{al niño} indica que se debe rodear de ternura, de afecto; el pequeño necesita que se le sonría, se le respete, se le proteja ante lo desconocido y ^{nunca} se le castigue severamente ^{del niño}. Otra de las necesidades es la de tener una familia unida, donde cada uno de los miembros de la familia se sienta querido y considerado por los demás.

i) "El niño de 1 a 3 años", indica cuáles son las características generales de los niños de esta edad; también especifica cuál es el desarrollo general del niño de 1 a 3 años, (se indican únicamente 20 conductas que deben presentar los niños cuya edad está comprendida en éste período); se menciona el tema de la evolución afectiva y social.

Este artículo se relaciona con el presente manual, por proporcionar información relativa a los niños cuya edad está comprendida entre el primer y tercer año de su vida y también porque ^{indica} dos medios para incrementar el desarrollo del lenguaje. Estos dos medios son: que debemos hablarle mucho mientras se le está bañando, alimentando, cuando se juega con él, cuando se le lleva a acostar y de ser posible, siempre.

También se le deberán contar cuentos frecuentemente para que él **incrementa** su lenguaje y desarrolla su imaginación y **creatividad**.

j) "Cómo corregir la conducta de mi hijo", es **un** tema que indica cuáles son las conductas que deben fomentarse en el niño, **indicando** las características que debe reunir una persona (creatividad, sentido del humor moderado y no hiriente, capacidad de entablar y ofrecer relaciones interpersonales profundas y gozar de ellas, etc.) menciona también los métodos más usuales que existen para el tratamiento de problemas de conducta infantil; indica cómo modificar una fobia escolar (modelo de jerarquía para el tratamiento de ésta fobia); un modelo de jerarquía para el tratamiento del miedo a la obscuridad; cómo modificar la conducta de un niño que no hable en la escuela y proporciona información sobre los trastornos del control de esfínteres, del llanto injustificado y la conducta agresiva, además de brindar **cierta información** sobre el reforzamiento.

Este apunte técnico, **es uno de los más importantes**, ya que con la modificación de la conducta se intenta facilitar la adquisición y mantenimiento de una conducta positiva o deseable y **decrementar** una conducta ya adquirida que es socialmente indeseable o negativa.



Este tema se relaciona con el presente manual de procedimientos, debido a que en ambos se indica a los padres que para incrementar la frecuencia de una conducta deseable o adecuada del niño, se debe utilizar el reforzamiento positivo. Asimismo, se indica a los padres cómo registrar una conducta, pero esta información se brinda de una manera poco atractiva, además de que no se explican las razones por las cuales se debe registrar la línea base, el período de tratamiento experimental y el seguimiento, ni se explica porqué es importante registrar la conducta, solamente se indica cómo se debe registrar en cada período y no se menciona la ventaja que tiene utilizar un diseño de reversión o algún otro tipo de diseño experimental.

Cierta información que resulta interesante en este artículo es el cuestionario que indica los datos que debe investigar la persona que desee modificar una conducta indeseable.

Estos datos son: indicar cómo es, con todo detalle, la conducta indeseable, cuáles supone que son las causas de la conducta indeseable, cuáles van a ser los estímulos reforzadores que van a utilizarse para incrementar la conducta deseable y en qué situaciones se van a aplicar los reforzamientos (por ejemplo: cuando al niño se le niegue alguna cosa y él no llora), además de especificar la duración aproximada que va a tener la línea base, el período experimental y el seguimiento.

704

k) "El niño que no quiere comer", indica qué se puede hacer para evitar los conflictos a la hora de las comidas; especifica también lo que no debemos hacer cuando el niño no quiere comer; cuáles son los hábitos de la alimentación, el manejo y la preparación higiénica de los alimentos y los biberones, cuál deberá ser la alimentación de preescolares y escolares y cómo se logra el equilibrio en la alimentación.

Este artículo se relaciona con el presente **manual** porque proporciona pautas a los padres, sobre lo que se debe hacer y lo que no se debe hacer cuando el niño no quiere comer. Por ejemplo: nunca se debe forzar al niño cuando no quiere comer, ya que no hay ningún alimento que no pueda ser substituído por otro; nunca se debe chantajear al niño diciéndole que será muy bueno si come o muy malo si no come. Siempre deberá haber alegría en el lugar donde se está comiendo, debe darse al niño libertad para que él coma lo que apetezca y en la cantidad que elija y se indican las razones que justifican esta información.

l) "El niño de 3 a 6 años" incluye datos sobre cuál es el desarrollo general del niño de 3 a 6 años, cómo es su socialización y cuándo empieza a comprender las nociones morales. Este artículo se relaciona con este manual, debido a que proporciona información sobre los niños cuya edad está comprendida entre los 3 y los 6 años, e indica brevemente cómo puede educarse al niño de esta edad, ~~sugiere no interrumpir~~ ^{verlo} cuando esté jugando, permitiéndole dibujar o modelar con plastilina lo

71

más posible (educación sensorial, ya que la educación de las manos es una base del desarrollo intelectual) educar la responsabilidad del niño para que ayude en las tareas del hogar, y proporcionarle² diversos objetos para que perciba formas, distancias, velocidades, tamaños, pesos, etc.

También se menciona que ^{se} debe procurar jugar mucho con el ^{pequeño} porque él, al acatar algunas reglas en el juego se socializa más.

Este artículo tiene ciertas limitaciones, como son por ejemplo: que no proporciona información a los padres sobre cómo estimular paso a paso la inteligencia, el desarrollo social y el motor del niño, durante este período.

En el área intelectual, únicamente se indica que se deben proporcionar al niño diversos objetos para que perciba formas, tamaños, pesos, distancias, etc., sin indicar cuáles son, exactamente los objetos que se le deben dar. También en este artículo se brindan algunas pautas para la educación del niño, que son distintas a las que se proporcionan en la presente tesis.

m) "El jardín de niños. Juegos y juguetes". Menciona cuáles son los objetivos de un jardín de niños; informa también algunas de las actividades que se llevan a cabo en ese lugar y se menciona cuáles deben ser las cualidades características de una educadora que labore en un centro educativo como es éste; los elementos

con los que cuenta el jardín de infantes, la continuidad que debe existir entre la experiencia pre-escolar y la escuela primaria, cómo elegir y cómo ofrecer los juguetes y cuáles son algunos de los juguetes que se consideran los más apropiados para los niños de edad preescolar ó de menor de edad, son otros de los temas que fueron incluidos en este artículo.

n) "El niño que moja la cama", trata sobre la enuresis, que es uno de los trastornos más frecuentes de la niñez. Se indica un método para el control de la vejiga, en el cual se sugiere no ponerle pañales al niño, sino comprarle y ponerle unas truchitas o calzoncitos especiales para esta educación, pero no se especifica en ningún momento, cómo son éstos calzoncitos "especiales".

Se sugiere a la madre, que para entrenar al niño en control de esfínteres, deberá sentarlo en la bacínica, a intervalos regulares de una hora aproximadamente, durante el día, pero se omitió la información en la cual debería recomendarse el uso de la técnica de modificación de la conducta denominada reforzamiento positivo, para incrementar la conducta de orinar en el lugar adecuado, ^{es decir en} la bacínica ^{o en} la taza del baño.

o) "El niño nervioso - El niño celoso", indica cuáles son las características del niño emotivo y del inestable; cómo influ-

70

yen en la conducta de los niños los padres nerviosos, irritables, exigentes y los inquietos. El tema "el niño celoso" brinda información sobre las situaciones **en las que** pueden surgir los celos en los niños; **cómo** se nota **cuando** un niño siente celos; cómo evitarlos; y **cómo** hacer frente a un niño celoso. "El niño agresivo" informa que la agresividad puede ser fomentada por la familia; también se indica **cómo** hacer frente a la agresividad excesiva de los hijos y se brindan informes sobre **cómo se debe tratar al** niño que muerde.

En ninguno de estos últimos tres artículos se mencionan técnicas de modificación de conducta para decrementar las conductas inadecuadas, ni se sugiere el uso de la técnica de reforzamiento positivo para incrementar y posteriormente para mantener las conductas adecuadas o deseables.

p) Educación sexual I.- Se incluyó este tema en el curso de la Escuela de padres, debido a que como lo informa la Organización Mundial de la Salud: la educación sexual enseñará al niño y al joven a distinguir el libertinaje de la verdadera libertad y a **conocer y apreciar su valor,** **recibido educación sexual** El matrimonio **que ha** quedar **firmemente asentado sobre bases biológicas,** y éticas. **Existirá** más respeto mutuo en la pareja y más amor, más libertad y mayor sinceridad. **Se** evitará el descontento en la niñez y en la juventud pues no quedarán indecisos, llenos de dudas y

saturados de errores, **como** sucede **cuando** la información sexual tiene como origen la calle o los que de lo falso, deformador y anticientífico hacen algo necesario, útil y verdadero. Enseñar a vivir y conocer el funcionamiento de nuestro cuerpo y sus emociones es tan importante como enseñar una carrera o un oficio.

Se indican también los principios fundamentales de una moral sexual para la juventud de hoy, se menciona cómo debería ser la instrucción sexual, y se incluyen las metas que debe perseguir una educación sexual.

q) Educación Sexual II.- Trata sobre cómo se debe dar una educación sexual infantil, ya que es muy común que tanto algunos adultos como niños sientan cierta timidez al enfocar el problema de la sexualidad y la reproducción. En este apunte se informa a los niños, por medio de dibujos y de un relato, todo lo referente al tópico sexual y de acuerdo a lo que resulta apropiado a la edad de cada niño. Este artículo está proporcionando información para responder las preguntas que pueden hacer niños de 4 a 8 años de edad. Se recomienda que estas líneas sean leídas primero por los padres o maestros a los niños, como si fuera un libro de cuentos y que posteriormente se les de a los niños este apunte técnico para que puedan volver al tema cuando lo deseen y se familiaricen con el mismo.

Este artículo resulta interesante ya que por medio de dibujos se enseña al niño la diferencia que existe entre los niños y

las niñas, los hombres y las mujeres, cómo nacen, cómo se formaron y cómo se alimentan los bebés cuando son recién nacidos. Es importante que los padres contesten las preguntas que los niños les plantean, relativas a este tema, de acuerdo con lo que es apropiado para la edad del pequeño.

r) El niño tímido - el niño nervioso: aquí se indican las causas que pueden ocasionar que un niño sea tímido y se menciona brevemente cuáles son los medios para **tratar** al niño tímido, como podrían ser: "que tenga ocasión para encontrar a otras personas y no recordarle que es tímido", ayudarlo a que se "realice" y aunque se explica cada uno de éstos incisos, en ninguno de los mismos se sugiere a los padres que utilicen técnicas de modificación de conducta, (las cuales se trataron ocho temas atrás, en el tema "j"), para decrementar la timidez y para reforzar la conducta in compatible con la timidez que sería la extroversión.

La misma crítica pudiera hacerse al tema que trata sobre el niño nervioso y que está comprendido en este mismo apunte técnico, ya que se incluye información relativa a qué es el miedo, cuáles son los primeros miedos que adquiere un niño, cómo ayudar al niño miedoso. En el tratamiento se sugiere no ser autoritario con el **pequeño** pero **no** se recomienda el uso de los principios del análisis conductual aplicado para incrementar la conducta incompatible a **la de** miedo, ni se recomienda el uso de técnicas para decrementar la conducta de miedo.

115

s) El niño de seis a nueve años.- Aunque este tema incluye información relativa a niños de más edad, con respecto al período que comprende el presente manual de procedimientos, se revisa por estar incluidos en el material del primer ciclo del curso de la Escuela de Padres y también porque se considera de gran importancia.

Se indica en el presente artículo que cuando un niño ingresa en la escuela, adquiere una experiencia que es fundamental para él por las siguientes razones: entra en un ambiente en el que debe ganarse el afecto, mientras que en su casa se lo daban, por lo general, sin que hiciera nada por conseguirlo; va a ser uno de tantos y no el "principal" de la escuela y también porque un adulto, que no es de su familia, el maestro o la educadora, va a tener un papel fundamental en su vida. Pero lo más importante es el cambio de las personas que rodean al niño.

Hasta entonces vivía por lo general, rodeado de adultos y cambia ahora a convivir con niños de su edad, a quienes superará algunas veces y será superado en otras.

En este artículo se incluye información sobre el desarrollo general del niño de seis a nueve años, indicando que es impulsivo, está lleno de indecisiones; no puede estar callado mucho tiempo, etc., pero sin indicar en ningún momento cuáles son las habilidades que podrían incrementarse en los niños de esta edad, ni que procedimientos debieran llevarse a cabo para incrementar y mantener las nuevas conductas.

t) El niño subnormal.- Aquí se indica que existen definiciones más o menos adecuadas para la subnormalidad, la deficiencia mental o la oligofrenia. Etimológicamente oligofrenia quiere decir: oligos = poco, escaso y frené = mente.

Una de las definiciones más completas de lo que es la deficiencia mental es la que propone la Asociación Americana del Retraso Mental. "Se llaman subnormales aquellos sujetos que padecen un defecto intelectual, debido a detenciones o imperfecciones de su normal desarrollo mental y, como consecuencia, son incapaces de competir en plan de igualdad con sus semejantes normales, son también incapaces de manejarse a sí mismos y de utilizar adecuadamente sus asuntos e intereses".

Entre las causas que pueden originar la subnormalidad se menciona la anoxia perinatal y el "trauma" del parto, con una frecuencia del 22%; infecciones 15%; incompatibilidad RH 2%; endógena 10%; metabolopatías 14%; afecciones endocrinas 8%, traumas craneales 3%, cromosopatías 11% y por otras razones 15%. Como se aprecia en esta relación, la mayor proporción de retraso intelectual se debe a causas exteriores o ambientales y en menor proporción a causas de tipo genético. Otras veces se trata de una interacción entre ambas, la que determina la aparición de la subnormalidad.

Se indica que la quinta parte de los niños subnormales se diagnostican ya en el momento del parto. También se mencionan las características de los niños mongoloides; se informa que nace un niño mongoloide en una razón de uno por cada 500 embarazos y que la subnormalidad en sus grados profundo, severo, medio y leve alcanza cifras del 1 al 1.7 % de la población general y los casos límite entre el 2 y el 4%, siendo por tanto más numerosos, según las diversas estadísticas.

Esto da la cifra nada desdeñable de más de 30 millones de subnormales en el mundo, sin tomar en cuenta los casos límite. En Estados Unidos existen 6 millones de subnormales y de ellos sólo la mitad están siendo atendidos en centros adecuados.

Aunque la subnormalidad no es clasista y se da en las diversas escalas sociales, sin embargo, incide con mayor frecuencia en la clase económicamente menos dotada, debido a la desnutrición en la infancia, el retraso cultural-familiar, por la falta de estimulación y por la acumulación de otros problemas, (en el apunte técnico no se especifican cuáles son estos problemas).

El artículo termina indicando que el objetivo general que se persigue con los niños subnormales es el hacerlos socialmente lo más capaces posible, favoreciendo su desarrollo hasta conservar su espontaneidad, reforzar su confianza en sí mismos y en quienes les rodean, y adaptarlos a la vida en general y al medio concreto en que se desenvuelven.

13

La limitación de este artículo es que en ningún momento se mencionan las actividades

que debieran llevarse a cabo con el niño subnormal, ya sea en la escuela o en el hogar, ni se dan pautas para su educación

Algunos libros ofrecen sugerencias útiles para padres de familia y maestros, sobre cómo modificar la conducta de los niños en el hogar y en el salón de clase. Constituyen ejemplos de esta literatura los siguientes libros: "Los padres son maestros", del Dr. Wesley C. Becker; "Economía de fichas en el hogar", de Jack Alvord; "Cómo modificar la conducta infantil", de Blackham y Silverman; "Aprenda a convivir con los niños", de Patterson y Gullion; "Aprenda a convivir en familia", de Gerald Patterson; "Principios Básicos de la teoría del comportamiento para maestros", de Luis F. Campos; "Modificación de Conducta en el salón de clase", de Buckley Walker; "Técnicas de modificación de conducta: su aplicación al retardo en el desarrollo", de Emilio Ribes Iñesta; "Cómo cambiar la conducta del niño", de Krumboltz y Krumboltz; "Iniciación al análisis y terapéutica de la conducta", de Liberman; "El manejo del niño: un programa para padres", de Smith y Smith; "El manejo de la conducta", de Vance Hall; "Modificación de conducta en escenarios aplicados", de Kazdin; "Educación para niños", de Vázquez y Hopkins; "Conducta y Condicionamiento operantes", de Cohen; "Iniciación al análisis y terapéutica de la conducta", de Liberman; "Compendio de condicionamiento operante", de Reynolds; "Principios básicos de la teoría del comportamiento para maestros", de Luis F. Campos; "Padres Eficaz y Técnicamente Preparados", de Gordon; y otros libros más que a continuación se describen:

"Aprenda a convivir con los niños", de Patterson y Gullion, es un texto **que tiene como objetivo**

nde familia algunas

proporcionar a los padres técnicas que les permitan modificar la conducta inadecuada de los niños. Los conceptos en los que se basa este libro son los del aprendizaje social y han sido comprobados en estudios de laboratorio durante muchos años. Se incluye información sobre el aprendizaje social; cómo se pueden usar los reforzadores; la enseñanza accidental; la modificación de conductas indeseables y otros temas más.

En el libro se recomienda a los padres que tienen niños problema, que utilicen el libro con la ayuda de un psicólogo u otro especialista, ya que es muy difícil que con sólo escribir las respuestas adecuadas en el texto, se pueda modificar la conducta del niño problema.

Es evidente que el entrenamiento a padres o a personas que estén relacionadas con la educación de los niños constituye un ejercicio en la modificación de conducta. Y la crítica que se pudiera hacer a todos estos libros que tratan sobre la educación de los niños y sobre las técnicas de modificación de conducta es que una simple descripción de nuevos métodos o nuevos procedimientos no será suficiente para transformarlos en eficientes moldeadores y modificadores de la conducta de sus hijos. Por lo regular la confianza que se deposita al creer que proporcionando instrucciones a los padres sobre cómo modificar la conducta del niño resulta inefectiva, ya que la conducta de los padres, al igual que la de los niños, cambiará solamente si se le vincula a estímulos discriminativos apropiados y a contingencias, es decir:

si se recibe un cierto entrenamiento. En este entrenamiento se debe reforzar la conducta apropiada del padre, cuando él a su vez refuerce la conducta de su hijo. Posteriormente el padre será reforzado cuando observe una mejoría en la conducta de su hijo.

Sin embargo, los libros que proporcionen información sobre la educación de los niños y sobre las técnicas de modificación de conducta, pueden ser muy útiles si los padres no se conforman solamente con conocer esta información sino que deberán procurar llevarla a la práctica. Además, éstos libros pueden utilizarlos como textos para que los padres, al ser entrenados en la modificación de conducta, manejen previamente la teoría y posteriormente sean entrenados en la práctica de éstos principios del análisis conductual aplicado.

Gerald R. Patterson, en su libro: "Aprenda a convivir en familia", describe ampliamente los recientes desarrollos en el campo de la tecnología del cambio conductual. Los problemas que aborda el texto son los problemas conyugales y las dificultades en la educación de los hijos.

Se proporciona información a los padres sobre cómo corregir el comportamiento; cuando reforzar una conducta; los primeros pasos para diseñar un programa para corregir el comportamiento; técnicas para incrementar las conductas adecuadas y muchos otros temas más.

El libro contiene aplicaciones prácticas de los principios de aprendizaje social a problemas comunes. Los principios generales fueron ideados por investigadores como Skinner (1953), Bandura y Walters (1963) y Ullmann y Krasner (1969). La parte medular se refiere al proceso general del cambio conductual en las personas. La primera sección explica la forma en que los padres y los niños desarrollan el proceso normal de cambiarse unos a otros.

La segunda sección describe procedimientos prácticos necesarios para cambiar el comportamiento y en la tercera sección se ofrecen ejemplos sobre la aplicación de los procedimientos para cambiar la conducta. La última sección explica la forma en que se debe proceder cuando los adolescentes hurtan cosas o cuando son agresivos.

En este libro se sugiere que no solamente el profesional sino también los padres y otros miembros de la familia **deben actuar** como agentes de cambio en la familia. Ellos son quienes decidirán qué conductas habrá que modificar y aquí se les muestra cómo diseñar los medios para lograrlo. El texto está escrito siguiendo un formato de instrucción programada y las ideas medulares de cada sección aparecen enlistadas nuevamente al final de la misma, además, otra característica importante es que **se incluyen formas de registro** para los programas que se implementen.

El libro del Dr. Wesley C. Becker, "Los Padres son Maestros" (1974), ^{fué} diseñado para ayudar a los padres de familia a ser mejores maestros de sus hijos. Está basado en los últimos conocimientos sobre métodos de enseñanza derivados del estudio del comportamiento humano. El programa ilustra a los padres la manera de usar sistemáticamente las consecuencias del comportamiento, para enseñar a sus hijos todo aquello que deseen.

Este texto se basa en la teoría de que existen principios generales o leyes del comportamiento. Los principios señalan los procedimientos mediante los cuales se pueden cambiar formas de comportamiento de manera específica. Cuando los padres conocen estos procedimientos, disponen de elementos para enseñar a los niños nuevas formas de comportamiento. Este tipo de orientaciones que se proporcionan a los padres está basado en estudios cuidadosamente controlados.

Una característica de este interesante texto es que se dividió el material en diez unidades y después de que se ha proporcionado cierta información, se incluyen ejercicios que se diseñaron para ayudar a los padres y maestros a que aprendan más rápidamente los conceptos tratados en cada una de las secciones. El lector deberá escribir una palabra dentro de cada uno de los espacios en blanco y puede consultar la información de la unidad tantas veces como sea necesario para encontrar la palabra correcta. Además puede tener retroalimentación inmediata a sus respues-

tas ya que las contestaciones correctas se proporcionan en las últimas hojas.

Krumboltz y Krumboltz (1972) en su libro "Como cambiar la conducta del niño", informan sobre los principios y ejemplos concernientes a la manera de modificar una conducta indeseable.

Además enseñan a los padres a elaborar una descripción más completa de las actividades de sus hijos, y se les indica cómo registrar la conducta para determinar la frecuencia con que se lleva a cabo la misma. Esta descripción permitirá al padre decidir si desea que la frecuencia de esa conducta se incremente, mantenga o disminuya.

En la parte final del libro se incluye un resumen de los seis principios o técnicas de modificación de conducta que se utilizan para **incrementar**, fortalecer o para mantener una conducta nueva y de los siete principios que se proponen en el libro para **decrementar** la conducta inadecuada.

También se incluye una serie de preguntas y respuestas sobre de éstas técnicas y sobre la las aplicaciones teoría y la ética implícitas en los trece principios enunciados.

El texto proporciona un interesante material para informar a los padres de niños que presentan problemas conductuales, la manera como pueden ellos mismos intentar solucionarlo de manera efectiva.

Blackham y Silberman (1971), escribieron el libro: "Cómo modificar la conducta infantil", en el cual se presentan los conceptos y principios teóricos de la modificación de la conducta, para ofrecer al padre de familia, la fundamentación necesaria sobre el tema. También se describen algunas de las aplicaciones más útiles de estas técnicas las cuales pueden llevar a cabo los padres y los maestros cuando modifiquen problemas infantiles en especial.

Los autores intentaron alertar a quienes se dedican a la práctica profesional, frente a ciertos problemas relativamente comunes y por esto mismo, se encuentran en una misma fuente, la teoría, los procedimientos, procesos y aplicaciones en una serie de problemas de la conducta infantil y del aprendizaje. Como la observación y el registro de la conducta son en gran medida, partes integrantes de los procedimientos orientados a modificar dicha conducta, se reseñan algunos métodos que pueden utilizarse para estudiar diversos problemas de conducta, en diferentes medios.

Si bien, es cierto que los padres muchas ocasiones no hacen exactamente lo que se les indica en los libros, es decir: ellos continúan reforzando conductas indeseables, a pesar de sus **indicaciones** ^{de que}, realmente están intentando ya no reforzarlas, obviamente deberán ser asesorados por un profesionalista que los entrene en las técnicas de modificación de conducta y se deberá elaborar un programa para reforzar a los padres con el propósito de que ellos a su vez refuercen las conductas adecuadas o deseables de sus hijos. No obstante, en este texto se proporciona información que puede utilizarse como base, para que los padres observen y discutan las conductas problemáticas del niño, con el psicólogo o con el profesional que los entrene en la modificación conductual.

"Economía de fichas en el hogar", de Jack Alvord, es un programa de incentivos para los niños y sus padres.

Se ofrecen los principios generales para la construcción de una economía de fichas que es un sistema que se aplica con el fin de estimular a una persona o grupo de personas, para que muestren un determinado comportamiento especificado por la persona que administra el sistema. Esta economía de fichas es fácilmente aplicable en el hogar y en el salón de clase. Las fichas pueden ser puntos o bien objetos, también pueden ser billetes de juguete o cosas parecidas. Mediante este sistema los padres podrán orientar y dirigir las acciones de sus niños.

Este libro, al igual que muchos otros artículos y libros dedicados a los padres de familia, parte del supuesto de que "ellos" son los que más influyen en el ambiente natural de su hijo. Por lo tanto, si algunas de las conductas del pequeño son consideradas como indeseables en una determinada etapa de sus primeros años de vida, tal vez sus padres, que son quienes constituyen la fuente de estímulos provocadores y reforzadores, son los que producen y mantienen estas conductas. Uno de los procedimientos que pueden seguir los padres para modificar la conducta indeseable de su hijo podría ser, entonces, el llevar a cabo el sistema de economía de fichas que se indica en este manual.

Smith y Smith, (1975) ^{en} "El Manejo del Niño": Un programa para padres, diseñaron un manual de autoinstrucción para padres y especialistas en niños, cuyo objetivo inmediato es el de proporcionar una técnica para el tratamiento de ciertos problemas en el manejo de los niños. El objetivo último es el de proveer a los padres un punto de vista sistemático para la interpretación de la conducta, para que puedan crear un ambiente de aprendizaje. Los principios que se ilustran en este manual se derivan de recientes investigaciones en la ciencia de la conducta, particularmente del área llamada tecnología conductual. Estos principios fueron puestos en práctica por más de cien padres de familia y maestros y sus reportes escritos proporcionaron muchas de las ilustraciones que se utilizan en el libro.

La sugerencia que se hace en esta referencia es la misma para otros libros que también tratan sobre la modificación de conducta y es **la de** elaborar un programa para reforzar a los padres para que a la vez ellos refuercen las conductas adecuadas de sus hijos ya que, muchas ocasiones, los padres no llevan a cabo exactamente lo que se les indica en un texto.

Vance Hall, (1971) elaboró el libro titulado "El manejo de la conducta", para ayudar a entrenar a los psicólogos, terapeutas del habla, maestros, padres y otras personas, en el uso de los principios de la modificación de la conducta. Las tres secciones principales del texto son: La medición de la conducta; los principios básicos y las aplicaciones en la escuela y el hogar.

El uso de los procedimientos sencillos de medición y aplicación que se presentan en este libro, demuestran el enfoque de la Enseñanza Responsiva con relación a la modificación de conducta. Los psicólogos, terapeutas, maestros y padres de familia que utilizan el Modelo de Enseñanza Responsiva observan y miden en la forma menos compleja, la conducta que desean cambiar. Posteriormente usan consecuencias naturales, disponibles en la escuela, el hogar o la institución, para modificar las conductas. De esta manera el Modelo de Enseñanza Responsiva se diferencia de aquellos modelos que utilizan por necesidad; equipo costoso, registro complejo de datos, usando papel especial para gráficas, reforzadores extrínsecos y sistemas complejos de reforzamiento.

40
13
1971

Este libro es de gran interés ya que corrobora por medio de estudios y de múltiples ejemplos, la **efectividad** de las técnicas de modificación de conducta en el ambiente natural como lo es la escuela o el hogar.

El libro "Modificación de la Conducta en el salón de clase", de Nancy Buckley y Walker (1971), es un manual de procedimientos para el maestro que se basa en principios cuya validez experimental está ampliamente demostrada. El material contenido en este libro, pretende iniciar a las personas interesadas como son los padres, maestros, estudiantes u otros profesionistas, en los principios de la modificación de la conducta. Se enseña a los padres y maestros como se aprenden las conductas, por qué persiste ésta (mantenimiento), cómo se pueden eliminar **los comportamientos;** **cómo medirlos** y cuáles son las aplicaciones terapéuticas.

La presentación de la obra en forma semiprogramada ha permitido una interesante combinación de un texto explicativo y un marco programado que hacen el aprendizaje más eficaz. Por lo tanto, este texto constituye un interesante informe acerca de la aplicación de los principios operantes al escenario del salón de clases y al hogar.

La literatura que se revisó en el trabajo de Martínez (1978) confirma que los procedimientos y técnicas de modificación de conducta, pueden ser enseñados a personas sin formación profe-

sional especializada en el campo de conocimientos de la psicología.

De la **información** anterior se desprende directamente que el propósito de esta revisión es demostrar la importancia de entrenar a los padres en el uso de técnicas operantes para el tratamiento de la conducta anormal en niños. Para lograr tal fin, se evalúan y analizan una serie de estudios experimentales que se ajustan a un marco que hace referencia al Análisis Conductual Aplicado y a la Teoría del Aprendizaje social. Esta serie de estudios evidencian el reciente desarrollo del área de investigación denominada **entrenamiento para profesionales**. Este trabajo, es importante debido a que con frecuencia se culpa a los padres y se les declara responsables de los errores que cometen en la educación de sus hijos, pero no se les enseña cómo deben proceder en la práctica, y ellos llevan a cabo lo que creen es más adecuado en cada ocasión. En esta revisión se demuestra que los padres y otros familiares pueden y deben ser entrenados para constituirse en eficaces auxiliares del psicólogo en el tratamiento de la conducta desviada infantil.

"Técnicas de Modificación de conducta: Su aplicación al retardo en el desarrollo", de Emilio Ribes Iñesta (1974), proporciona una visión amplia y detallada del conjunto de técnicas y procedimientos que constituyen lo que se ha llamado "Modificación de Conducta", para su aplicación a personas que sufren retardo en el desarrollo. Se examinan con detalle las técnicas fundamentales

que se utilizan en el trabajo de rehabilitación de retardados, así como lo relativo a la evaluación y programación de dichas técnicas. También se describen algunos programas conductuales que abarcan la conducta social, la académica y algunas conductas básicas como las de autocuidado, entre otras. Se examinan sus objetivos, su desarrollo y su forma de aplicación.

Este libro se incluyó en la bibliografía debido a que aún cuando se refiere a la aplicación de las técnicas de modificación de conducta al retardo en el desarrollo, éstas mismas técnicas pueden y deben ser utilizadas para personas cuyo desarrollo es normal.

El retardo se considera como una desviación en el desarrollo y por esto mismo es que se utiliza el término desarrollo en lugar del concepto retardo mental. La diferencia que existe entre el desarrollo anormal o retardado y el normal, radica en la naturaleza de las condiciones sociales, físicas o motoras e intelectuales. Mientras más extremas sean las desviaciones de la norma, existirá un mayor retardo en el desarrollo.

El texto de Kazdin (1975), "Modificación de conducta en escenarios aplicados", tiene como **propósito** fundamental el proporcionar una introducción a las técnicas de modificación de la conducta y sus aplicaciones prácticas.

El enfoque principal estriba en la aplicación de los principios del análisis conductual, en la medición y evaluación de la autenticidad del programa. La aplicación de las técnicas de modificación conductual se llevaron a cabo en una gran variedad de escenarios, como son . . . : hospitales psiquiátricos, centros que proporcionan el cuidado diario, escuelas, el hogar, así como aplicaciones a pacientes de consulta externa.

Se intentó destacar la investigación aplicada y las técnicas de intervención clínica para lograr un balance que no se encuentra con frecuencia en los textos conductuales.

En los capítulos se detallan hipótesis y los principios del aprendizaje, además de discutirse los conceptos populares erróneos y las objeciones que se hacen hacia la aplicación de los procedimientos operantes. Tal vez la característica más notable de la modificación de conducta en los escenarios aplicados es la actitud que se toma hacia la objetivización del cambio conductual y de la evaluación del programa. Por esto mismo, se proporciona en el texto una discusión detallada de la metodología de las intervenciones conductuales en términos de registro, la evaluación y el diseño experimental.

Gran parte del libro estudia el reforzamiento positivo, el castigo, el reforzamiento negativo y la extinción. Para cada

94
745

7-1

principio se examinan las dimensiones que dictan la autenticidad del programa, las limitaciones y los problemas sobresalientes. Finalmente, los tres capítulos restantes examinan el autocontrol, el mantenimiento de la respuesta, la transferencia del entrenamiento, así como los problemas éticos y las direcciones futuras.

El texto que se acaba de describir, constituye una valiosa aportación, ya que la sociedad demanda de nosotros en la actualidad, la solución de problemas de modificación de conducta y en este texto se intenta proporcionar la teoría que posteriormente, con un entrenamiento adecuado, nos permitirá solucionar adecuadamente los problemas de relevancia inmediata asociados con la psicología del niño.

"Educación para Niños", editado por Vázquez y Hopkins (1973), hace énfasis sobre el valor y la importancia que tiene la investigación; sobre el uso de la tecnología y de una aproximación práctica a los diversos problemas de la educación. Está dirigido a distintos profesionistas y personas interesadas en la educación, cómo podrían ser los padres de familia, maestros, educadores, pedagogos y psicólogos educativos. Contiene una aproximación nueva y efectiva en el entrenamiento de maestros y educadores en cuanto al desarrollo y evaluación de sistemas motivacionales, procedimientos y técnicas que pueden ser aplicados para influir sobre la conducta emocional y social de los niños.

45
44
146

El texto que se está reseñando, es un ejemplo de la aplicación de los principios conductuales y la demostración de que por medio de dichos procedimientos, se pueden modificar diversos comportamientos, lo cual podría tener implicaciones para el desarrollo futuro de nuevas técnicas terapéuticas para el niño.

"Conducta y Condicionamiento Operantes" (1974), de Josef Cohen, discute la naturaleza y origen de los diversos tipos de respuestas operantes condicionadas; el autor los compara con los reflejos condicionados clásicamente, describe su adquisición y extinción, establece su sensibilidad a algunas drogas y demuestra su aplicación a la modificación de la conducta y a la instrucción programada.

Los principios del análisis conductual aplicado que se revisan en este texto son: el moldeamiento, la extinción, el castigo y otras técnicas más. Se incluye información sobre los programas de reforzamiento, la generalización, la discriminación, la respuesta condicionada bajo entrenamiento de escape y de evitación, sobre el aprendizaje programado y otros temas más.

Robert P. Liberman, en su libro "Iniciación al Análisis y Terapéutica de la conducta" (1976), proporciona un manual práctico para la aplicación de las técnicas de modificación de conducta.

96
111
797

Se incluye información sobre los principios básicos de la conducta como son: el reforzamiento positivo y negativo, el moldeamiento por aproximaciones sucesivas, la extinción, la saciedad y otros principios más. También se incluye material relativo a la terapéutica de la conducta en neuróticos; la desensibilización sistemática, las técnicas operantes en el aula; el sistema de "fichas" y otros temas de gran importancia.

A las personas que trabajan en el campo de la salud, se les brinda un método que, bajo supervisión adecuada, hará que sean capaces de remediar síntomas de conducta desadaptada de forma breve y menos cara. Debido a que las publicaciones sobre terapéutica de la conducta son muy numerosas y crecen a un ritmo muy representativo y como la mayoría de las personas, tanto profesionales como profanos, no tienen el tiempo ni la energía necesarios para leer los numerosos artículos y libros que tratan sobre el tema, el autor escribió el libro para que las personas interesadas en ello puedan obtener una introducción rápida de lo que es la terapéutica o modificación de conducta. Se incluye información sobre los principios básicos de la conducta y sobre la terapia conductual en la práctica.

Una forma original de presentar el material en este texto es que a lo largo del mismo, se formulan algunas preguntas al lector, a las que él debe contestar eligiendo la mejor de las opciones que se le presentan y a continuación debe dirigirse a la página indicada para comprobar si su respuesta fue correcta o no.

Este tipo de enseñanza programada

"ramificado" es adecuado porque permite que si el lector selecciona siempre la opción correcta, sólo deberá estudiar los cuadros que constituyen el tronco del programa, pero si se equivoca, seguirá la ramificación adecuada para remediar su error.

"Compendio de Condicionamiento Operante", de Reynolds (1973), ofrece una explicación concisa, pero a la vez detallada, de la teoría y los principios del condicionamiento operante. Inicialmente se presentan los fundamentos teóricos y los métodos experimentales, seguidos por los conceptos básicos de adquisición, (incluyendo el moldeamiento) y extinción; también se incluye el reforzamiento condicionado o secundario y a continuación se repasan los programas de reforzamiento y las ejecuciones que cada uno mantiene. Se brinda una explicación de la necesaria coexistencia de los condicionamientos operante y respondiente, tanto en el reforzamiento positivo como en el negativo. El libro termina con un análisis de la emoción y la motivación.

Se seleccionó este texto debido a que proporciona una visión global del análisis experimental de la conducta, la extinción, el moldeamiento, el reforzamiento, otros principios básicos, los reforzadores condicionados, los programas de reforzamiento y otros temas más.

Luis F. Campos (1975), en "Principios Básicos de la Teoría del Comportamiento para Maestros", da a conocer los principios más importantes de la moderna teoría del aprendizaje en relación con el campo educativo. En el libro se describen las condiciones que determinan el aprendizaje en sus diversas formas; la persistencia de los "hábitos"; la influencia del medio sobre el comportamiento y las desviaciones más comunes en el comportamiento motor y el "Emocional". Numerosos ejemplos aclaran los conceptos teóricos y dan sugerencias útiles sobre su aplicación. Se exponen los fundamentos del análisis del comportamiento que sirven de punto de apoyo para la interpretación y corrección de los problemas de conducta. También se ofrece una comparación entre éste enfoque y el psicoanálisis, con el fin de que el educador pueda apreciar mejor el punto de vista conductual.

Asimismo se describen las diversas formas de aprendizaje mediante consecuencias, directa o por ensayo y error y se examinan detalladamente los factores ambientales que influyen sobre el comportamiento.

Se incluyen los factores que mantienen el Comportamiento de las personas y se revisa la forma en que se aprenden ciertas habilidades complejas. También se da información sobre el aprendizaje social o por observación y sobre los factores que determinan la imitación en las personas.

Al final de cada capítulo aparece un cuestionario que se recomienda resolver, ya que esto permitirá al lector ejercitar sus conocimientos y fortalecerá su aprendizaje.

La bibliografía que se ha traducido al español, referente a los principios básicos del análisis conductual aplicado, dirigida a los educadores y maestros no es muy extensa, por lo tanto, este libro constituye un material de apoyo, ya que da a conocer al educador, la teoría del aprendizaje y en cierto modo, complementa los conocimientos y técnicas de que ya dispone, pertenecientes a otros enfoques psicológicos y pedagógicos.

En el "Manual de prácticas de Desarrollo Psicológico", elaborado por la coordinación de prácticas de Desarrollo Psicológico, bajo la asesoría de Galván, García, Hernández, Peralta y Sánchez Sosa (1977), los objetivos generales son: proporcionar información sobre la observación y registro de la conducta para que el lector sea capaz de aplicar los sistemas de observación y registro más idóneos, en situaciones naturales de crianza de los niños y para que sea capaz de aplicarlos en situaciones controladas de áreas representativas de algunas de las principales teorías del desarrollo.

Este manual se eligió como referencia bibliográfica debido a que proporciona información sobre los sistemas de observación y registro de la conducta; la obtención de la confiabilidad; la re-

presentación gráfica de los datos; los tipos de línea base que existen y lo más importante de todo es: porque incluye información sobre estudios aplicados como son: la escala de desarrollo de Gesell (listas de chequeo), de Piaget se incluye el estudio de la permanencia de objeto, el de correspondencia biunívoca y el de seriación; de Bijou y Baer se incluye el estudio de los reforzadores tempranos, en la etapa universal, el de los programas de reforzamiento y el de las verbalizaciones descriptivas. Además, al final se incluye un formato detallado, para la elaboración de reportes de investigación formales y formatos para los sistemas de observación y registro de la conducta.

"Un programa de entrenamiento para estudiantes universitarios en el manejo de las técnicas del análisis conductual aplicado" es el título del trabajo llevado a cabo en 1973, por Quiroz.

Tomando en cuenta la poca oportunidad que tiene el estudiante de entrenarse y ser supervisado directamente en escenarios reales de trabajo, en donde hay una gran variedad de problemas conductuales, que generalmente no se pueden atender por falta de personal entrenado y tomando en cuenta la necesidad que existe de que el futuro profesional de la conducta se familiarice con estos problemas y con las técnicas derivadas del análisis experimental de la conducta, se elaboró este trabajo, en el cual se describe

una forma de entrenamiento para estudiantes de psicología, así como los objetivos y finalidades del mismo.

Es necesario enfatizar que el programa está encaminado a dirigir la ejecución de los estudiantes en su aspecto teórico, por medio de la bibliografía que se utiliza, dejando la supervisión directa al maestro, cuya función será la de dar indicaciones o sugerencias. En el texto se revisan los tipos de registro de la conducta; diseños y procedimientos, cómo se elabora un programa y otros temas más.

Este texto sirve de apoyo ya que moldea en las personas que son entrenadas, respuestas que les permitan ampliar su repertorio de posibles soluciones, respuestas que deberán emitir durante el trabajo con el que se enfrentarán diariamente y mediante el cual demostrarán su calidad profesional en el futuro.

Reese y Lipsitt, en su libro "Psicología Experimental Infantil" (1974), integran contribuciones originales de destacados expertos en la psicología experimental infantil, que desde hace tiempo ha sido considerada como una rama aparte de la psicología del desarrollo.

Los temas que desarrolla reflejan las diferentes orientaciones o enfoques metodológicos existentes. Se analizan en el texto los procesos sensoriales, ya que este tema servirá de referencia a los capítulos siguientes que tratan del condicionamiento y del

aprendizaje de discriminación. Más adelante se explican los conceptos de la atención, motivación, la adquisición del lenguaje, la inteligencia, la sociabilización y **otros** temas de gran interés. A lo largo de la obra se subraya el tema de los procesos cognoscitivos, especialmente el concepto de atención, aunque este tenga diferente aplicación en distintos trabajos; conductista en algunas ocasiones y cognoscitivista en otras.

Este texto se relaciona con el tema del presente manual de procedimientos, debido a que presenta ordenada e íntegramente los principios, métodos y hallazgos más importantes en el área de la psicología experimental infantil.

Mussen, Conger y Kagan (1973) en su libro presentan un panorama de los cambios críticos que han surgido en los últimos años, en el campo de la psicología del niño.

Los objetivos fundamentales de esta obra son:

- a) proporcionar información sobre el niño en cada etapa de su desarrollo.
- b) Indicar las relaciones recíprocas que median entre los diversos aspectos del desarrollo biológico, cognoscitivo y social, enfatizando los factores que influyen en dicho desarrollo.

La información que se brinda en este texto, relativa al desarrollo del individuo, comprende la etapa prenatal, la infancia, los años preescolares, la pubertad y la adolescencia.

En el capítulo que trata del desarrollo prenatal se indica cómo se produce la concepción, cuál es el desarrollo del embrión y del feto; se mencionan como influencias prenatales del ambiente: la edad de la madre, las drogas, la irradiación, las enfermedades y trastornos maternos durante el embarazo, el factor Rh, y los estados emocionales de la madre,

En la sección que trata del aprendizaje y desarrollo, se define operacionalmente el término reforzamiento, se proporciona información sobre los dos tipos de aprendizaje: el condicionamiento clásico y el operante.; sobre el aprendizaje por observación, etc.

Otros capítulos del libro tratan de : los cambios biológicas

en el primer año de vida del niño, desarrollo del niño durante el segundo año, los años preescolares: desarrollo motor y cognoscitivo, y los últimos capítulos tratan sobre el desarrollo durante la niñez intermedia y la adolescencia.

Por lo tanto, ^{se indicará que} este libro constituye una importante aportación al campo de la psicología del desarrollo ya que presenta un panorama contemporáneo de la psicología del niño y hace particular énfasis en la investigación reciente y en los conceptos y teorías modernas del desarrollo humano que han demostrado ser más fecundos.

El formato para la presentación de anteproyectos de intervención familiar, elaborado por García (1977), se seleccionó como referencia por ser un documento que sirve como herramienta para detectar información previa a la iniciación de cualquier intervención en el área de modificación de conducta. Este documento incluye aspectos sobre identificación del sujeto; especificación del o los problemas, definición operacional de cada una de las conductas problema que se van a modificar y en esta misma sección se incluye una descripción de las situaciones en que se presentan las conductas y la descripción de las observaciones realizadas para el conocimiento del problema.

105
154

del formato

En la siguiente sección se informa sobre el entrenamiento en la aplicación de principios de cambio conductual, especificando las razones para recomendar el entrenamiento a padres u otras personas, así como las habilidades específicas a establecer en las personas que sean entrenadas. Finalmente se describen los procedimientos para el entrenamiento a padres y el tratamiento a seguir. La importancia de este formato radica en la obtención sistemática y ordenada de la información necesaria y suficiente para entrenar a los padres en las técnicas de modificación de conducta.

El libro de Thomas Gordon (1977), "P.E.T. Padres Eficaz y Técnicamente Preparados", es representativo de la literatura y ha sido bastante aceptado por los padres de familia que se interesan en nuevos métodos para la educación infantil. Este "nuevo sistema para formar hijos responsables" se basa en teorías cuyo origen es dudoso y no están basadas en estudios cuidadosamente controlados.

El libro P.E.T., se basa, en parte, en las teorías de Carl Rogers (1951 y 1953) y enseña a los padres un método fácil para animar a sus hijos a aceptar responsabilidad para encontrar sus propias soluciones a sus problemas. Ilustra cómo los padres pueden poner el método en acción, de inmediato, en sus propios hogares. A este método se le ha denominado el método de "escuchar activamente".

El libro P.E.T., proporciona "verdades fundamentales", que en la vida cotidiana hacen que las personas convivan armoniosamente. Puede usarse con niños o adolescentes que se rebelan o no aceptan la "influencia familiar" y el autor del libro lo recomienda como un método para prevenir la desintegración familiar.

Sin embargo, se incluyó este libro en las referencias, debido a que proporciona cierta información, en la parte central del libro, sobre el reforzamiento y el castigo. Además, hace énfasis en la sustitución de una actividad por otra, (no quitarle al niño las cosas de una manera autoritaria, sino que debemos ofrecerle una alternativa); se recomienda aquí también nunca acentuar la conducta negativa; no humillar a los niños, bajo ninguna circunstancia, etc. y se proporcionan las razones por las cuales se recomienda esta información.

El libro del Dr. Bernal del Riesgo, "Errores en la Crianza de los niños" (1973), proporciona información a los padres de familia sobre la educación de los niños y sobre las razones por las cuales la madre no debe dejar al niño llorar demasiado, no tener al niño siempre acostado sobre su cuna, sobre los inconvenientes de despertar al niño cuando ya es la hora en la cual debe comer y sobre muchos temas más de gran interés para los padres.

Este libro fue seleccionado porque proporciona sugerencias útiles para la educación de los hijos y sobre la manera como debiera tratárseles desde su nacimiento, haciendo caso omiso a los consejos que se proporcionan muchas ocasiones, de una generación a otra, como si éstos fueran realmente válidos.

Ruth Minshull (1976), en "Milagros para el desayuno", expone sus experiencias en la educación de los niños, mediante el empleo de una filosofía aplicada, la cual fue desarrollada por Ron Hubbard, un escritor y filósofo norteamericano, quien fue fundador de Dianética y Cienciología. En este libro se informa a los padres cómo evitar la rutina total; ser o no tolerante; qué comunicar; "dar al niño su futuro" y otros temas más.

Este texto es la historia de los éxitos de la autora. Contiene algunos de los principios que ella aprendió en Cienciología y cómo los aplicó en la educación de sus hijos.

Aquí se proporciona ^{cierta} información que se relaciona con la que brindan algunos psicólogos como lo es por ejemplo: el de no ser partidario del castigo físico, ya que aunque a veces nos sentimos provocados ^{ya utilizarlo} no funciona.

Otro ejemplo ^{de la información que se proporciona es:} que en el libro se indica al lector que después de cualquier conflicto, especialmente difícil, se dejen transcurrir unos minutos y después se encuentre una razón válida para premiar al niño, se pide observar algo que haya hecho bien

103

el niño o darle una pequeña tarea, pero con la promesa de un premio posterior a la acción, nunca con la amenaza de un castigo (por ejemplo: no decirle que limpie el cuarto o se quedará sin salir, sino: que en cuanto termine el trabajo se le darán galletas), pues al utilizar los premios, se usa un método más eficaz. Un último ejemplo de información que se proporciona es: que la mejor forma de producir mal comportamiento es nombrar el mal comportamiento. Para ayudar a un niño, dirija su atención sobre las cosas que hace bien y sobre lo que se le permite al niño que lleve a cabo. No se debe poner la atención en los errores o en las actividades que no le están permitidas.

El Manual para el Tratamiento de Niños Agresivos, elaborado por el Instituto Mexicano del Seguro Social, informa las causas que originan la agresividad y sugiere pautas educativas que faciliten el manejo de los niños agresivos. También se proporciona una clasificación de las conductas agresivas y se dan recomendaciones a los educadores, las cuales deberán tomar en cuenta antes de iniciar el tratamiento de los niños que presentan esta conducta.

Finalmente, se proporciona información sobre cómo canalizar positivamente la agresividad. Este manual fue diseñado para auxiliar al personal que labora en un centro de desarrollo infantil o guardería y su importancia radica en el hecho de que además de

proporcionar las pautas que se recomiendan seguir con los niños agresivos, se sugiere ignorar las conductas agresivas y alabar o recompensar al niño cuando la conducta que realice sea deseable o adecuada.

"Análisis Transaccional para los papás" (1977), de Luis F. Campos y Lucero González Salas: las ideas y sugerencias aquí contenidas, versan sobre la educación de los hijos desde su nacimiento hasta los doce años de edad. No obstante, los padres encontrarán que, habiendo dominado su contenido, también será de gran utilidad no sólo para el trato con sus hijos mayores, sino también para sus relaciones extrafamiliares. De hecho, este libro proporciona ideas aplicables al tratamiento familiar y marital, así como también ^{para las} relaciones sociales y profesionales.

En el texto se hace hincapié en el hecho de que la educación autoritaria, prohibitiva y exigente que se proporciona a los hijos, desafortunadamente, es una costumbre que se transmite generacionalmente, de manera que cada generación de adultos a su vez, vuelve a repetir como si se tratara de "mensajes mágicos", de observancia estricta, los esquemas autoritarios que ella misma sufrió en la infancia.

Es precisamente esta costumbre la que muchas ocasiones impide a la generación adulta, educar a sus hijos de otra manera. Únicamente reflexionando y tomando, como consecuencia, la decisión

de cambiar, es como se reconquista la espontaneidad y libertad para impartir una educación diferente, que modifique o sustituya a la anterior.

Este libro brinda información para educar más adecuadamente a los niños.

Una característica poco común utilizada en este libro, es el empleo de dibujos, como modelo para comprender mejor la información que se proporciona al calce.

Este libro entonces, tiene la finalidad de mostrar a los padres de familia algunas teorías fundamentales del Análisis transaccional o psicología de la Comunicación. En sus capítulos, los padres encontrarán explicaciones que confirmarán, completarán o enriquecerán la forma de educar a sus hijos.

CAPITULO TERCERO
INSTRUCCIONES PARA LOS PADRES
Lineamientos generales

LINEAMIENTOS GENERALES:

- Evalúe cada una de las actividades que su hijo generalmente es capaz de realizar y las que no es capaz de llevar a cabo, marcando con una línea vertical las primeras y con una cruz las segundas, para que posteriormente se le enseñen aquellas habilidades que aún no ha adquirido.
 - Usted no sólo deberá recordar si el niño es capaz de llevar a cabo una determinada actividad o no lo es, sino que deberá someterlo a prueba haciendo que realice lo que se especifica en cada uno de los reactivos.
 - La primera evaluación debe realizarse empezando con las actividades que corresponden a la edad cronológica del pequeño.
 - En cada evaluación deberá anotar la fecha y la edad cronológica del pequeño, en años y meses .
 - Se deberá dejar transcurrir un cierto intervalo antes de repetir la evaluación del desarrollo. Los bebés deben evaluarse con mayor frecuencia que los niños de 3 años o más, debido a que su desarrollo es más rápido.
- a) Para los niños cuya edad esté comprendida entre el nacimiento y los dos años, su desarrollo deberá evaluarse registrando cada mes o mes y medio, las habilidades que él ya es capaz de realizar y las que aún no puede llevar a cabo.

(b) Para los niños de 2 a 6 años: los registros deben hacerse cada 3 o 4 meses, como máximo.

-Se recomienda elaborar un horario semanal o quincenal, en el cual se especifiquen las actividades que realizará con su hijo, y después se sugiere pegarlo en la pared, o colocarlo en un lugar visible, para que le sea posible recordarlo más fácilmente.

-Procure no comparar a su hijo con ningún otro, aún cuando tengan la misma edad, ya que ningún niño se desarrolla siguiendo un esquema de desarrollo fijo.

- Apoye todas las actividades que realice o intente llevar a cabo su hijo, y prémíelo de inmediato con un elogio, un beso, diciendo muy bien, eso es, así se hace, con un aplauso, con una palabra de alabanza, proporcionándole algún dulce, juguete, galleta o permitiéndole hacer algo que le guste mucho, como por ejemplo: que vea la televisión, que oiga alguno de sus discos favoritos, que dibuje, dé un paseo en la bicicleta, etc.

Con lo anterior se procura que la conducta que ha sido premiada (reforzada) se presente con mayor frecuencia en el futuro. Los esfuerzos que se hagan en este sentido, surtirán efecto al poco tiempo.

- Marevíllese cada vez que perciba que su hijo adelanta en algo, para animarlo de esta forma, a que continúe aprendiendo nuevas habilidades.

- No fuerce nunca al niño a realizar alguna de las actividades propuestas cuando él no desee llevarla a cabo; tampoco lo obligue cuando él presente dificultades en la ejecución de la misma. Espere unas cuantas semanas y después vuelva a intentarlo.
- El pequeño debe realizar cada una de las actividades cuando no tenga hambre, sed, ni sueño, practicándolas con regularidad y constancia para así obtener resultados satisfactorios .
- De ser posible, enseñe al niño unos cuantos ejercicios , y haga que los practique todos los días . Conforme él vaya aprendiendo, cámbiele las actividades.
- Recuerde que deberá elogiar en un principio, todas y cada una de las nuevas habilidades que él aprenda, y no olvide que es usted quien, en última instancia decide el progreso de su hijo.

PROGRAMAS DE ESTIMULACION.

Los siguientes programas se clasificarán en tres áreas:
AREA INTELECTUAL:

A través de las actividades que se incluyen en ésta área se pretende incrementar la inteligencia del pequeño.

En qué consiste la inteligencia es una pregunta que ha preocupado constantemente a los estudiosos de todos los países y de todos los tiempos. Se puede decir que cada hombre tiene una opinión sobre esta palabra abstracta que no consigue definir de manera correcta e indiscutible.

Para algunas personas la inteligencia es la capacidad para aprender más o menos rápidamente, para otras es la capacidad creadora, otras la definen como la habilidad para aplicar la experiencia, y para otras más consiste en un espíritu de adaptación ante las nuevas situaciones.

Terman en 1921 escribió : "Un individuo será inteligente en proporción a su capacidad para pensar en forma abstracta. Wechsler en 1944 definió a la inteligencia como la capacidad integral o global del individuo para actuar con un propósito, pensar racionalmente y desenvolverse con efectividad en su ambiente.

Se podrían proporcionar una gran cantidad de definiciones de la inteligencia, pero en este manual se le definirá como la capacidad de adaptar el pensamiento a requerimientos nuevos e inesperados que involucren juicio, razonamiento y la determinación de relaciones entre ideas y objetos.

AREA MOTORA:

La palabra motora puede ser definida como aquella que causa o participa en la estimulación del movimiento de un músculo o grupo muscular. Es decir, que a través de las actividades que se incluyen en ésta área, se enseña al pequeño a coordinar adecuadamente sus movimientos, se incrementa su desarrollo motriz fino, el cual involucra los movimientos de los músculos cortos del cuerpo, y se habilita manualmente al niño, mediante la manipulación de diversos materiales. También se incrementa su desarrollo motriz grueso, que involucra los movimientos coordinados de los músculos largos del cuerpo, y se aumenta la tonicidad, flexibilidad y movilidad de sus músculos. Son ejemplos de conductas motoras gruesas: subir y bajar escaleras, sentarse, caminar, gatear, etc. Constituyen ejemplos de comportamientos motores finos: construir torres con cubos, arrugar un papel, ensartar, recortar con tijeras, rasgar un papel, etc.

AREA SOCIAL:

Las actividades que se proponen en esta área contribuyen a sociabilizar al niño.

El niño bien sociabilizado se encuentra por encima del promedio en las principales áreas de conducta social que acepte su cultura en su vida diaria. Será típico que su conducta incluya ocasionalmente asumir el papel de líder, ser capaz de seguir a otros cuando la ocasión lo amerite, adaptarse a la escuela y no presentar dificultades al interactuar con sus compañeros o con los adultos, es decir: las conductas sociales son aquellos comportamientos deseables o apropiados que involucran al vivir e interactuar con otras personas.

PROGRAMA DE ESTIMULACION:

EDAD: 0-1 MES

Durante sus primeros años de vida, el niño debe recibir muchos y muy determinados estímulos para desarrollarse de la mejor manera posible.

AREA INTELECTUAL .- Las actividades que se proponen en esta área contribuyen a incrementar el desarrollo de la capacidad de adaptar el pensamiento a requerimientos nuevos e inesperados que involucren juicio y razonamiento.

1.- A partir del nacimiento debe proporcionarse al bebé un medio rico en experiencias visuales, táctiles, olfativas y auditivas.

2.- Puede ayudar al desarrollo visual ^{de su} hijo, colocando móviles en el techo al alcance de su vista, colgando muñecos de colores llamativos en su cunita, o adornos de muchos colores en la lámpara del techo, tales como sonajas u otros objetos que queden a la altura de su mirada. Ponga una hilera de bolas de colores brillantes que vayan de un lado a otro de la cuna. Estos objetos a la vez que distraen al bebé, lo obligan a entrenar sus ojos y a fijar la vista en ellos.

3.- ~~Muéstrele~~ un juguete atractivo (por ejemplo un muñeco) a 15 ó 20 cms. de distancia. Cuando haya fijado la vista en el muñeco, muévelo muy lentamente de derecha a izquierda abarcando únicamente 5 cms.,

aproximadamente, hacia la derecha y 5 cms., hacia la izquierda, de tal manera que pueda seguirlo con la vista.

4.- Enséñele un juguete atractivo (por ejemplo un payasito). Cuando lo haya visto, hágalo desaparecer y aparecer de nuevo.

5.- Para estimular auditivamente al recién nacido, debe recurrir a juguetes musicales, cajas de música, sonajas, campanitas, cascabelos, etc. Las palabras cariñosas, la música, cantarle y arrullarlo también son estímulos apropiados.

6.- Los estímulos táctiles durante el primer trimestre son: cambiar constantemente de postura al bebé (de espalda, de costado y boca abajo). Procure acostarlo boca arriba sólo cuando lo esté vigilando; es preferible que lo ponga de costado o boca abajo para que en el caso de que vomite, se pueda evitar la asfixia.

7.- Sin importar la edad del bebé, desde el nacimiento debe hablarle mucho, todo lo que pueda, cuando lo esté vistiendo, mientras lo ama manta o le da su biberón, cuando lo esté bañando, etc.

120
7
44

AREA SOCIAL: En ésta área se sugieren actividades para que el pequeño presente conductas sociales, que son aquellos comportamientos deseables que involucren el vivir e interactuar adecuadamente con los compañeros o con otros niños y adultos.

8.- Voltee al bebé de posición de un lado a otro y colóquelo - una almohada en su espalda, a lo largo, para evitar que ruede. Procure no acostarlo siempre del mismo lado para evitar que se le aplane su cabeza, - aunque conforme fuese creciendo desaparecería esa pequeña malformación.

9.- Cuando él esté llorando, investigue la causa del llanto y acabe con ella. El bebé llora por diversas razones, como por estar - en una misma posición, por tener cólicos, por frío, por exceso de calor, - por sed, por hambre, o por algo que le está molestando (puede ser el seguro del pañal), por estar mojado, etc. Es falsa la idea que se tiene de - que es bueno dejar llorar para que se le amplíen los pulmones. Si faltan 30 minutos aproximadamente para la hora en que él debe tomar su biberón dáselo de inmediato, ya que no debe someterlo a un horario inflexible para su alimentación.

10.- Nunca ^{alo} despierte , para alimentarlo; cuando él tenga - hambre sólo se despertará. Procure tener preparada la leche para que no lo haga esperar.

11.- Evite que él se acostumbre a dormir con luz, pues la retina de sus ojos no se repone ni descansa.

12.- No es necesario mantener un silencio absoluto cuando el niño duerme; su sueño es más profundo de lo que los adultos creen. De manera que no es necesario ni benéfico para él alterar el ritmo natural de la casa.

AREA MOTORA.-Por medio de las actividades contenidas en esta área, se estimula el movimiento de los músculos cortos (área motora fina) y largos (motora gruesa) del cuerpo, enseñando al pequeño a coordinar adecuadamente sus movimientos, habilitándolo manualmente e incrementando la tonicidad, flexibilidad y movilidad de sus músculos.

13.- Coloque su dedo índice cerca de la mano de su bebé para que cierre su manita sobre su dedo. Haga lo mismo con las dos manitas.

14.- Para que levante la cabeza, colóquelo boca abajo sobre la cama e hínquese en el piso; llame su atención con un juguete atractivo (un muñeco), acérquelo a 20 cms. de distancia de los ojos del bebé, y muévalo lentamente de arriba a abajo de manera que levante la cabeza aunque sea sólo un poco, para ver el muñeco. Recuerde elogiar al niño cada vez que levante la cabeza.

PROGRAMA DE ESTIMULACION

EDAD: 1 - 2 MESES

AREA INTELECTUAL

Percepción Visual.

- Muestre
- 1.- al bebé un juguete de colores atractivos para que fije su vista en el objeto durante dos o tres segundos, por lo menos.
 - 2.- Acuéstele boca abajo y haga sonar una campanita atrás de su cabeza, a 20 cms. del oído derecho, para que mueva su cabecita buscando el lugar de donde proviene el sonido; después vuelva a mover la campanita para que tintinee, esta vez a 20 cms., del oído izquierdo.
 - 3.- Colóquelo boca arriba y muéstrela una campanita a 25 cms de sus ojos, o bien enséñele cinco cascabeles unidos por medio de una cinta, agítelos y cuando él, al escuchar su sonido fije su vista en la campanita o los cascabeles, llévelos de un lado a otro, pero únicamente 10 cms. a la derecha y 10 cms. hacia la izquierda, tomando como centro la nariz del bebé. No se olvide de elogiarlo por seguir con la vista la campanita.

4.- Hable continuamente con él cuando lo esté alimentando, bañando, cambiando o simplemente cuando lo esté cargando.

AREA SOCIAL

5.- Cuando él la esté observando muévase de un lado a otro lentamente y repita su nombre para que la siga con su vista.

6.- Cambie de posición acostándolo sobre un lado y otro, con una almohadita atrás de él para evitar que solito se voltee, pues si vomita pudiera ahogarse si está boca arriba.

AREA MOTORA

7.- Proporciónele una sonaja de las más chiquitas que hay (existen unas sonajas tenedores de material plástico, que miden 11 cms., de largo por 3 cms., de ancho), para que al colocarla sobre su mano ésta se cierre al contacto.

8.- Muéstrela a 15 o 20 cms., una sonaja, una pelota de color rojo o amarillo de 10 cms. de diámetro, o un aro de color rojo o amarillo colgado de una cinta. El aro debe medir 10 cms., de diámetro aproximadamente (puede servir un aro para bordar) y muéstreselo de manera que quede en

su línea de visión; muévalo de derecha a izquierda lentamente 15 cms., ha
cia un lado y otro tomando como centro la nariz del bebé.

9.- Acuéste lo boca arriba sobre la cama y doble y estire
sus bracitos.

10.- Cruce usted sus manos y estando él boca arriba, tome
con sus manos los antebrazos del bebé, después con suavidad y mediante mo-
vimientos de relajamiento, es decir, moviendo los bracitos muy poco de
arriba a abajo, lleve con suavidad las manos del bebé hacia los hombros
opuestos (coloque la mano derecha en el hombro izquierdo y la mano izquierda
en el hombro derecho), de manera que él se abrace y sienta el contac-
to de su propio cuerpo.

11.- Colóquelo boca arriba sobre la cama y sosténgale las
piernitas derechas por abajo de las rodillas, y después hágalas oscilar li-
geramente levantándolas y bajándolas.

12.- Colóquelo boca arriba y con sus manos tome las pantorrillas
del bebé, después lenta y suavemente lleve la rodilla del pequeño hacia el pe
cho y cuando haya bajado esa piernita lleve la otra rodilla hasta el pecho.

Alterne este ejercicio con ambas piernas y repita diez veces.

13.- Colóque^{lo} boca arriba y déle sus dedos pulgares para que los presione, sujételo fuertemente colocando su palma sobre el dorso de la manita del bebé y lleve sus bracitos hacia delante; después bájelos hacia los lados suavemente hasta que queden en la posición de cruz.

14.- Cargue al nene en brazos y coloque su mano izquierda detrás de la nuca de él; la mano derecha colóquela sobre los glúteos del pequeño estando él parado. Procure dejar que él mantenga su cabecita erguida durante un segundo alejando usted 2 cms., su mano izquierda de la nuca; conforme pasen los días, incrementa el tiempo que él deba mantener su cabecita erguida hasta cinco segundos, aún cuando seguramente estará bamboleante.

15.- Procure no cargar^{lo} mucho tiempo paradito; de preferencia sólo párelo para realizar el ejercicio descrito previamente, y siempre procure cargarlo durante los dos o tres primeros meses acostadito para evitarle problemas posteriores.

16.- Algunos de los ejercicios que incluye el área motora son de

gran importancia para la "gimnasia" del bebé; no los considere una pérdida de tiempo ya que si su hijo realiza con su ayuda todos los ejercicios - para las piernas a lo largo de sus primeros doce meses de vida, y si los realiza con regularidad y constancia, los resultados se harán notar cuando camine más pronto y con mayor seguridad.

PROGRAMA DE ESTIMULACION

EDAD: 2 - 3 MESES

AREA INTELECTUAL

1.- Haga tintinear una campanita frente a la línea de visión - del bebé, a 30 cms. de sus ojos y mueva la campanita hacia la derecha e - izquierda muy lentamente.

2.- Pinte de rojo o de amarillo un aro de bordar de 10 cms., - de diámetro, átele una cinta de 15 cms., de largo, tómelo de la cinta - muéstrela al bebé cuando él esté viéndolo mueva el aro 5 cms. aproxima- damente hacia la derecha y 5 cms. hacia la izquierda, tomando como centro la nariz de él. Procure moverlo muy lentamente para que él lo si- ga con la vista.

3.- Colóquese frente a él y llame su atención con un muñeco de colores brillantes, después muévase lentamente dos pasos hacia la dere- cha y dos pasos hacia la izquierda para que él la siga con la vista.

AREA SOCIAL

4.- No compare el desarrollo de su bebé con el de ningún otro,

aquilátelo por lo que él es, y no en la medida en que se compare con otros niños. Recuerde que no existen dos niños que se desarrollen iguales en to dos sus aspectos.

5.- Desde que nace el bebé acostúmbrese a guardar fuera de su - alcance los objetos que representen peligro, como son: tijeras, cuchillos hojas de afeitar, medicinas, alfileres, agujas, detergentes y soluciones - diversas que suelen utilizarse en el hogar, etc.

6.- Cierre siempre los alfileres de seguridad que utilice o vea a su alrededor y queden al alcance del ^{pequeño}, para que esto se haga un hábito en usted.

7.- Tenga todo listo antes de bañar al ^{niño} (ropita completa, - tela adhesiva, pañales, jabón, agua, toalla, aceite, algodón, etc.). Ase gúrese de tener las ventanas cerradas para evitar corrientes de aire y cer ciórese de la temperatura del agua.

8.- Por ningún motivo deje ^{al niño} en la tina o bañera, sobre - la mesa o sobre el vestidor, ni por segundos, mientras usted toma el telé- fono o hace alguna otra cosa; siempre debe llevarlo consigo o dejarlo en -

su cuna con los barrotes altos.

AREA MOTORA

9.- ^{añene, coloque} Sobre la manita del bebé una pequeña sonaja de 10 cm de largo para que cierre su manita al sentir el contacto.

10.- Para hacer que el bebé sienta sus pies y para tonificar sus músculos, acuéstelo boca arriba, tome un cepillo para dientes (de cerdas muy finas) por el mango y páselo por todo el lado externo de las piernitas del bebé, por detrás de los tobillos, las plantas de los pies y por el empeine de cada pie.

11.- Acuéstelo boca abajo sobre una superficie plana y con los brazos encima de un rodillo pequeño que mida 60 cms., de largo y 18 cms., de diámetro aproximadamente; después deténgalo de los muslos y de la pelvis y empújelo suavemente un poquito hacia delante y atrás, en vaivén, para relajar los brazos.

12.- Acuéstelo boca arriba, ponga usted la palma de una de sus manos apoyada en la planta de los pies del bebé y ponga la otra mano en las rodillas, extienda poco a poco las piernas del ^{pequeño} y muévalas de abo

130
474

jo hacia arriba sin que lleguen a tocar el suelo. Repítalo diez veces .

13.- Colóquelo boca arriba y extiéndale los brazos, dejándolo que tome sus dedos pulgares, y usted con sus otros dedos, tómelo de las muñecas y cruce sus bracitos sobre su pecho; después vuélvalos a extender . Repítalo diez veces .

14.- Acuéstelo boca arriba sobre la cama y tome usted con una de sus manos los muslos del bebé estimulándolo mediante golpecitos muy suaves y lentos con las yemas de los dedos, e indúzcalo a que estire y separe las piernas hacia fuera. No fuerce nunca al niño si ofrece resistencia, espere a que relaje las piernas.

PROGRAMA DE ESTIMULACION

EDAD: 3 - 4 MESES

AREA INTELECTUAL

1.- Los músculos oculares deben entrenarse para poder coordinar ambos ojos y recibir así una imagen perfecta; por lo tanto, usted puede ayudar al bebé haciendo que siga un objeto en un ángulo de 180 grados. Muéstrelle un aro pequeño de 10 cms. de diámetro, pintado de color rojo -- (un aro para bordar de esa medida servirá) y amárrele una cinta. Cuando él lo esté observando, muévalo de derecha a izquierda formando un ángulo de 180 grados, pero muévalo muy lentamente procurando que siga con la mirada.

2.- Ponga sobre su manita un juguete pequeño de color rojo, -- por ejemplo podría ser un cubito de madera de 2.5 por 2.5 cms., y permita que sostenga el cubito y lo observe detenidamente.

3.- Arrugue un papel o haga sonar una sonajita o una cajita musical, 20 cms. atrás de la cabecita del bebé, para que gire la cabeza, -- voltee al oír el ruido y busque de dónde proviene el mismo.

4.- Las sonajas, los muñecos pequeños, las mordederas y los juguetes de todos los materiales posibles como plástico, tela, hule, metal, porcelana, madera papel, corcho, etc., desarrollarán el sentido del tacto del bebé.

5.- Además para que él desarrolle la habilidad de manipular los diferentes objetos, coloque usted cuentas de colores grandes, campanitas, cascabeles, sonajitas o muñequitos, atados delante de la carriola y de la cuna (que vayan colgados de un cordón de un lado a otro de la cuna) y enséñelo a manipularlos y a hacerlos sonar.

6.- Gufe las manitas del bebé sobre objetos de distinta fabricación, como podrían ser el plástico, materiales tejidos, cartón, madera, (cuidar que no tenga astillas la madera), papeles de distintas clases, vidrio, porcelana, lana, etc. Proporcióñale muñecos de trapo, cucharas de plástico, pelotas, etc.

AREA SOCIAL

7.- Ofrezca a su hijo la compañía de otros niños y de otros adultos. Recuerde lo que Jean Piaget, investigador de la conducta infantil --

asegura: " que el amor es el motor que empuja más fuertemente el desarrollo de los niños".

8.- Procure sacarlo a dar un paseo, aunque sea breve, ^{pero} todos los días.

AREA MOTORA

9.- Habilidad Manual: proporcion^o al bebé un cuadrito de pañalina (tela para pañal) o una prenda de vestir pequeña para que empiece a tirar de ella con sus deditos.

10.- Cuando usted vaya a ^{a ayudarlo a realizar} ejercicios de "gimnasia" como los que se mencionarán posteriormente, primero ensáyelos con una muñeca de trapo para evitar que ^{usted le imprima} movimientos bruscos o rápidos.

11.- Para relajar las piernitas del bebé debe realizar un ejercicio de calentamiento para los músculos antes de iniciar cualquiera de los otros ejercicios. ^{Coloque} de espaldas sobre una superficie plana, con las piernitas estiradas, y ponga usted sus manos abajo de las

piernitas de él , bajo las rodillas, e imprímale un ligero movimiento hacia arriba; cuando vuelvan a tocar su mano las piernas del ^{nene} , vuelva a levantarlas. Repita 10 veces.

12.- ^{Coloque} boca abajo y tome cada uno de sus pies por los tobillos; levántele recta la pierna derecha y cuando vaya bajando ésta levántele la izquierda alternadamente. Repita 10 veces.

13.- Tome las manos del nene por las muñecas , levántelas a la altura del pecho y bájelas de nuevo simultáneamente. Repita 10 veces. Para este ejercicio el bebé deberá estar boca arriba.

14.- Siéntelo sobre la cama y ponga atrás de él dos almohadas formando una esquina, ^{coloque} después otra almohada atravesando esa esquina y haga coincidir la espalda del bebé con la esquina que forman — las dos almohadas. Si es necesario ponga frente a él un cojín pequeño, y encima del cojín coloque un muñeco y juguetes pequeños para que juegue con ellos. Empiece sentándolo dos minutos, y vaya aumentando el tiempo poco a poco, hasta llegar a sentarlo 10 minutos continuos.

15.- ^{Colóquelo} boca abajo sobre la cama y usted ^{hínquese} sobre el

piiso frente a él ; , cuando el nene levante su cabecita, en-
sènele un muñeco de colores brillantes, como por ejemplo naranja con ama-
rillo, y muéstreselo a la altura de sus ojos, mueva el muñeco de arriba
a abajo lentamente 5 cms. hacia arriba y 5 hacia abajo para obligarlo
a levantar la cabeza.

PROGRAMA DE ESTIMULACION

EDAD: 4 - 5 MESES

AREA INTELECTUAL

- 1.- Siente al bebé sobre la cama o sobre su cuna deteniéndolo con almohadas. Muestrele un juguete con colores atractivos y vaya moviendo el juguete poco a poco, de un lado a otro, mientras usted camina. (forme un ángulo de 180 grados para que él lo siga con la vista.)
- 2.- Estímulos Auditivos: déle un pedazo de papel de china cortado del tamaño de una hoja tamaño carta, y usted arrugue un pedazo -- frente al niño para enseñarlo cómo debe arrugar el suyo.
- 3.- Juegue con él con él a las escondidillas. ^{?: Tápalo con} un pañal y pregúntele dónde está. Debido a que a esta edad les divierte mucho este juego, reirá ruidosamente al descubrirse.
- 4.- Desde que el bebé tenga 4 meses de edad aproximadamente, usted debe estimular la imitación (que es el primer paso del lenguaje) mediante gestos como pueden ser el decir adiós, bravo (aplaudir), golpear -- con la mano sobre la mesa para pedir su comida, etc.

AREA SOCIAL

5.- Sonría al niño constantemente y alábelo cuando él lo haga.

6.- De vez en cuando mientras ^{le} esté cargando,
baile con él.

7.- Coloquelo frente a un espejo diariamente para
que vea su rostro reflejado en él y dígale que ese bebé es él, que vea
qué bonito está, etc. Pronto empezará a sonreír frente a su imagen.

AREA MOTORA

8.- Proporciónele sonajitas de 10 cms. de largo, para -
que vaya aprendiendo a sujetarlas y a ^{sostener} cualquier juguete ligero.

Procure no ponerle el juguete en la manita, sino debe dárselo cerca de su
mano, ^{para que él haga} un esfuerzo por alcanzarlo. En un principio se
aproximará a la sonajita con una mano solamente, después la aproximación
será bimanual, es decir, con ambas manos.

9.- Siéntelo sobre sus piernas frente a una mesa y ponga
su juguete favorito sobre la mesa a 20 cms. de su manita, pídale que tra
te de alcanzarlo. Si en un principio no puede alcanzarlo déselo usted, pe

ro poco a poco vaya dejando que él haga el intento por llegar ^{hasta} el juguete.

10.- Colóquelo boca arriba, acostado sobre la cama o sobre una superficie plana, con las piernas y los brazos estirados; después tome con su mano derecha un tobillo del bebé y con su mano izquierda el otro tobillo y alternando lleve una rodilla hacia el pecho y después la otra.

11.- Siéntelo sobre una superficie plana, con ayuda de cojines o almohadas y muévase de un lado a otro pronunciando el nombre del nene y llamando su atención con un juguete para que él voltee.

12.- Colóquelo boca abajo sobre la cama y usted colóquese a espaldas de él. Haga que el nene tome los dedos índice ^{de usted} y levántelo suavemente, procurando que no se suelte. Déjelo otra vez boca abajo y repita 5 veces.

13.- Acuéstelo boca arriba y tome el brazo del lado opuesto al que va a voltearlo e inicie el movimiento empujando la espalda de su nene suavemente de manera que quede volteado boca abajo. Cada vez que repita este ejercicio procure ayudarle menos.

14.- Para fortalecer los músculos abdominales y de la espalda -
empiece a ayudarlo a que gire por sí mismo. Colóquelo boca arriba, -
tome la pierna izquierda de él y encójala suavemente. Cruce la pierna en
cogida hacia el lado derecho del bebé y estire de nuevo la piernita: ^{él} gi-
rará y quedará boca abajo.

PROGRAMA DE ESTIMULACION

EDAD: 5 A 6 MESES

AREA INTELLECTUAL

1.- Muéstrela al bebé dibujos de animales, en hojas tamaño carta, para que fije la vista en la ilustración que se le presenta durante 5 segundos (la ilustración será más atractiva si es grande y a colores); aumente poco a poco la duración de este ejercicio de atención hasta llegar a tres minutos.

2.- Cárquelo paradito ; acérquelo a un móvil que esté -- colgando del techo y mueva éste de un lado a otro para que lo si- ga con la vista y procure alcanzarlo con la manita.

AREA SOCIAL

3.- Pídale que le extienda los brazos cuando usted lo lla- me, cárguelo cuando se los extienda; baile con él y déle muestras de ca- riño abrazándolo y besándolo.

4.- Colóquelo frente a un espejo diariamente para que son- ría al ver su imagen.

141

5.- Ponga^{lo} en contacto con muchas personas y con otros bebés para que se vuelva más sociable y alegre.

6.- Antes de dar^{le} un juguete, deberá asegurarse de que no sea puntiagudo, que no tenga orillas filosas, que no tenga partes desarmables o fáciles de quitar, que sea de plástico o tela, que la pintura no sea tóxica y no se despinte al contacto con la saliva, y si los ojitos de un muñeco^{están} flojos (o los botones de su ropita), sujételos bien o elimínelos.

7.- No^{lo} obligue a comer por la fuerza si no tiene hambre; déle de comer cuando sienta apetito. Tampoco lo obligue a comer los alimentos que le desagradan, vulva a insistir con cariño, más tarde.

8.- Acarice, abrace y bese a su niño con cierta regularidad ya que si usted le proporciona afecto, él aprenderá a expresarlo de igual manera.

AREA MOTORA

9.- Debido a que ya empieza a moterse las cosas a la boca, procure proporcionarle juguetes lo suficientemente grandes para que no se --

los pueda tragar. Procure darle juguetes de plástico, tela o de textura que no le lastime. De preferencia que los juguetes sean de un material lavable, para que continuamente ^{usted los limpie} y le evite diarreas por -- chupar el polvo del juguete.

10.- Coloque ^{lo} de espaldas sobre una superficie plana, -- con las piernas estiradas y ponga usted su mano derecha abajo de las rodi llas del bebé e imprímale un ligero movimiento hacia arriba, y cuando -- vuelvan a tocar su mano las rodillas del bebé imprímale nuevamente ese -- movimiento. Repita 10 veces.

11.- Coloque ^{lo} boca abajo y tome con sus manos cada uno de los ^{pies} del bebé por lo tobillos; levante recta la pierna derecha y cuando va ya bajando está levante la pierna izquierda alternadamente. Repita 10 ve ces.

12.- Coloque ^{lo} boca abajo, tome sus manitas por las muñecas y levántelas a la altura del pecho; bájelas de nuevo y repita 10 veces.

13.- Acérque ^{lo} un juguete pero sin dárselo completamente, de manera que él ^{debe} estirar el brazo para poder ^{alcanzarlo}.

PROGRAMA DE ESTIMULACION

EDAD: 6 A 7 MESES

AREA INTELECTUAL

1.- Cuando esté bañando al bebé, dígame: "ahora te voy a lavar tu piernita, ahora tu pie, te estoy poniendo jabón en tus manitas", etc., para que el bebé vaya aprendiendo cómo se llama y en donde está cada una de las partes de su cuerpo.

2.- Diga sílabas como: da, ma, la, pa, etc., y pídale que las repita, permitiéndole ver los labios de usted. Haga los movimientos de sus labios muy marcados frente al niño, para que él vea cómo debe mover los labios al pronunciar cada sílaba.

3.- Para ayudarlo a desarrollar su coordinación "ojo-mano", enséñelo a pasar un objeto de una mano a otra.

AREA SOCIAL

4.- Cuando él empiece a gatear debe dejarlo que explore libremente todo el espacio que lo rodea, teniendo la precaución de dejar --

144
773
42

fuera de su alcance los objetos que representen un peligro para él (tijeras, aretes, alfileres, medicinas, detergentes, cuchillos, semillas y - - otros objetos que pueda meterse a la boca). La tela adhesiva le servirá para sellar los contactos de luz y evitar así que introduzca algún objeto dentro de ellos y sufra alguna lesión.

5.- Juegue con él a tomar y arrojar los objetos, ya que éste es su juego favorito a esta edad; cuando él haya arrojado el juguete llorará para que vuelva a dárselo.

6.- Proporciónelos juguetes para que mueva botones, acciones, perillas, haga sonar una cajita musical. Enséñelo a oprimir el timbre de un reloj despertador, etc.

AREA MOTORA.

7.- Siéntelo en una silla periquera, para que coma en ella y que su tronco quede erecto, ya que el respaldo de la silla le ayudará a que esté recta su espaldita.

8.- Proporciónelos 10 cubitos de madera de color rojo que midan 2.5 por 2.5 cms., por lado para que empiece a cogerlos con la palma

145
444

de la mano, pero después de unos cuantos meses (dentro de 3 aproximadamente) lo hará tomándolos en forma de pinza con los dedos índice y pulgar.

9.- Ponga un cubito en cada una de sus manitas y muéstrela un tercer cubo para que tenga que desocupar una de sus manitas. Si no sabe cómo hacerlo, usted enséñele cómo debe realizar esta actividad.

10.- Siéntela 10 ó 15 minutos diariamente con ayuda de almohadas, y poco a poco vaya retirando éstas hasta que pueda estar sentado sin ayuda.

11.- Déle una campanita para que la tome con la mano y la agite, y enseñelo a pasarla de una mano a la otra.

12.- Siéntela sobre una superficie plana y deténgalo de los hombros con los dedos índice y pulgar de ambas manos, y de pronto suéltelo para que se quede sentado solito. En cuanto vaya a perder el equilibrio vuelva a sostenerlo de los hombros.

13.- Acuéstela boca arriba sobre una superficie plana, ponga una de sus manos sobre las piernas de ella y con su otra mano tome las del bebé, mueva de arriba a abajo la mano con la que sostiene la del

146
145

nene intentando levantarlo para que desde la posición de acostado se sienta. Conforme pasa el tiempo deje que sea él quien realice el mayor esfuerzo para sentarse desde la posición de acostado.

14.- Colóquelo boca arriba y extiéndale los brazos hacia el frente, extienda usted los suyos, tome sus manitas y ayúdelo a sentarse.

15.- Acuéstelo boca abajo con las piernas y brazos extendidos sobre el piso, dóblele la pierna derecha de manera que el tobillo toque su glúteo derecho e imprímale un ligero movimiento para que se desplace, y después haga lo mismo con la pierna izquierda para que empiece a arrastrarse y después de varias semanas gatee.

16.- Colóquelo boca arriba sobre una superficie plana y ponga la palma de su mano derecha apoyada en la planta de los pies del niño, la mano izquierda colóquela sobre las rodillas del bebé; extienda poco a poco las piernas de él y muévalas de abajo hacia arriba sin que lleguen a tocar el piso.

17.- Ponga un juguete a un metro de distancia del bebé aproximadamente; coloque al nene boca abajo sobre el piso y pásese por debajo

197
44

de sus axilas una toalla al rededor de su pecho; sostenga la toalla de los extremos procurando que sólo las rodillas y manos del bebé toquen el piso; impúlselo suavemente hacia adelante y cuando llegue al juguete deje que juegue con él. Poco a poco vaya alejando los juguetes hasta llegar a tres metros o más, de manera que recorra mayor distancia con el ejercicio.

18.- Proporciónele objetos pequeños (sonajas, mordederas, cubitos, etc.,) de materiales irrompibles y lavables para que los manipule.

148
-79-
-4-

PROGRAMA DE ESTIMULACION

EDAD: 7 A 8 MESES

AREA INTELECTUAL

1.- Estímulos Auditivos: Déle al bebé un pequeño tambor y enseñelo a tocarlo.

2.- Permitale escuchar el tic tac de un reloj despertador y de un reloj de pulso; después haga sonar la alarma del reloj despertador y enseñelo a apagarla.

3.- Estímulos Visuales: Proporciónels una linterna y enseñelo a encender y apagar el foco.

4.- Cárquelo y acérquelo a un apagador, tome con su mano una de sus manitas y enseñelo a encender y apagar la luz.

5.- Juegue con su hijo a esconder algunos objetos abajo de su sabanita o de un pañal para que con este juego el bebé aprenda que hay cosas que no están al alcance de nuestra vista, pero en cuanto se ponen al descubierto puede percibir su existencia. Incluso usted puede jugar también a taparle los ojitos con un pañal y hacer como si realmente él no es

tuviera y usted lo buscara por todas partes hasta que él se descubra solo.

AREA SOCIAL

6.- Aún cuando su bebé a esta edad ya sabe tomar por sí mismo el biberón, no lo deje que lo tome solito en su cuna ya que todavía necesita que usted lo cargue en sus brazos proporcionándole ternura y amor.

7.- Colóquelo frente a un espejo con cierta regularidad y pídale que acaricie y toque su imagen, tome usted su manita y enséñelo como se hace; con esto el bebé aprenderá a identificar su imagen.

8.- Déle un juguete a su hijo y otro juguete igual a otro bebé; - siéntelos uno frente al otro, tome la mano derecha de cada uno e invítelos a intercambiar el juguete.

AREA MOTORA

9.- La sonaja es un juguete que se puede aplicar a muchas actividades de coordinación ojo-mano; para lograrlas proporcione una sonaja al niño para que la suene agitándola y juegue con ella; enséñelo a pasarla de una mano a la otra; después de que lo haga varias veces, enséñelo a agitarla para que suene al pasarla a la otra mano y volver a sonar-

la cuando la regrese.

10.- Siéntelo sobre el piso y ponga frente a él 10 cubitos de madera pintados de color rojo, de 2.5 cms. por lado aproximadamente y cuando el bebé haya tomado uno con su mano usted le ofrecerá otro -- para que lo tome con la misma mano con que se tiene el anterior y así -- obligarlo a pasar el otro a la mano desocupada para recibir el que usted le entrega.

11.- Siéntelo sobre la cama sin ayuda de almohadas, con el fin de que él se incline hacia delante apoyado sobre sus manos en un principio, y después empiece a sentarse erecto aunque sólo sea momentáneamente.

12.- Párese sobre la cama y sujételo por debajo de sus brazos permitiéndole dar pequeños brincos como si quisiera caminar.

13.- Coloque boca abajo sobre el piso y pase una toalla por debajo de sus axilas, rodeando su pecho; sostenga la toalla por los extremos y detenga al bebé de tal manera que sólo las rodillas y las manos toquen el suelo; impúselo suavemente hacia delante, hacia la derecha y hacia la izquierda.

14.- Siéntelo sobre una superficie plana y haga que recargue su peso sobre sus piernas hacia el frente; después haga que traslade su peso hacia la derecha, hacia atrás y después hacia la izquierda. Este ejercicio sirve para que el bebé aprenda a sujetar la cabeza con mayor firmeza, y fortalezca además los músculos dorsales.

15.- Sosténgale al bebé una taza o vaso para que él beba

y procure ir sustituyendo el biberón cada vez más por el vaso o la taza, la cual deberá tener dibujos infantiles para llamar su atención

16.- Siéntelo sobre una superficie plana sin ayuda de cojines y enderécelo suavemente cuando esté con los hombros caídos hacia el frente. Deténgalo de sus hombros empujándolo suavemente hacia atrás y manténgalo así durante un minuto. Cada día que pase vaya aumentando el tiempo que lo detiene hasta lograr que permanezca sentado durante 15 minutos.

17.- Ponga un dulce "chochito" sobre la mesa, frente al niño, y permítale que lo coja con la palma de la mano; después enséñelo a tomar éste y otros objetos pequeños con los dedos índice y pulgar en forma de pinzas.

18.- Párela junto a su cuna pero sobre el piso y haga que se detenga de la cuna con una mano y usted deténgalo de la otra mano con la suya; otro día ponga al bebé parado sobre el piso pero sin que se pueda detener de ningún lugar y sosténgalo usted de una sola manita.

19.- Ponga frente a él 10 cubitos rojos de madera de 2.5 cms por lado y cuando haya tomado un cubito con cada mano ofrézcale un tercer cubo; enséñelo a dejar el cubo de una de sus manos para coger el tercer cubo, o bien, que intente coger dos cubos con una sola mano.

20.- Pase una toalla bajo los brazos del bebé, a la altura de su pecho, y bajo las axilas; levántelo un poco de manera que sólo las rodillas y las palmas de las manos toquen el suelo, y después llévelo

hacia delante, hacia la derecha y la izquierda. Antes de hacer esta actividad, coloque un juguete atractivo y de colores brillantes a dos

metros del bebé; cuando llegue al juguete permítale jugar con él. Conforme realiza el ejercicio, vaya alejando el juguete hasta que quede a 4 ó 5 metros de distancia.

PROGRAMA DE ESTIMULACION

EDAD: 8 A 9 MESES

AREA INTELLECTUAL

1.- Dé al niño una campanita y enséñelo a tomarla por el mango y a agitarla para escuchar el tintineo.

2.- Déle , 5 cascabeles grandes unidos por medio de una cinta y enséñelo a mover la cinta para hacer sonar los cascabeles.

3.- Coloque cerca de ^{el} la pistola con la cual se seca el pelo y enséñele cómo deja de funcionar cuando se aprieta un botón.

4.- Enséñele que cuando se aprieta un botón, puede hacer que la aspiradora funcione o deje de hacerlo.

5.- Para enseñar al bebé a desarrollar su coordinación ojo-mano, hágalo pasar un objeto de una mano a la otra (como podría ser: pasar una sonaja, o un cubito de madera o de plástico, un muñequito, etc.)

6.- Diariamente procure estimular el lenguaje , mencionándole el nombre de varios objetos, que pueden ser; una taza (al mismo tiempo que le enseña el objeto), un vaso, un osito de peluche, leche en biberón, etc. Además debe pronunciar las palabras estando frente al niño y haciendo los movimientos de los labios muy marcados para que vea cómo debe moverlos él al pronunciar cada palabra.

AREA SOCIAL

7.- Es recomendable darle sólo unos cuantos juguetes al

154

mismo tiempo y no colocarle demasiados juguetes cerca, ya que le sería más difícil concentrarse en uno solo y realizar una actividad con él (como pasarlo de una mano a la otra, etc.)

8.- Proporciónelas cajitas musicales en las que pueda accionar una palanca para escuchar la música; dele juguetes con los cuales deba accionar timbres, perillas, botones, etc.

AREA MOTORA

9.- Coloque dos o más dulces "chochitos" sobre la mesa y enséñele cómo cogerlos con los dedos pulgar e índice en forma de pinza.

10.- Coloque frente al niño 10 cubos rojos de madera de 2.5 cms por lado; cuando él haya tomado uno ofrézcale otro para que lo tome con la otra mano, o bien que pase el primer cubito de una mano a otra y después tome el segundo cubo. Posteriormente usted debe ofrecerle un tercer cubo y enseñarlo a dejar el cubo de una de sus manos para tomar el otro ; o bien, que tome dos cubos con una sola mano.

11.- Sientelo sobre una superficie plana, sin ayuda de cojines ni soportes, y enderécelo suavemente deteniéndolo de sus hombros y haciéndolo un poco hacia atrás para que se sienta erecto, momentáneamente. Cada día usted debe ir aumentando el tiempo que lo detiene hasta lograr que permanezca sentado erecto durante 5 minutos, por lo menos.

12.- Pase una toalla por debajo de los brazos de , a la altura del estómago, y levántelo un poco, de manera que quede apoyado sobre sus piernas y manos; después impúlselo poco a poco hacia adelante y hacia los lados derecho e izquierdo.

13.- Pare ^{a su hijo} y sosténgalo de una sola mano. Manténgalo - así por un momento y conforme pasa el tiempo vaya aumentando los minutos en que el bebé permanece en esta posición.

14.- Siéntelo en el suelo y muéstrelle un juguete móvil, una sonaja, etc., y haga oscilar el juguete por arriba de su cabecita, - después al nivel de sus hombros, para que intente atraparlo con sus manitas cuando se aleja y vuelva hacia él. Sostenga al bebé solamente de -- los muslos de sus piernitas.

PROGRAMA DE ESTIMULACION

EDAD: 9 A 10 MESES

AREA INTELECTUAL

1.- Cuando esté frente al nene platíquele marcando mucho el movimiento de sus labios y pídale que repita las palabras. Pronuncie -- las palabras: mamá, papá, dame, ven, ten, agua, pan, leche, bueno (al con- testar el teléfono), nene, etc., Prémíelo con un aplauso, un beso, dicién- do "muy bien, eso es", o dándole algo que le gusta mucho (una galletita un juguetito, etc.) cuando pronuncie o aún cuando sólo haga el intento de pronunciar una palabra y repita la sílaba final. Poco a poco vaya - exigiéndole un poco más y procure no darle nada si únicamente señala los objetos con su dedo índice; dígame "no te entiendo" aún cuando sepa lo -- que desea su hijo, y déle las cosas hasta que él haga un esfuerzo por hablar, no importando que diga algo en su propio "idioma", o aunque - sólo repita en "eco" la sílaba final de la palabra.

2.- Aproveche cuando salga de paseo o de visita ^{para} platicar más con él y enseñele cómo se llaman los objetos que va observando a lo largo del camino.

SEGUIMIENTO DE INSTRUCCIONES

3.- Colóquese frente a ^{él} y pídale que cierre los ojos co- mo usted. Sirva usted de modelo y cierre los ojos, aplauda y pídale - que la imite (en un principio podrá usted tomar las manos del bebé y -

enseñarle cómo aplaudir; pero después sólo deberá pedirle lo que quiere que se haga y el bebé deberá realizar la actividad); después debe decir adiós, mirar hacia el techo, sacar la lengua, levantar un brazo, colocar su mano sobre su nariz, sobre su oreja, etc. Prémíelo cuando imite las acciones que usted esté realizando, y después cuando las realice con sólo pedirselo. Puede premiarlo con un beso y un aplauso.

4.- Siéntelo en el piso y ponga junto a él una olla de la cocina, después meta en su presencia un juguete dentro de la olla y déle al bebé otro juguete para que también lo meta a la olla. Prémíelo cuando lo haya metido y déle otro juguete para que realice la misma actividad.

5.- Siéntelo en el piso y coloque junto a él una olla -- con tres o más juguetes dentro de ella; después saque uno de los juguetes y pídale que saque los demás.

6.- Siéntelo en el piso rodeado de juguetes y cuando esté manipulando uno pídaselo. Prémíelo con una sonrisa y diciendo "muchas gracias" cuando le dé el juguete; pero si no se lo dá, coja usted su manita y enséñelo a dar el juguete cuando se le pide; déle de nuevo el juguete y pídaselo una vez más.

7.- Muéstrela : diversos dibujos de animales, los cuales -- deben medir aproximadamente 20 por 12 cms., cada uno, y péguelos en una -- hoja tamaño carta; después vaya enseñándole una a una las láminas y dígame el nombre de cada animal. Después de que usted haya repetido el nombre de uno de los animales, pregúntele dónde está. Por ejemplo, diga: "éste es un oso, ¿Dónde está el oso?". Tome el dedo índice del bebé y sugiera

153

la respuesta diciendo "aquí está", y aplauda diciendo "muy bien contestado". Después vuelva a preguntarle "¿dónde está el osito?", y deje que el bebé señale, sin recibir ayuda de ninguna clase. Premie al bebé por contestar adecuadamente y continúe de esta forma enseñándole diversos nombres de animales y de otros objetos como: mesa, silla, coche, nene, perro, gato, oso, pollo, etc.

8.- Muestrele dos láminas que tengan dibujos diferentes, por ejemplo: los de un coche y una casa. Después de decirle cómo se llama cada uno, pregúntele "¿dónde está el coche?", y prémio cuando conteste adecuadamente. Continúe mostrándole dos dibujos simultáneamente hasta terminar con todas las láminas que tenga.

AREA SOCIAL

9.- Siéntelo en el piso frente a otro nene y dé a cada uno una pelota de esponja de 5 cms., de diámetro, o cualquier juguetito pequeño; después enséñelos a intercambiar sus pelotas.

10.- Siéntelo en el piso frente a otro y pídale que le dé un beso, después déle un muñeco y pídale que le dé un beso.

AREA MOTORA

11.- Debe permitir gatear por toda la casa el tiempo que desee, pero teniendo la precaución de poner fuera de su alcance objetos que representen peligro para él, como son: aretes, objetos pequeños -- que pueda meterse a la boca y tragárselos, cuchillos, tijeras, medicinas detergentes, etc.

12.- Déle una galleta de panal y permita que la coma él

solito.

13.- Corte un pliego de papel de china en cuadritos de 20 cms., por lado y dele un cuadrito de papel al niño; usted arrugue otro cuadrito frente a él para que la imite.

14.- Ponga frente a él 10 cuadritos de 2.5 cms., por lado - pintados de color rojo; cuando haya tomado uno con cada mano enséñelo a golpear uno contra otro; después ponga frente a él una taza de plástico y enséñelo a golpear el cubo contra la taza, y posteriormente a meter el cubito dentro de la taza, y a sacarlo de ella.

15.- Siéntelo sobre una superficie plana y ponga un juguete frente a él de manera que tenga que inclinarse hacia adelante para tomarlo y después recobrar la posición anterior.

16.- Párela dentro de su cuna pero haciéndolo que se detenga de los barrotes y que mantenga todo su peso apoyándose en éstos.

17.- Dele una campanita y enséñelo a cogerla por el mango y a agitarla para escuchar su tintineo.

18.- Ponga un dulce "chochito" sobre la mesa y otro u otros -- más separados entre sí a una distancia de 3 cms., como mínimo, de manera que el bebé no los pueda tomar todos juntos; permita que se los coma únicamente si los coge con sus dedos índice y pulgar en forma de pinza. Si aún no sabe cogerlos en esta forma por haber tenido siempre sólo juguetes grandes, enséñelo.

19.- Acuéstelo boca arriba y estire sus bracitos hacia arriba y hacia los lados 5 veces.

20.- Acuéstelo sobre una superficie plana, y con la mano derecha de usted tome las dos del bebé y colóquelas sobre el pecho de él , después estírelas y estimúlelo moviendo un poco los bracitos hacia arriba y hacia abajo para que levante su cabecita y su cuerpo hasta lograr sentarse.

21.- Aún cuando a esta edad ya sostiene el biberón, no deje que él solito lo tome acostado en su cuna; abrácelo y platique con él mientras se lo dá.

22.- Ponga el juguete favorito de su bebé sobre una silla y ayúdelo a hincarse, ya apoyar la planta del pie derecho manteniendo dobla da la rodilla del pie izquierdo, después ayúdelo a ponerse de pie mientras se detiene del mueble y alcanza el juguete. De esta manera lo enseña a ponerse de pie apoyándose en los muebles.

161
310

PROGRAMA DE ESTIMULACION

EDAD: 10 A 11 MESES

AREA INTELECTUAL

1.- Estímulos Auditivos. Dé al bebé sonajas, una campanita - de mango largo o una cinta que tenga atados 5 cascabeles grandes para que los agite y los haga sonar.

2.- Lenguaje. Con una muñeca grande como muestra, enseñe al niño cómo se llama cada una de las partes de su cuerpo y las de la muñeca; tome el dedo índice del bebé y señale la nariz de la muñeca y diga "ésta es la nariz de la muñeca"; después señale la de él y diga "y ésta es tu nariz"; pregúntele posteriormente ¿dónde está tu nariz? y elógielo cuando dé la respuesta correcta señalando su nariz y después pregúntele ¿dónde está la nariz de la muñeca?; continúe de esta forma enseñándole dónde se encuentran las distintas partes de su cuerpo. Debe enseñarle dónde se encuentran la boca, la nariz, las orejas, la cabeza, el pelo, los ojos, las manos, los pies, su cuerpo, cuello, brazos y piernas.

3.- Déle un juguete y cuando lo esté manipulando, pídale que se lo enseñe pero sin soltarlo y sin dárselo a usted, únicamente pídale que se lo muestre.

4.- Enfrente de él esconda alguno de sus juguetes abajo - de su sabanita o de un pañal de tela y pídale que lo busque.

5.- Imitación. Colóquese frente a él y pídale que haga lo mismo que usted va hacer; entonces levante los brazos, ponga una mano so-

bre la otra, ponga ^{una} mano sobre su boca, lleve una mano hasta una oreja, saque la lengua, etc., En un principio usted podrá levantar los bracitos del bebé o poner su manita sobre su boca, pero después deberá dejarlo que él solo realice la imitación.

AREA SOCIAL

6.- Háblele con cariño y sonríele con frecuencia.

7.- No mienta ni trate de asustarlo ^{le} nunca, y ^{no} permita que nadie lo haga diciéndole cosas como: "si vas a esa recámara te va a salir el coco" o "te va a espantar la bruja" o "si sigues de grosero te voy a regalar con el señor que recoge la basura" etc.

8.- Jamás amenace al niño diciéndole que lo va a dejar de querer como castigo por portarse mal.

AREA MOTORA

9.- Debe enseñarlo a tomar los líquidos en taza o vaso. En un principio puede ayudarlo comprándole una taza entrenadora, pero después deberá beber el agua o la leche en un vaso o en una taza chicos.

10.- Déjelo que gatee por toda la casa ya que esto le permite aprender a medir la distancia que existe entre los objetos. Pero tenga cuidado de cubrir con tela adhesiva los contactos eléctricos para evitar ^{que} meta allí un objeto y ^{suceda} un accidente. Tenga la precaución de guardar los botones, las medicinas, y todos los objetos pequeños que el bebé pudiera encontrar en los cajones de la ropa, ya que podría meterlos en su boca y tragarlos produciendo graves consecuencias. Coloque fuera de su alcance todos los objetos que puedan representar un peligro para él.

11.- Párese sostenido del barandal o barrotes de su cuna y enséñele un juguete a 30 cms., de su cabecita de manera que él deba -- elevarse sobre la planta de los pies, y apoyándose de los barrotes de la cuna con una de sus manos, estire la otra mano hasta alcanzar el juguete y vuelva a la posición anterior, que es la de estar paradito.

12.- Ponga dulces "chochitos" sobre la mesa o sobre un plato -- colocados a 3 cms., de distancia uno de otro y pídale que los tome con los dedos índice y pulgar en forma de pinza.

13.- Siéntelo en el piso y ponga frente a él 10 cubitos -- de madera de color rojo, de 2.5 cms. por lado y coloque uno o dos de -- ellos dentro de la taza de plástico, enséñelo a sacarlos ^{cubitos} sea cogien-- do cada uno con sus dedos índice y pulgar en forma de pinza, o volteando la taza sobre la mesa.

14.- Siéntelo sobre el piso y coloque frente a él una ca jita de cartón y cinco juguetes pequeños que quepan dentro de la cajita, como por ejemplo: una pelota de esponja, una pelota de plástico, un muñe co, un cochecito y un cubito. Enséñelo a meter los juguetes dentro de -- la caja si aun no sabe hacerlo, pero usted únicamente meta uno o dos ob-- jetos y que él continúe metiendo los que faltan. Si es necesario, tome una de sus manitas y enséñelo cómo realizar la actividad que le está so-- licitando. Posteriormente pida al niño que saque los juguetes de la ca-- ja. En un principio puede enseñarle cómo realizar la actividad, pero -- después debe dejarlo que él sólo lo haga.

15.- Cuando él esté gateando en el piso debe levantarlo de los brazos, colocando sus manos debajo de las axilas de él y ayu--

164
213

dándolo a que camine de rodillas.

16.- Cuando él esté gateando, coloque una almohada sobre el piso de manera que tenga que pasar sobre la ^{misma} sirviendo ésta de obstáculo; poco a poco debe ir aumentando la dificultad, por ejemplo, usted debe sentarse sobre el piso y que una de sus piernas sea el obstáculo para el niño. Otras ocasiones debe colocarse boca arriba y el bebé pasará sobre usted y también puede colocarse de lado de manera que el bebé ^{vuelva a pasar} sobre usted y así se fortalezca su cuerpecito y se desarrolle su capacidad de coordinación.

17.- Coloque el juguete favorito de su bebé encima de una silla para que vaya por él. Coloque al bebé sentado en el piso y ayúdele a que se ponga de rodillas, y después que coloque la planta de su pie derecho sobre el piso para que después con la otra piernita y con su ayuda se levante y alcance el juguete. Este ejercicio fortalece los músculos de los pies y de las piernas.

18.- Déle una pelota de esponja de 10 cms., de diámetro. En un principio puede ayudarlo a aventar la pelota tomando su bracito y enseñándole cómo debe lanzarla. Después deje que él solo la aviente cuando usted se lo pida.

19.- Para fortalecer los músculos de la espalda y de los brazos enseñele a hacer el ejercicio de la carretilla colocándolo boca abajo sobre el piso, y poniendo su juguete favorito a dos metros de distancia de él; después, cuando el bebé esté boca abajo coloque sus manos en cada una de las rodillas de él y levántelo de manera que deba extender los brazos para no ir hacia el frente; estando así en forma de carretilla

haga que camine sobre sus manos, imprimiéndole un -
pequeño movimiento hacia el frente. El juguete que usted colocó a dos me-
tros de él sirve para llamar la atención del niño y para que intente lle-
gar hasta él.

20.- Coloque sobre un escalón apoyando ambos pies en --
ese escalón y sus manitas en el siguiente; después coloque un juguete, --
que puede ser un muñeco o una pelota, dos escalones más arriba de donde --
están las manos del bebé y pídale que vaya por él. Usted debe ayudarlo -
imprimiéndole un pequeño movimiento en sus glúteos (un empujoncito); en -
caso de que no se mueva, debe tomar con su mano uno de los piecitos del -
bebé y subirlo al siguiente escalón para que después él solito suba el --
otro pie y continúe con el ejercicio.

21.- Siéntelo sobre el tercer escalón, de abajo hacia - -
arriba de una escalera, y estire sus piernitas hasta que llegue al otro -
escalón; después ayúdelo a bajar su cuerpo hasta el escalón inferior y --
posteriormente déjelo que continúe bajando él solito, pero procure estar
siempre frente a él cuando vaya bajando la escalera, o ^{Permanezca} atrás de él -
cuando vaya subiendo, para que lo pueda detener en caso de que sufra una
caída. Otra manera como puede enseñar al bebé a bajar una escalera es co-
locarlo de espaldas apoyando sus pies en el tercer escalón de la es-
calera y sus manitas en el cuarto escalón de abajo hacia arriba de la
misma ; con una de sus manos detenga uno de los pies del bebé, el derecho,
y deslícelo hacia el segundo escalón; después haga lo mismo con el otro -
pie y baje las manos del bebé al escalón inmediato inferior; continúe -
enseñándole de esta manera para que, desliziéndose hacia atrás, pueda bajar
rápidamente la escalera.

PROGRAMA DE ESTIMULACION

EDAD: 11 A 12 MESES

AREA INTELECTUAL

1.- Procure que el bebé desde su nacimiento se familiarice con una gran cantidad de sonidos distintos, tales como el del radio, la televisión; coloque cerca de su oído un reloj de pulsera y un reloj despertador para que perciba la diferencia de sonidos, ya que el del reloj de pulsera es más rápido. Déjelo escuchar los diversos tonos de una flauta -- cuando usted u otra persona la toque; también permítale escuchar el sonido de una armónica, de un piano, de una guitarra, y permítale accionar -- una cajita musical por sí mismo.

2.- Siéntelo sobre sus piernas y coloque sobre la mesa un juguete, después tápelo con un pañalito de tela o con una sabanita y pregúntele dónde está; no lo destape usted, permita que él solo lo haga.

3.- Coja el dedo índice del bebé y señale su naricita, pronunciando al mismo tiempo el nombre de ésta y después pregúntele dónde está su nariz; recuerde premiarlo cuando conteste acertadamente. De esta misma forma enséñele dónde se encuentran y cómo se llaman las distintas partes de su cuerpecito.

4.- Colóquese frente a él y pídale que haga lo mismo que usted, que lo imite, y levante un solo brazo; déle la mano en señal de saludo, cierre los ojos, sonría, ponga una de sus manos sobre la nuca, cruce la pierna, ponga su mano derecha sobre su hombro derecho y después sobre

el izquierdo, etc. Procure realizar estos ejercicios de imitación continuamente ya que la imitación es el primer paso para la adquisición del lenguaje.

AREA SOCIAL

5.- Todo niño necesita que jueguen con él, que se maravillen por sus adelantos para animarlo a continuar, y que lo enseñen continuamente a adquirir nuevas habilidades.

6.- Pida de buena forma todo a su hijo, no le grite ni le pegue, sonríele frecuentemente pero principalmente demuéstrelle que lo quiere tratándolo con cariño.

7.- Cada prohibición que usted le haga requiere una explicación. Aún cuando su bebé tenga solamente unos cuantos meses de edad, siempre debe explicarle la razón por la cual le prohíbe algo, por ejemplo al decirle "no toques eso" debe agregar: "porque se puede romper y te cortarías", etc.

8.- Cuando empiece a caminar, no lo levante cada vez que caiga, deje que solo se levante cuando la caída no sea de cuidado.

9.- Recuerde que cuando él realice algo por sí mismo, debe elogiarlo, aplaudirle, decirle que le da mucho gusto que ya pueda hacer eso él solito, o déle algo que le guste mucho, como por ejemplo: una galletita, un juguetito de los que ya tiene, etc.

10.- Cuando tengan visitas y estén presentes varias personas, pídale que señale a su papá, después a su mamá, a su abuelita, a su abuelito, a su tío, etc.

AREA MOTORA

- 11.- Déle un pedazo de papel de china y pídale que lo arrugue procurando hacer una bola de papel.
- 12.- Siéntelo en el piso y coloque frente a él 10 juguetes y una caja de cartón; pídale que meta los juguetes en la caja y en séñelo cómo hacerlo ^{llevando} su manita hasta uno de los juguetes, cogiéndolo y metiéndolo en la caja. Después que él solo meta los juguetes que restan y posteriormente enséñelo a sacarlos de la caja.
- 13.- Párello apoyado en los barrotes de su cuna y enséñele un juguete desde el extremo opuesto al que él se encuentra; pídale que va ya por el juguete de manera que para alcanzarlo tenga que trasladarse apoyado en los barrotes.
- 14.- Ayúdelo a caminar sosteniéndolo de ambas manitas y colocándolo parado sobre el piso.
- 15.- Párello sobre una superficie plana e hínquese usted frente a él de manera que lo pueda sostener de su cuerpo por debajo de sus brazos; coloque sus manos debajo de las axilas de él (previamente debe usted haber colocado un muñeco a un metro de distancia) para que cuando le pida que vaya por el juguete, empiece a dar unos pasitos con su ayuda. Conforme pasa el tiempo procure brindarle ^e menos apoyo hasta llegar a sostenerlo únicamente de los antebrazos, posteriormente de las manos, y después únicamente de una sola manita para que empiece a caminar.
- 16.- Déle una pelota de esponja de 10 cms., de diámetro y póngala sobre su manita, en la palma de su mano; después enséñelo cómo aventar la pelota tomando su bracito y mostrando cómo debe lanzarla hacia

arriba, para después dejarlo que lo haga él solito.

17.- Colóquelo sobre un escalón (sobre el primero) apoyando sus pies en éste y sus manos en el siguiente; después ponga un muñeco dos escalones más arriba y pídale que vaya por él. Usted debe ayudarlo imprimiéndole un pequeño empujoncito en sus glúteos y en caso de que no se mueva, debe coger con su mano uno de los pies del bebé y subirlo hasta el siguiente escalón, para que después el solito suba el otro pie y las manos.

18.- Siéntelo sobre el tercer escalón, de abajo hacia -- arriba de una escalera y estire sus piernitas hasta que lleguen al otro -- escalón, después ayúdelo a bajar su cuerpo hasta el escalón inferior, y posteriormente déjelo que continúe bajando él solito. También puede enseñar al bebé a bajar la escalera poniéndolo de espaldas paradito y apoyando sus pies en el tercer escalón de la escalera de abajo hacia arriba y sus manitas en el cuarto escalón. Con una de sus manos detenga el pie derecho del bebé y deslícelo hacia el segundo escalón; después deslice -- el pie izquierdo y baje las manos del bebé al escalón inmediato inferior. Continúe enseñándolo de esta manera para que, desliziéndose hacia -- atrás, pueda bajar la escalera.

170
24

PROGRAMA DE ESTIMULACION

EDAD: DE 1 AÑO A 1 AÑO 6 MESES

AREA INTELECTUAL

1.1 Lenguaje

1.- El niño de un año ya comprende el sentido del lenguaje.

Por ello es importante que usted le hable con claridad y que forme frases completas, ya que si le expresa algún pensamiento incompleto continuamente, él aprenderá a expresarse en esa misma forma.

2.- Permítale que escuche con cierta regularidad la radio y la televisión (aunque sea sólo un rato diariamente), al igual que un disco infantil, ya que esto le ayudará a ampliar su vocabulario.

3.- Enséñele a nombrar las partes de su cuerpo y las de un muñeco, Primero pregúntele: "¿dónde está tu nariz?", tome el dedo índice del niño y señale su nariz diciendo: "aquí está tu nariz". Después pregúntele de nuevo: "¿dónde está tu nariz?". Si contesta señalando correctamente, apláudale, sonría, diga alguna frase de aprobación, como decir: muy bien, correcto, excelente, qué listo eres, maravilloso, bravo, etc., ya que estos eventos que siguen a la conducta y que la fortalecen, es decir, que hacen que la conducta se presente con mayor frecuencia en el futuro, se denominan reforzadores y aumentan la probabilidad de que el niño repita la conducta de señalar correctamente alguna parte de su cuerpo la siguiente ocasión que se le pida hacerlo.

Recuerde: cuando él presente una conducta adecuada o reali

121
R.P.

ce una de las actividades sugeridas en el programa de estimulación, re--
fuércelo (aplauda, diga muy bien, qué bueno, etc.) Si un reforzador se
presenta inmediatamente después de cierta conducta, ésta ocurrirá con ma
yor frecuencia en el futuro.

Continúe enseñando al niño, siguiendo el mismo procedimiento --
que se utilizó para localizar la nariz ; los ojos, la boca, lengua, orejas
manos, brazos, piernas y pies.

4.- Dibuje sobre dos pliegos de cartulina unidos con cinta -
adhesiva, el contorno del cuerpo del niño, colocando la cartulina sobre el
piso y pidiéndole que se acueste sobre ^{la misma} ; después con un lápiz pinte -
el contorno del cuerpo de él y dentro de esa figura dibuje un par de ojos
nariz, boca, lengua, un par de orejas, pelo, un par de manos y un par de -
pies. Después enseñe al niño cómo se llama cada una de las partes del --
cuerpo.

5.- Cuando platique con él háblele frente a su carita y -
haga los movimientos de sus labios muy marcados para enseñarle cómo debe ^{él}
mover los labios para expresar la misma palabra que usted le está enseñan
do. Enseñele a decir: ven, dame, ten, agua, pan sopa, nene, mío, más, --
adiós, leche, etc. Repita la palabra muy lentamente y enfatizando
la pronunciación.

6.- Siéntelo sobre sus piernas, o siéntese usted junto a
él y muéstrelle un libro de láminas a colores con dibujos de animales o de
al unos objetos y dígame cómo se llama cada uno de los animales que ve en
los dibujos.

7.- Cuando le dé algún objeto, siempre procure decirle cómo se

170
171

llama y para qué sirve; después pídale que intente decir cómo se llama ese objeto, aunque solamente repita la sílaba final de la palabra (si en vez de decir tortillita dice ta, de todas maneras festéjeselo y refuércelo).

8.- Cuando él solamente señale con su dedito lo que quiere, no se lo dé; dígame: "no te entiendo, ¿qué es lo que quieres?" en cuanto emita un solo sonido o una sílaba, déle las cosas (no importa que en un principio la sílaba no corresponda a la palabra). Esto se hace para obligar al niño a emitir un sonido y posteriormente una palabra para pedir lo que él quiere.

9.- Elogíelo o prémíelo con un aplauso cada vez que diga una palabra o por el solo hecho de intentar decirla pronunciando una sola sílaba.

10.- Narre (de preferencia diariamente) un cuento al niño, ya que esto ayudará a incrementar su vocabulario. No es necesario que le invente historias fantásticas o que le explique cosas muy complicadas; simplemente nómbrele, por ejemplo, cada uno de los objetos que ven en la calle, diciendo: "esos se llaman coches, ese es un camión, esa es una llanta, etc.", o puede platicar de las cosas diarias que suceden en su casa, o platíquele para qué sirve cada uno de los objetos que hay en la casa, por ejemplo: el refrigerador sirve para guardar dentro de él los alimentos que pudieran descomponerse si no se encuentran a bajas temperaturas; o las lámparas sirven para adornar la casa y para que por medio de los focos, que son éstos (señálelos), tengamos luz, etc. Esto se hace para que el niño se vaya formando una idea del ambiente que lo rodea, además de que al escuchar el lenguaje de los adultos incrementará posteriormente su vocabulario.

173

1.2 Discriminación Visual.

11.- Haga un tablero con papel caple de 30 cms. de largo por 15 cms. de ancho y dibuje dentro de ese rectángulo 3 figuras: un círculo de 7.5 cms. de diámetro ; un triángulo y un cuadrado de 7.5 cms. por lado. Después, recorte las figuras muy cuidadosamente para que queden los orificios dentro del tablero, y aparte, en papel lustre de diferentes colores, pegados sobre cartulina, dibuje estas tres figuras con las mismas dimensiones, de manera que pueda enseñar al niño a ensamblar o insertar a esta edad únicamente el bloque redondo, dentro de su lugar correspondiente; pero conforme aumenta de edad el niño enséñele a insertar los otros dos bloques. Para que al niño le sea más fácil manipular las figuras, debe usted clavar una tachuela en el centro de cada una de las figuras. Ya que haya elaborado el tablero y las figuras, coloque el tablero frente al niño y las figuras aparte; tome una manita del niño y llévelo hasta donde se encuentra la figura redonda; tome ésta por medio de la tachuela y llévela hasta donde se encuentra el orificio redondo e insértela; aplauda y diga al niño que él lo haga solito, separe el círculo del tablero y deje que él intente hacerlo sólo.

12.- Coloque sobre la mesa un círculo hecho con cartulina (puede servir el círculo del tablero que se utilizó para el ejercicio anterior), coloque también una pelota, una toronja y una naranja, y enseñe al niño que todos estos objetos son redondos.

13.- Siéntelo sobre sus piernas y muéstrela un libro de láminas con dibujos de animales (un perro, un gato, un caballo, etc.), o bien recorte de algunas revistas o carteles diferentes figuras o dibujos

de animales que midan aproximadamente 15 por 10 cms., y que sean a colores (se sugieren estas dimensiones para que el niño perciba mejor las figuras) y enséñele solamente 2 figuras a la vez, tomando con su mano el de do índice del niño y haciendo que señale el perro a la vez que le dice -- "este es un perro"; al señalar el gato dígame "este es un gato". Después pida al niño que le señale (sin ayuda) el perro. Sonría al niño y dígame bravo, eso es, abrácelo, etc., cuando responda correctamente.

14.- Muestrele , dónde se encuentran diversos objetos, como por ejemplo: la televisión, la radio, el teléfono, el refrigerador, su cu na, su osito, etc. y enséñelo a señalar con su dedito índice cuando usted le pregunte dónde está la televisión.

15.- Siéntelo en el piso sobre una colchoneta o sobre la alfombra y coloque a su lado derecho varios cochecitos y a su lado iz- -- quierdo varias pelotas de esponja; después déle un coche más y enséñelo a colocarlo donde se encuentran los demás coches tomando usted la manita del niño y dirigiéndola hasta donde debe colocarse el objeto. Después déle -- una pelota de esponja y enséñelo a colocarla donde se encuentran las de-- más. Finalmente, déle otro coche y pídale que él, sin recibir ayuda, lo coloque donde debe ir, es decir, donde se encuentran los otros objetos -- iguales a ése.

16.- Proporcione , varios objetos distintos, como por -- ejemplo: un cubo, una pelota, una muñeca, etc., y muestrele otro payaso, -- que es al mismo tiempo que le pide que le dé el payasito igual al que usted le -- está enseñando. Con este ejercicio le enseña a reunir dos objetos igua-- les.

175
34
7

Discriminación Auditiva.

17.- Muestrele el sonido que hace la aspiradora, cuando se pone en funcionamiento, y enséñele que en cuanto se aprieta el botón del aparato, ^{éste} empieza a funcionar. Deje al niño que accione la aspiradora, la secadora del pelo, la radio, la televisión, la batidora, etc. También puede hacer sonar la alarma de un reloj despertador y enseñar al niño a apagarla apretando el botón. Esto se hace para que el niño empiece a diferenciar los diversos sonidos que escucha, y para que aprenda a encender esos aparatos.

Discriminación Táctil.

18.- Para que él comience a apreciar las diferentes durezas de los objetos, déle una manzana lo suficientemente grande para que no pueda tragarla y una nuez grande para que las chupe (vigile -- que no se las meta a la boca completamente sino sólo una parte) y para -- que por medio del tacto, pueda apreciar y diferenciar la dureza de ambas.

1.3 Imitación.

19.- Ahora él ha desarrollado una nueva forma de aprender; imitando a los demás. Aplaude, saluda, se peina, hace como si se quitara el rimel de las pestañas utilizando un algodón con aceite cuando ve a su mamá hacerlo, o hace como si se pusiera desodorante en las axilas cuando se encuentra a su alcance un frasquito. Este es un comportamiento que -- causa mucha gracia a los padres y a los demás adultos que conviven con el niño, pero además es uno de los medios de aprendizaje más importantes y -- el primer paso que un niño debe dar para adquirir posteriormente el len--

guaje.

20.- Pídale que lo imite. Sirva usted de modelo: abra y cierre los dedos de las manos, aplauda, diga adiós, suba y baje los brazos, siéntese en el piso, saque la lengua, arrugue la nariz, acuéstese sobre el piso, coloque una mano sobre su oreja derecha, coloque un dedo sobre su cabeza, etc.

21.- Pídale que lo imite y mueva la boca hacia el lado derecho, después hacia el izquierdo, cierre los ojos, coloque los brazos estirados hacia el frente, etc.

22.- Muestrele diversos dibujos de animales, y cada animal que vaya viendo llámelo por su nombre e imite el sonido que produce. Después pídale que él imite el sonido. Por ejemplo, enseñe al niño cómo hace el perro (guau); gato (miau); rana (croac); gallo (kikiriki); cerdo (oino); pajarito (pi); pollito (pio); pato (cuac); oveja (bee); abeja -- (bz); vaca (muu).

1.4 Seguimiento de Instrucciones.

23.- Coloque varios juguetes a 50 cms. de distancia de él. (un coche, un osito, un muñeco, una pelota, un vaso de plástico, etc.) - y pídale que siga las siguientes instrucciones: ve gateando por tu cochecito, tráeme tu osito, dame el muñeco, ten este dulce, dame tu mano siéntate en el piso, párate, acuéstate en la cama, guarda este juguete dentro de la caja, siéntate a comer, baila, ven acá.

24.- Dé órdenes o instrucciones que incluyan dos palabras, como pueden ser: ven aquí, ve allá, toma esto, etc., y ayúdelo en

un principio para que siga estas instrucciones, yendo por él hasta donde esté y poniéndolo junto a usted cuando le dice "ven aquí", etc.

25.- Esconda uno de los biberones y uno de sus juguetes favoritos en dos lugares distintos, pero cuando él esté observando, de manera que pueda ver en dónde los escondió; después de realizar alguna otra actividad (después de 5 minutos) pida al niño que los busque y los encuentre. Este ejercicio también ejercita la memoria del niño además de enseñarle a seguir una instrucción. Por ejemplo, podrá usted colocar los objetos uno abajo de la almohada de la cama y otro abajo de un cobertor.

AREA MOTORA

2.1 Area Motora Fina.

26.- ^{Es} importante a esta edad estimular su coordinación motora fina. Una de las actividades que puede realizar con este fin es verter un poco de agua al piso, dar al niño una esponja y enseñarlo a recogerla utilizando la esponja o un poco de algodón.

27.- Ensartar: Con una agujeta para zapatos y 10 botones que tengan un orificio lo suficientemente grande como para que pueda pasar por ellos la agujeta sin ninguna dificultad (la agujeta debe ser chica, de las que traen los zapatos del niño); enséñele a ensartar los botones, deteniendo con una de sus manos la agujeta y con la otra mano un botón: pase la agujeta a través del mismo y jálala. También el niño podrá ensartar figuras que usted le confeccione, como por ejemplo: triángulos, y cuadrados de cartón de diferentes colores, que midan 5 cms., por lado y círculos de 5 cms. de diámetro, los cuales deberán tener un orifi

cio en el centro, de un cm., de diámetro, o también podrá ensartar carretes de hilo vacíos. Las figuras (círculos, triángulos y cuadrados) y -- los carretes, el niño podrá ensartarlos con una agujeta más grande (la de los zapatos del papá).

28.- Déle un tubo de papel higiénico y una cadenita o un collar y enséñelo cómo deslizar la cadena por el centro del tubo y recogerla del otro extremo.

29.- Meta un dulce "chochito" dentro de una botellita de plástico y enséñele , cómo inclinando la botella sobre su manita hará -- que el dulce salga rodando y pueda comerlo.

30.- Coloque sobre la mesa 5 frascos de diferentes tamaños, -- que tengan tapas de rosca (como por ejemplo, frascos de shampoo, frasco de mayonesa, de mostaza, de salsa catsup, una pasta dentifrica, etc.) y pídale que los tape y los destape.

31.- Déle una hoja de papel y un lápiz, o una crayola y enséñelo a dibujar garabatos tomando su manita con la mano de usted y dirigiendo sus trazos. Después déjelo que él solo dibuje lo que quiera. Esta actividad debe realizarse con mucha frecuencia para que a los 15 meses de edad aproximadamente, el niño sea capaz de imitar un trazo, por -- ejemplo, una línea.

32.- Proporciónale 10 cubitos de madera rojos de 2.5 cms. por lado y enséñelo a construir una torre de dos cubos, llevándole usted la manita para que tome un cubo y lo coloque sobre otro. Cuando deje -- que él solito haga la torre, en un principio probablemente fracasará en su intento, pero pronto (cerca de los quince meses de edad) empezará --

por sí mismo a construir torres de dos cubos.

33.- Coloque sobre la mesa frente al niño 3 cubitos de madera de 2.5 cms., por lado, y enséñelo a detener dos cubitos en una sola mano.

34.- Déle una cacerola o una caja de cartón y muchos juguetes chicos, como por ejemplo: fichas, una mordedera, muñequitos, etc. y enséñelo a meter los objetos dentro de la caja o de la cacerola y después pídale que lo siga haciendo él solo.

35.- Déle 5 cubitos de madera de 2.5 cms., por lado y una taza grande, y enséñelo a meter los cubos dentro de la taza.

36.- Cuando tenga usted puesta una prenda de vestir con cierre (una chamarra, un suéter, un pantalón, etc.) enséñelo a abrirlo y cerrarlo. También puede enseñarlo a abrir portafolleos y bolsas con cierre.

37.- Cuando esté usted mostrándole un libro de dibujos para ilustrar o cualquier otro libro infantil, pídale que pase las hojas. En un principio seguramente las pasará en desorden, pero poco a poco, con la práctica, adquirirá la destreza necesaria para pasarlas una a una.

38.- Déle harina con agua y un poco de aceite para que no quede pegajosa, y enséñelo a hacer gusanitos de harina. Para enseñarlo a hacer los gusanitos debe tomar las manos del niño, colocar en ellas un poco de masa sobre las palmas y frotarlas para que se forme el gusanito. Se le sugiere darle masa de harina y no plastilina, porque si el niño llega a ingerirla, no le hará daño.

39.- Dé al ^{pequeño} 3 aros de cartón de 10 cms., de diámetro, con un orificio de 5 cms., en colores brillantes rojo, naranja y amarillo, y proporciónese también un palo de paleta; enséñele a introducir los aros en el palo, deteniendo con una mano el palo y con la otra metiendo cada uno de los aros.

40.- Proporciónese algunos objetos envueltos con papel (regalos) y pídale que los desenvuelva.

41.- Déle un juguete con ruedas, ya sea un coche un camioncito, un pato, etc., y átele una cinta para que el niño pueda tirar de ella y arrastre el juguete.

42.- A una caja de zapatos hágale en la tapa una abertura, y enséñele a meter objetos a través de está (fichas, botones, anillos, collares, monedas, etc.) y enséñelo a sacar los objetos quitando la tapa.

2.2 Desarrollo Motor Grueso.

43.- Permítale que solucione por sí mismo los problemas que se le presentan en la vida diaria, pero enséñelo cómo hacerlo. Por ejemplo, si su pelota se mete abajo de algún mueble, no la saque, enséñelo a que meta la mano para rescatarla; si su brazo no la alcanza, indúzcala a que meta un pie para intentar sacarla; en último caso si no alcanza así, consiga un palo y por medio del ^{mismo} saque la pelota. Cuando quiera alcanzar algo que está sobre su roperito, enséñelo a subirse a una sillita deteniéndose fuertemente del ropero, y que estire la mano hasta alcanzar el objeto. También puede usted enseñarlo a sacar los cajones del ro

pero o cómoda y utilizarlos como si fueran escalones (procure estar cerca de él todo el tiempo mientras se sube a los escalones, para poder auxiliarlo en caso de una caída).

44.- Si él aún no sabe caminar, colóquelo junto a un mueble para que se detenga ; Coloque un juguete a un metro de distancia del niño, pídale que vaya por el juguete deteniéndose de los muebles y en señéle cómo debe hacerlo y ayúdelo en un principio. Después aleje un poco más el juguete hasta que haya una distancia de 2 metros entre éste y el niño.

45.- Cuando saque al niño a caminar, sosténgalo solamente de una manita (aún cuando en un principio se vaya hacia adelante).

46.- Recárguelo sobre la pared y déjelo parado momentáneamente solo, sin detenerlo, teniendo cuidado de estar cerca de él por si llegara a caerse.

47.- Párela junto a la cama de manera que quede en contacto con la misma por medio de su espaldita, y déjelo parado sólo, sin detenerlo.

48.- A partir de los 12 meses de edad podrá ayudarlo a caminar solo. Cuando ya se ponga de pie, colóquese atrás de él y sujetándolo lo por la cadera y la cintura con ambas manos pídale que camine.

49.- Colóquelo de espaldas acostado sobre una superficie plana; tome sus piernas por la parte exterior de sus tobillos y pantorri-llas, flexione diez veces primero la pierna derecha, luego la izquierda, y después flexione ambas al mismo tiempo 10 veces.

50.- Enseñelo a agacharse en cuclillas para recoger algún

juguete que usted previamente haya colocado sobre el piso. Después, sirviendo usted de modelo, y tomando al niño por ambas manos, enséñele a hacer "sentadillas" agachándose en cuclillas; después pídale que lo haga - al mismo tiempo que usted (recuerde detener al niño de las manos); posteriormente levántese y pídale que lo haga. Hagan este ejercicio 3 veces. Después aumente el número de repeticiones hasta llegar a 8.

51.- Enseñelo a bailar, es decir, a desplazarse el cuerpo siguiendo el ritmo.

52.- Cuando vaya por un camino pedregoso, ayúdelo a caminar a través de él, y después deje que él sólo camine.

53.- Déle una pelota de esponja de 5 cms., de diámetro y enséñelo a lanzarla; posteriormente enséñelo a recibirla con sus manitas juntas y sus bracitos pegados al cuerpo.

54.- Lance al piso una pelota pequeña y pídale que la recoga y se la lance de nuevo a usted.

55.- Colóquelo en el último escalón de una escalera y un juguete dos o tres escalones más arriba; pídale que vaya por el juguete gateando. Cada vez procure alejar un escalón más el juguete hasta que el niño gatee subiendo la escalera desde la parte inferior hasta la parte superior, teniendo la precaución de siempre ir atrás del niño para evitar que caiga.

56.- Permítale bajar las escaleras gateando hacia atrás. Coloque al niño en el segundo o tercer escalón (de abajo hacia arriba de la escalera) de espaldas y colocando sus pies en el tercer escalón y sus

manos en el cuarto escalón. Después con su mano tome uno de los tobillos del niño y bájelo hasta el segundo escalón; después haga lo mismo con el tobillo que falta bajar de manera que el niño tenga que desplazar su cuerpo hacia abajo, al igual que sus manos, y de esta forma ir bajando las escaleras. Tenga la precaución de ir atrás de él (a su espalda) para que pueda detenerlo en caso de una caída.

57.- Cuando el niño empiece a subirse a las sillas, no las aparte ni le prohíba subirse a ellas, ya que éstas le permiten adquirir experiencia para su desarrollo motor. Tenga la precaución de estar cerca del niño para detenerlo en caso de que se resbale y sufra una caída.

58.- Coloque una silla infantil, que tenga el asiento a 20 cms. del suelo, y pídale que se siente él solito en la silla sin recibir ayuda (en un principio puede usted proporcionársela).

AREA SOCIAL

59.- Cuando él muestre una conducta adecuada (no llorar, - cuando obedezca, se portebien, etc.), o cuando realice una de las actividades sugeridas en el programa de estimulación, refuércelo con un aplauso, un dulce, palabras como muy bien, qué bueno, bravo, etc., o con cualquier cosa que le guste. Los reforzadores son los eventos que siguen a la conducta y la fortalecen, es decir, hacen que se presente con mayor frecuencia en el futuro. La conducta puede definirse como todo aquello que hace un organismo (Catania, 1968).

60.- Si un reforzador se presenta inmediatamente después de -- cierta conducta, ésta ocurrirá con mayor frecuencia en el futuro. Por -

ejemplo, si una mamá elogia a su hijo cada vez que guarda sus juguetes, - es probable que en otras ocasiones los siga guardando. Al decir que usted debe reforzar a su hijo con algo que le guste, no quiere decir que se trate de estar comprándole cosas todo el tiempo. Muchos niños gustan de hacer cosas por que esto es una diversión para ellos. Como por ejemplo; a algunos les gusta sentarse en la silla de su papá, o sugerir el postre de la comida. También puede reforzar al niño llevándolo al cine o al par que después de haber realizado alguna actividad como guardar sus juguetes, haber terminado de comer, etc.

61.- Algunos de los reforzadores que pueden utilizar son los so ciales, como las frases de aprobación: decir gracias, muy bien, qué bueno enséñaselo a tu papá, me gusta, bravo, cuánto trabajaste hoy, etc.); los gestos de aprobación: sonreír, guiñar el ojo, asentir con la cabeza, mostrarse interesado, reír, aplaudir; otro reforzador muy poderoso es la cer canía física, como podría ser el estar cerca del niño mientras realiza la actividad, platicar con él, comer juntos, jugar con él, escucharlo, oír - discos con él, hojear cuentos con él, etc. Otro tipo de reforzador es el contacto físico, como tocar al niño, darle la mano, darle una palmadita - en la espalda o en la cabeza, etc.

62.- Todos estos reforzadores, que no cuesta nada otorgarlos, surten más efecto si se proporcionan inmediatamente después de que el niño ha realizado una actividad. El error más frecuente y común que presen tan los padres es dejar pasar mucho tiempo después de que el niño ha presentado la conducta; así el reforzador ya no será efectivo. Para usar -- los premios en forma más efectiva, el padre o la madre debe reforzar al - niño inmediatamente.

185
124

63.- Un solo reforzamiento no produce un cambio total y duradero en el comportamiento. Se requieren muchos reforzamientos, otorgados consistentemente, para que se produzcan cambios duraderos.

64.- También debe tenerse presente que cuando una respuesta — que emite el niño no se refuerza, se debilita. Si un niño que termina de jugar con sus juguetes siempre los guarda en su caja y nadie le presta atención, es muy probable que deje de hacerlo.

65.- ^Accidentalmente podemos enseñar a nuestros hijos malos hábitos al reforzarlos ocasionalmente dándoles un dulce para que dejen de llorar, o dándoles lo que desean con tal que dejen de hacer berrinche. Este es un procedimiento equivocado porque estamos reforzando conductas inadecuadas como son el llorar — sin motivo y el hacer berrinche. Lo más probable es que tales conductas se presenten con mayor frecuencia en el futuro. Lo que debe hacerse — aquí es ignorar la conducta indeseable (lloriquiar o hacer berrinche) y siempre ser muy firmes en no reforzar esas conductas. Cuando vaya a dar al niño un dulce, un refresco, un juguete o algo que le guste mucho, procure no hacerlo si él está llorando, o haciendo berrinche, pataleando, pegando, etc.; déselo hasta que haya cesado esa conducta inapropiada.

66.- Procure decir al niño que fue lo que él hizo, que a usted le complació.

67.- Recuerde que conocer no quiere decir hacer. Procure efectuar cambios en lo que usted hace y lleve a cabo las actividades y pautas que se sugieren en estos programas.

68.- Si los papás están usando recompensas y palabras de apro-

180
525

bación para el buen comportamiento del niño, un poco de regaño no estará mal cuando el niño presente una conducta inadecuada. Debe evitarse que el medio principal a través del cual el niño obtenga atención de sus padres sea el de los regaños.

69.- Refuerce la conducta de su hijo, no a él globalmente. Por ejemplo: en vez de decirle "eres un ángel" dígame "que bueno que te lavaste las manos; que te cepillaste los dientes; que te peinaste", etc.

70.- Recuerde que un buen educador refuerza inmediatamente una conducta adecuada cuando ésta aparece. Si el niño se porta bien, se le refuerza; si no lo hace, se ignora la conducta. Si esto se hace en forma permanente durante un tiempo determinado, la conducta negativa se eliminará.

71.- Tenga presente que el niño es muy importante para el mundo ya que en él descansa el futuro de la humanidad. Por eso mismo procure desarrollar en él el mayor número de habilidades.

72.- Permitale que realice sólo las actividades del programa. Ayúdelo únicamente en un principio cuando esté enseñándole cómo realizarlas.

73.- Recuerde que uno de los mayores daños que se le hace a un niño es solucionarle los problemas que se le presentan; eso anula su capacidad de esfuerzo.

74.- Se aconseja colocar el programa de estimulación en un lugar visible, lo cual evitará que se olvide realizar las actividades diariamente.

75.- Se sugiere también elaborar un horario semanal en el cual se especifiquen las actividades diarias.

76.- Procure hablar bastante con él cuando lo lleve de paseo, mientras lo está bañando, mientras lo cambia de pañales, cuando lo está vistiendo, cuando le está dando de comer, cuando está jugando con él y mientras realizan las actividades de este programa de estimulación.

77.- Tenga paciencia cuando ^{le} enseñe una nueva habilidad. Hay ocasiones en las que tardan varios días e incluso semanas, en aprender.

78.- Cuando él no quiera o no sea capaz de realizar lo que usted le ha pedido, no pierda la calma ya que probablemente lo hará varios días después.

79.- La autoridad y la benevolencia excesiva son inadecuadas para la educación del niño; procure no ser ni muy rígido, ni dar absoluta libertad. Por ejemplo: cuando el niño de un año manipula los objetos de porcelana que están a su alcance en la casa a la cual fueron de visita, no lo hace como travesura sino por curiosidad, ya que así es como aprende, manipulando todo lo que encuentra. Por lo tanto, no le pegue cada vez que toque algún objeto, pero tampoco deje que lo rompa; de preferencia, colóquelo fuera de su alcance.

80.- Si él se cae, se corta, o se produce alguna herida, procure mostrarse tranquilo, ya que si él ve que su reacción es de miedo, lo sentirá también. Trátelo con calma y tranquilidad ya que esto es tan importante como los medicamentos que utilice.

81.- Déle cierta libertad para que explore todo lo que

lo rodea, pero tenga cuidado de retirar de su alcance todos los objetos peligrosos como tijeras, cuchillos, medicinas, detergentes, etc. Recuerde que mantener "atado" a un niño es perjudicial para su desarrollo motor, ya que eso lo retrasa. De vez en cuando déjelo subirse a las sillas, subir y bajar escaleras, meterse a la boca y manipular algunos objetos, siempre y cuando usted lo esté vigilando y los haya lavado muy bien antes de dárselos.

82.- Es importante que usted aprenda a evitar los accidentes que se producen dentro del hogar, ya que mueren más niños a consecuencia de los accidentes, que debido a las enfermedades. Lo más trágico es que nueve de cada diez accidentes podrían haberse evitado.

83.- Muchos padres cometen el error de dejar objetos peligrosos al alcance de los niños, creyendo que ya les enseñaron a evitar el peligro. Sin embargo, algún día pueden llegar a ingerir medicina, aun cuando tengan 5 años ó más

Procure siempre estar pendiente de lo que el niño hace y no descuidarlo ni por breves minutos.

84.- Le parecerá alarmante saber que cada año más de medio millón de niños ingieren productos tóxicos o venenosos de uso en el hogar. Tenga la precaución de guardar los insecticidas, la sosa cáustica, el amoníaco, los blanqueadores, el petróleo, el agua oxigenada, el alcohol, etc., y procure conservar esos productos en sus envases originales y jamás vaciarlos en envases de refresco, ya que el niño podría confundirse y beberlos, produciéndose daños de consideración.

85.- En la cocina nunca deje las agarraderas o mangos de los -

utensilios de cocina que estén sobre la estufa, hacia afuera, ya que podría alcanzarlos el niño y vaciarse el contenido.

86.- Cuando terminen de desayunar, comer o cenar, retire los platos y todos los objetos que se encuentren sobre la mesa, ya que el niño podría jalar el mantel, echarse encima todo y causarse quemaduras -- con el café o la cafetera, o podría cortarse si hay algún objeto de vidrio que le caiga encima.

3.1 Cooperación.

87.- Este programa de estimulación incluye, dentro del área social, el programa de cooperación, en el cual se le sugiere que pida al niño que preste sus juguetes a otros niños y los comparta con ellos. Refuerce al niño cuando preste sus juguetes y se muestre cooperativo.

88.- Después de que el niño haya terminado de jugar o de realizar alguna de las actividades del programa, él mismo debe guardar los juguetes o el material en su lugar correspondiente (dentro de la caja).

3.2 Autocuidado.

89.- Cuando él empiece a querer comer solo, déjelo; muchas madres, con tal de que coma rápido o no se ensucie, le dan de comer en la boca durante mucho tiempo. Enséñele a manejar la cuchara y déjelo comer solo aunque derrame gran parte de la comida; procure servirle un poco más de lo acostumbrado y déjelo que él solito coma aunque se ensucie.

190
237
28

90.- Para enseñarle a emplear la cuchara para comer, haga que la tome por el mango y que la parte cóncava quede hacia arriba. Después, que lleve la cuchara hasta el plato y que tome un poco de alimento en ella, que la lleve hasta los labios e introduzca la mitad o las dos terceras partes del contenido dentro de su boca, y mastique la comida.

91.- Cuando esté vistiéndose, pídale que coopere con usted introduciendo los brazos en las mangas; las piernitas dentro de la trusa, calzoncillo, pantalón, vestido o falda y que le dé los pies para ponerle los calcetines y los zapatos.

92.- Desvestirse: Cuando desvista, pídale que coopere con usted sacando los brazos de las mangas, sacando las piernitas del pantalón y de la trusa, y que saque los pies de los zapatos (usted previamente deberá haber desatado las agujetas). Además, debe pedirle que él solo intente quitarse, aunque sea sólo parcialmente, algunas prendas de vestir como la camisa, los zapatos, el suéter, etc.

93.- Peinarse: Enseñele a peinarse o a cepillarse el pelo tomando el peine o el cepillo por el mango y a pasarlo a través del pelo, alizándolo de arriba hacia abajo y del centro de la cabeza hacia la frente y hacia los lados.

94.- Para enseñarle a lavarse las manos, coloque una silla en el baño junto al lavabo para que el niño se suba; enséñelo a abrir la llave del agua, a mojarse las manos, a coger el jabón, a enjabonarse el dorso y la palma de las manos, a enjuagarse quitándose el jabón del dorso de una mano con la palma de la otra mano y a cerrar la llave del agua, a coger una toalla y a secarse la palma y el dorso de las manos. En

un principio ^{detenga} con sus manos las manitas del niño y realice toda la -
secuencia.

95.- Para enseñarlo a cepillarse los dientes, primero coloque pasta dental a la cuarta parte del cepillo del niño, coja con su mano la mano del niño y enséñelo a mojar un poquito el cepillo dental y a cepillarse los dientes de arriba a abajo. Déle un vasito con agua y sirviendo usted como modelo, tome un poco de agua y escúpala. Dé al niño un trago de agua y pídale que la escupa. En un principio seguramente ingerirá el agua, pero poco a poco irá aprendiendo. Finalmente, enséñelo a secarse la boca con la toalla.

172
247

PROGRAMA DE ESTIMULACION

EDAD: 18 A 24 MESES (año y medio a dos años)

AREA INTELECTUAL

1.1 Lenguaje.

1.- Muestre al niño dibujos de objetos que él conozca, como - por ejemplo: una flor, un árbol, un conejo, una silla, un perro, un gato, una llave, un teléfono, un niño, etc. Los dibujos deben ser a colores y grandes (de 20 x 12 cms., aproximadamente), y cada vez que le esté mostrando uno de los dibujos, dígame cómo se llama. Después muéstrelle dos dibujos al mismo tiempo diciendo, por ejemplo; este es un perro y este es un gato. Ahora señálame con tu dedito cuál es el perro. Refuerce al niño en cuanto conteste correctamente. Siga este -- procedimiento mostrando dos dibujos a la vez hasta terminar con los dibujos. Posteriormente, pida al niño que después de que usted le diga cómo se llama cada uno de los dibujos intente repetir el nombre. Refuércelo aun cuando sólo repita la última sílaba de la palabra.

2.- Enseñele a decir su nombre.

3.- Después de que hayan repetido varias veces la actividad - que se sugiere con el número uno, muestre al niño varios dibujos al mismo tiempo y pídale que identifique por lo menos 5 dibujos. Cuando usted le pregunte cuál es el gato, él debe señalar con su dedo índice el dibujo correspondiente.

193
272

4.- Enseñe al niño a referirse a él como "yo", a sus cosas como "mías", "míos", a referirse a otra persona como "tú", etc.

5.- Siéntelo sobre el piso y coloque cerca de él varios objetos, como por ejemplo; un cochecito de juguete, un muñeco, un osito, un zapato de él, una camisita, etc., y después díglele cómo se llama cada uno de ellos. Posteriormente pida al niño que le dé el zapato, -- después el coche, el osito, etc., hasta terminar con todos los objetos. En caso de que usted le pida un juguete al niño y él no se lo dé, tómela la mano y llévela hasta donde se encuentra el mismo, haga que lo coja y se lo dé a usted; déle las "gracias". Deje el objeto en el mismo lugar y pídaselo de nuevo.

6.- Háblele constantemente mientras lo baña, cuando lo vista, mientras le da de comer, etc., enfatizando mucho las sílabras, hablando despacio y frente al niño para que vea cómo debe mover los labios para pronunciar las palabras.

7.- Señale diferentes partes del cuerpo de su niño y díglele cómo se llaman. Posteriormente pídale que señale la parte de su cuerpo que usted le mencione. En un principio tome con su mano el dedo índice del niño y llévelo hasta tocar su boca. Después díglele "ésta es tu boca", ahora tú señálame dónde está tu boca. Refuerce al niño cuando señale correctamente.

8.- Pídale que repita las palabras que usted le va a mencionar. Procure decir las lentamente y haciendo los movimientos de los labios muy marcados. Las palabras deben ser sencillas, como papá - mamá, none, lalo, dedo, dado, agua, pan, ten, dame, bueno, ola, ven, etc.

144
242

9.- Pegue los dibujos de varios animales sobre una cartulina y recórtelos por separado. Cada dibujo debe medir 20 x 12 cms., aproximadamente, o un poco menos, y debe estar ^{dibujado} a colores. Los dibujos pueden ser - un perro, un gato, un gallo, una gallina, un pájaro, un oso, un caballo, un mono, etc. Muestrele una lámina similar y enséñele cómo aparear los dibujos, colocando el perro que tiene en una lámina pequeña, sobre el dibujo del perro que está en la cartulina grande.

10.- Al aparear los dibujos dígame cómo se llama cada uno de los animales y pídale que repita el nombre, o cuando menos la última sílaba de la palabra.

1.2 Discriminación.

11.- Colóquelo sentado frente a una mesa. Después ponga frente a él dos fichas, una amarilla y una roja (también puede colocar botones). Después muéstrela otra ficha roja y pídale que le dé la que sea del mismo color a la que usted le está mostrando. Elógielo o apláudale en cuanto conteste adecuadamente. Después coloque frente a él una ficha amarilla y una azul y pídale que le dé la que es igual a la que usted le está mostrando, (le debe mostrar la amarilla). Finalmente coloque frente a él una ficha roja y una azul y pídale que le dé la que sea igual a la de la muestra (deberá mostrarle la azul).

12.- Coloque dos vasos de plástico grandes y dos chicos sobre una mesa. Después muestre al niño un vaso grande (del mismo color que los anteriores) y pídale que le dé el objeto que sea del mismo tamaño al

que usted le está mostrando. Posteriormente muéstrela el vaso pequeño y pídale que le dé el vaso que sea del mismo tamaño que éste. Refuerce al niño diciéndole muy bien, qué bueno, así se hace, etc., cuando conteste apropiadamente.

13.- Utilizando un espejo, enseñele ~~le~~ dónde tiene sus ojos, su mano, su pie, su boca, su oreja, su nariz, etc. Después en cuanto usted le pregunte ¿dónde está tu nariz?, el niño deberá responder correctamente. Posteriormente coloque un muñeco o muñeca grande sobre las piernas del niño y enséñele también a localizar las partes del cuerpo del muñeco.

14.- Coloque sobre la cama del niño un muñeco, un par de zapatitos, una camisa de él, un calcetín, un cochecito, etc. y aléjense de la cama dos metros aproximadamente o más. Pídale que vaya hasta la cama y le dé sus zapatitos, después el coche, etc. Usted debe pedirle los objetos uno a uno. Posteriormente dibuje cada uno de los objetos que se encuentran sobre la cama del niño, muéstrela dibujos a colores de estos mismos objetos, los cuales podrá usted recortar de revistas. Cuando le muestre uno de los dibujos, pídale que le dé el objeto ^{que es} igual al que usted le está mostrando en el dibujo. Proceda de la misma forma con cada uno de los dibujos, y finalmente podrá mostrar al niño dibujos de objetos que se encuentren lejos de donde él está y el niño deberá llevarlo a usted hasta donde se encuentra ese objeto o bien traerlo hasta donde usted se encuentre, si es posible. Estos últimos dibujos podrán ser; el de una televisión, un radio, un teléfono una escoba, un reloj, un plato, etc. Cada vez que el niño le traiga uno de los objetos díglele el nombre del

mismo el niño lo repetirá.

15.- Coloque sobre la mesa dos vasos largos que no sean transparentes (de preferencia de plástico) y sienta al niño sobre sus piernas, Delante del niño ponga un dulce dentro de uno de los vasos y solamente cambie los vasos de lugar una vez, ^{el} colocand^o vaso de la izquierda a la derecha y viceversa. Pida al niño que le indique en cuál vaso se encuentra el dulce.

16.- Recorte 3 triángulos de 10 cms., por lado y 3 triángulos de 5 cms., por lado, todos del mismo color. Enseñe al niño a colocar -- los triángulos grandes de un lado y los pequeños del otro. Posteriormente pida al niño que los separe él solo. Posteriormente dé al niño 5 cucharas grandes y 5 chicas (de plástico) y enséñelo a separarlas colocando las grandes del lado derecho y las chicas del lado izquierdo. Usted deberá colocar primero una cuchara grande del lado derecho y una chica -- del lado izquierdo. Después le dará una cuchara grande al niño y le pedirá que la coloque donde se encuentra la otra que es igual y del mismo tamaño de la que usted le está mostrando. Continúe con este mismo procedimiento hasta que él haya colocado solito todas las cucharas. Finalmente usted le dará 5 cucharas y 5 tenedores y con este mismo procedimiento lo enseñará a separarlos.

17.- Recorte 3 cuadritos rojos y 3 amarillos y coloque frente al niño sólo dos cuadros rojos y dos amarillos. Enséñelo a juntar los -- rojos de un lado y los amarillos del otro y después pídale que lo haga -- él solo. Posteriormente ponga los 6 cuadros juntos y pídale que los separe él solo. Usted podrá ayudarlo colocando un cuadro (el amarillo) --

del lado derecho y el rojo del izquierdo y pídale que coloque los demás cuadros donde deben ir, tomando en cuenta la muestra que usted le puso. Si los cuadros los coloca incorrectamente, usted deberá tomar con su mano la mano del niño, después tomará uno de los cuadros y lo llevarán a su lugar correspondiente, y así continuarán con la actividad varios días hasta que el niño pueda separar los cuadros sin ayuda.

Discriminación Auditiva.

18.- Coloque sobre la mesa varios instrumentos musicales, por ejemplo; un tambor, unas castañuelas, una pandereta y un triángulo, y enseñe al niño cómo tocar cada uno de ellos. El triángulo deberá tener -- una cuerda, la cuál deberá sujetarse con la mano izquierda, y con la mano derecha deberá sostener el palito con el cual se golpeará el triángulo, generalmente por fuera. Esta actividad se debe realizar para enseñar al niño a diferenciar los instrumentos musicales por medio de la vista y del oído.

1.3 Imitación.

19.- Hay que tomar en cuenta que la imitación es muy importante, ya que los niños aprenden a hablar imitando a sus padres y a otras personas. Si usted está haciendo algo y su hijo quiere ayudarlo (imitarlo), déjelo que lo haga. Por supuesto que usted debe aceptar como parte de ese mismo juego las consecuencias, que podrían ser manchas en la alfombra, algún objeto roto, etc.

20.- Pídale que lo imite y usted suba los brazos, bájelos

coloque los brazos estirados al frente, estírelos hacia los lados, aplauda, diga adiós, agáchese, hínquese, párese, siéntese, saque la lengua, - haga muecas con los labios, ^{mueva los labios} hacia la derecha de la cara, después hacia la izquierda coloque una mano sobre una oreja, tóquese la nariz con el dedo índice, camine con las piernas separadas, acuéstese sobre el piso, brinque con ambos pies, etc.

21.- Pídale ^{le} que lo imite y toque las diferentes partes de su cuerpo. Como por ejemplo; coloque su mano sobre la nariz, sus codos sobre las rodillas, toque con su mano derecha su hombro izquierdo, - baile (desplace su cuerpo rítmicamente), etc.

22.- Solicítele que lo imite y emita usted los sonidos de los siguientes animales: perro (guau), gato (miau), ratón (iii), borrego (bee) vaca (muu), cerdo (oinc), pato (cuac), pollito (pío), etc.

23.- Pídale ^{le} que lo imite y haga usted un sonido como el - del tren (pu pu), del teléfono (ring), de la campana (talán-talán), etc.

1.4 Seguimiento de Instrucciones.

24.- Coloque 5 juguetes sobre el piso y al niño párelo cerca de ellos. Indíquele ^{le} que se agache y le dé uno de los juguetes y continúe dándole los juguetes uno por uno hasta que se los regrese todos.

25.- Pídale ^{le} que haga todo lo que usted le ^{indique} ~~le~~ y déle una instrucción por vez. Por ejemplo: abre la boca, saca la lengua, ve por tu cochecito, tráeme ese papel, ve por tu pelota, cierra los ojos, etc. Recuerde que en este programa de seguimiento de instrucciones usted sólo deberá dar la instrucción y el niño la seguirá sin que usted le sirva de mo

delo.

26.- Cuando él sea capaz de seguir una instrucción por vez déle dos instrucciones al mismo tiempo (las cuales no deben tener nada en común) por ejemplo; podrá decirle lleva esta pelota hasta donde está tu papá y cierra la puerta; ve a tu cama y me traes tu osito que está sobre la colcha; ve por la pelota y me la lanzas de nuevo; lleva tu plato hasta la cocina y lo pones sobre la mesa, etc.

27.- Pídale que realice las siguientes indicaciones: camina, salta dos veces, marcha, brinca, aplaude, di adiós, etc.

AREA MOTORA

2.1 Desarrollo Motor Fino.

28.- Coloque una tina o una cacerola grande sobre el piso y déle fichas, muñecos, coches, llaves, botones, cajas, etc., dentro de una caja. Coloque al niño a 30 cms., de distancia de la tina y enséñelo a lanzar cada uno de los objetos dentro de la tina. Poco a poco podrá ir separando al niño un poco más de la tina hasta llegar a que exista una distancia de 50 cms., entre la tina y él.

29.- Consiga 6 botellas o frasquitos, de preferencia de plástico, de diferentes tamaños (como por ejemplo: un frasco de gerber, una botella de shampoo, un frasco de mayonesa, un frasco de mermelada, etc.) y colóquelos sobre la mesa frente al niño. Muestrele como desenroscar las tapaderas y cómo volverlas a colocar. En cuanto usted desenrosque un frasco, pida al niño que él lo tape y después mezcle las tapas y -

200
2074
207

pídale que busque la que corresponda a cada frasco y los tape.

30.- Ensartar: Con una agujeta de zapatos y varios cuadros, - círculos y triángulos de 5 cms., de lado (los cuadros y triángulos) y de 5 cms., de diámetro (los círculos), los cuales deben tener un orificio de 1 cm. en el centro de cada figura geométrica, enseñe al niño cómo ensartar las figuras (que deben ser de cartón y forrados de papel lustre de - colores). También puede enseñar al niño a ensartar botones que tengan - orificios grandes, de tal manera que la agujeta del zapato del niño quepa por esos orificios.

31.- Déjele 5 conos de hilo vacíos y enséñelo a colocar -- uno sobre otro.

32.- Recorte 5 círculos de cartulina de 10 cms., de diámetro y hágalos un orificio en el centro, como de un cm, de diámetro. Después proporciónele un palo de paleta y enséñelo a introducir los círculos en el palo

33.- Cierres: Déle un cierre de 20 cms., y uno de 30 cm. y enséñelo a subirlo y bajarlo hasta el tope.

34.- Desenvolver: Envuelva en un papel un juguete o déle un dulce que esté envuelto en papel y pídale que lo desenvuelva por - completo, sin recibir ayuda.

35.- Pincel y Acuarelas: Proporciónele un papel grande, acuarelas o pintura vegetal rebajada con agua, un pincel o una brocha chica y enséñelo a pintar utilizando sus dedos, el pincel y la brocha.

36.- En lugar de plastilina déle un poco de masa preparada con harina, agua y un chorrillo de aceite (se le da la masa para que -

201
254

juegue y si llegara a ingerir un poco, que no le haga daño). Enseñe lo a formar figuras con la masa, como por ejemplo; bolas y gusanitos.

37.- Colóquelo frente a un espejo y colóquele una cinta sobre la oreja. En un principio probablemente dirigirá su manita hacia el lado equivocado pero ya después aprenderá a distinguir y a saber que si su imagen se refleja en un espejo, él deberá dirigir su manita hacia el lado opuesto a donde ve la cinta.

38.- Para ejercitar la habilidad manual del niño y su coordinación ojo-mano, puede usted hacer un juguete con una cuchara para servir sopa y con una pelotita de esponja, a la cual le pasará por el centro un resorte (cinta elástica) que mida 30 cms., de largo. Deberá hacer un nudo cuando la cinta elástica haya atravesado la pelota y at^e la cinta a la cuchara. Finalmente, enseñe al niño cómo introducir la pelotita dentro de la parte cóncava de la cuchara.

39.- Esquiar: Coloque una tira de cartulina de 20 cms., de ancho, doblada a la mitad, sobre un florero o algún otro objeto y que después per^{manezca} sobre la mesa, de manera que quede una superficie inclinada desde la cual el niño pueda deslizar una cajita de cartón, una goma para borrar, un clip, un cochecito, etc.

40.- Déle un portafolios, un veliz o una bolsa que tenga cierre y enséñelo a subir y bajar los cierres hasta el tope.

41.- Coloque frente a él 10 cubitos de madera de 2.5 cms., por lado y enséñelo a construir torres de 3 o más cubitos. En un principio debe llevarle su manita hasta uno de los cubos, tomarlo y colocarlo sobre otro cubo.

42.- También con los cubitos, enséñelo a formar trenes, colocando los cubitos uno junto al otro.

43.- Déle un pedacito de papel y lápiz o una crayola para dibujar todo lo que quiera. En un principio hará únicamente garabatos, pero entre más lo deje realizar esta actividad, más pronto aprenderá a imitar un trazo. Después enseñe al niño a imitar una línea haciendo usted una línea con un lápiz y llevando la manita del niño, indiquele cómo debe dibujar la línea. Cuando el niño haya aprendido a imitar el trazo de una línea, enséñelo a imitar un trazo en forma de "V" y a imitar un círculo (cuando esté por cumplir los dos años podrá hacerlo)

44.- Déle 10 argollas de plástico o de metal y un palito. Después enséñelo a ensartar las argollas.

45.- Déle una botella chica de plástico y un dulce chochito; después enséñelo a introducir el dulce en la botella y a sacarlo volteando la botella sobre la palma de una de sus manitas para que el dulce ruede y salga.

46.- Coloque 4 cubitos de madera o plástico frente al niño y una taza grande u otro recipiente. Pida al niño que meta y después saque los cubitos del recipiente.

47.- Coloque sobre la mesa una charola y dos vasos de plástico. Llene uno de los vasos hasta la mitad con arroz y después pase el arroz de un vaso a otro frente al niño para que él vea lo que debe hacer. Cuando el niño logre pasar el arroz de un vaso a otro sin derramarlo sobre la charola, entonces llénelo un poco más con arroz y finalmente con agua.

203
1/2

Después podrá darle una jarra chica, la cual deberá tener un poco de agua, y ésta la deberá vaciar a un vaso de plástico. Cuando el niño logre vaciar el agua de la jarra al vaso, ya podrá usted permitirle servirse su propia leche, agua, jugo, etc. a la hora de la comida. También debe enseñarlo a secar con un trapo o una esponja cuando tire agua sobre la mesa.

48.- Enseñele a pegar un dibujo o un pedazo de tela sobre una hoja de papel poniendo atrás del dibujo un poco de pegamento con los dedos o con un pincel y después de haber pegado el dibujo o la tela, enséñelo cómo debe despegarlo.

49.- Déle una hoja de papel y enséñelo cómo doblarlo a la mitad y a pasar la mano sobre el dobléz. Después deje al niño que realice la actividad él solo.

50.- Déle un tubo de papel higiénico y una crayola y enséñelo a introducir la crayola por la parte superior y a colocar la mano en el otro extremo cuando aparezca la crayola.

51.- Muestrele un libro con láminas con dibujos de animales, personas, etc. y pídale que sea él quien pase las páginas, no importando que en un principio las pase de dos en dos o de tres en tres.

52.- A un cochecito o a cualquier juguete que tenga rueditas, amárrele un cordón y enseñe al niño a arrastrarlo y a pasearlo por toda la casa.

53.- A una caja de zapatos hágale un orificio en la tapa, de tal manera que el niño pueda meter por allí fichas, botones grandes y chicos, barajas, etc.

204

54.- Siéntelo sobre una silla, y sobre la mesa coloque un dulce que quede por lo menos a una distancia de 50 cms., de distancia y enseñelo a recoger el dulce utilizando una cuchara sopera y jalando el dulce hasta él.

55.- Déle una botella de plástico y enseñelo a llenarla con agua de la llave del lavabo. Después pida al niño que la llene él solo.

56.- Déle una pelota de esponja y enseñelo a aventarla con una sola mano. También puede colocar un muñeco sobre la cama y pedirle que lance la pelota y trate de pegarle al muñeco.

57.- Proporciónale 3 carretes de hilo y unos palillos. Pídale que pase los palillos a través de los carretes de hilo. También puede variar esta actividad pidiendo al niño que pase los palillos a través de los orificios de un colador.

2.2 Desarrollo Motor Grueso.

58.- Cuando él suba o baje una escalera ayúdelo deteniéndolo solamente de una manita.

59.- Arrastre por el suelo un cordón que mida un metro y medio y pida al niño que intente pisarlo. Usted debe arrastrar el cordón en línea recta y después haciendo la actividad más difícil llevando el cordón de un lado a otro.

60.- Coloque sobre el piso 10 círculos de papel lustre de colores, de 20 cms. de diámetro cada uno, colocándolos con una separación de 3 cms., entre uno y otro y pídale que camine sobre ellos procurando no salirse del camino.

205
254
104

61.- Enséñele a subir la escalera sosteniéndose del pasamanos.

62.- Coloque una silla infantil sobre el piso y pida al niño - que se suba a ella mientras usted la detiene y que después salte desde - allí y caiga sobre un cojín que usted haya puesto previamente sobre el - piso.

63.- Pídale que gatee y pase por abajo de la mesa, de una silla, y por abajo de un túnel que usted podrá hacer con varias sillas - juntas una tras otra.

64.- Coloque un juguete a dos metros de distancia del niño y - pídale que vaya por él pero caminando hacia atrás. En un principio us-- ted podrá servir de modelo y lo enseñará cómo debe hacerlo, pero después deberá dejarlo que lo haga él sólo.

65.- Coloque sobre una rampa, tómelo de una de sus ma- nos y ayúdelo a subir y a bajar. Después déjelo que lo haga él solo, sin recibir ayuda, pero procurando estar cerca de él para detenerlo por si - cae.

66.- Sentadillas: Pídale que se sienta frente a usted, tome sus manos y cuide que esté bien apoyado sobre sus pies. Agáchese y pídale que lo haga él también, que doble sus rodillas, las separe y baje su cuerpo len- tamente hasta que los glúteos casi toquen los talones de los pies. Suba lentamente hasta la posición inicial (de pie) y repita 5 veces.

67.- Caminar entre Líneas: Pinte dos líneas con gis sobre el piso. Las líneas deben medir 2 metros de largo y debe haber una separa- ción de 40 cms., entre una y otra. Pida al niño que camine en medio de las líneas sin pisar las orillas. Poco a poco vaya disminuyendo la dis-

tancia que existe entre las líneas hasta llegar a una separación de 20 cms., entre una y otra, o a lo que mida lo largo del zapato del niño.

68.- Colóquese frente a él, tómandolo de sus manos y enséñelo a brincar con los pies juntos. Después pídale que brinque él solo y que dé por lo menos 5 bríos consecutivos con ayuda, y después él solo.

69.- Coloque una pelota de 20 cms., de diámetro sobre el piso y pídale que la patee lo más fuerte que pueda, intentando tirar un juguete que usted haya colocado a 30 cms. de la pelota. Poco a poco aleje más el juguete hasta llegar a una distancia de 75 cms. entre el juguete y la pelota.

70.- Llévelo a un parque o a algún lugar donde pueda correr varios metros y colóquese frente a él, a dos metros de distancia. Pídale que corra hasta llegar a usted. Poco a poco vaya aumentando la distancia hasta llegar a 5 metros o más.

71.- Coloque un juguete a 5 metros de distancia del niño y pídale que corra lo más fuerte que pueda, ya que usted le va a medir el tiempo que tarda en llegar hasta el juguete.

72.- Enséñele a atrapar pelotas colocando sus brazos pegados al cuerpo y sus manitas juntas al frente. Avíentele una pelota de plástico de 20 cms. de diámetro y después una de esponja, de 5 cms. de diámetro, muy suavemente para que él la atrape.

AREA SOCIAL

73.- Fije un tiempo específico diariamente para llevar a cabo las actividades del programa de estimulación que corresponda a la edad —

del niño de preferencia a una misma hora cada día ^{haga que el niño realice} actividades, para que ^{se convierta} en una parte habitual de su rutina diaria.

74.- Es importante que se muestre afectuoso con él ^{(siem-}pre que esta actitud sea estable). Procure evitar que sus cambios de humor sean bruscos.

75.- Cumpla siempre las promesas que le haga al niño; si le -- ofrece darle un premio o un castigo siempre deberá proporcionarlo.

76.- Para prevenir accidentes dentro de su hogar, tenga la precaución de alejar los muebles que estén junto a las ventanas de la casa y colóquelos en otro lado, ya que el niño podría subirse al mueble y asomar se a la ventana, exponiéndose a caídas.

77.- Siempre que esté cocinando coloque las asas de las cacerolas hacia el centro de la estufa para evitar que el niño las alcance y se vacíe el contenido de la misma.

78.- Dé al niño vasos de plástico para evitar que se corte en -- caso de caérsele ^{esta} alguna vez.

79.- A esta edad debe retirar por completo el biberón y susti-- tuirlo por un vaso o taza, para evitar caries en la dentadura del niño, produ-- cida por la mamila.

80.- Cuando vaya a administrarle alguna medicina al niño, lea -- antes las instrucciones, ya que podría confundirse y darle a beber alguna medicina cuya aplicación fuera cutánea (untada) y producirle quemaduras -- en el interior de su cuerpo. Cuando administre alguna medicina en la no-- che encienda la luz para evitar confusiones.

81.- Participación: Permitale ^{que} participe en algunos --

juegos con otros niños, ya que esto es importante para su socialización.

AUTOCUIDADO

82.- Se ha demostrado por medio de investigaciones que el biberón (la mamila) produce caries cuando su uso es prolongado; a ésta edad debe retirarlo por completo y en un principio dar al niño una taza entrenadora, la cual tiene una tapa con pequeños orificios por los cuales el niño bebe el líquido . Ya después debe dar al niño un vaso o taza chica.

83.- Para enseñar lo a emplear el vaso o la taza, déjelo que coja el vaso por la parte exterior con la palma y los dedos de las manos, o si es una taza, que la tome del asa. Después tome con su mano la mano del niño y lleve el vaso hasta los labios de él ; permita que beba el contenido del mismo procurando no derramar el líquido. Vuelva a colocar el vaso sobre la mesa.

84.- Comer Solo: Pongale un babero de plástico o uno de toalla que tenga plástico atrás y déjelo comer solo, aun cuando quiera comer con las manos y aunque derrame gran parte de lo que hay en el plato . Sirvale más de lo que acostumbra comer para que aunque tire gran parte de la comida, coma bien, y ponga un plástico abajo de la silla del niño para que sea más fácil recoger lo que tire.

85.- Peinarse: Para enseñarle a peinarse o a cepillarse el pelo, él deberá tomar el peine o el cepillo por el mango, aliñando de arriba hacia abajo el cabello, empezando del centro de la cabeza hacia el frente y del centro hacia las orejas.

209
258

86.- Desvestirse: Cuando esté desvistiendo al niño :
pídale que él sólo se quite el chaleco, la camisa o el suéter,
el cual usted previamente deberá haber desabrochado. En un --
principio debe ayudarlo a sacar una manga del suéter y que él solo saque
la otra, pero después poco a poco déjelo que él sólo se lo quite. Usted
puede también desamarrar las agujetas de los zapatos y aflojelas de mane
ra que cuando le pida al niño que se los quite, le sea más fácil sacárse
los.

87.- Control de Esfínteres: Para enseñarle a "avisar" --
cuando quiere orinar o defecar, déle a beber un vaso con agua, media hora
antes de sentarlo en la bacinica o en la taza del baño, la cual debe te
ner una tabla reductora para que no le dé miedo ^{al niño} el vacío. Cuando haya --
llevado hasta donde se encuentra la bacinica, bájele el pantalón
y el calzoncito (o súbale el vestidito o falda) y siéntelo 10 minutos --
mostrándole un cuento o un libro de imágenes para que se distraiga y no
lllore. Si él ^{lo} defeca mientras se encuentra sobre la bacinica o la --
taza, déle un dulcecito y además de aplaudirle, dígale que le da mucho --
gusto ver que orinó en el lugar adecuado. Levántelo, límpielo y súbale
su calzoncito. En caso de que él ^{lo} no orine ni defeque, después de --
vestirlo, deje pasar diez minutos aproximadamente para volver a sentarlo
en la bacinica o en la taza y repetir el mismo procedimiento.

88.- Lavado y Secado de Manos: Coloque una silla junto al la
vabo del baño y pídale ^{lo} que se suba a ella. Posteriormente enrolle
o suba las mangas de la camisa o suéter del niño, y abra la llave del --
agua; con sus manos tome las manos del niño y mójelas, coja el jabón y --

enjabone la palma de las manos del niño, regrese el jabón a la jabonera, frote con las palmas, enjabonadas, el dorso y las manos y después enjuague el jabón metiendo las manos bajo el agua, frotando con las palmas, el dorso de las manos para quitar el jabón, y después cierre la llave. Enseñe al niño a secarse los dedos y las manos, palma y dorso, con la toalla.

89.- Lavado de Dientes (Cepillarse): El niño debe tomar el cepillo dental por el mango, debe ponerle pasta dentífrica aproximadamente a la cuarta parte del cepillo (debe ser una pasta que contenga flúor para evitar la caries dental) y enséñele a cepillarse los dientes de arriba a abajo cepillando los dientes y las muelas; después cepille la parte interior de los dientes con un movimiento de adentro hacia afuera. Después dele un poco de agua para que se enjuague y la escupa finalmente;-- después séquele la boca con una toalla.

90.- Cepille los dientes de ^{el} , por lo menos 3 veces al día, después de cada alimento, y evite darle dulces o refrescos por ser productos de los que más caries producen. Si el niño come dulces, inmediatamente después debe cepillarle los dientes, aun cuando el cepillo no tenga pasta dental, para evitar que el dulce quede en los dientes y los pueda cariar.

91.- No ^{le}exija nunca que realice una actividad perfectamente bien desde el principio. Permitale realizarla como quiera hacerla, aún cuando en un principio cometa errores, ya que después los corregirá. Refuerce todo intento que el niño realice; procure no regañarlo si se equivoca.

211
20
715

92.- Reforzamiento Inmediato: Para enseñar al niño que un determinado comportamiento produce un reforzador efectivo, haga que el reforzamiento ocurra inmediatamente después de la ejecución deseada. Si el niño actúa de la manera deseada, obtendrá su recompensa; si no lo hace, no la obtiene.

93.- Para que una conducta se presente con mayor frecuencia, - haga que vaya seguida de un reforzador o recompensa, que pueden ser dulces, palabras de aprobación como; qué bien, esto está muy bien, bravo, - así se hace, qué bueno, etc.

94.- Cada vez que él recoja sus juguetes, se lave las manos, se cepille los dientes, o realice alguna de las actividades especificadas dentro de los programas de estimulación, debe reforzarlo con una palabra de aprobación, cuando menos, para que ese comportamiento se repita con mayor frecuencia en el futuro.

95.- Para ayudarle a que aprenda a realizar alguna actividad, al principio déle un reforzador por cada respuesta que dé, es decir, cada vez que realice correctamente la actividad o cuando intente realizarla.

96.- Especialmente cuando el niño está aprendiendo algo nuevo, es necesario reforzarlo con frecuencia. Por ejemplo; cuando se le está enseñando a lavarse la cara, es conveniente reforzarlo cada vez que se la lave.

PROGRAMA DE ESTIMULACION

EDAD: 2 AÑOS A 2 AÑOS 6 MESES

AREA INTELECTUAL

1.1 Lenguaje.

1.- Muestre al niño varios dibujos de objetos y animales que él conozca, tales como un oso, una cacerola, un perro, un sombrero, una almohada, un martillo, un reloj de pulsera, un reloj despertador, un gancho de ropa, una pelota, un gato, una sombrilla, una cuna, un zapato, una escoba, una cuchara, una maceta, etc., y después de cada dibujo que usted le muestre dígame cómo se llama y pídale que intente repetir el nombre. Después tome cada uno de los dibujos (de preferencia a colores) y aquellos que coincidan con objetos que usted tenga en su casa, selecciónelos y enseñe dónde se encuentran, para que posteriormente, en cuanto usted le muestre un dibujo al niño y le diga el nombre del objeto, él lo lleve hasta donde se encuentra éste o bien, si le es posible, que vaya por el objeto y se lo traiga a usted. Cuando el niño ya identifique todos y cada uno de los objetos, por su nombre o por su dibujo, explíquelo algo sobre cada uno de los objetos, como por ejemplo; la pelota es redonda y por eso rueda, la cuchara es de metal y si llegara a caerse al suelo no se rompería ya que sólo los objetos de vidrio, porcelana o algún otro metal delicado son los que podrían romperse; si se cae un vaso de vidrio al suelo lo más probable es que se rompa; el martillo sirve para clavar; el refrigerador sirve para guardar los alimentos, que podrían descomponerse si no se guar

darán a bajas temperaturas, etc.

2.- Procure no cansarlo con estas actividades ya que se deberán realizar mientras él se divierta y quiera realizarlas, pero en cuanto note cansancio o aburrimiento, suspenda la actividad y no lo obligue a reanudarla hasta que él lo desee.

3.- Pegue recortes de revistas o dibujos de varias prendas de vestir sobre un cartón o cartulina, y recorte cada dibujo por separado. Después coloque sobre la mesa las prendas de vestir que correspondan a los dibujos, como podrían ser un vestido, unas calcetas, un par de calcetines, un par de zapatos, (sobre un poco de papel periódico), un suéter, una camisa, un pantalón, etc. y después tome cada uno de los objetos y diga al niño cómo se llaman. Posteriormente pídale que en cuanto usted le muestre un dibujo, él le dé la prenda de vestir que sea igual a la del dibujo. Después, como una variación a esta actividad, pídale que le dé cada una de las prendas de vestir en cuanto usted se la pida por su nombre (por ejemplo, diga dame por favor la camisa, y en cuanto el niño se la dé usted le pedirá otra prenda). Finalmente muéstrela las prendas de vestir y pregúntele cómo se llama cada una; el niño intentará decirlo aunque sea con sus propias palabras.

4.- Muéstrele un libro de dibujos para iluminar o una revista y enséñele cómo se llama cada uno de los objetos que ven en los dibujos. Pida al niño que sea él quien pase las hojas de la revista y que repita cada uno de los nombres de los objetos en cuanto los escuche.

5.- Enseñe al pequeño, para qué sirven algunos de los objetos, como por ejemplo; el martillo para clavar, las tijeras para cortar tela, pa

214
202

pel, etc., el jabón para lavarse; un vaso para tomar agua, leche o cualquier líquido; la toalla para secarse, el cuchillo para cortar carne y -- otros alimentos, etc. Cada vez que usted le enseñe el funcionamiento de alguno de los objetos, procure mostrárselo mientras le da la explicación.

6.- Lea un cuento al niño lo más frecuentemente que le sea posible, ya que si esto se realiza con cierta regularidad, ayuda al niño a ampliar su vocabulario conforme va creciendo. Procure nunca contarle -- historias al niño que puedan provocarle miedo; nunca lo asuste con fantasmas, brujas, cocos, ni le narre cuentos crueles. Procure siempre contarle cuentos donde el héroe del cuento resulte vencedor, superando todos los obstáculos que se le presenten.

7.- Ponga sobre la mesa un suéter o chamarra que tenga cierre y una camisa con botones al frente. Enseñe al niño cómo se llama cada -- una de las partes de esa prenda de vestir, enséñele los botones, ojales, puños, mangas (larga y corta), cuello, bolsas y el cierre. Cada vez que le enseñe al niño cómo se llama cada parte de la prenda de vestir, pídale que la señale con su dedo índice. Cuando le haya enseñado el nombre de -- una parte de la prenda, como por ejemplo los botones, pida al niño que le señale dónde están los botones y además que intente repetir el nombre aún cuando sólo pronuncie la última sílaba de cada palabra. Finalmente cuando él sea capaz de señalar con su dedo índice la parte de la prenda de vestir que usted le nombre, se invertirá todo y cuando usted señale -- una parte de la prenda, él deberá decir cómo se llama ésta.

8.- Utilizando un espejo y una muñeca grande, enséñelo a iden-

215
201

tificar y a nombrar las distintas partes de su cuerpo y del de la muñeca. Coloque el espejo frente al niño y con su dedo índice señale la boca del pequeño, diciendo: "ésta es tu boca y ésta es la de la muñeca"; "Ahora tú seña la dónde está tu boca. Refuerce al niño si señala correctamente. Siguiendo este procedimiento, señale al niño dónde se encuentra su nariz, su boca, ojos, orejas, lengua, cuello, brazos, cuerpo, piernas, manos, pies, - dedos de la mano y su cabeza.

9.- Procure no dar al niño ningún objeto si solamente lo señala. Debe decirle: "no te entiendo, dime qué cosa deseas" y en cuanto pronuncie una sílaba, aun cuando no se parezca en nada a la palabra que debería pronunciar, le proporcionará las cosas. Esto se hace para obligar al niño a hablar un poco más. Refuerce al niño cuando intente pronunciar -- cualquier palabra.

10.- Enseñe al niño a decir su nombre.

11.- Cuando estén viendo un libro de dibujos pídale que identifique algunos objetos y algunos animales. Por ejemplo; pídale que le señale dónde está el gato, o que le diga cuál es el perro, o que le señale dónde se encuentra la mesa en ése dibujo, etc.

12.- Cuando el niño ya sea capaz de localizar las diferentes -- partes de su cuerpo, enséñele cuál es la función de cada una. Por ejemplo, diga: los ojos sirven para ver; la boca para comer los alimentos; -- los dientes para masticar la comida; la nariz para oler; los oídos para -- escuchar ; las manos para tocar; los pies para caminar, etc.

1.2 Discriminación.

216
203

13.- Sobre un pliego de cartulina blanca dibuje 5 figuras geométricas y no las recorte (un círculo, un triángulo, un cuadrado, una cruz, como la de la cruz roja y un medio círculo); después dibuje estas mismas figuras, con las mismas dimensiones, sobre una cartulina de color rojo y recórtelas. Muestre al niño cómo debe confrontar o aparear las dos figuras que sean iguales, es decir, cómo unirá la figura que tiene recortada, con su contorno respectivo.

14.- Coloque dos fichas sobre la mesa, una roja del lado derecho y una amarilla del lado izquierdo. Después muestre al niño otra ficha de color rojo y pídale que le proporcione la ficha que sea del mismo color a la que usted le está mostrando. En cuanto le dé la ficha correcta refuércelo y coloque frente a él otras dos fichas de distinto color; -- una verde y una blanca; muestre al niño otra ficha blanca y dígame que por favor le proporcione aquella ficha que sea del mismo color a ésa. Continúe con este mismo procedimiento mostrando fichas azules, rojas, blancas, amarillas, verdes, etc., presentando dos por vez. Cuando el niño sea capaz de realizar esta actividad sin cometer equivocaciones, podrá presentarle 3 fichas al mismo tiempo y pedirle que de esas 3 de distintos colores, le dé la que sea del mismo color que la ficha que se le está mostrando.

15.- Dé al niño 10 fichas rojas y 10 blancas, y coloque usted sobre la mesa una ficha roja del lado derecho y una blanca del lado izquierdo. Después dé al niño una ficha roja y pídale que la coloque en el lugar donde se encuentra la ficha que es de ese mismo color. Después, siguiendo este mismo procedimiento, dé al niño cada una de las fichas para que las separe en diferentes montones dependiendo de su color. Posterior

mente dé al niño fichas rojas, azules y blancas para que las separe por colores y continúe aumentando el número de colores diferentes en las fichas hasta que sea capaz de separar por lo menos 4 colores.

16.- Utilizando figuras geométricas de cartulina puede enseñarlo a discriminar diversas formas, colores y tamaños. Recorte 5 cuadros rojos de 10 cms. de diámetro, ⁵ cuadros rojos de 5 cms. de diámetro; 5 círculos azules de 10 cms. y 5 círculos azules de 5 cms. de diámetro; 5 triángulos amarillos de 10 cms. por lado y 5 triángulos de 5 cms. por lado.

Coloque un cuadro rojo de 10 cms. de diámetro del lado derecho y un cuadro rojo de 5 cms. de diámetro del lado izquierdo; dé al niño un cuadro rojo grande y pídale que lo coloque donde se encuentra el cuadro que sea del mismo tamaño. Cuando el niño haya separado los cuadros, dependiendo de su tamaño, usted volverá a colocar los dos cuadros rojos frente al niño, uno del lado derecho y otro del lado izquierdo, y le mostrará otro cuadro rojo chico; le pedirá que le proporcione aquel cuadro que sea del mismo color y tamaño del que usted le está mostrando; continúe de la misma forma hasta que el niño le haya dado los 10 cuadros. Posteriormente dé al niño los triángulos grandes y chicos y pídale que coloque los grandes de un lado y los chicos del otro; usted puede ponerle la muestra en un principio.

Posteriormente proporciónale los 10 triángulos y los 10 círculos (grandes y chicos) y enséñelo a separarlos en diferentes lugares, dependiendo de su forma o de su color, y ya no tome en cuenta su tamaño, es decir, ahora todos los triángulos (grandes y chicos) deben ir -

de un mismo lado y todos los círculos deben ir del otro lado separados. Cuando el niño sea capaz de separar los círculos de los triángulos, incluya los cuadros y déle las 30 figuras, grandes y chicas (amarillas, azules y rojas) para que las separe por colores o por formas.

17.- Compre dos grabados o dibujos iguales de un perro, un gato, un león, un elefante, un pez, una flor, etc. y pegue sobre un pliego de cartulina un dibujo de cada animal u objeto con una separación de 10 cms., entre uno y otro. Los dibujos restantes péguelos en otra cartulina y recórtelos de manera que queden en cuadros separados. Posteriormente dé al niño uno de los dibujos que están pegados en los cuadros y pídale que encuentre el grabado exactamente igual al que usted le está proporcionando. Proceda de la misma manera con cada uno de los dibujos.

18.- Dé al niño 5 platos y 5 tazas y coloque frente a él un plato del lado derecho y una taza a su lado izquierdo. Déle otro plato y pídale que lo coloque donde se encuentra el objeto que es igual a ése. Continúe con esta misma forma hasta que termine de colocar todos los platos y tazas separándolos en dos grupos, dependiendo de su forma. Una variante sería proporcionar al niño 5 tenedores y 5 cucharas de plástico y pedirle que las separe dependiendo de su forma. Después proporcíónele 5 cucharas grandes y 5 chicas, para que las separe dependiendo de su tamaño. En un principio puede ayudarlo, pero después deje que él sólo realice la actividad.

19.- Para igualar a la muestra, coloque frente al niño una pelota de esponja de 5 cms. de diámetro y una pelota de plástico de 20 cm.

311
-42

de diámetro; después enseñele otra pelota de esponja de 5 cms. de diámetro y pídale que le dé la que sea del mismo tamaño que ésa. Posteriormente presénteles las dos pelotas, y muéstrelas otra pelota grande para que le dé la que sea del mismo tamaño.

Siguiendo este mismo procedimiento puede usted colocar -- dos tazas de diferente tamaño, o dos vasos, dos muñecos, dos coches, etc. para realizar esta misma actividad, pero debe procurar que los objetos sean del mismo color. Por ejemplo; los dos vasos deberán ser de plástico rojo, o los dos azules (y el de muestra será también del mismo color).

Rompecabezas.

20.- Para que el niño aprenda a diferenciar varias figuras geométricas, en un pliego de cartulina azul, corte 5 cuadritos de 10 por 10 cms. y en cada cuadro, dibuje una figura geométrica diferente (un círculo, un triángulo, un cuadro, un pentágono, y un óvalo o un rectángulo); después recorte estas figuras, de manera que solamente quede el marco, y en otra cartulina de color rojo, dibuje las mismas figuras y recórtelas, de manera que el niño las pueda insertar en su marco correspondiente. Para que a él le sea más fácil coger las figuras geométricas; clave una tachuela en el centro de cada figura.

Coloque las figuras geométricas dentro de su marco correspondiente y estando frente al niño saque el círculo de su marco; con su mano tome la manita de él, haga que tome el círculo y lo inserte en su lugar correspondiente. Continúe de esta misma forma enseñando al pequeño cómo encajar las figuras en su marco correspondiente. Cuando él

sea capaz de insertar las figuras . . . , dele una sola y coloque frente a él dos o tres marcos para que él escoja el adecuado e inserte la figura. Finalmente revuelva todas las figuras y colóquelas en desorden, al igual que los marcos, y pídale que los acomode e inserte las figuras donde deben ir.

21.- Para enseñarle a distinguir entre dos objetos diferentes, coloque una manzana y una pera frente a él; tocando la manzana dígamele "esta es una manzana"; al tocar la pera dígamele "y esta es una pera"; "ahora por favor dame la manzana". Refuércelo en cuanto de la respuesta correcta. Siguiendo este mismo procedimiento puede enseñarle a diferenciar un círculo de un triángulo; un perro de un gato; un caballo de un elefante, etc. Procure realizar esta actividad con frecuencia para que él aprenda los nombres de diversos objetos e incrementamente también su vocabulario.

22.- Muestrele dos objetos iguales y uno diferente (por ejemplo, dos muñecos y un vaso de plástico) y dígamele: "estos dos objetos son iguales porque los dos son muñecos, y éste no es igual por que es un vaso. Después preséntele dos muñecos y un cochecito de plástico y pídale que le señale los objetos que sean iguales. Siguiendo este mismo procedimiento muestrele dos vasos y una taza; dos zapatos y un floreo; dos pelotas y una bolsa, etc.

23.- Déle un juego de naipes y enséñelo a separarlas dependiendo de la figura: corazones rojos, diamantes, etc.

24.- Haga usted 10 cubos de cartoncillo de diferentes tamaños, para que enseñe al niño a ordenarlos según el tamaño. Los cubos deben -

ser de 10 tamaños sucesivos, como por ejemplo; el más pequeño de 5 cms., por lado y los siguientes de 10, 15, 20, 25, 30, 35, 40, 45, y 50 cms. - por lado. Muestrele cómo debe colocar el cubo más grande primero, para que sirva de base, y encima de éste coloque el cubo que le sigue en tamaño y continúe así hasta terminar. Si en un principio él no es capaz de ordenarlos del mayor al menor con toda exactitud, no importa, - déjelo que los acomode como quiera y poco a poco vaya ayudándolo y enseñándole cómo realizar esta actividad. Refuércelo por cada cubo - que coloque correctamente.

25.- Sobre un pliego de cartulina dibuje y recorte un cuadro de 30 cms., por lado; dibuje dentro de él en la primera fila horizontal, 4 círculos de tamaños sucesivos (de 4.5; 4, ; 3.5 y 3 cms., de diámetro - respectivamente); en la segunda fila dibuje 4 triángulos de 5, 4, 3, y 2 cms., por lado, y en la tercera fila dibuje 4 cuadrados de 4.5; 4; 3.5 y 3 cms., por lado. Dibuje estas mismas figuras sobre otra cartulina de - diferente color y recorte las figuras de manera que pueda enseñarlo a - aparear las figuras con su contorno respectivo.

26.- Coloque un juguete sobre la mesa y otro distinto abajo de ella. Después enseñe al niño cuál juguete está arriba y cuál abajo. Posteriormente pídale que le dé el juguete que está sobre la mesa. Refuércelo cuando responda correctamente.

27.- Proporcionele 5 objetos diferentes, como por ejemplo; un payasito de juguete, un cochecito, un muñeco, un cubo y una pelota. Muestrele otra pelota y pídale que le proporcione el objeto - igual a la pelota que usted le está enseñando. Con ésta actividad le en-

seña a reunir dos objetos iguales.

28.- Dibuje sobre dos pliegos de cartulina unidos con una cinta adhesiva el contorno del cuerpo del niño, pidiéndole que se acueste sobre el piso, colocando previamente la cartulina abajo de él. En otra cartulina dibuje un par de ojos, una nariz, una boca, un par de orejas, una lengua, un par de manos y un par de pies; con estambre simule el pelo del muñeco. Después enseñe al niño dónde debe colocarse cada una de las diferentes partes del cuerpo, y al mismo tiempo que las coloca dígame el nombre de cada una. Después pídale que coloque cada una de las partes del cuerpo dibujadas y finalmente cuando usted se lo pregunte él ^{que} intente decir el nombre de cada una.

Discriminación Auditiva. (Fuerte y Suave)

29.- Coloque frente al niño un tambor, un palito, una cacerola, una cuchara, y haga un ruido fuerte golpeando la cacerola con la cuchara, al mismo tiempo que le indica al niño que ese ruido que escuchó es fuerte. Después haga un ruido suave y explíquelo: que el ruido que escuchó fue suave. Después déle la cuchara y la cacerola y pídale que él haga un ruido fuerte; cuando lo haga escuchado, pídale que haga un ruido suave. Después haga un ruido suave y pregunte al niño qué ruido escuchó si fuerte o suave.

30.- Dé al niño una pandereta o un pandero y enséñelo a sostenerlo con la mano izquierda y a tocarlo con la mano derecha sobre la parte central y sobre la madera para lograr dos sonidos distintos.

31.- Dé al niño un triángulo musical y enséñelo a sostenerlo -

223
272

con la mano izquierda por medio de un cordón que lo sostenga, y con la mano derecha a tocarlo por medio de la varita o el palito, tocando por lo general por el lado exterior.

32.- Dé al niño unos crótalos o bien usted puede unir varios cascabeles por medio de una cinta y hacerlos sonar tres veces y hacer una pausa, tres veces y una pausa, y pida al niño que él repita lo mismo que usted está haciendo. Esta actividad se realiza para enseñar al niño a seguir un ritmo.

Discriminación Táctil.

33.- Acerque al niño dos vasos de plástico, o dos frascos con tapadera llenos hasta la mitad, uno con agua fría y el otro con agua caliente (procure que no esté muy caliente) y pídale que los toque y aprenda a diferenciar entre lo caliente y lo frío. En cuanto el niño toque uno de los frascos, explíquese cómo está el agua, fría o caliente.

34.- Para desarrollar el sentido del tacto y que el niño sea capaz de diferenciar las texturas de algunos objetos, compre en la tlapalería papel esmeril (papel lija) de 4 texturas diferentes (muy fina, fina, gruesa y muy gruesa) y corte tres cartones gruesos en forma rectangular, de 25 por 10 cms., y pegue las lijas. En el primer rectángulo pegue dos lijas, la fina y en la otra mitad un cuadro de lija gruesa. En el segundo cartón pegue un poco de lija en tiras de 2.5 por 7.5 cms. y pegue, alternando, lija gruesa, fina, gruesa y fina. Y en el tercer cartón pegue 5 tiras de 2.5 por 7.5 cms. de lija de diversas texturas: muy fina, fina, gruesa y muy gruesa. Tome con su mano el dedo inij

ce del niño y páselo por cada una de las texturas de lija al mismo tiempo que le indica el nombre de cada una.

35.- Con piedras distintas enseñele lo que es una superficie lisa, áspera, redonda, ovalada, grande o pequeña.

1.3 Imitación.

36.- Enseñele cómo hacen los distintos animales y pídale que lo imite, produciendo estos sonidos: gato (miau); perro (guau); pato (cuac); vaca (muu); cerdo (oinc); pollo (pío); etc. Y también enseñelo a imitar los sonidos que producen la sirena de una ambulancia; el teléfono (ring); la campana (talán, talán); el tren (pu-pu), etc.

37.- Enseñele a imitar la manera como caminan diversos -- animales, como por ejemplo los monos; o cómo relinchan los caballos; cómo pasan los gatos junto a las piernas de una persona, cómo pide un perro su comida, parándose sobre sus patas traseras, etc.

38.- Pida al niño que lo imite: cierre y abra las manos; suba y baje los brazos; brinque; tóquese la nariz con el dedo índice; camine con las piernas separadas; siéntese; párese; acuéstese en el piso; toque su oreja con la mano; abra la boca; cierre la boca; pida al niño que imite cuando usted pronuncia las vocales a, e, i, o, u; que lo imite cuando usted lleva un ritmo, dando dos palmadas y guardando un silencio; camine hacia adelante; camine hacia atrás; camine dando pasos grandes y pequeños; camine de lado; camine en zig-zag; camine llevando un saco con semillas (frijol, arroz, lenteja) sobre la cabeza; pase usted por abajo de la mesa gateando y que él lo imite

225
279
124

te; camine, después gatee y pase bajo un puente que usted haya hecho -- previamente, colocando 3 sillas una junto a la otra; pídale que siga un ritmo con los pies dando dos pasos, haciendo ruido fuerte y guardando un silencio; saque la lengua; arrugue la nariz; mueva la boca hacia un lado y hacia el otro, etc.

39.- Pida al niño que lo imite y coloque un dulce envuelto en papel sobre la mesa, y con la ayuda de un palo o de un arrastrador pequeño o con un rastillo, que acerque el dulce hasta donde él se encuentra.

40.- Coloque sobre la mesa 30 papелitos recortados en forma de cuadritos de 3 por 3 cms., y pídale que lo imite y sople hacia donde éstos se encuentran para que vuelen y caigan sobre el piso.

41.- Déle , papel y lápiz o una crayola y enséñelo a imitar un trazo, como pueden ser una línea un círculo y una "V".

42.- Con una cinta adhesiva una 10 hojas de papel tamaño carta u oficio y colóquelas sobre el piso. Después pida al niño que coloque su pie descalzo sobre la hoja para que usted dibuje el contorno de la planta de su pie varias veces, una en cada hoja, para que después sobre esas huellas, tanto usted como el niño, caminen.

1.4 Seguimiento de Instrucciones.

43.- Pida al niño que siga instrucciones que impliquen dos órdenes, como por ejemplo; ve por tu suéter que está sobre la cama y me lo -- traes; toma éste vaso y colócalo sobre la mesa; trae el papel y el lápiz que están sobre el escritorio; ve por tu tacita y tu babero que están so-

bre la silla y me los traes, etc.

44.- Pida al niño que haga lo siguiente: trae ese vaso, voltéate acuéstate, siéntate, párate, salta, baila, cierra la puerta, abre la puerta, abre esa cajita, destapa la botella, sube tres escalones, etc.

45.- Después déle indicaciones que contengan dos órdenes verbales consecutivas, como por ejemplo; ve a la cama y me traes tu pañal; ve a tu recámara y siéntate en tu sillita; ve por la pelota y me la avientas por favor, etc.

46.- Otras instrucciones que puede darle son: brinca -- dos veces; levanta la mano derecha; tócate la nariz; señala hacia la ventana; camina con las piernas separadas; guarda éstos juguetes; siéntate a comer; ven acá, etc.

47.- Esconda uno de los biberones del niño y su juguete favorito en dos lugares distintos estando presente él , de manera que -- pueda ver donde los escondió; después pídale que los encuentre.

COORDINACION MOTORA

2.1 Coordinación Motora Fina.

48.- Coloque una tina o una cacerola grande sobre una superficie plana y déle fichas, muñecos, coches, llaves, botones, cajas, etc. y colóquelo a 30 cms. de distancia de la tina. Enséñelo a lanzar -- los objetos dentro de la tina y en cada ocasión procure alejar un poco -- más al niño de la tina.

49.- Déle . . . frascos de diferentes tamaños y pídale que los

tape y los destape. Los frascos pueden ser: botellas de shápo^o, ollas -- con tapadera, envases de plástico con tapadera.

50.- Ensartar: Con una agujeta para zapatos y material para ensartar, que usted pueda elaborar con cartón o cartulina y papel lustre, enseñele a ensartar pasando la agujeta por el orificio. El material puede estar compuesto, por figuras y objetos diversos de varios colores. Enseñele a ensartar las figuras agrupándolas por colores. Después que ensarte una de cada color formando un modelo consecutivo, posteriormente dos de un solo color, tres de otro, etc.

51.- Llene una caja de zapatos con: frijoles, habas y maíz; coloque entre las semillas fichas de plástico, botones grandes, cajitas de plástico o de cartón, piedritas, etc; pídale al niño que las busque y las saque.

52.- A la tapa de una caja de zapatos hágale un orificio con -- unas tijeras, de tal manera que el ^{pequeño} pueda meter por allí; fichas, botones grandes y chicos, cartas, barajas, etc.

53.- Déle una cubeta chiquita, una esponja, jabón y un muñeco de plástico y enseñele cómo lavarlo pasando la esponja con jabón por todo el cuerpo.

54.- Proporciónele ^{pegamento} y una tela partida en cuadritos o círculos y enseñelo a pegar y despegar la tela de una hoja de papel o de cartón.

55.- Déle cierres de 20 y 30 cms. y pídale que los suba y baje hasta el tope.

56.- Proporciónele dos vasos de plástico y llene solamen-

te uno de ellos con habas o con frijoles, y enséñelo a vaciarlas de un vaso a otro.

57.- Proporciónele 5 conos de hilo y enséñelo a colocar uno sobre otro.

58.- Coloque un muñeco grande sentado sobre una silla y póngale una camisita, una blusita o alguna prenda de vestir del niño que tenga ojales y botones grandes y separe las dos partes lentamente; tome las manos de él con sus manos y enséñelo a abotonar y a desabotonar la prenda de vestir. Pídale que repita lo mismo, sin ayuda.

59.- Déle 50 cms. de estambre grueso y enséñelo a ensartar tubos de papel higiénico, los cuales deberán haber sido cortados en 3 partes iguales previamente.

60.- Proporciónele un dibujo, acuarelas, un vasito con agua para que moje el pincel y dos pinceles: uno grueso y otro delgado; enséñelo a pintar algún dibujo con los pinceles y con los dedos.

61.- Déle 3 cajas grandes de gelatina y enséñelo a construir un puente colocando las dos cajas con una separación aproximada de 6 cms., y coloque la tercera cajita en medio de las otras dos formando el puente. Después dé al niño 10 cajitas y enséñelo a encimar una sobre otra para formar torres, o a colocarlas una junto a otra para formar trenes.

62.- Proporciónele una hoja de papel y un lápiz o una crayola. Dibuje usted un círculo en una esquina del papel y tome con su mano la mano del niño para enséñarlo a copiar el modelo lo mejor posible.

63.- Déle 5 cajas de 5 tamaños sucesivos, y enséñelo a --

229
775
1000

construir una torre colocando la caja más grande hasta abajo, y después las demás por orden. También enséñelo a meter una caja dentro de otra -- más grande. Cuando él sea capaz de ordenar las 5 cajas, proporciónale 5 para completar 10.

64.- Déle masa hecha con harina, un poco de agua y otro poco de aceite, o proporciónale plastilina ; enséñelo a hacer bolas y gusanitos.

65.- Meta varios dulces chochitos en una botellita, de preferencia de plástico y pida al niño que saque los dulces de la botella volteandola sobre la palma de su mano hasta que ruéde el dulce y salga.

66.- Coloque un caballete sobre el piso y sobre éste coloque un papel o cartulina grande sobre la cual pintará el niño. Déle un poco de pintura vegetal, rebajada con agua, o acuarelas, un pincel o una brochita. Enséñelo a pintar primero utilizando dos o más de sus deditos y después sólo uno. Posteriormente enséñelo a pintar con el pincel, con la brocha y con gises ; enséñelo a imprimir su huella digital sobre el papel. Para hacer un poco de pintura, para que el niño pinte con los dedos, mezcle un poco de almidón de lavandería (una taza), una taza de agua fría, 3 tazas de escamas de jabón y, agregue una gota de color vegetal.

67.- Pasar las hojas de un libro una a una.: Proporcione al niño un cuaderno o un libro con láminas o dibujos de animales y enséñele cómo se llama cada uno de los animales y pídale que pase las hojas del libro, cuaderno, revista. Empiece proporcionando le un libro que tenga hojas gruesas y cada vez vaya proporcionándole hojas que sean más delgadas.

68.- Doblar un papel a la mitad: Enseñe al niño a doblar dos o

más veces un papel, y después enséñelo cómo meterlo dentro de un sobre.

69.- Ensamblar objetos de diferente tamaño: Sobre una cartulina dibuje los contornos de 3 figuras: círculo, cuadrado y triángulo en 4 tamaños sucesivos, y aparte, en una cartulina de otro color, dibuje y recorte usted estas figuras y pídale que aparee las figuras recortadas con el contorno correspondiente.

70.- Déle cubos de 2.5 cms., por lado (de madera) y pídale que construya torres lo más grandes que pueda, colocando un cubo sobre otro y procurando hacer las torres de 6 cubos o 7 cuando menos. También puede enseñarlo a hacer trenecitos colocando un cubo junto a otro y haciéndolos lo más largos que pueda.

71.- Enséñelo a añadir una chimenea al tren, colocando varios cubos uno junto a otro y colocando otro cubo arriba del primero de ellos, para que parezca una chimenea.

72.- Cuando le dé dulces envueltos en papel, o regalos envueltos, permítale que los desenvuelva, sin recibir ayuda.

73.- Déle una botella chiquita de plástico y varios dulces que quepan dentro de la botella. Pídale que meta los dulces lo más rápido que pueda.

74.- Enséñelo a jugar carreteras dibujando dos líneas en el piso, con una separación de 10 cms. entre una y otra y muéstrelle cómo empujar un cochecito para que corra en medio de las líneas procurando no tocar las orillas. Después vaya haciendo más corta la distancia entre las líneas hasta llegar casi a lo que mida de ancho el cochecito.

75.- Para desarrollar el control muscular de los dedos del niño déle una servilleta y enséñelo a doblarla a la mitad uniendo las esquinas diagonalmente para formar un triángulo, y después alise el doblado con la mano.

76.- Enséñele a pasar arena de una cubeta a otra. También puede pasar arroz, frijol, habas, canicas, fichas, o agua de un recipiente a otro.

77.- Proporciónele un rollo de papel higiénico y un collar pequeño o una cadenita y enséñelo a meter el collar por el extremo y a esperar que salga por el extremo opuesto.

78.- Dé al niño un lápiz o una pluma y dos anillos. Enséñelo a meter el lápiz dentro del orificio del anillo.

79.- Cuelgue un muñeco de la parte superior de algún mueble de manera que el niño, para alcanzarlo, necesite estirarse y brincar.

80.- Coloque al ^{pequeño} frente a un espejo y póngale una cinta sobre una oreja. En un principio seguramente va a dirigir su manita hacia el lado equivocado, pero después poco a poco aprenderá a distinguir que si su imagen se refleja en un espejo, debe dirigir su manita hacia el lado opuesto al que ve la cinta.

Coordinación Motora Gruesa.

81.- Coloque sobre una rampa y pídale que la suba él solo, pero en caso de que sea necesario, ayúdelo, deteniéndolo de una manita. Si el niño puede subir la rampa sin recibir ayuda, procure estar cerca del ^{niño} para detenerlo en caso de que se resbale.

82.- Ate una cuerda a una llanta para nadar y cuélguela del techo, de una lámpara que esté bien fija, o de la parte superior de un mueble, como por ejemplo; de los barrotos de la cuna del niño, de manera - que quede en posición vertical y pídale . . . que pase gateando, a través de la misma.

83.- Coloque sobre el piso 10 bolos, déle . . . una pelota de plástico de 20 cms. de diámetro y pídale que la patee para intentar derri-
bar por lo menos uno de los bolos.

84.- Coloque sobre la pared un tiro al blanco, o un círculo de 50 cms. de diámetro y déle . . . una pelota de esponja de 5 cms. de diámetro. Colóquelo . . . a un metro de distancia del tiro al blanco y pídale que lance la pelota e intente pegarle al círculo. Cada vez procure alejar un poco más al niño.

85.- Aunque sea solo de vez en cuando procure llevarlo a caminar un rato sobre terreno pedregoso.

86.- Juegue con él . . . a que cuando escuche que usted pone un disco en el tocadiscos y empiece a escuchar la música, él baile (des-
place su cuerpo con ritmo) y se quede quieto en cuanto usted suspenda la música.

87.- Tome al ^{pequeño} de uno de los bracitos y enséñelo a brincar con los pies juntos (despegando ambos pies al mismo tiempo).

88.- Coloque dos sillas separadas un metro una de otra y amarre un cordón de una silla a la otra, empezando con una separación de dos cms. entre el cordón y el piso; sirviendo usted de modelo enséñelo . . . a --

brincar con los pies juntos sin tocar el cordón, y poco a poco vaya aumentando la altura que él debe saltar hasta llegar a que brinque por lo menos 5 cms. Puede colocar una almohada o un colchón abajo del cordón para que él, al caer, no se lastime.

89.- Pinte sobre el piso dos líneas de tres metros de largo, -- con una separación de 25 cms., entre una y otra ; pídale que camine sin salirse de las líneas. Cada vez podrá usted ir haciendo más angosto el camino por el cual va a caminar él hasta llegar a una separación de 15 cms. o menos entre las dos líneas.

90.- Cada vez que él suba una escalera, pídale que lo haga parado, deteniéndose del barandal, pero poco a poco deberá soltarse del mismo y procurar no detenerse de ningún lado. Usted debe ir atrás -- del pequeño para que lo detenga en caso de que sufra una caída.

91.- Coloque un juguete en la parte inferior de una escalera y coloque al niño faltando un escalón para terminar de bajar la misma. Pídale que baje él solito, procurando no detenerse del pasamanos. Posteriormente, colóquelo un escalón más arriba y pídale que baje él sólo por el juguete. Continúe de esta forma subiéndolo un escalón más en cada ocasión, hasta que baje sólo toda la escalera. Siempre procure ir adelante de él para detenerlo en caso de que resbale.

92.- Enseñelo a caminar de puntitas, sirviendo usted de modelo. Pídale que empiece dando un paso de puntitas y vaya aumentando hasta llegar por lo menos a que dé tres pasos.

93.- Enséñele a subir los peldaños de una escalera de madera (de mano) colocando ambos pies en cada uno de los peldaños.

94.- Enséñelo a pasarse una pelota de esponja de 5 cms. de diámetro por encima de la cabeza, extendiendo los brazos y pasando la pelota de una mano a la otra. Después pídale que aviente la pelota, - pasando el brazo por encima de su cabeza, lo más lejos que pueda.

95.- Rodar un palo: Forre con papel lustre, o con cualquier papel, un palo de escoba para evitar que pueda astillarse su pie. Siéntelo sobre una sillita y pídale que con la planta del pie ruede el palo de adelante hacia atrás, primero con un pie, y después haciéndolo con el otro pie.

96.- Párelo sobre una superficie plana y pídale que camine hacia atrás arrastrando un cochecito o cualquier juguete que tenga ruedas, por medio de un cordón. El niño debe dar por lo menos 5 pasos continuos hacia atrás.

97.- Llévelo a un parque, al patio, o a cualquier lugar donde pueda correr y coloque usted una bolsa de papel o cualquier recipiente a 4 metros de distancia aproximadamente de él. Déle un dulce; pídale que corra y deje el dulce dentro de la bolsa. Posteriormente, vaya aumentando la distancia que existe entre él y la bolsa, hasta llegar a 10 metros.

98.- Déle una pelota y pídale que trate de patearla lo más lejos posible. También lance una pelota de esponja de 5 cms. de diámetro y pídale que la atrape, colocando las dos manos al frente de su cuerpo.

AREA SOCIAL

99.- Recuerde que el aprendizaje que se haya efectuado durante el período comprendido entre el nacimiento y los seis años de edad, determina, en gran parte, la clase de hombre que el niño será en el futuro.

100.- "Aquello que no se experimenta no se aprende". Esto debe tenerlo presente y debe proporcionarle diversas actividades para permitirle aprender lo más posible. El aprendizaje podría definirse como el adquirir conocimientos, conceptos, descubrir nuevas formas de hacer las cosas y cómo abrir nuevos caminos para alcanzar las metas deseadas.

101.- Procure hacer que el pequeño siempre termine la actividad — que inició, pero sin obligarlo.

102.- Es importante para el futuro del niño no estar privado de experiencias estructuradas, para desarrollar el aprendizaje; no espere a que sea demasiado tarde para desarrollar en él estas habilidades, que se adquieren, si se llevan a cabo las actividades sugeridas en los programas de estimulación.

103.- A esta edad (de ser posible antes), debe haber descartado por completo el biberón y dar al niño a beber los líquidos en un vaso o en una pequeña taza de plástico.

104.- Coloque dos pliegos de cartulina unidos con cinta adhesiva sobre el piso y que el niño se acueste sobre ella para que usted dibuje — con un plumón rojo el contorno de su cuerpo; después cuelgue el dibujo en la recámara del niño, escribiendo en la parte superior de la cartulina el

nombre de él

105.- Juegue con él a las escondidillas; al esconderse usted, procure que se vea alguna parte de su cuerpo, para que cuando él lo busque no le sea muy difícil encontrarlo.

106.- Déle un títere de mano o un títere de los que se ponen en los dedos y enséñelo cómo podría dar una función a sus familiares o a sus compañeros de juego.

107.- De preferencia deben llevarse a cabo las actividades a la misma hora diariamente, para que se forme un hábito tanto en él como en usted, y no pase un solo día en el cual no se realicen por lo menos algunas de las actividades sugeridas en el programa.

108.- Para favorecer la socialización de él, permítale que juegue frecuentemente con otros niños.

109.- Para prevenir accidentes, no le permita que juegue en el piso de la cocina mientras usted cocina, ya que podría brincar un poco de aceite y quemarlo. Permítale que juegue por lo menos a un metro de distancia de donde usted está cocinando.

110.- Nunca deje al alcance de él bolsas de plástico, ya que podría meter la cabeza y asfixiarse.

111.- No deje al alcance de él, velas encendidas ni cerillos, ya que podría sufrir graves quemaduras.

112.- No interrumpa nunca, repentinamente, las actividades que él esté realizando; déle por lo menos 5 minutos para que continúe con la actividad antes de abandonarla.

la llave y con sus manos tome las manos del niño, coja el jabón, enjabone palma y dorso, deje el jabón en la jabonera, (enjabone palma y dorso de la mano juntando la palma de una mano con el dorso de la otra) y después quítele el jabón en el chorro de agua, cierre la llave y séquele las manos con la toalla.

117.- Para enseñar al niño a emplear el tenedor, enséñelo a detenerlo con la parte ^{cóncava} hacia abajo, que apoye el dedo índice sobre la parte superior delantera del mango y que con los demás dedos presione la parte posterior del mango; que lleve el tenedor hacia el alimento, lo ensarte, después que lleve el tenedor con el alimento hasta los labios, e introduzca la tercera parte del mismo en la boca y mastique el alimento

118.- Usar el Cepillo de Dientes: Enseñe al niño a poner pasta de dientes a la cuarta parte del cepillo dental aproximadamente, después pídale que abra la llave del agua, que moje el cepillo un poquito, y se cepille los dientes delanteros y las muelas; después déle un trago de agua para que se enjuague los dientes y la escupa. En un principio, lo más probable es, que se pase el agua en lugar de escupirla, pero si usted toma un poco de agua y le enseña cómo debe escupirla, pronto aprenderá.

119.- Cepillarse el Pelo: Enseñe lo a cepillarse el pelo diariamente, tomando el cepillo por el mango y pasarlo alisando el pelo de arriba a abajo, del centro de la cabeza hacia la frente y del centro hacia los lados. Este mismo procedimiento se debe utilizar para enseñarlo a peinarse.

120.- Vestirse: Cuando usted esté vistiéndose al ^{pequeño}, pídale que

237
238
422

coopere introduciendo los brazos en las mangas, las piernitas en la trusa o calzoncito, o en el pantalón, el vestido, la falda, las mallas, o que le dé su pie para que usted le ponga sus calcetines o calcetas y los zapatos.

121.- Desvestirse: Cuando usted esté desvistiéndolo, pídale que coopere sacando los brazos de las mangas, las piernitas del pantalón, o de la trusa. Pídale que intente quitarse alguna prenda de vestir, como la camisa, los zapatos, el suéter, etc., previamente desatado o desabotonado.

122.- Es importante que los padres discutan en privado la manera como van a educar al niño, procurando llegar a un acuerdo, ya que si a él le presentan criterios diferentes en su educación le crearán la duda sobre quién tiene la razón y a quién debe hacer caso.

123.- Procure evitar, dentro de lo posible, el uso del castigo, ya que cuando éste se aplica mal, se generan problemas como resentimiento hacia los padres, enojo, etc.

124.- Cualquier conducta que al niño le guste realizar podrá usarse para reforzar conductas que le desagraden. Lo único que se debe hacer es lograr que la actividad menos agradable se realice antes, para que vaya seguida de la más agradable. Como por ejemplo; primero pídale que recoja sus juguetes y después que vea la televisión; o que se lave las manos antes de comer alguna cosa; o que termine de comer y después lo llevará de paseo, etc.

125.- Cuando él esté muy entretenido con alguna cosa, déle siempre un margen de tiempo para que termine. Si desea que suspenda lo

240
239
739

que está haciendo, no lo fuerce a que lo haga inmediatamente, déle por lo menos 5 minutos.

126.- Recuerde que la comida o el dinero no son los únicos premios importantes. Otros reforzadores aún más importantes para él son el amor, el interés y la atención que sus padres le presten, el escucharlo, abrazarlo, sonreírle, platicarle, aplaudirle, etc.

127.- Un solo reforzamiento no producirá un cambio duradero. Es posible que para lograrlo sean necesarias varias semanas de reforzamiento consistente de su parte.

128.- Existen tres reglas que se refieren a cuándo reforzar:

- a) Refuerce inmediatamente; al enseñar al niño una nueva tarea, refuércelo inmediatamente y no deje que ocurra una demora entre la respuesta de él y la entrega del reforzamiento.
- b) Al principiar el aprendizaje refuerce cada respuesta, después sólo refuerce algunas de ellas, a medida que la conducta la realice el niño con más frecuencia.
- c) Refuerce cualquier adelanto y no le exija que realice la actividad perfectamente bien desde el principio.

129.- Recuerde que cualquier retraso en el reforzamiento aumenta la posibilidad de que se enseñen conductas erróneas.

130.- No está de más enfatizar la importancia de reforzar inmediatamente. Mientras más se retrase el reforzamiento, menor será su eficacia

PROGRAMA DE ESTIMULACION

EDAD: 2 AÑOS 6 MESES A 3 AÑOS

AREA INTELECTUAL

1.1 Lenguaje.

- 1.- Narre al niño cuentos infantiles con frecuencia, ya que es to lo ayudará a incrementar su vocabulario.
- 2.- En un pliego de cartulina pegue los dibujos de varios objetos, como por ejemplo: una taza, un vaso, un libro, una pelota, un coche, un muñeco, una cama, una mesa, una silla, leche, pan, una pluma, una cuchara, un zapato, un dulce, un plato, etc. Después recorte cada dibujo por separado y muéstrela cada lámina, diciendo su nombre correspondiente; después ponga sobre la mesa alguno de estos objetos y diga al niño que - - deberá dar el objeto que es igual cuanto usted le enseñe una lámina, él le al del dibujo, o bien, si no se encuentra sobre la mesa, que él lo lleve) hasta donde se encuentra ese objeto que no pudo traer. Posteriormente, pídale cada uno de los objetos por su nombre. Finalmente, tome cada uno de ellos y pregúntele cómo se llama.
- 3.- Muéstrela diariamente algunos objetos y dígame el nombre de cada uno de ellos, para que a esta edad él ya pueda nombrarlos.
- 4.- Enseñe lo a decir su nombre completo (nombre y apellidos).
- 5.- Pídale que repita después de usted dos números.
- 6.- Enséñele para que sirven los objetos que lo rodean: un vaso

242
277
744

sirve para beber; una cama para dormir; el refrigerador para guardar los alimentos y que no se descompongan, etc. Después pida al niño que le diga para qué se usa cuando menos uno de los objetos que usted le mostró.

7.- Enséñele a decir cuál es su sexo, por ejemplo; si es niño o niña. Enséñelo, además, a identificar en dibujos a los niños y a las niñas.

8.- Enséñele canciones infantiles y pequeñas rimas.

9.- Pegue sobre una cartulina estampas o dibujos de animales. Enseñe al niño cuáles animales vuelan y cuáles no. Después pídale que señale con su dedito todos los animales que vuelan. De la misma manera, puede enseñarle cuáles animales viven en el mar, cuáles viven en la tierra, cuáles se arrastran, etc.

10.- Muestre al niño varios dibujos de coches, carriolas, camiones, triciclos, vagonetas, tocadiscos, televisiones, radios, etc. y enséñele cuáles tienen llantas. De la misma manera, puede enseñarle cuáles objetos funcionan por medio de la electricidad cuáles utilizan focos etc.

1.2 Discriminación.

Discriminación Visual.

11.- Dé al niño 20 fichas para jugar poker, 10 amarillas y 10 rojas (también puede hacer círculos de papel lustre y dárselos en lugar de las fichas); enséñelo a separarlas en diferentes montoncitos por color. Posteriormente déle fichas y pídale que las separe por colores.

12.- Enseñele dibujos de niños y animales que estén corriendo, durmiendo, comiendo, etc. y dígame qué actividad está realizando cada uno de ellos. Posteriormente pídale que señale con su dedo -- quién está durmiendo, quién está comiendo, etc. Refuerce al niño cada vez que señale correctamente. Después pídale que diga lo que hace cada persona o animal.

Discriminar entre uno y muchos.

13.- Coloque del lado derecho del niño un juguete y del lado izquierdo muchos juguetes iguales, Dígame: "De este lado hay un cochecito (por ejemplo), y de este otro hay muchos". Posteriormente pregúntele "¿dónde hay muchos juguetes?".

Discriminar entre grande y pequeño.

14.- Coloque varios juguetes chicos a un lado del niño, sobre la mesa, y coloque varios juguetes grandes del otro lado. Tome un juguete chico en sus manos y dígame "este juguete es chico, y este otro es grande (muéstreselo); ahora tú dame un juguete chico". Refuércelo cuando dé la respuesta apropiada. Después revuelva todos los juguetes y pídale que los separe colocando los juguetes grandes de un lado y los chicos de otro.

Enseñelo a reconocer sus prendas de vestir.

15.- Muéstrelle varias prendas de vestir de varias personas y de él. Dígame: "esta camisa es de tu papá, esta blusa es de tu mamá, estos pantaloncitos son tuyos. Ahora dime ¿cuál es tu pantalón, o --

¿de quién son estos pantalones, o este suéter, etc.? Después coloque so
bre la cama varias prendas de vestir suyas, del niño y de su esposo, y -
pídale le que le dé la ropa de él. Refuercelo en cuanto reconozca al-
guna prenda de vestir como suya

16.- Cuando él é esté presente, esconda 3 objetos en dife--
rentes lugares y pídale que los busque y procure encontrarlos.

17.- Proporcione al niño 5 tazas y 5 platos de plástico y dígale
le que los separe colocando uno de un lado (derecho) y los otros del --
otro lado (izquierdo). Usted puede ayudarlo en un principio colocando -
una taza de un lado y un plato del otro lado; después puede darle otra -
taza y pedirle que la coloque en donde se encuentra la otra que es igual.
Siguiendo este mismo procedimiento, él é debe separar cucharas y tene-
dores; vasos y tazas, etc.

18.- Muéstrele varios objetos de color rojo, y durante -
varios días dígame: "este lápiz es rojo", "esta manzana", este plumón,
este coche son rojos"; "este muñeco está vestido de rojo", etc. Después
muestre al niño un objeto rojo y pregúntele cómo se llama ese color. Tamam
bién puede mostrarle dos objetos, uno rojo y otro de diferente color, y
pídale que le dé el objeto rojo. De la misma manera enséñele los colo--
res amarillo, blanco, rojo, azul, etc.

19.- Coloque una pelota cerca de él y otra lejos de él, a -
una distancia de 3 metros o más. Enséñele cuál está cerca y cuál lejos;
después pídale que vaya por la pelota que está lejos de él.

20.- Déle le 10 frijoles, 10 lentejas, 10 habas, 10 grani--
tos de maíz, 10 huesitos de manzana, etc., y enséñelo a separar las se--

millas en diferentes grupos, dependiendo de su forma. Después déjelo que las separe.

21.- Dibuje sobre una hoja de papel figuras sencillas, como por ejemplo; un círculo, un triángulo, un cuadrado y tomando con su mano la manita del niño, muéstrole cómo trazar cada figura.

22.- Proporciónele dos juegos de barajas y enséñelo a formar pares extendiendo primero todas las cartas (empiece proporcionándole sólo 5 pares de cartas) y después con su mano tome la mano del niño y hágalo que tome una de las cartas; después tome con la otra mano la carta igual a la que tomó primero.

23.- Coloque sobre la mesa 4 fichas, 2 rojas y 2 blancas, y pídale que le dé 2 fichas del mismo color. En un principio usted puede ayudarlo, pero después deje que él solo lo haga.

24.- Para desarrollar la percepción visual y táctil de las dimensiones, déle 10 cubos de tamaños sucesivos y muéstrole cómo colocarlos uno sobre otro, poniendo el cubo mayor como base y los demás ordenados del mayor al menor, para hacer una torre. Empiece proporcionándole sólo tres cubos y cuando él sea capaz de formar la torre con estos tres cubos, vaya aumentando el número de cubos hasta llegar a diez.

25.- Déle 5 cajas o cubos de diferentes tamaños (cubos huecos), que quepan uno dentro del otro, y enséñelo a meterlos.

Distiguir entre cuadrado y redondo.

26.- Proporciónele 3 cuadros de 7 cms., por lado y 3 círculos de 7 cms. de diámetro, hechos con cartulina de colores. Coloque un

cuadrado en su mano derecha y un círculo en la mano izquierda de usted. Después mueva la mano en la cual tiene el círculo y diga al niño: "este es un círculo y este otro es un cuadrado ("mueva esa mano donde tiene el cuadrado"). Después pídale que le señale cuál es el círculo. Refuércelo cuando conteste correctamente. Posteriormente coloque sobre una pelota de esponja de 5 cms. de diámetro, una manzana, una naranja, un plato, etc. y señale al ^{pequeño} que éstos objetos tienen forma de círculo (son redondos); enséñele que las ventanas, la máquina de escribir, etc. tienen forma cuadrada.

Discriminación Auditiva.

27.- Coloque sobre la mesa unos cascabeles; una campana; un tambor; unas maracas o un pandero; unas castañuelas; unos crótalos; una guitarra o cualquier instrumento musical que tenga. Después pida al niño -- que escuche detenidamente el sonido de cada uno de los instrumentos, para después pedirle que se voltee de espaldas y en cuanto usted toque de nuevo alguno de los instrumentos, él debe identificar el sonido y señalar o decir de cuál instrumento provino el sonido.

28.- Grave en un cassette los sonidos que emiten diferentes animales como: el perro, el gato, el caballo, el borrego, el cerdo, el gallo, el pollito, etc. y en la primera ocasión que el niño escuche el cassette dígame a qué animal pertenece el sonido que está escuchando. Posteriormente, en cuanto él escuche de nuevo la grabación, debe identificar a qué animal pertenece ese sonido.

29.- También puede grabar otros sonidos como el de un timbre, una campana, (la de la iglesia), el teléfono sonando, un interfón, agua -

347
270
74

saliendo de la llave, el claxon de un automóvil, el timbre de una bicicleta, el sonido que producen las teclas de una máquina de escribir, la aspiradora funcionando, la batidora, la licuadora o la pistola con que se seca el pelo, la rasuradora funcionando, etc. y cuando él esté escuchando la grabación por primera vez, indíquele qué objeto produce ese sonido, pero después él debe identificar el objeto por sí mismo.

Discriminación Táctil.

30.- Para desarrollar y refinar el sentido del tacto, déle dos cuadros de 10 cms. por lado de tela de pana, dos de jersey, dos cuadros de tela de algodón, dos de seda, dos de felpa, dos de terciopelo y dos de manta. La primera ocasión sólo muestre al niño dos pares de cuadros (los de terciopelo y los de jersey) y enséñelo a formar pares. Después revuelva las telas y pídale que él sólo las aparee, palpándolas con los dedos de sus manitas. Después pídale que cierre los ojos o véndeselos con una pañoleta antes de que él empiece a formar pares. Cuando él sea capaz de separar dos pares, aumente el número de pares hasta llegar a darle 7 o más pares diferentes.

31.- Este ejercicio o actividad debe llevarse a cabo con mucho cuidado y prestando atención: encienda un cerillo o una vela en presencia del niño, tome su manita y con mucho cuidado acerquela a la llama de manera que él, sin llegar a quemarse, note el calor y conozca el peligro que representa acercarse demasiado su mano a la flama. Después pídale que de un soplo la apague.

saliendo de la llave, el claxon de un automóvil, el timbre de una bicicleta, el sonido que producen las teclas de una máquina de escribir, la aspiradora funcionando, la batidora, la licuadora o la pistola con que se seca el pelo, la rasuradora funcionando, etc. y cuando él esté escuchando la grabación por primera vez, indíquele qué objeto produce ese sonido, pero después él debe identificar el objeto por sí mismo.

Discriminación Táctil.

30.- Para desarrollar y refinar el sentido del tacto, déle dos cuadros de 10 cms. por lado de tela de pana, dos de jersey, dos cuadros de tela de algodón, dos de seda, dos de felpa, dos de terciopelo y dos de manta. La primera ocasión sólo muestre al niño dos pares de cuadros (los de terciopelo y los de jersey) y enséñelo a formar pares. Después revuelva las telas y pídale que él sólo las aparee, palpándolas con los dedos de sus manitas. Después pídale que cierre los ojos o véndeselos con una pañoleta antes de que él empiece a formar pares. Cuando él sea capaz de separar dos pares, aumente el número de pares hasta llegar a darle 7 o más pares diferentes.

31.- Este ejercicio o actividad debe llevarse a cabo con mucho cuidado y prestando atención: encienda un cerillo o una vela en presencia del niño, tome su manita y con mucho cuidado acérquela a la llama de manera que él, sin llegar a quemarse, note el calor y conozca el peligro que representa acercarse demasiado su mano a la flama. Después pídale que de un soplo la apague.

Imitación.

32.- Pída le que lo imite. Levante usted los brazos, crú celos, bájelos, arrugue la nariz, haga muecas o gestos faciales, diga -- "adiós", aplauda, agáchese, acuéstese en el piso, siéntese sobre una silla, párese, baile (desplace su cuerpo con ritmo), siga un ritmo dando una palmada y guardando un silencio, etc.

Seguimiento de Instrucciones.

33.- Pída le que siga las siguientes instrucciones verbales, las cuales deben contener dos peticiones: aplaude dos veces y da una vuelta; corre hacia la puerta y regresa saltando; toca una vez la puerta y regresa brincando; mírate en el espejo y después baila; acuéstate sobre el piso y coloca tu mano sobre tu estómago; siéntate en tu sillita y cruza la pierna; salta dos veces y cierra los ojos; cierra la puerta y vuélve a abrirla; ten este vaso y colócalo sobre la mesa de la cocina, etc.

34.- Cuando el sea capaz de seguir dos instrucciones dadas a la vez, proporciónale indicaciones que contengan tres acciones a la vez como por ejemplo, lleva esto a la recámara, tomas tu pañal que está sobre tu cuna y me lo traes por favor; lleva este plato a la cocina, lo pones sobre la mesa y me traes una servilleta; recoge tus juguetes, los colocas dentro de la caja y regresas aquí, etc.

35.- También de vez en cuando déle indicaciones de una sola acción, como por ejemplo, párate de puntitas, levanta la mano derecha, aplaude, párate atrás de la silla, párate enfrente de la silla, apunta hacia la puerta (señala), abre la puerta, enciende la luz mientras te cargo, etc

AREA MOTORA

Desarrollo Motor Fino.

36.- Enseñe al niño a abotonar y a desabotonar prendas de vestir que usted traiga puestas, siempre y cuando los ojales sean grandes, al igual que los botones.

37.- Déle cierres de 20 y 30 cms. y pídale que los suba y los baje hasta el tope.

38.- Déle acuarelas y una brocha o pincel y enséñelo a pintar sobre una hoja de papel.

39.- Enseñelo a ensartar botones grandes, los cuales deben tener un orificio bastante grande, con una agujeta de zapatos. Puede usted hacer el material para ensartar, ya sean triángulos o cuadrados de 5 cms., de lado, con un orificio en la parte central, de un cm. de diámetro.

40.- Déle estambre y una hoja de papel y enséñelo a pegar el estambre por toda la orilla del papel. También puede hacer unos pequeños orificios en cada esquina de la hoja de papel y enséñelo a que pase el estambre por cada uno de los orificios.

41.- Déle un palito de paleta y un poco de estambre; enséñelo a enredar el estambre al rededor del palito, procurando no dejar huecos muy grandes.

42.- Déle un cordón grueso de 20 cms. de largo y enséñelo a hacer nudos y a deshacerlos.

43.- Déle una hoja de papel y un lápiz y una crayola y en

enséñelo a imitar un trazo, una línea vertical, una línea horizontal, un círculo, una cruz, etc.

44.- Déle una hoja de papel y una crayola y déjelo dibujar lo que quiera. Pídale que le ponga nombre a sus dibujos.

45.- Déle una jarra de plástico y un vasito de plástico ^{también}; pídale que llene el vaso con un poco del agua que contiene la jarra, procurando no derramar el líquido.

46.- Proporciónele un vaso con agua y pídale que lo lleve, sin derramarla, a una silla, la cual usted debe haber colocado previamente a 50 cms. de distancia del niño. Posteriormente usted aleje cada vez más la silla hasta que él deba trasladar el vaso con agua tres metros o más.

47.- Déle 10 cubitos de madera de 2.5 cms., por lado y enséñelo a construir torres hasta de 8 cubos o más.

48.- Dele 3 cubitos y enséñelo a construir un puente colocando 2 cubos a una distancia de 2 cms. uno de otro, y colocando el tercer cubo encima de estos dos.

49.- Dele 3 tornillos de diferentes gruesos y 3 ^etuerzas que quepan en los tornillos; enséñelo cómo enroscar las tuercas en los tornillos.

50.- Enséñelo a pegar un dibujo cualquiera o un pedazo de tela sobre una hoja de papel, poniéndole pegamento con los dedos o con una brochita, y después enséñelo a despegar el dibujo o la tela poco antes de que seque el pegamento.

51.- Proporciónele una hoja de papel y enséñelo a doblarla por la

257
300

mitad y después a partirlo, rasgando con mucho cuidado, con las manos, -- por donde marca el dobléz, para que ^e desta manera se parta el papel, de ser posible, en dos pedazos iguales.

52.- Enséñelo a hacer bolas y gusanitos de masa de harina con agua o con plastilina.

53.- Déle una prenda de vestir que tenga cocido un broche de presión. Después desabróchelo y pídale que haga coincidir las dos mitades. En un principio usted puede mostrarle cómo abrocharlo y desabrocharlo, pero después deje que él solo lo haga.

54.- Para enseñarlo a "poner la mesa", para entrenarlo en el control de sus movimientos, coloque antes el mantel sobre una sillita infantil, y coloque cerca de la mesita, sobre una silla, dos manteles individuales, dos platos, dos juegos de cubiertos (cuchara - cuchillo y tenedor), dos servilletas, dos vasos de plástico, el salero y dos platos chicos. Muéstrele cómo colocar los manteles individuales (si usted acostumbra a usarlos) y explíquelo dónde deben ir los platos y los cubiertos. A medida que él se adiestre en la manera de cómo deben colocarse los utensilios sobre la mesa, usted podrá enseñarlo, poco a poco, a poner la mesa completa, incluyendo: los vasos, el salero, las tazas, flores, etc. Cuando él haya aprendido a ^{colocar} los utensilios sobre la mesa infantil, podrá permitirle disponer los objetos sobre la mesa familiar.

55.- Déle un poco de masa de harina con agua y enséñelo a aplanarla con un rodillo y después a hacer figuras con moldes para galletas.

56.- Llene una botella que tenga un gotero, hasta las tres --- cuartas partes de su capacidad total, y coloque la misma sobre un plato en la mesa, y el gotero a un lado del plato. Coloque sobre otro plato un vaso o un envase vacío y enseñe al niño a pasar el agua de un frasco a otro oprimiendo el gotero con los dedos índice y pulgar para succcionar el agua que contiene uno de los frascos, y después dirija su mano hasta el frasco vacío y deje de presionar el gotero, para después presionar de nuevo, de manera que el agua caiga dentro del frasco. Regrese la mano con el gotero hasta el frasco que tiene el agua y repita la operación hasta llegar a pasar toda el agua del frasco con agua al frasco vacío. -- Después repita la operación pasando el agua del frasco que acaba de llenar al frasco vacío.

57.- Proporcione al niño alambre (tenga usted cuidado de permanecer cerca de él para evitar que pueda lastimarse) y déle unas cuentas redondas, que tengan un orificio en la parte central, (pueden servir perlas de joyería de fantasía) ; pídale que las ensarte.

58.- Esconda dos tapas de plástico, 5 fichas de plástico, 10 botones y 2 cajitas de plástico o cartón dentro de una caja de zapatos -- llena de frijoles, habas y maíz, y pida al niño que las encuentre.

59.- Coloque un recipiente sobre el piso y dé al ^{pequeño} fichas, botones, monedas, muñecos, etc. para que los lance dentro del mismo, desde -- una distancia de 50 cms. o más.

Desarrollo Motor Grueso.

60.- Cuando él suba la escalera, pídale que coloque

un pie en cada escalón; en un principio puede detenerse del pasamanos, -- pero después debe subir sin detenerse de ningún lado. --

61.- Pinte con gis una raya sobre el piso y pídale que camine -- sobre ella.

62.- Enséñelo a andar en triciclo subiéndolo y colocando sus -- pies sobre cada uno de los pedales. Después ponga usted su mano sobre -- uno de los pies del niño y enséñelo a llevar el pedal hacia adelante, pa- -- ra después hacer lo mismo con el otro pie. Si es necesario, usted puede amarrar con un cordón los pies del niño a cada uno de los pedales del -- triciclo.

63.- Cuando él se suba a una resbaladilla, pídale que -- baje mientras usted lo va deteniendo hasta el final de la misma, pero po- -- co a poco vaya dejándolo que baje sin ayuda, permaneciendo usted al -- final de la misma para detenerlo cuando llegue allí.

64.- Pinte sobre el piso dos rayas con 5 cms. de separación -- entre una y otra, y haga que él brinque con los pies juntos esos 5 cms., procurando no pisar ninguna de las dos rayas. Puede usted ir aumen- -- tando la distancia que existe entre las dos líneas hasta llegar a una dis- -- tancia de 20 cms., o más. También puede colocar un cojín que mida aproxi- -- madamente 20 cms. de ancho por 5 o más cms. de alto y pídale que lo brinque con los pies juntos.

65.- Déle una pelota de 20 cms. de diámetro o un globo -- inflado y pídale que lo patee y lo haga llegar lo más lejos que pueda.

66.- Coloque un juguete a dos metros de donde se encuentra él y pídale que vaya de puntitas caminando hasta donde se encuentra el

juguete.

67.- Coloque al niño parado en los escalones superiores de la escalera y un juguete dos o tres escalones más abajo. Pídale que baje por el juguete, deteniéndose del barandal. Usted debe ir adelante de él para detenerlo en caso de que llegará a caer. Poco a poco vaya alejando un escalón más el juguete hasta que el niño deba bajar toda la escalera, primero deteniéndose del barandal y después sin detenerse.

68.- Coloque varios objetos pequeños sobre la mesa, como por ejemplo; una goma de borrar, una piedrita, un cubo de madera chiquito, etc y pídale que con sus deditos los tire al suelo, para que después con los dedos de los pies (los pies deberán estar descalzos) los recoja, empezando con el pie derecho y después con el izquierdo, alternando. Después de que él haya practicado esta actividad, debe intentar pasar un objeto de un pie al otro.

69.- Coloque sobre el piso, boca abajo, y que levante la cadera sin apoyar las rodillas en el suelo; pídale que camine apoyado sobre las palmas de sus manos y sobre sus pies (sin apoyar las rodillas). En un principio puede ponerle la muestra, pero después déjelo solo.

70.- Súbalo al primer escalón de una escalera y pídale que salte con los pies juntos desde allí.

71.- Llévelo a un lugar donde pueda correr (el patio o un parque) y pídale que corra atrás de usted. Usted debe correr como si fuera primero por un camino recto y después por un camino con muchas curvas, haciendo zig zag.

72.- Pídale que estando parado, y con las piernas un poco sepa-

radas, cierre los ojos y guarde el equilibrio evitando caer . Re
fuércelo cuando hayan transcurrido pocos segundos y vaya incrementando -
hasta llegar a 10 o más segundos sin perder el equilibrio.

73.- Juegue a las escondidillas con él (a esta edad dis--
frutan mucho con este juego) procurando no esconderse en un lugar donde
le resulte difícil al niño encontrarla.

AREA SOCIAL

74.- Cada vez que él lleve a cabo alguna de las activida-
des sugeridas en estos programas, usted debe premiarlo aplaudiendo, abra-
zándolo, besándolo, o diciendo muy bien, eso es, así se hace, dándole un
dulce, una galletita, un juguete o algo que le guste mucho.

75.- Los padres deben plantear a los niños nuevas tareas, exi-
gir cada vez mayor calidad en lo que hacen y enseñarlos a terminar lo que
han empezado, para ~~que aprendan~~ fijarse un objetivo y a hacer todo lo po-
sible por superar los problemas que se le presenten.

76.- Si algún día usted no puede llevar a cabo las actividades
sugeridas en los programas de estimulación, no importa mucho, siempre y -
cuando no pasen dos o más días sin que las realice, ya que la constancia
y la frecuencia con que se hagan, determinan el progreso del desarrollo -
de ~~el~~ niño.

77.- Todos los niños se desarrollan a un ritmo distinto. Por -
lo mismo, procure no comparar el desarrollo de su ~~niño~~ con el de --
otro.

78.- Para evitar accidentes, cuando termine de planchar la ropa guarde la plancha dentro del horno de la estufa mientras se enfría, - para evitar que él se quemé al tocarla.

79.- Cada vez que vayan con él a algún lugar, dígame dónde se encuentran, quién vive allí, por qué fueron, etc., para que posteriormente él pueda reconocer más fácilmente los lugares donde ya ha estado.

80.- Procure no dar siempre órdenes al niño. De preferencia déle la menor cantidad de órdenes posible y pídale las cosas de buena manera.

81.- Nunca ofenda al regañarlo, ni se burle de él, y también procure nunca ponerlo en ridículo delante de nadie.

82.- Cuando se vayan acercando a la casa, después de dar un paseo a pie, pídale que sea él quien diga por donde deben irse para llegar a la casa. Permita que sea él quien los guíe y procuren enseñarle diferentes caminos para llegar a la casa.

83.- Pídale que coopere cuando se le está vistiendo y permítale que él sólo se ponga el chaleco, camisita (aunque ^{únicamente} meta los brazos en las mangas, o se ponga alguna otra prenda de vestir).

84.- Desabotone la camisa, suéter, chamarra, vestido o cualquier prenda de vestir del niño y pídale que él solo se la quite. En un principio puede ayudarlo, pero después debe dejar que él solo lo haga.

85.- Enséñelo a lavarse las manos, tomando con sus manos las y enséñelo a abrir la llave, mojar un poco sus manos, jabonarse la palma y dorso de las mismas, y posteriormente a enjuagarse. Finalmente enséñelo a secarse las manos con la toalla,

86.- Permita al niño lavarse la cara, las manos, a cepillarse los dientes, y a peinarse, recibiendo la menor ayuda posible, pero de preferencia déjelo que él lo lleve a cabo sin ayuda.

87.- Después de que él haya terminado de jugar con sus juguetes, pídale que le ayude a recogerlos y a guardarlos en una caja de cartón, o dentro de la caja de los juguetes.

88.- Recuerde que el reforzamiento efectivo es el que va inmediatamente después de que se realizó la actividad. Las demoras pueden eliminarse diciendo al niño qué fue lo que hizo que a usted le agradó. Como por ejemplo, dígame: "te doy doble postre porque recogiste tus juguetes hace un ratito"; o "nos vamos de paseo porque terminaste de comer todo lo que te serví", etc.

89.- La llegada de un hermanito al hogar, puede dar como resultado un conjunto de situaciones que significan la pérdida de atención y de reforzamiento para los niños mayores. Cuando el bebé nace, la atención y los regalos por lo general se le dan a él, y el niño mayor se siente como si lo hicieran a un lado. Lo que usted debe hacer es permitir a éste que abra los regalos del bebé, y pedir a sus amigos y familiares que también le den atención al niño mayor. Procure dar a sus amigos algún regalo pequeño para que se lo entreguen al niño mayor. También debe disponer de tiempo para enseñar al hermano mayor, el cuidado que requiere el nuevo bebé.

90.- Explique siempre al niño la razón por la cual lo recompensa o lo castiga, con el fin de ayudarlo a aprender las reglas de conducta y lo que se espera de él.

258
3-1-72

PROGRAMA DE ESTIMULACION

EDAD: 3 AÑOS A 3 AÑOS 6 MESES

AREA INTELLECTUAL

1.1 Lenguaje.

1.- Para que él se exprese cada día con mayor corrección, pídale continuamente que le platique lo que hizo el día anterior, o lo que le gustaría hacer ese día. Diariamente cuéntele una historia o nárrele un cuento para que aumente su vocabulario, ^{constantemente} al escuchar el lenguaje que usted utiliza.

2.- Muestre al niño ilustraciones o dibujos de animales y enséñele cómo se llama cada uno. En la papele-
ría usted puede comprar estampas de diversos animales terrestres, acuáticos, flores, verduras, frutas y aves. En la cuarta parte de un pliego de cartulina pegue con cinta adhesiva o con pegamento, los dibujos de un perro, un gato, un león, una vaca, un oso, un caballo, un tigre, un elefante, un asno, un conejo, un cerdo, un borrego, una cabra, etc. En otra cartulina pegue los dibujos de ^{diversas} aves; en otra lámina los dibujos de varias frutas (plátano, piña, naranja, uvas, durazno, manzana, etc) pegando 5 dibujos en cada lámina aproximadamente. Después nombre cada uno de los dibujos y pida al niño que le diga cómo se llama cada uno de los animales, frutas, verduras, etc.

3.- Muestre ^{le} el dibujo de un animal, el cual debe medir 20 por 12 cms. aproximadamente, para que pueda apreciar perfectamente bien

cada una de sus partes. Después enséñele cómo se llama cada una de las partes del animal y pídale que en cuanto usted nombre una de las partes, lo señale con su dedo índice. Posteriormente, en cuanto usted señale alguna de las partes del animal, ^{el cuerpo del} el niño debe decir cómo se llama esa parte. Enséñele dónde se localizan la cabeza, el cuerpo, las plumas, las garras, el hocico, el pico, el caparacho, los bigotes, las pezuñas, los ojos, la nariz, las patas, la cola, el pelo. También en cuanto le esté enseñando cómo se llama cada animal y cómo se llaman las diferentes partes de su cuerpo, háblele un poco sobre la forma como viven algunos animales, qué hacen, etc.

4.- Lleve al niño junto a un árbol y enséñele las distintas partes que lo componen: tronco, raíces (indíquele por donde se encuentran) hojas, ramas, etc.

5.- Corte una flor y enséñele como se llaman sus partes: tallo, hojas, pétalos, pistilos, estambre.

6.- Para que él desarrolle un poco más su memoria auditiva, nárrele un cuento breve y pídale que se lo repita. Esta actividad de llevarla a cabo ^{be} con cierta frecuencia.

7.- Enséñele un libro de imágenes y pídale que le explique lo que hace alguno de los personajes. Por ejemplo: está caminando ^{si} saltando, corriendo, llorando, riendo, brincando, bailando, etc.

8.- Pídale que repita después de usted tres números. Por ejemplo: que repita los números dos, tres, dos; o los números uno, tres, cuatro; o cuatro, dos, nueve, etc. Dígame los números uno tras otro, para que él los repita hasta que usted haya terminado de decir

tres de ellos. Si él no es capaz de memorizar y repetir los tres -- números desde un principio, puede ayudarlo diciéndole dos números única-- mente, y cuando sea capaz de repetir varias veces series de dos núme-- ros, pase a series de tres.

9.- Enseñele cómo se llaman los sonidos que emiten los animales. Por ejemplo: el perro ladra, el gato maulla, el lobo aulla, -- el burro rebusna, el león ruge, etc.

10.- Enseñele a decir su nombre completo (nombre y apelli-- dos).

11.- Muéstrele un libro de láminas a colores y dígame cómo se llama cada uno de los animales o de los objetos que ve. Después pídale que nombre por lo menos 8 de las imágenes, empezando por pedirle que nombre una, después tres de ellas, después cinco y finalmente ocho de los dibujos.

12.- Enseñe al niño a contar hasta tres, por lo menos, y después coloque varios dulces sobre la mesa y pídale que le dé tres dulces, o que le dé tres cubitos, o que le diga cuántos años tiene, etc.

13.- Enseñele pequeñas canciones infantiles; también -- rimas y cuentos cortos.

1.2 Discriminación.

Discriminación Visual.

14.- Coloque sobre el piso varios juguetes: un perro, un oso, y un conejo de peluche, una pelota, un coche grande, y uno chico, una muñeca grande y una chica, etc., y enseñe al niño a separar los juguetes --

colocando todos los animales de un lado, los coches de otro lado, las pelotas de otro lado y las muñecas de otro.

15.- También puede darle estampas de diferentes animales, frutas, verduras, animales que viven en el mar, flores y aves; enséñelo a separar las estampas en diferentes grupos, dependiendo de si son animales terrestres o animales que viven en el mar, etc. También con esas mismas estampas puede enseñarle cuáles animales vuelan, cuáles se arrastran, cuáles nadan en el mar, cuáles brincan (canguro, sapo, rana grillo, etc.).

16.- Pegue el dibujo de un animal sobre una cartulina y recórtelo en dos partes para formar un rompecabezas. Después colóquelo frente al niño y con sus manos tome las del ^{pequeño} y enséñelo a armar el rompecabezas de dos piezas. Después recorte dibujos de frutas, flores, coches, niños, niñas, barcos, casas, aviones, números, figuras geométricas, etc., y enséñelo a armar estos rompecabezas.

17.- Cuando él sea capaz de armar rompecabezas de dos piezas, recorte un dibujo en tres y dáselo ^{posteriormente} para que lo enseñe a armar éste. Usted lo puede ayudar las primeras veces, pero después debe dejarlo que él solo lo arme.

18.- Proporcione al niño siete dibujos repetidos dos veces cada uno, y colóque frente a él tres de los dibujos. Después muéstrole el dibujo de algún animal o de algún objeto, pero que haga par con alguno de los tres que él tiene en frente, y pídale que le señale cuál de estos dibujos es igual al que usted le está mostrando. Después coloque frente a él 5 dibujos y déle 5 estampas iguales a estos dibujos y 5 estampas dife

rentes ; pídale que forme pares.

19.- Recorte 5 círculos de papel lustre de color rojo de 5 cms. de diámetro; 5 triángulos azules de 5 cms., por lado y 5 cuadrados de 5 cms., por lado de color amarillo. Coloque un círculo del lado derecho -- del niño, un cuadrado del lado izquierdo y un triángulo enfrente de él. Después déle otro círculo y pídale que lo acomode donde se encuentran los demás círculos. De la misma manera proceda hasta terminar con todas las figuras. Pídale que separe todas las figuras por su color o por su forma, pero sin recibir ayuda.

20.- Coloque sobre la mesa 5 vasos, 5 platos, 5 tenedores y 5 cucharas. Enseñe le a separar todos los objetos dependiendo de su forma. Después pídale que los separe él solo.

21.- Muestre le dos círculos, uno rojo y otro azul, y díga le mientras mueve la mano con la cual está sosteniendo el círculo rojo: "este es un círculo rojo", y mientras mueve la otra mano, diga: "este es un círculo azul. Ahora dime cuál es el círculo rojo." Refuerce al niño cuando haya contestado correctamente. Proceda después a enseñarle los círculos amarillo y azul y pida que le diga, después de que usted se los haya nombrado, cuál es el círculo azul; después muéstrole dos círculos, el rojo y el amarillo, y pida que le señale cuál es el amarillo.

Siguiendo este mismo procedimiento puede usted pedir al niño que le señale diversos objetos de esos mismos colores, utilizando vasos de plástico, fichas, botones, etc.

22.- Coloque varios objetos sobre la mesa. Por ejemplo: una manzana, una naranja, una pelota, un plato, y enseñe le que estos ob

jetos son redondos.

23.- Consiga dibujos e ilustraciones donde se encuentran animales, aves, etc. de madres y sus crías. Recorte los dibujos de manera que éstos queden separados y sobre una hoja de papel péguelos colocando en de sorden a las madres de un lado y a las crías del otro, y pida al niño que las aparee (haga coincidir a las madres con sus crías).

24.- Dé al ^{pequeño} un puño de frijolés, lentejas, habas, maíz, semillas de papaya, etc. y enséñelo a separarlas en diferentes grupos por su forma.

25.- Pegue sobre una hoja de papel dos dibujos iguales y uno di ferente pero del mismo género, en una misma línea. Por ejemplo: recorte -- los dibujos de dos coches iguales exactamente y el otro coche diferente; los dibujos de dos casas iguales y una distinta; dos niños iguales y uno diferente. Pida al niño que le señale con su dedo los dibujos que son -- diferentes a los demás.

26.- Pegue sobre una hoja de papel los dibujos de un niño y el de una niña y al rededor de ellos pegue dibujos de prendas de vestir que pertenezcan a uno y a la otra, por ejemplo: un vestido, una falda, un pan talón de niño, una bolsa, un pantalón corto, una chamarra, etc. y pida a su hijo que le señale cuáles prendas de vestir utiliza un niño y cuáles usa una niña.

27.- Sobre una cartulina dibuje 10 figuras geométricas (círculo, cuadrado, triángulo, óvalo, rectángulo, rombo, pentágono, hexágono, heptágono, y un octógono) y dibuje las mismas figuras en otra cartulina de distinto color y recórtelas. Pídale que las aparee (que una

las figuras recortadas con su contorno. También puede usted dibujar estas mismas figuras en varios tamaños sucesivos: grande, mediano y chico y hacer las mismas figuras en cartulina de otro color y pedir al niño que aparee todas las figuras con su contorno.

28.- Dibuje un triángulo, un cuadrado y un círculo de 10 cms. por lado y el círculo de 10 cms. de diámetro sobre una cartulina y después recorte las figuras geométricas. Posteriormente recorte cada figura en dos partes y enseñe al niño a armar el rompecabezas. También puede cortar la figura en tres partes y pedirle que arme el rompecabezas.

29.- Dibuje los números del 0 al 9, cada uno de 10 cms. de largo aproximadamente, sobre una cartulina de colores y corte cada uno en dos partes iguales, de manera que pida posteriormente al niño que arme ese rompecabezas.

30.- Recorte 10 tiras de cartulina de 10 por 20 cms, a una de ellas dibújese el número uno en la mitad superior, y haga el dibujo de un perrito en la mitad inferior. Después recorte la tira de cartulina a la mitad para que el niño arme el rompecabezas. De esta misma forma, haga las diez tiras numerando cada una en la mitad superior y dibujando la cantidad correspondiente de objetos o de animales para cada tira. La segunda tira debe llevar en la mitad superior el número dos y en la mitad inferior llevar dos dibujos; la tercera tira llevará el número tres y tres dibujos, y así sucesivamente. Cuando el niño lleve a cabo esta actividad, supervíselo para evitar que aparee un número con la cantidad equivocada.

31.- Dé al ^{niño}pequeño una pelota de esponja de 5 cms. de diámetro y tome otra y pídale que cuando escuche la palabra "arriba" lance la

la pelota hacia arriba al igual que usted, y cuando escuche la palabra --
"abajo" lance la pelota hacia el piso. Finalmente, --

sin mostrarle cómo debe hacerlo, diga la palabra arriba o abajo --
para que él aviente la pelota hacia el lugar correcto, sin recibir ayuda.

32.- Dé al niño una pelota de esponja de 5 cms. de diámetro y --
tome otra de la misma medida. Cuando usted diga la palabra "adelante" --
los dos, tanto él como usted, lancen la pelota hacia adelante para --
intentar pegar en un blanco que puede ser un círculo de 50 cms. de diáme-
tro, colocado sobre la pared. Cuando usted diga la palabra "atrás" él

debe lanzar la pelota, al igual que usted, por arriba de su hombro, --
tratando de hacerla llegar lo más lejos posible. Después diga las pala--
bras arriba o abajo indiscriminadamente y él debe lanzar la pelota --
hacia el lugar correcto.

33.- En una hoja de papel tamaño carta haga dos hileras de cua-
dros, dibujando 5 cuadros en cada una. En esos cuadros pegue usted diver-
sas figuras geométricas hechas con papel lustre de diferentes colores y
coloque dentro de cada cuadro una figura geométrica. Por ejemplo: un cír-
culo naranja, un cuadrado rojo, un triángulo verde, un rombo amarillo y --
un óvalo azul. En los demás cuadros pegue otras figuras más chicas. Pí-
dale que, por medio de una línea, una las figuras que tengan la misma
forma, ya sean grandes o chicas, y después con otra línea de distinto co-
lor que una las figuras del mismo color.

34.- Déle 5 lápices de diferentes tamaños y enséñelo a or-
denarlos del mayor al menor y viceversa. También puede darle palitos, --
crayolas, vasos, muñecos, coches, etc. de distintos tamaños y enseñarlo

a ordenarlos del mayor al menor.

35.- Coloque frente al ^{pequeño} una serie de 10 cubos huecos y enséñelo a construir una torre, colocando el mayor hasta abajo para que sirva de base, ordenándolos del mayor al menor. Después seleccione 5 de ellos alternadamente, es decir, que entre cada uno haya dos tamaños de diferencia, y enseñe al niño a encajar un cubo dentro de otro.

36.- Déle pasta para hacer sopas (de diferentes formas) y enséñelo a separarlas en grupos diferentes dependiendo de su forma.

37.- Coloque frente a ^{su hijo} un cubo grande y otro chico y muéstrelle otro cubo grande. Pídale que le proporcione el cubo ^{que sea} del mismo tamaño del que usted le está enseñando y refuércelo cuando le dé el cubo correcto. Después muéstrelle otro cubo chico y pídale que le dé el cubo que sea de ese tamaño. Una variación sería colocar frente al niño tres vasos uno grande, uno mediano y otro chico, y enseñarlo cómo se llama el tamaño de cada uno. Después pídale que le dé el vaso grande, posteriormente el mediano y finalmente el chico. Aquí puede usted decirle que en el vaso grande cabe más agua o más líquido que en cualquiera de los otros dos vasos; que en el vaso mediano cabe más agua que en el chico, pero menos agua que en el grande y que en el vaso chico cabe menos agua que en los tres.

Discriminación Auditiva.

38.- Para desarrollar la sensibilidad del sentido auditivo, consiga doce cajetillas de cigarros con tapa (cajetilla dura) y pegue un cuadrado de color rojo a 6 cajetillas y uno de color azul a las otras 6. Des

pués llene dos frascos (uno con cuadrito rojo y otro con cuadrito azul) - con los mismos objetos (frijoles, lentejas, gomas para borrar, clips, - - maíz, arroz, botones) y colóquelos sobre la mesa. Tome una cajetilla dura, sacúdala cerca del oído del niño para que escuche el sonido y trate de encontrar la otra caja que sonará exactamente igual, por contener la -- misma cantidad de objetos . . . Si usted sonó una caja que tiene cuadrito rojo, el niño debe buscar la caja que suene igual, entre las que tienen cuadrito azul. Enseñe lo . . . cómo debe hacerlo y deje que él solo aparee las cajetillas con cuadritos contrastantes, hasta que detecte un sonido que coincida.

39.- **Cúbrale** los ojos con una pañoleta y haga ruidos desde diferentes lugares de su casa. Por ejemplo; ponga a funcionar la aspiradora, o la pistola con la que se seca el pelo, la batidora, la licuadora, o haga ruido con una cacerola y una cuchara, haga sonar un timbre, etc. y pida al niño que diga de dónde proviene el sonido. El . . . debe decir qué ruido escuchó y qué objeto lo produjo.

40.- Grabe en un cassette los sonidos que producen diversos - - animales, y cuando él . . . escuche la grabación, pídale que identifique ca da sonido y diga qué animal lo produce.

41.- Grabe en un cassette los sonidos que producen diversos inc trumentos y enseñe al niño a identificarlos. Después de enseñar al niño cómo se llama el instrumento musical que produce el sonido, pídale que lo identifique en cuanto lo escuche.

Discriminación Táctil.

43.- Coloque sobre la mesa diversos objetos, procurando poner un par de cada uno de ellos. Después vende los ojos del niño y pídale que por medio del tacto y estando todos los objetos puestos en desorden sobre la mesa, trate de identificar cada uno de los que toca y que intente formar pares.

44.- Coloque sobre la mesa 5 objetos de diferente peso, y pida al niño que encuentre cuál es el objeto más pesado, que diga cuál objeto le sigue en peso y así sucesivamente. Después pídale que coloque los objetos por orden, sobre la mesa, del más pesado al más ligero.

Discriminación Olfativa.

45.- Coloque sobre la mesa varias frutas, cubra con una pañoleta los ojos del niño y pídale que por medio del olfato adivine de qué fruta se trata.

46.- Coloque frente a él dos guayabas, dos manzanas y dos plátanos; pídale que con los ojos vendados, y sin meter las manos para tocarlos, los identifique por pares de acuerdo con el olor.

47.- Consiga 10 cajetillas de cigarros de tapa dura; a 5 cajetillas márqueles una cruz con color rojo y a las otras 5 márqueles un círculo azul. Llene dos cajetillas, una con cruz y otra con círculo, con la misma especie. Cubra con una pañoleta los ojos del niño para que al abrir cada una de las cajetillas no pueda ver el producto, y muéstrele cómo debe aparecer las cajetillas cuando perciba un olor exacto--

mente igual. Debe usted colocar las cajetillas frente a él, separadas en dos grupos, para que le sea más fácil la realización de la actividad; las cajetillas que tienen la cruz deben ir de un lado y las demás, del otro lado.

1.3 Imitación.

48.- Pídale que imite todo lo que usted haga. Suba los brazos, bájelos, aplauda, diga adiós, etc.

49.- Dé a su hijo una regla y usted tome otra. Dé tres golpes y guarde silencio, y pida al niño que lo imite. Después pídale que haga lo mismo que usted y aplauda cuatro veces; después guarde silencio, aplauda tres veces y guarde silencio, etc. Después déle 5 fichas y usted deposite 3 dentro de un vaso de plástico y pídale que haga lo mismo.

50.- Enséñelo a hacer mímica como si estuviera tocando algún instrumento musical.

51.- Pídale que lo imite y enséñele cómo caminan los diversos animales. Enséñelo también a imitar las diversas actitudes y movimientos.

1.4 Seguimiento de Instrucciones.

52.- Pídale que haga lo que usted le pide y dele órdenes que impliquen tres instrucciones consecutivas, según se señaló más arriba

AREA MOTORA

2.1 Coordinación Motora Fina.

53.- Siente al niño frente a una mesita y coloque sobre ella - una cajita de 20 botones. Saque usted los botones de la caja y sepáre-- los en 4 grupos colocando la caja en medio. y los botones - en grupos de 5 cada uno, alrededor de la caja. Después pídale que trate de meter los botones dentro de la caja lo más rápido que pueda utilizando si así lo desea, las dos manos, pero procurando tomar - un botón en cada mano.

54.- Déle 3 tornillos y 3 tuercas y enséñelo a meter y - sacar las turcas de los tornillos.

55.- Déle tijeras con puntas chatas, una hoja de papel y un bote para tirar los papeles. Enséñelo a tomar las tijeras correcta-- mente introduciendo los dedos índice y pulgar en los orificios y a doblar los otros dedos de esa misma mano. El debe tomar las tijeras con una ma-- no y el papel con la otra. Muéstrele como cortar tiras, lo más angostas que pueda y pídale que corte el papel sobre el cesto de basura que usted le habrá proporcionado previamente.

56.- Dé al pequeño dibujos grandes, que no tengan muchos - detalles, y enséñelo a recortar las figuras por las orillas.

57.- Déle un cuaderno para iluminar y crayolas, y enséñe lo a iluminar las figuras.

58.- Proponle 10 cubitos de madera de 2.5 cms. por lado y pídale que construya torres lo más altas que pueda (de ser posible, que --

sean de 9 cubitos o más.)

59.- Déle papel y lápiz y enséñelo a imitar los trazos de un círculo, y de una cruz.

60. Proporciónéle carretes de hilo vacíos, tubos de cartón (sirven los del papel higiénico partidos a la mitad) y una agujeta para que los ensarte.

61.- Déle una aguja que tenga el orificio grande, una hebra de hilo, y enséñelo a ensartar. Puede empezar proporcionando al niño una aguja para lana y un hilo grueso, y después darle cada vez una aguja más delgada.

62.- Pídale que se abotone y desabotone las prendas de vestir que traiga puestas, siempre y cuando los botones se encuentren al frente.

63.- Déle plastilina o masa hecha con harina y agua, para que usted le enseñe a hacer bolitas y churritos.

64.- Para que él desarrolle su coordinación ojo-mano y para que entrene la precisión, dele un dibujo grande, una hoja tamaño carta y una hoja de papel carbón; enséñelo a calcar el dibujo que usted le proporcionó y otros que el pueda sacar de libros para iluminar.

65. Proporciónéle 3 cubitos de madera de 2.5 cms. por lado y enséñelo a construir puentes de 3 cubitos, colocando dos de ellos a una distancia de 2 cms. uno del otro, y el tercero encima de esos dos.

66.- Déle dos vasos de plástico. Uno de ellos llénelo con agua hasta la mitad. El niño debe -

vaciar el agua de un vaso a otro, después llén^o una pequeña jarra de --
plástico con agua y la sirva en un vaso de plástico. pídale que

67.- Déle un cinturón o un pantalón con hebilla para dete-
ner los tirantes, y enséñelo a pasar el extremo del cinturón que no tiene
la hebilla a través de ésta y a sujetarlo.

68.- Enseño a formar serie^s de botones de colores, ensar-
tando con un hilo grueso un botón rojo, después un amarillo, uno rojo, --
uno amarillo, etc. pero déjelo que descubra por sí solo cuál color es el
que debe continuar la serie. Después ensarte dos botones rojos, dos ver-
des, dos azules, dos rojos, dos verdes, dos azules, dos rojos, y pídale
que continúe la serie, fijándose muy bien cuál color sigue.

69.- Dibuje un camino sobre una hoja de papel tamaño oficio, tra-
zando dos líneas, con una separación de 4 cms. El camino debe ir curvo
y recto, es decir, hacer un camino recto e incluir una o dos curvas, y --
terminar con un camino recto. Déle un botón y pídale que con él --
recorra el camino, procurando no tocar las líneas. Después pídale que -
con un lápiz trace una línea que vaya por el centro del camino, que pro-
cure también no tocar las líneas y que no despegue el lápiz del papel.
Poco a poco reduzca la distancia entre las dos líneas, hasta llegara una
separación de dos cms. entre una y otra.

2.2 Coordinación Motora Gruesa.

70.- Pídale que se pare sobre un solo pie y que mantenga
el equilibrio aunque sea sólo momentáneamente.

71.- Enseñe al niño a andar en triciclo amarrando sus pies a

los pedales; cuando esté sentado en el asiento del triciclo enséñelo a empujar los pies para mover los pedales, uno por uno.

72.- Sobre el piso dibuje dos líneas con gis, con una separación de 8 cms. entre una y otra, y enséñelo a caminar en medio de ellas, procurando no salirse de el centro.

73.- Déle un globo inflado y pídale que le pegue suavemente con el pie, tratando de impedir que vuelva a tocar el suelo. Esto debe hacerlo dos o tres veces continuas sin dejar que el globo toque el piso.

AREA SOCIAL

74.- Recuerde que entre más frecuentemente realice el niño las actividades que se proponen en este programa de estimulación, más pronto incrementará sus habilidades; y entre más actividades sea capaz de realizar antes de los cuatro años, mejor será su desarrollo intelectual, que se incrementará más debido a que la inteligencia en un ser humano se adquiere en un 50% durante los 4 primeros años de su vida, un 30% de los 4 a los 8 años y el 20% restante a lo largo de toda su vida futura, según investigaciones realizadas por Benjamín Bloom, investigador norteamericano.

75.- No obligue al niño a realizar las actividades si él no desea hacerlos y suspéndalas en cuanto empiece a mostrarse intranquilo o cansado.

76.- Tenga la precaución de poner barrotes o protecciones a las ventanas de los pisos altos, para evitar que el niño se asome.

77.- Enseñelo a compartir su material y sus juguetes con otros niños.

78.- Pídale que coopere con usted para realizar algunas actividades sencillas, como por ejemplo que le ayude a guardar sus juguetes en su lugar correspondiente, que cuelgue su ropa en los ganchos y en su roperito, que doble su ropa, que la ayude a colocar todo lo necesario sobre la mesa antes de comer, etc.

Programa de Autocuidado.

79.- A esta edad ya debe saber su nombre completo. También debe enseñársele a decir los nombres completos de sus padres y de sus hermanos. Enseñelo a decir la dirección de la casa donde vive.

80.- Enseñelo a decir los días de la semana, los meses y las estaciones del año.

81.- Deje que él se vista y desvista solo, que se lave la cara, las manos, se cepille los dientes y se peine, sin recibir ayuda.

82.- A esta edad él ya debe emplear el cuchillo y el tenedor en forma simultánea para partir la carne. Para enseñarlo a emplear el cuchillo, haga que lo tome por el mango, que coloque el filo sobre el alimento y lo parta.

83.- Para enseñarlo a emplear el tenedor, pídale que tome con la parte cóncava hacia abajo, que apoye el dedo índice sobre la parte superior delantera del mango y que con los demás dedos presione la parte posterior del mango; que lleve el tenedor hasta el alimento, lo

sarte, después lleve el tenedor con el alimento hasta los labios e introduzca aproximadamente la tercera parte del tenedor en la boca y mastique el alimento.

84.- Recompense al niño con una sonrisa, una palabra cariñosa, un dulce, etc., por el solo hecho de intentar realizar una tarea, aún -- cuando no la realice perfectamente bien. Por ejemplo, si a él se le dificulta amarrar las agujetas de sus zapatos, dígame que a usted le gusta verlo intentar amarrarse las agujetas. En un principio usted puede -- ayudarlo en esta actividad, pero después deje que él solo la intente, diciéndole: tú puedes hacerlo solito.

85.- Cuando le prometa que lo va a premiar con algo, después de que realice alguna actividad, deje que él elija lo que desea: ir de paseo, que le lean un cuento, que le den un dulce, etc.

86.- Procure nunca utilizar comentarios sarcásticos o de desapro-
bación con él,

87.- Si usted observa que el proporcionar al niño reforzadores sociales (como serían las palabras de aprobación: muy bien, eso es, etc.) para incrementar la frecuencia de una conducta determinada, no produce -- los resultados esperados, recurra al uso de otros elementos para incrementar la eficacia, como podría ser el recurrir a reforzadores no sociales -- (los juguetes, los dulces, un helado, una galleta, etc.), que si se usan junto con los reforzadores sociales constituyen un medio eficaz para producir cambios rápidos en el comportamiento.

PROGRAMA DE ESTIMULACION

EDAD: 3 AÑOS 6 MESES A 4 AÑOS

AREA INTELLECTUAL

1.1 Lenguaje.

1.- Para ampliar el vocabulario del niño y desarrollar su memoria auditiva, nárrele un cuento o una historia breve, y posteriormente pídale que la repita tratando de recordar lo más que pueda.

2.- Para que él se exprese verbalmente cada día mejor, y para se le aliente a expresar ideas, muéstrele un libro de láminas o de dibujos para iluminar y pídale que invente una historia para cada uno de los dibujos. Por ejemplo, que diga que es lo que está haciendo el niño que ve en el grabado, qué está pensando, a dónde piensa ir, cuándo, por qué, etc.

3.- Juegue con él a las adivinanzas, que también le ayudarán a pensar con lógica. Por ejemplo, pregúntele: ¿con qué riegas las plantas? Con la manguera; ¿con qué recortas los dibujos de papel? Con las tijeras; ¿con qué dibujas alguna cosa? Con un lápiz; ¿con qué introduces un clavito en un pedazo de madera o en la pared? Con un martillo; ¿con qué o en qué tomas la leche, el agua y todos los líquidos? En un vaso o en una taza; ¿qué usas para lavarte los dientes? El cepillo de dientes, agua y la pasta dental; ¿qué usas para bañarte? El jabón, el agua, la toalla para secarse; ¿con qué te peinas? Con el peine o con el cepillo me aliso el pelo; ¿para que sirve un florero? Para poner dentro de él flores; ¿en dónde cuelgas un pantalón o un vestido? En un gancho, etc.

4.- Muestrele láminas o dibujos en los cuales haya personas o animales que estén realizando alguna actividad, y pídale que la describa.

5.- Enseñe para qué sirve el refrigerador, la estufa, la escoba, etc. y después pregúntele para qué sirven otros diversos objetos.

6.- Muestrele un libro de dibujos o bien, compre en la papelería varias estampas de animales, frutas, verduras, etc. y péguelas en la cuarta parte de un pliego de cartulina; después enseñelo a nombrar por lo menos 10 de las imágenes.

7.- Enseñe lo cómo se llaman por lo menos dos de los dedos de su mano.

1.2 Discriminación.

Discriminación Visual.

8.- Haga usted 10 tiras de papel caple de 30 cms. de largo -- por 10 cms. de ancho y divida cada tira en tres partes iguales, dibujando una línea para dividir cada una de las partes. En la parte superior de la primera tira dibuje el número uno, lo más grande que sea posible; después en la parte media de la tira escriba el número UNO con letra, y finalmente en la última parte dibuje un niño. En la segunda tira, en la parte superior dibuje el número dos, en la parte media escriba el DOS -- con letra, y finalmente dibuje dos figuras (gatos por ejemplo) y continúe de está misma forma hasta llegar al número diez. Después corte en tres partes cada tira para formar un rompecabezas y pueda usted enseñar

al niño a hacer coincidir las tres partes que correspondan a una misma -
tira.

9.- Pegue sobre un papel o cartulina los dibujos de varios ob-
jetos, frutas y animales, y enseñe le cuáles dibujos pertenecen al-
grupo de los
animales, cuáles a frutas y cuáles no pertenecen a estos dos grupos. Des-
pués pida al niño que le señale los dibujos de
los animales.

10.- Coloque sobre la mesa 3 vasos de plástico: uno grande, uno
mediano y otro chico y 3 tazas de estos mismos tamaños. Enseñe lo
que en el vaso más grande cabe más leche, en el mediano un poco menos que
en el grande y en el chico cabe menos leche que en los otros dos. Permi-
ta le que realice la actividad de poner agua dentro del vaso grande,
y vaciar un poco de ella hasta llenar el vaso mediano, y comprobar que en
el vaso grande aún queda agua, la cual debe vaciar en el vaso chico. Des-
pués coloque frente al niño 3 vasos, grande, mediano y chico, sin agua, y
muéstrele otro vaso grande. Pídale que le dé el vaso grande igual al que
usted le está mostrando. Después sin tener que mostrarle ningún vaso, pí-
dale que le proporcione el vaso mediano, y finalmente el vaso chico. No
se olvide de reforzar lo en cuanto le dé el vaso que usted le pidió.
juguetes

11.- Déle de diferentes colores y pídale que los separe -
en diferentes grupos, dependiendo de su color. En un principio ayúdelo
colocando los objetos de un color de un lado, los de otro color de otro
lado y los de un tercer color en medio, pero después deje al niño que rea-
lice solo esta actividad.

12.- Déle 10 fichas grandes, 10 chicas y dos vasos, y pí

dale que meta todas las fichas grandes en un vaso y las chicas dentro del otro. Después recorte en papel lustre 10 círculos grandes, 10 medianos y 10 chicos y pídale que los separe por tamaños.

13.- Sobre la mitad de un pliego de cartulina pegue los dibujos de varios animales y frutas, ^{incluyendo} dos dibujos de un perro, uno de un gato, una manzana, un plátano, dos peras, una ciruela, dos osos, un tigre, dos gatos, un chimpancé, etc. y colocando los dibujos de manera que los que sean iguales no queden juntos. Pida al niño que le señale con su dedo índice los dibujos que sean exactamente iguales. Después pegue en una cartulina los dibujos de varios animales que sean similares pero no iguales, y pídale que le señale con el dedo índice los dibujos que sean exactamente iguales. Pegue sobre la cartulina los dibujos de dos asnos, de dos caballos, dos gallos, dos gallinas, dos chimpancés, dos gorilas, etc. y colocando los dibujos en desorden de manera que no queden juntos los dibujos iguales; pídale que señale los dibujos que sean exactamente iguales.

14.- Pegue sobre una hoja de papel o de cartulina los dibujos de varias casas similares, pero no iguales; sólo pegue dos dibujos exactamente iguales; pegue los dibujos de varios coches parecidos; pero solamente dos dibujos exactamente iguales, y pídale que le señale los dibujos iguales.

15.- Seleccionar semillas. Coloque sobre la mesa varias semillas y pídale que las separe en diferentes grupos. Puede usted ponerle la muestra en un principio, pero después deje que realice solo la actividad.

16.- Dibuje sobre una hoja de papel el sol del lado derecho y

la luna del lado izquierdo y en la parte inferior de la hoja pegue los dibujos de niños realizando alguna actividad. Pídale que relacione los dibujos con el sol y la luna, dibujando una línea que vaya desde el sol hasta las actividades propias del día, y dibujando una línea -- desde la luna hacia las que se realizan durante la noche.

17.- Muestre le un plato grande, uno mediano y uno chico, pregúntele en cuál plato cabe más comida, y en cuál cabe menos.

18.- Consiga varios dibujos de animales, de 20 por 12 cms. aproximadamente, y péguelos sobre una cartulina; después corte cada dibujo en tres partes. Pídale que arme el rompecabezas. En un principio enséñele cómo armar el dibujo y después deje que él solo lo haga.

19.- Proporcionéle 13 pares de dibujos, y colóquelos sobre la mesa en desorden. Pídale que aparee cada dibujo con su igual.

20.- Dé le una baraja y enséñelo a separarla por figuras.

21.- Consiga 45 botones de un mismo color ó 45 fichas para jugar poker, y coloque 10 vasos de plástico transparente sobre la mesa. Recorte 10 cartoncitos de 5 cms., por lado y en cada cartoncito escriba un número del 1 al 10. Coloque un cartoncito al lado de cada vaso, en orden del 1 al 10. Coloque delante del niño el número adecuado de fichas o de botones dentro de cada vaso. Después saque las fichas o los botones de todos los vasos y diga en voz alta el número escrito en el cartón, empezando con el número uno; después vuelva a guardar los botones o las fichas contando el número correspondiente. Continúe así con cada vaso hasta que todas las fichas las haya metido dentro de los vasos. Después pídale que él solito metas las fichas que usted le vaya indicando dentro de cada vaso.

22.- En un papel lustre de diferentes colores dibuje un círculo, un triángulo y un cuadrado y pegue estos dibujos después de recortarlos, en un papel caple o en una cartulina. Recorte las figuras por la orilla, recorte cada figura en dos partes y una de ellas en tres partes. Enseñelo cómo unir las partes para formar el rompecabezas.

23.- Dibuje sobre una hoja de papel en el siguiente orden un círculo, un triángulo y un cuadrado, un círculo, un triángulo y un cuadrado, y pida al niño que le indique cuál dibujo es el que sigue: él debe decirle qué dibujos siguen para continuar la secuencia.

24.- Consiga 5 dibujos de animales, casas, frutas, o de fotografías de niños, los cuales podrá recortar de revistas, y recorte cada dibujo en dos partes o en tres. Previamente cada dibujo debe usted haberlo pegado sobre una cartulina para que quede más firme. Enseñelo a unir las dos partes o las tres partes para formar el rompecabezas.

25.- Dé a su ^{hijo} 5 dibujos de niñas, y 5 de niños, y enséñelo a separar los dibujos en dos grupos diferentes: las niñas de un lado y los niños del otro.

26.- Coloque sobre la mesa varios botones y tome uno al tiempo que diga "uno". Pida al ^{pequeño} que tome un botón; después tome usted dos botones y pídale que haga lo mismo. Proceda de esta misma forma hasta llegar al número 10.

27.- Sobre una cartulina pegue los dibujos de varios personajes de Walt Disney, pegue el dibujo del ratón Miguelito, de Donald, y pida al niño que le indique qué dibujo sigue para continuar con la serie.

Después pegue dos dibujos de Walt Disney, o bien estampas de dos osos, un perro, dos osos, un perro, dos osos, y pídale que le indique cuáles dibujos siguen para continuar con la serie. Haga las series lo más largas que sea posible. Dibuje sobre una hoja de papel -- dos círculos grandes y un chico, dos círculos grandes y un chico, y pídale que indique cuál sigue. Posteriormente dibuje dos cuadros chicos y un grande, un círculo chico y uno grande, dos cuadros chicos y uno grande, un círculo chico, y pídale que indique cuál dibujo sigue para continuar con la serie.

Pase después a los colores y dibuje un cubo rojo y un círculo blanco, un cubo rojo, y pídale que indique cuál sigue. Posteriormente dibuje un triángulo amarillo, un círculo blanco, un cuadro rojo y un triángulo amarillo, un círculo blanco, un cuadro rojo y pregúntele ¿qué sigue?

También puede usted utilizar las letras y los números cuando él esté realizando la actividad. Por ejemplo, escribir las letras A,E,A,E,A y preguntar ¿qué sigue?; o escribir los números: 1,2,1,2,1 y preguntarle ¿qué sigue?; 1,2,3,4,1,2,3 y preguntarle ¿qué sigue? Aun cuando él no sepa escribir las letras ni los números, -- será capaz de realizar esta actividad señalando con su dedo índice la letra y el número que continúa en la serie.

28.- Enseñe le que cuando la luz del semáforo está en rojo no se debe cruzar la calle; tampoco debe hacerlo cuando se enciende la luz amarilla, sino que debe esperar a que se encienda la luz verde. Cuando ustedes caminen por la calle y vayan a cruzar la calle, después de ha

ber dado esta indicación al niño pídale que sea él quien determine cuándo cruzar, fijándose muy bien en el semáforo y en la luz que se enciende.

29.- Enseñarle que antes de cruzar una calle debè mirar - hacia la derecha e izquierda, para no cruzar cuando se acerque cualquier vehículo.

30.- Permítale que realice experimentos, pesando en una -- báscula, todo lo que encuentra.

Discriminación Auditiva.

31.- Produzca un ruido fuerte y un^o suave con un tambor, o pegan- do a una olla con una cuchara, y pídale que le indique si el ruido que escuchó fue fuerte o suave.

32.- Cuando estén reunidas 4 ó 5 personas además del niño, pídale que identifique la voz que va a escuchar colocándose atrás de una puer- ta. En cuanto escuche hablar a alguna de las personas, que identifique - esa voz y diga de quién se trata.

33.- Pídale que complete la frase que va a escuchar con - la palabra correcta: el hielo es frío y el fuego es _____ (calien- te); la estufa produce calor y el refrigerador produce (frío); una tortu- ga camina lentamente y un conejo (brinca rápido), etc. También pídale al - niño que repita la palabra opuesta a la que usted le nombra: rápido (des- pacio); fuerte (suave); negro (blanco); liso (áspero); caliente (frío); - gorda (delgada); pesado (ligero), etc. En un principio enséñele cuáles palabras son opuestas y después pídale que conteste con la palabra opuesta a la que usted le nombra.

34.- En un cassette grabe diferentes sonidos y pídale que identifique cada uno de ellos. Al principio dígame cuál es el objeto que produce ese sonido, pero después deje que él solo lo determine.

Discriminación Táctil.

35.- Coloque sobre la mesa 10 objetos diferentes y vende los ojos del niño para que por medio del tacto los identifique. Antes de vender los ojos permítale ver cada uno de los objetos para que le sea más fácil identificarlos.

36.- Coloque sobre la mesa 10 objetos formando pares, y pida al niño, después de venderle los ojos, trate de formar a su vez pares.

37.- Mande hacer 6 cuadros de madera de 5 cms. por lado, de pesos gradualmente diferentes, desde excesivamente pesado hasta excesivamente ligero usted los puede pintar de colores diferentes si así lo desea. Coloque los 6 cuadros sobre la mesa y deje que él los manipule y los pese, para poder determinar cuál de ellos es el más pesado, cuál le sigue en peso y así sucesivamente. Después que coloque los cubos por orden del más ligero al más pesado y viceversa, que realice esta actividad pero con los ojos cubiertos con una pañoleta.

Esta misma actividad se puede realizar colocando sobre la mesa diversos objetos como los que ya se han mencionado anteriormente: un plato, un vaso, un cepillo para pelo, un desodorante, una cuchara, etc. y pedirle que indique cuál objeto es el más pesado, cuál le sigue, etc.

Discriminación Gustativa.

38.- Cubra los ojos del niño con una pañoleta y dele a probar -

un pedacito de galleta salada, un pedazo de manzana, un poco de flan, un poco de gelatina, una gota de limón, etc. y pida al niño que trate de identificar de qué comida se trata. También enséñelo a poder determinar si se trata de un sabor dulce, salado, ácido o amargo.

1.3 Imitación.

39.- Pida al niño que lo imite y saque la lengua, muévala hacia un lado y otro, trate de tocarse la nariz con la punta de la misma, mueva los brazos como si nadara, marche, brinque con ambos pies, brinque con un solo pie, dé una marometa, baile (desplace el cuerpo con ritmo), suba la escalera, bájela, acaricie al niño para que él lo acaricie a usted, -- déle un beso, etc.

1.4 Seguimiento de Instrucciones.

40.- Coloque una pelota a un metro de distancia del niño y dele una orden en cada acción: "por favor ve por la pelota; patear la pelota; -- avientamela , etc. Después dele dos o tres instrucciones a la vez como por ejemplo: ve por la pelota y me la avientas; ten este vaso y ponlo sobre la mesa; patear la pelota, corre hacia ella y la levantas con las manos; etc.

41.- En 25 tarjetas de 21.5 por 7.5 cms. aproximadamente, escriba con un plumón rojo de punto grueso, con letras minúsculas, las siguientes órdenes: camina, salta, brinca, cojea, sube, baja, acuéstate, levántate, zapatea, corre, sonrío, manda un beso, habla, canta, ven acá, siéntate, párate, cállate, abre la puerta, cierra la puerta, saca la lengua, toca el tambór, come, levanta los brazos, baja los brazos. Y presente una

216
355

tarjeta cada vez que le pida al niño que siga una orden. Indique al niño qué dice la tarjeta para que él realice la actividad. A medida que él llegue a reconocer cada una de las órdenes, será necesario sólo mostrar la tarjeta sin decir nada y que él lleve a cabo la actividad que se pide en la tarjeta

En un principio usted debe presentar únicamente aquellas tarjetas que tengan escrita una sola palabra y cuando el niño lleve a cabo estas actividades, ya sin cometer errores como equivocar lo que dice la tarjeta, entonces, será cuando usted le presente en la misma forma, las tarjetas que contienen frases de dos o más palabras.

42.- Consiga 30 dibujos chicos de animales (estampas compradas en la papelería) frutas, verduras, aves, flores y dibujos de diversos objetos como una cama, silla, mesa, vaso, taza, etc. Pegue cada uno de los dibujos sobre una cartulina, procurando dejar un espacio de 5 cms., abajo de cada dibujo para que usted escriba el nombre correspondiente a cada uno. Después recorte los dibujos de manera que queden en tarjetas separadas y que los nombres queden también separados uno del otro. Enseñe al niño a armar el rompecabezas apareando el nombre con el dibujo que le corresponda. Cada vez que él realice esta actividad, procure supervisarlo y estar cerca para evitar que aparezca un nombre equivocado con un dibujo.

2.- Desarrollo motor:

2.1 Coordinación motora fina.

43.- Dé al niño una tabla, un clavo grueso y enséñelo a meter el clavo en la tabla, utilizando un martillo.

44.- ~~Proporcionele~~ una tabla con dos pequeños orificios y dos tornillos y enséñelo a meter los tornillos utilizando un desarmador.

45.- Déle 4 tornillos de diferentes tamaños y sus tuercas correspondientes y pídale que meta las tuercas dentro de los tornillos lo más rápidamente que pueda.

46.- Dé al ^{pequeño} unas tijeras de puntas romas y enséñelo a recortar varios dibujos siguiendo la orilla de los mismos.

47.- Pinte usted dos puntos con una separación de dos cms., entre uno y otro y enséñelo a trazar una línea recta que vaya de un punto a otro y los una. Cada vez que él realice esta actividad, usted debe aumentar la distancia que existe entre los puntos hasta llegar a una separación de diez cms., entre un punto y otro. Pídale que una los puntos procurando no separar el lápiz del papel y procurando irse lo más recto que pueda.

48.- Dibuje sobre un papel dos líneas, con una separación de 5 cms., entre ellas, (las líneas deberán medir 10 cms., -

aproximadamente) y pídale que trace una línea con un lápiz, la cuál deberá ir por en medio de estas dos líneas, sin despegar el lápiz del papel y sin tocar las líneas que usted dibujó. Cada vez usted deberá dibujar las líneas con una distancia menor entre una y otra, hasta llegar a una distancia de un centímetro entre una y otra. Si él, al trazar la línea que va por en medio de las líneas que usted trazó, se sale de la orilla, que no provoque enojo en usted, sino al contrario, permítale realizar esta actividad con mucho mayor frecuencia para que poco a poco vaya adquiriendo la habilidad necesaria. También asegúrese de que él no necesita lentes, porque esta podría ser la razón por la cual no percibe bien las líneas.

49.- Trace sobre una hoja de papel dos líneas curvas, -- con una separación de 5 cms., entre una y otra, y pídale que trace una línea con un lápiz, que vaya por en medio de estas dos líneas, procurando no tocarlas, y sin despegar el lápiz del papel. Cada vez haga usted menor la distancia entre las dos líneas hasta llegar a una distancia de un cm., entre una y otra -- (recuerde que las líneas deben ser curvas o incluir líneas rectas y curvas).

50.- Proporciónele una hoja de papel y enséñelo a doblarla a la mitad, y después a pasarla por encima del dobléz. Si usted sabe hacer barcos, aviones y papalotes con papel, enseñe al niño cómo hacerlos.

51.- Déle una hoja de papel y pídale que la arrugue y forme con el papel una bola. Después pídale que se sienta sobre una sillita y que lance la pelota al aire e intente atrapar-

la con los pies.

52.- Déle una chamarra que tenga cierre y pídale que lo suba y/o baje hasta el tope.

53.- Enséñelo cómo debe atar o amarrar las agujetas de sus zapatos.

54.- Déle un carrete de hilo y un hilo o un cordón delgado que mida metro y medio, y pídale que lo enrede en el tubo.

55.- Proporciónel^o una bola de estambre y un pedazo de papel y pídale que enrede el estambre en el papel. El papel debe haberlo doblado él previamente primero en dos partes y después en cuatro.

56.- Dé al niño un dibujo y unas tijeras para que lo recorte por la orilla y después lo pegue sobre líneas punteadas o silueta del mismo dibujo.

57.- Déle papel, un dibujo y papel carbón y enséñelo a calcar los dibujos lo mejor que pueda.

58.- Déle un libro de dibujos para iluminar y pídale que ilumine las figuras, procurando no salirse de los bordes u orillas.

59.- Dé al ^{pequeño} acuarelas, un poquito de agua, un pincel y un dibujo y enséñelo a colorear el dibujo, utilizando sus de--

dos y el pincel.

60. Proporcione^{le} plastilina o masa hecha de harina con agua, para que haga diversas figuras.

61.- Déle un lápiz o una crayola y una hoja de papel; pídale que dibuje a un niño o a un hombre (lo que él quiera), pero usted enséñele las diferentes partes del cuerpo que el dibujo debe llevar. Cuando él sea capaz de dibujar estas partes del cuerpo en sus muñecos, usted debe enseñarle a dibujar las orejas, pelo, las pupilas, las pestañas, las cejas, los dedos, etc.

62.- Déle , una hoja de papel y un lápiz y enséñelo a dibujar un círculo, un cuadrado, un triángulo, un rombo y, de ser posible, otras figuras geométricas.

2.2 Coordinación motora gruesa.

63.- Dibuje en el piso dos líneas con gis, con 20 cms., de separación entre una y otra, y pídale que salte la distancia entre las líneas, procurando no pisarlas. Después aumente usted la distancia entre las líneas hasta llegar a una separación de 40 cms., entre ellas.

64.- Coloque sobre el piso una hoja de papel de china y pida al niño que se sienta sobre una sillita y que con los dedos de los pies trate de romper la hoja en varios pedacitos; después, con los dedos de ambos pies, intente recogerlos y los ponga sobre un recipiente o un bote de basura que usted habrá colo

cado a su lado previamente.

65.- Amarre un cordón a las patas de dos sillas, las cuales deberán estar a un metro de distancia una de otra, procurando que el cordón quede a una distancia de 20 cms., del piso; pida al niño que salte la cuerda sin tocarla. Cada vez aumente usted la altura del cordón hasta llegar a una distancia de 30 cms., del piso.

66.- Sirviendo usted de modelo, pídale que salte con ambos pies, varias veces seguidas (dos o tres), y cada ocasión, trate de saltar la mayor cantidad de veces posibles, hasta llegar a saltar un mínimo de 5 veces consecutivas.

67.- Ponga un vaso lleno de agua sobre la mesa y pídale que lo detenga con una de sus manos y lo transporte hasta un metro de distancia, donde usted deberá haber colocado una silla; que le dé vuelta a la silla y regrese el vaso hasta la mesa otra vez.

68.- Coloque sobre el piso una cuerda de 2 metros de largo y enséñelo a caminar sobre la misma, colocando un pie adelante del otro, sin perder el equilibrio. Después, ponga la cuerda en forma de L, de J, de P, de O, de V, de M, de 8, etc., y pida al niño que pase sobre ella de la misma forma, colocando un pie delante del otro.

69.- Pídale que salte sobre una sola pierna la mayor cantidad de veces que le sea posible.

70.- Suba al niño al sofá de la sala y coloque una almohada sobre el piso. Pídale que salte desde el sofá sin recibir ayuda y que caiga sobre la almohada.

3.- Area social.

71.- Si usted ^{le} enseña la mayor cantidad de habilidades posible a lo largo de sus primeros 6 años de vida, al ingresar a la escuela primaria será un niño independiente, creativo y su capacidad para resolver problemas será mayor que la de un niño que no haya recibido este aprendizaje. Estas características persistirán en él a lo largo de toda su vida.

72.- Si algún día él o usted no desean realizar las actividades por encontrarse indispuestos, es mejor que no las lleven a cabo ya que éstas siempre deben realizarse con agrado y mostrando interés.

3.1 Programa de autocuidado.

73.- Para desarrollar coordinación y destreza en el pequeño, enseñelo a pintar sus zapatos. Ponga un periódico sobre el piso, coloque sobre el un par de zapatos del niño, un cepillo con el cual quite el polvo y la suciedad de los zapatos y crema líquida para lustrarlos. Después sostenga usted uno de los zapatos con su mano izquierda, y con la derecha cubra el zapato con la crema o pintura (de preferencia la que tiene esponja en la parte superior). Pida al niño que haga lo mismo con el otro zapato. Deje que los zapatos se sequen, tape la botella que contiene la crema y regrese los objetos utilizados al lugar donde acostumbra guardarlos.

74.- Para enseñar al niño a bañarse:

Debe desvestirse, abrir la llave del agua caliente, abrir un poco la llave del agua fría (para entibiar el agua), meterse a la regadera o a la tina, mojarse la cabeza enjabonar , - restregar el pelo, enjuagarlo enjabonarse el cuerpo, enjuagarse, - , cerrar las llaves, secarse el pelo, el cuerpo y vestirse.

75.- Para enseñarlo a atarse las agujetas de los zapatos:

Póngase usted un zapato de lo que se amarran por medio de una agujeta. Coloque el pie con el zapato frente y enséñelo cómo debe desatar la agujeta y cómo quitarla del zapato. Esto debe hacerlo muy lentamente. Después vuelva a atar el zapato con la agujeta muy lentamente frente al niño, Procurando hacer movimientos exagerados para que él pueda ver cómo cruza usted la agujeta y cómo debe pasar la cinta por los ojillos consecutivos. No haga nudo ni moño al terminar de pasar la agujeta por los ojillos, ya que esto se lo enseñará a hacerlo hasta después de que aprenda a atar la agujeta al zapato correctamente.

76.- Para enseñar a su hijo que obedezca sus instrucciones, comience pidiéndole que haga cosas sencillas que además a usted le agraden. A continuación prémielo por haber realizado lo que usted le pidió. El siguiente paso consiste en pedir al niño que haga ciertas tareas más difíciles de cumplir y que requieren un esfuerzo mayor. Poco a poco vaya incrementando la dificultad de la tarea o instrucción a la vez que continúa premiándolo. Finalmente otórguele los premios. (juguetes, dulces, galletas, darle palabras de aprobación, un aplauso, etc.), de --

manera que él no sepa cuándo se le va a premiar (a veces refuerce al niño y a veces no, pero solamente cuando ya haya aprendido a obedecer sus instrucciones).

77.- Procure evitar la sobreprotección, que podría definirse como el que los padres impidan que él realice muchas actividades que ya es capaz de realizar por sí solo y se empeñaⁿ en hacer todo por él.

78.- Recuerde que si usted refuerza a su hijo inmediatamente después de que termina de guardar sus juguetes, de lavarse las manos o de dar grasa a sus zapatos, etc., es muy probable -- que repita esa acción nuevamente. Si usted se olvida de reforzarlo, es probable que no lo haga otra vez.

79.- Cuando él realice algo por sí mismo, asegúrese de reforzarlo diciendo, por ejemplo: me gusta mucho ver que tú sólo te pusiste tu camisa. Para debilitar las acciones inadecuadas, simplemente déjelas sin reforzamiento.

80.- Si una mamá acostumbra gritarle y pegarle a un niño, él encuentra la forma de castigarla. Los estudios demuestran que las mamás que acostumbran gritar y pegar, tienen niños que gritan y pegan a adultos y a otros niños.

81.- Si usted utiliza el castigo para controlar la conducta del niño, se lo devolverá en la misma cantidad y calidad.

PROGRAMA DE ESTIMULACION

EDAD: 4 años a 4 años 6 meses.

1.- Area intelectual.

1.1 Lenguaje.

1.- Enseñe al niño cuáles son las funciones de algunas partes de su cuerpo, como por ejemplo, los ojos sirven para ver, los oídos para oír, la nariz para oler, la boca para comer, los dientes para masticar los alimentos, los pies para caminar, etc. Después preguntele para qué sirve cada una de las partes de su cuerpo.

2.- Incremente el vocabulario de ^{su hijo} narrándole cuentos con la mayor frecuencia posible, procurando explicarle las palabras cuyo significado aún no comprende.

3.- Pída le que le describa lo que hace en la escuela o centro de desarrollo al que asiste diariamente, que le platique qué es a lo que juega, cuáles actividades realiza, etc.

4.- Juegue con él a las preguntas y respuestas. Usted debe preguntar y él contestar simplemente con un si o un no. Pregunte: Un perro ladra (sí); la manzana es roja (sí); un caballo camina en tres patas (no); un pollito sabe volar (no); un coche necesita gasolina para poder arrancar (sí); un niño usa vestido (no); la luna aparece en la noche (sí); un pájaro tiene dos patas (sí); usamos guantes en los pies (no), etc. Usted debe elaborar otras preguntas similares.

290
345

5.- Para ayudarlo a que diariamente se exprese me-
jor verbalmente, pídale que elija alguno de sus juguets y sín -
que usted lo vea, lo meta ^{en} una caja de cartón. Después
pida al ^{pequeño} que le describa el objeto detalladamente para que -
usted adivine de qué se trata. Continúe de la misma forma descri-
biendo objetos de la cocina, y después de que él haya des-
crito alguno de los objetos, describa usted otro para que él adi-
vine.

6.- Escriba en lista, sobre un papel, diez palabras de -
prendas de vestir (camisa, corbata, calcetines, vestido, falda, -
blusa, medias, calcetas, pantalones, chaleco, chamarra), y des-
pués entre estas diez palabras intercale, en el lugar que desee
hacerlo, palabra de un animal, como podría ser la palabra perro.
Después lea las palabras al niño y él deberá indicarle cuál de -
ellas no pertenece a la lista. En un principio explíquese el pro-
cedimiento y dígame cuál es la respuesta correcta, pero después
déjelo contestar a él solo sin recibir ayuda. También puede

elaborar lista de marcas de coches e incluir la palabra
de un objeto de la cocina; o a elaborar la lista de vehículos de
transporte, y él , descubrirá cuál es la palabra que no perte-
nece a la lista, como podría ser un nombre de niño

7.- Sobre una hoja de papel pegue los dibujos de varios
vehículos de transporte y de varios objetos, y pida que
le señale con su dedo índice cuáles objetos o cuáles vehículos -
de transporte necesitan llantas.

8.- Juegue con él adivinanzas, preguntándole: "¿qué está caliente: el refrigerador o la estufa?"; "¿un helado o un hot dog?"; "¿la sopa o la ensalada?" Coloque al niño 3 vasos, uno grande uno mediano y otro chico, y pregúntele en cuál cabe más agua y en cuál cabe menos, etc.

9.- Si aún no se le ha enseñado a decir la dirección de la casa donde vive, debe hacerlo ahora.

1.2 Discriminación: discriminación visual.

10.- Déle varios objetos de diferentes colores y materiales, y pídale que los separe en diferentes grupos, por colores.

11.- Dé al niño 10 círculos, de 10 cms., de diámetro; diez cuadros y diez triángulos de 10 cms., por lado, y enséñelo a separarlos por su forma, colocando un círculo al lado derecho, un triángulo al lado izquierdo y el cuadrado en medio de éstos. Después déle uno de los cuadros y pídale que lo acomode donde se encuentra la figura que es exactamente igual. Proceda de esta misma forma hasta que el haya separado las 30 figuras por su forma.

12.- Muestrele dibujos en los cuales una persona o un animal esté realizando alguna acción como: comer, dormir, caminar, correr, etc., y pídale que le describa lo que está haciendo el sujeto.

13.- Muestre le objetos de la vida diaria que tengan forma de círculo, cuadrado y triángulo. (naranjas, toronjas, ventanitas, mesas, pirulies, sombrillas).

14.- Déle diez cajas de tamaños sucesivos y pídale que las ordene de la menor a la mayor y viceversa.

15.- Coloque frente a él una caja para zapatos grande, una naranja, una canica, un plato, una ficha para jugar poker, una caja para pasta dentrífica, y pida al niño que le señale o diga cuáles de esos objetos tiene forma de círculo y cuáles tienen otra forma.

16.- Coloque varios objetos sobre el piso y enseñelo a usar las preposiciones correctamente. Pídale que coloque el plato sobre la mesa, después que coloque el cochecito de juguete abajo del sillón, que coloque la muñeca adentro de la caja de zapatos, que la pelota la coloque afuera de la caja, que coloque un vaso de plástico arriba de su ropero, etc. Dé las instrucciones una a una.

17.- Pegue sobre una cartulina dibujos de animales terrestres y acuáticos, y enseñe al niño a reconocer sus diferencias y características. Después pídale que le señale y le diga el nombre de los animales que viven en el mar y de los que viven en la tierra.

18.- Dibuje sobre una cartulina un triángulo y un cuadrado de 10 cms., de lado, un círculo de 10 cms., de diámetro, y haga estos mismos dibujos en papel lustre. Después pegue las fi-

guras que sean iguales para que quede una sola figura de círculo, de triángulo y un cuadrado pero mucho más firme y recorte una de las figuras en tres partes iguales, y las otras figuras recórtelas en cuatro partes iguales. Muestre al niño cómo armar este rompecabezas. En un principio usted puede ayudarlo pero después deberá dejarlo solo.

En un principio usted puede recortar cada una de las figuras sólo en dos partes iguales; cuando él sea capaz de armar el rompecabezas, recorte usted otras figuras en tres partes iguales; finalmente cuando él ya sepa armar estos rompecabezas, corte las figuras en cuatro partes.

19.- Pegue sobre una cartulina los dibujos de varios objetos y de varias frutas, animales, etc., y del otro lado de la cartulina, con un lápiz, dibuje, en desorden, el contorno de las figuras para que él relacione por medio de una línea las figuras con su contorno respectivo. Puede usted pegar los dibujos de una manzana, de un zapato, una casa, un plátano, un caballo, etc.

20.- Consiga dibujos donde se encuentren animales, aves, etc., de madres y sus crías. Recorte los dibujos de manera que queden separados, y sobre una hoja de papel pegue los dibujos colocando en desorden a las madres de un lado, y a las crías del otro lado. Pida al niño que por medio de una línea aparee las madres con sus crías.

21.- Pegue sobre una hoja de papel los dibujos de dos objetos iguales y otro dibujo similar pero diferente, y péguelo en una misma línea. Después pida al niño que marque con una cruz los que sean exactamente iguales. Puede usted pegar los dibujos de dos coches iguales y de otro similar pero distinto. También puede pegar los dibujos de dos casas, dos niños, dos perros, dos gatos, dos vasos, etc.

22.- Pegue sobre una hoja de papel los dibujos de un niño y de una niña y alrededor de ellos pegue los dibujos de prendas de vestir, que pertenezcan a uno y a otro ; pida al niño que le señale cuáles prendas de vestir utiliza un niño y cuáles una niña.

23.- Dibuje los números del 1 al 10 sobre una cartulina. Después dibuje cada número con un color diferente. Cada número debe medir 10 cms., de largo por 2 cms., de ancho. Corte cada número en dos partes iguales como si fuera un rompecabezas, y pida al niño que una las dos partes correspondientes de cada número.

24.- Recorte diez tiras de cartulina de 10 por 20 cms., a una de estas tiras escríbale en la mitad superior el número UNO y en la mitad inferior dibuje un perrito. Después recorte la tira de cartulina a la mitad y pida al niño que arme el rompecabezas. De la misma manera numere las diez tiras en la mitad superior y dibuje la cantidad correspondiente de objetos o de animales en la mitad inferior. Cuando él sea capaz de unir las dos partes correctas, para formar las diez tiras, sin equivocarse, usted podrá anexar una tercera parte en la cual, también en cartulina de 20 cms., de largo por 5 cms., de ancho, escribirá el número uno en una de las tiras, el número DOS en otra tira, etc., hasta llegar al número 10, y enseñar al niño a unir estas tarjetas con la tira correspondiente.

De esta forma la primera tira quedará con el número 1, con un dibujo y con la palabra UNO; la segunda tira quedará con el número 2, dos dibujos de animales y la palabra DOS, etc.

25.- Discriminación auditiva.

Con una flauta, una armónica, o bien con una cacerola y una cuchara, produzca dos sonidos, uno de larga duración y otro más corto y pida

al niño que identifique cuál de los dos fue más largo o tuvo mayor duración. De esta misma manera, con un tambor o con una cacerola y una cuchara produzca dos sonidos, uno fuerte y otro suave, y pida que le indique cuál de los dos fue más suave.

26.- En un cassette grabe diferentes sonidos y cuando el escuche la grabación indíquele que objeto produce el sonido, para que cuando escuche el cassette por segunda ocasión, trate de identificar el objeto. Por ejemplo: usted podrá grabar el sonido de una campana, un claxon, un timbre, agua corriendo de la llave, la aspiradora funcionando, una pandereta, el teléfono sonando, etc.

27.- En ese mismo cassette usted puede grabar otros sonidos, de animales, por ejemplo, perro, gato, caballo, pájaro, pollito etc., y pedir al niño que los identifique.

28.- También puede usted grabar los sonidos que producen diversos instrumentos musicales, y pedirle, después de que usted le haya dicho cuál instrumento musical produce ese sonido, que los identifique sin ayuda.

29.- Coloque sobre la mesa un cascabel, una campanita, un tambor, un pandero, un silbato y una cajita musical, y después de que él haya observado los objetos, pídale que se voltee, o bien, cúbrale los ojos con una pañoleta, haga sonar alguno de los objetos y pídale que se voltee para ver los instrumentos y señale o diga cuál instrumento lo produjo.

30.- Pida al ^{niño} que se voltee, o bien que cierre sus ojos, y después de que usted produzca algún ruido que le diga qué fue lo que usted hizo. Puede usted chiflar, aplaudir, cerrar una puerta, zapatear, correr, sonar monedas, arrugar un papel, rayar con un lápiz sobre una hoja de papel, cortar un poco de papel con unas tijeras, tocar un tambor, producir un ruido con una cacerola y una cuchara, tocar una melodía con una armónica, abrir una ventana, poner a funcionar la aspiradora, abrir la llave del agua para que cai-

ga sobre un recipiente, abrir la puerta, toser, estornudar, etc.

31.- Descriminación táctil.

Que él coloque sus manos en la espalda y usted, sin que él vea, le colocará un objeto sobre sus manos (cucharita, lápiz, sacapuntas, foma para borrar, pluma, un vaso de plástico, una taza de plástico, un coche, una muñeca, o cualquier juguete, y él deberá decir el nombre del objeto únicamente manipulándolo. Posteriormente se invertirán los papeles y usted será quien adivine.

32.- Muéstrelle tres pedazos de papel esmeril de diversas texturas: fino, mediano y grueso, y con este papel lija enséñelo a diferenciar entre liso, áspero, más liso que, más áspero que, etc.

33.- Déle 2 objetos de diferente peso y pídale que identifique cuál pesa más.

34.- Vende o cubra los ojos del niño con una pañoleta y pídale que saque la lengua para que usted ponga sobre ella un poco de comida de manera que él le indique qué sabor tiene: salado, dulce, ácido o amargo. Coloque sobre la punta de la lengua un poco de miel, o dos granitos de sal, un poco de gelatina o un pedacito de una pastilla de menta, un pedacito de dulce o una gota de limón, etc.

1.3 Imitación:

35.- Narrele un cuento y pídale que actúe con base en el libro o cuento que se le ha leído y que imite lo que hacía alguno de los personajes.

36.- Pídale que lo imite y camine como lo hace un chimpancé, o relinche como un caballo, pase por las piernas del niño como lo haría un gato, haga como pide un perro su comida parándose sobre sus patas traseras, etc.

1.4 Seguimiento de instrucciones.

37.- Para mejorar la memoria auditiva además de que aprenda a seguir instrucciones, pídale que realice las indicaciones que usted le proporcione. Déle instrucciones que impliquen tres actividades consecutivas, como por ejemplo, ve a tu recámara, abre tu cajón y saca tu pijama; toca tu nariz con la mano derecha, camina y regresa brincando; cierra la puerta, — salta de cojito tres veces seguidas y regresa caminando, etc.

2.- Desarrollo motor.

2.1 Desarrollo motor fino.

38.- Déle una cartulina o un pedazo de papel, un pincel y acuarelas y déjelo que pinte lo que desee.

39.- Déle una hoja de papel y un lápiz y pídale que trace — líneas rectas y curvas sobre el mismo.

40.- Enseñalo a recortar con tijeras de puntas chatas. — En un principio permítale que recorte hojas de papel haciendo tiras lo más angostas que pueda, pero después ya podrá permitirle recortar figuras.

41.- Déle una jarra de plástico chica y un vaso de plástico. Llene la jarra a la mitad con agua y pídale al ^{pequeño} que vacie un poco de agua al vaso, hasta llenarlo, procurando no derramar nada sobre la mesa ni sobre el piso. ^{tambien}

42.- Coloque un palo sobre un frasco lleno de frijoles para que de esta manera se sostenga en forma vertical. Después deberá hacer 5 aros de papel lustre y cartulina, de 10 cms., de ancho, y pedirá al niño que trate de insertar los aros desde una distancia de 10 cms., en un principio, y después se deberá ir alejando hasta llegar a una distancia de 30 cms., o más.

43.- Dé le una hoja de papel y un lápiz y llevándole la manita con la suya, enséñelo a hacer un círculo, un cuadrado y un triángulo.

44. Proporciónele un dibujo grande, una hoja de papel; una hoja de papel carbón y enséñelo a calcar los dibujos.

45.- Recorte varios dibujos grandes, primero en dos o en tres partes, después de haberlos pegado sobre un cartón o cartulina, y enseñe al niño a armar el rompecabezas. Después de que él ya sea capaz de armarlos sin recibir ayuda, deberá usted recortar los dibujos en 4 ó en 5 partes iguales y tomando las manos de él con las suyas, enséñelo a armar el rompecabezas.

46.- Haga usted con un plumón de punto fino, el dibujo de cualquier objeto o de cualquier animal o persona, pero por medio de puntitos. Pida al niño que para descubrir de qué dibujo se trata, una los puntos para formar la figura. En un principio utilice únicamente dibujos sencillos.

47.- Siéntelo sobre una silla y pídale que extienda su brazo derecho o izquierdo (si es zurdo) con la palma de la mano abierta y usted deberá colocar un objeto a 2 cms., de distancia (hacia arriba) de donde él tiene su mano, de manera que al dejarlo caer, él intente atraparlo rápidamente con esa mano. Los objetos que se pueden dejar caer son: una pelota de esponja de 5 cms., de diámetro, un clip, una goma para borrar, una pelota pa-

305
111

ra jugar ping pong, un sacapuntas, un anillo, una ficha, un botón, una -- corcholata, etc., y cualquier objeto, de preferencia chico.

48.- Coloque dos cajas de cartón a una distancia de 4 metros una de otra y meta varios objetos. Pida al niño que pase los objetos que están en una de las cajas a la otra, lo más rápido que pueda. Cuente el tiempo que tarda y anótelolo para que pueda comparar las mediciones y ver si efectivamente cada vez realiza la actividad con mayor rapidez.

2.2 Desarrollo motor grueso.

49.- Equilibrio hacia atrás.

Trace sobre el piso, con gis, dos líneas de dos metros de largo, con una separación de 10 cms., entre una y otra y pídale que camine hacia atrás procurando no tocar las líneas. Podrá usted empezar haciendo las líneas con una separación de 20 cms., y cada vez que él realice la actividad, hacer menor la distancia que existe entre las mismas.

50.- Tiro al blanco.

Pegue sobre la pared un círculo de 50 cms., de diámetro que tenga 3 ó 4 círculos de diversos colores, que vayan del centro hacia la orilla, teniendo una puntuación menor. Por ejemplo, al primer círculo se le pondrá un valor de 100 puntos; al segundo 75 puntos; al tercero 50 y al último 25 y se deberá colocar con una tachuela sobre la pared de manera que los hombros del niño coincidan con el centro del círculo. Pídale que se coloque a una distancia de un metro y que lance una pelota de esponja de 5 cms., de diámetro procurando pegar al centro del círculo para obtener una puntuación mayor. Después deberá irse alejando cada vez más él del blanco, de manera que lance la pelota desde una distancia de 2 metros y después desde 3 metros.

51.- Coloque en medio de los tobillos de él un cojín, para que él lo presione con ambos pies para no dejarlo caer y que estando de puntas, salte lo más que pueda sin dejar caer el cojín, y sin que sus talones toquen el suelo.

3.- Area social.

52.- Recuerde que los primeros años de vida del niño son los más formativos y los más importantes tanto física como intelectualmente. Por ello debe permitirle adquirir la mayor cantidad de información posible durante esta etapa de su vida.

53.- Las actividades que a él le guste realizar pueden utilizarse para reforzar aquellas otras actividades que a él le interesan menos. Por ejemplo, pídale que primero guarde sus juguetes, sin recibir ayuda, y después le dará el postre de la comida. O bien, que le ayude a colgar la ropa en ganchos y después podrá ir a jugar; o que le ayude a doblar la ropa y después podrá ver la televisión; o que siempre se lave las manos y se cepille los dientes antes de realizar alguna de las actividades que a él le gusta mucho; primero que se bañe y después podrá salir con usted de paseo a la calle, etc.

54.- Si él está ocupado en alguna actividad no insista en que la abandone repentinamente, déle 5 minutos cuando menos para que continúe con esa actividad antes de abandonarla y hacer lo que usted le pide.

55.- Usted puede utilizar los aplausos, los dulces, el abrazar al niño, besarlo, etc., para reforzarlo cuando realiza correctamente o cuando hace el intento para realizar alguna de las actividades sugeridas en este

programa de estimulación. Si usted refuerza una conducta, será más probable que posteriormente el niño la repita.

56.- Al principio, para que el niño adquiera una nueva conducta o una nueva habilidad, usted debe reforzarlo cada vez que ésta ocurra, y después, cuando ya ocurra con mucha frecuencia, es importante reforzarlo ya no todas las veces, sino cada tres veces, por ejemplo, para que la conducta se mantenga. En este proceso, la clave está en seguir un orden gradual.

PROGRAMA DE ESTIMULACION

EDAD: 4 años 6 meses a 5 años.

1.- Area intelectual.

1.1 Lenguaje.

1.- Para desarrollar la atención y la observación en el niño, juegue con él a las preguntas y respuestas como ¿con qué ves?, con los ojos; ¿con qué oyes?, con los oídos; ¿por dónde comes?, por la boca; ¿por dónde respiras?, por la nariz; ¿con qué piensas?, con el cerebro; ¿con qué corres, saltas, brincas y caminas?, con los pies; ¿con qué aplaudes?, con las manos; ¿con qué parte del cuerpo tocas el piano, la guitarra y varios instrumentos musicales?, con las manos; ¿qué vehículo va más rápido, un coche o un avión?, el avión; ¿cuál va más aprisa, una lancha o un barco?, un barco; ¿cuál va más despacio, un avión o un cohete?, un avión; ¿cuál va más despacio, un coche o una bicicleta?, una bicicleta, etc. Usted podrá formular más preguntas.

2.- Cuente o narre ^{le} una historia breve y después elabore algunas preguntas que requieran una respuesta de sí o no y plantéese las. Por ejemplo: Napoleón Bonaparte nació en la Isla de Córcega, su nombre significa León del Campo. Desde que él era chiquito se distinguió por su gran valor, haciendo honor a su nombre. Siempre le gustó estudiar mucho y obtener muy buenas calificaciones. Sus compañeros de grupo le pusieron como apodo nariz de paja.

Después usted debe elaborar algunas preguntas que, como ^{de} mencionó anteriormente, requieran una respuesta de sí o no y plantéese las al niño. Por ejemplo, Napoleón nació en la Isla de Córcega: sí; su nombre significaba tigre: no (significaba León del campo); siempre se distinguió por su gran valor: sí; nunca le gustó estudiar: no; siempre obtuvo muy malas calificaciones: no; sus compañeros le pusieron el apodo de nariz de paja (sí). Usted debe escribir previamente una historia y después se la narrará. Después, siguien-

do este ejemplo, elaborará preguntas que se relacionen con la historia que usted le narró.

3.- Juegue con él a las preguntas y respuestas. Por ejemplo, pregúntele: ¿qué harías si yo te mandara a comprar jamón a la tienda y no hubiera?; ¿qué harías si nos encontráramos en la casa tú y yo solos y yo me desmayara?; ¿qué harías si debieras pasar un ropero de 2 metros de altura a través de una puerta que midiera metro y medio? (lo pasaría horizontalmente); ¿qué pasaría si los niños nunca fueran a la escuela?; ¿qué harías si se le hiciera un pequeño orificio a tu calcetín o a tu calceta?, etc. Usted debe elaborar más preguntas para que él las responda. Procure enseñar a dar varias respuestas distintas para cada pregunta.

4.- Pida le que repita el número que usted le va a indicar, compuesto por dos cifras. Por ejemplo, tres, cinco; pida al niño que lo repita, pero no diciendo treinta y cinco, sino como se escribió anteriormente, tres, cinco. Después pida al niño que repita otros dos dígitos como cuatro, siete; nueve, dos; seis, ocho, etc. Posteriormente, pida al niño que repita secuencias de tres dígitos, como por ejemplo, cuatro, seis, tres, o bien, dos, nueve, cero; tres, uno, cinco, etc. Y cuando él sea capaz de repetir estas series de tres números, vaya aumentando la cantidad de números que él deba repetir. Este ejercicio sirve para desarrollar la memoria auditiva.

5.- Meta en una caja de zapatos algún juguete del niño, como por ejemplo, un cochecito de plástico, y descríbaselo para que él adivine de qué se trata. Después pida al niño que sea él quien guarde algún juguete u otro objeto dentro de la caja, pero sin que usted lo vea, y que se lo describa para que usted trate de adivinar de qué se trata.

6.- Plantee un problema al niño y pídale que le dé una solución por lo menos. Si a él se le ocurren varias soluciones, será mejor. Para que usted lo estimule a pensar otras soluciones después de que él ha proporcionado alguna, deberá decirle: ¿de qué otra forma se podría resolver el problema? No censure las respuestas del niño por imposibles que éstas parezcan. Algunos problemas sencillos podrían ser: Cómo pasarían dos personas una mesa del comedor que mide dos metros de largo y un metro de ancho, por la puerta que sólo mide un metro con diez centímetros de ancho? (Pasándola no a lo largo sino a lo ancho).

Otro problema sería: si tú vas pasando con tu perrito y lo llevas con una cadena sostenido del cuello, empieza a llover, y sacas el único paraguas que traes, ¿cómo evitarás que el perro se moje? (Cargándolo y usando el paraguas para los dos.)

Otro problema puede ser: tú (el niño) quieres alcanzar un osito de peluche que está sobre tu juguetero, pero cómo está muy alto no alcanzas, únicamente tienes un banco de madera chiquito y una silla alta, además de un palo largo, ¿qué debes hacer? (Una solución sería subirse a la silla alta y alcanzarlo y otra solución sería subirse al banquito y con el palo atraer el osito hacia mí.) Otro problema puede ser: que tú (el niño) vas caminando por la calle con un globo de gas detenido de tu mano por medio de un cordón, de pronto el globo se suelta de la mano y se atora en la rama de un árbol, ¿cómo lo bajarías? (Una solución sería subirse a un árbol; otra solución sería buscar un palo o una rama de árbol ^{que este tirada en el suelo.} para bajarlo con mucho cuidado, para otra solución podría ser la de esperar a que pase algún señor alto y me ayude a bajarlo, etc.).

Un último problema sugerido sería el ^{de} que usted lo manda al supermercado a comprar varias cosas para la alacena, él se lleva su vagoneta y encima de ésta va un amiguito suyo. Al comprar las cosas, ven que son tantas que ellos dos no las pueden cargar; ¿qué es lo que harían? Llevar todo encima de la vagoneta y tirar de ésta. Con estos ejercicios usted ayudará al

niño a escuchar más detenidamente, a comprender más rápido, a pensar varias soluciones para resolver un mismo problema, y a pensar en cuál sería la solución más adecuada para un problema en particular.

1.2 Discriminación.

7.- Discriminación visual.

Dé al niño 3 círculos grandes rojos, tres triángulos amarillos y 3 cuadrados chicos azules. Los círculos deberán medir 10 cms., de diámetro; los triángulos 10 cms., por lado y los cuadrados 5 cms., por lado. Pídale que separe todas estas figuras geométricas primero por sus colores (rojo, azul y amarillo); después por tamaños (grandes de un lado y las figuras chicas del otro lado), y finalmente que las separe por su forma (en círculos, cuadrados y triángulos).

8.- Coloque sobre la mesa un anillo, un vaso de plástico, una cuchara y un tenedor de metal y dos de plástico, dos cubos de madera y dos platos de cartón. Enseñe al niño a separar los objetos dependiendo del material del que están elaborados (ya sea cartón, madera, metal o plástico).

9.- Muestre al niño un avión y un coche de plástico y enseñe cuáles serían las semejanzas y las diferencias de estos dos juguetes. Las semejanzas son que los dos son medios o vehículos para transportar a las personas, que los dos tienen ventanas, que tienen ruedas o llantas, etc., y las diferencias serían que uno vuela y el otro no; que uno va por aire y el otro por tierra; que el avión es muy grande y el coche es chico. Después pregunte al niño las semejanzas y diferencias de otros dos objetos, que pueden ser una bicicleta y una motocicleta (pídale que exprese por lo menos dos semejanzas y dos diferencias de cada par de objetos). ¿En qué se parecen y en qué se diferencian una naranja y una manzana? (las dos son frutas, las dos son redondas, etc., una es roja y la otra es anaranjada, la cáscara de ambas es dis

tinta, ^{su sabor es} diferente, las semillas son distintas, etc.). Usted puede ayudar
lo en un principio a encontrar las semejanzas y las diferencias, pero
después deje que él intente encontrar las respuesta, aunque se tarde un poco.

10.- Haga un reloj con un plato de cartón y píntele los números del
1 al 12 con plumón de punto grueso rojo. Póngale las dos manecillas con car-
toncillo color negro y empiece a enseñar ^{le} a leer primero las horas y
posteriormente las medias horas. Finalmente puede enseñarlo a leer los cuar-
tos de hora.

Coloque sobre la mesa un vaso grande, uno mediano y otro chico, y
preguntele: ¿en cuál cabe más agua?, ¿en cuál cabe menos? Refuércelo
si contesta correctamente. En caso de que la respuesta sea incorrecta,
explíquese la y permítale comprobarlo llenando con agua el vaso
más grande y demostrándole que con esa agua llena usted el vaso chico
y probablemente la mayor parte del mediano.

12.- Pegue sobre una hoja de papel varios dibujos similares pero no
iguales, sólo dos dibujos serán exactamente iguales y los demás parecidos. -
Por ejemplo, pinte un florero rojo con cualquier tipo de flores y los otros
dibujos parecidos, es decir las flores serán exactamente iguales pero un flo-
rero será azul, otro verde, otro café, otro guinda, y finalmente otro rojo -
también para que posteriormente usted pida al ^{pequeño} que por medio de una cruz
señale aquellos floreros que sean exactamente iguales.

Siguiendo este mismo ejemplo, dibuje varios perros; uno observando -
hacia el lado derecho, otro observando hacia el frente, otro observando ha-
cia la izquierda, y otro también de frente para que el último dibujo -
sea un perro de espaldas. Pida al niño que por medio de una cruz señale los
que sean iguales.

De esa misma forma, dibuje otros animales, frutas, verduras, flores u otros objetos, colocándolos iguales y tres o cuatro diferentes en una misma fila para que él realice esta actividad.

13.- Sobre cuadros de papel cartulina, pegue usted estampas de diversos animales, frutas y verduras colocando una figura en cada cuadro y también en la parte inferior de la figura escriba el nombre del animal, fruta o verdura. Posteriormente recorte el nombre de cada tarjeta y enseñe al niño a hacer coincidir los nombres con las figuras correctas. Este ejercicio, rompe cabezas de palabras, ^{le} enseñará a asociar el dibujo con la palabra que le corresponde, y a leer por el método global.

14.- Pegue sobre una hoja de papel el dibujo de una vaca, y a su alrededor los dibujos de varios productos que se obtengan de la misma y otros que no se obtengan de ella. Pida al niño que por medio de una cruz marque los productos que se obtienen de la vaca. Por ejemplo, pegue los dibujos siguientes: carne, piel de vaca, huevo, leche, queso, frijoles, habas, etc., (el niño debe tachar varios productos, exceptuando el huevo, los frijoles y las habas).

15.- Pegue los dibujos de varios animales del lado izquierdo de una hoja de papel y recorte previamente la cola de cada animal para que las pegue aparte, del lado derecho, y pida a ^{su hijo} que trace una línea que vaya desde el animal hasta su cola respectiva.

16.- Con un palito de 30 cms., de largo y 2 cms., o uno de diámetro, haga una caña de pescar para el niño, amarre un cordón y al final del mismo un alfiler de seguridad abierto. Después coloque dentro de un plato hondo o dentro de cualquier recipiente grande varios botones y pídale que los pesque con su caña de madera.

17.- Pegue sobre una hoja de papel el dibujo de una cocina, de una recámara, de un baño, el de una recámara de niño y el de un estudio. Cada dibujo péguelo sobre una hoja diferente y después consiga dibujos más pequeños, de utensilios que se necesitan en un hogar y deberá pegar cada uno separado, en cuadritos chicos de cartulina, para que el niño asocie los dibujos de una cuchara, un cucharón, un colador, un cuchillo, un tenedor, un destapador, vasos, estufa, refrigerador, etc., con la cocina; los dibujos de varios juguetes, cuna, ropero infantil, lámpara infantil, etc., con la recámara para niños; los libros, libreros, etc., con el estudio y otros objetos los relacione con el baño y con la recámara.

18.- Pegue sobre una tarjeta de cartulina de 10 por 8 cms., aproximadamente, el dibujo de una pelota pequeña; en otra tarjeta el dibujo de dos pelotas, en otra tarjeta tres pelotas, en otra tarjeta cuatro pelotas y en una última tarjeta 5 pelotas. De esta misma forma pegue sobre otras tarjetas aviones, mariposas, patos, perros, etc., y enseñe al niño a ordenar las tarjetas dependiendo de la figura, del 1 al 5 para cada uno de los dibujos.

19.- Recorte 30 cartoncitos de 5 cms., por lado y sobre ellos pegue los dibujos de 2 caritas sonrientes, dos caritas enojadas, dos caritas tristes, dos caritas llorando, hasta formar 15 pares de dibujos, y pida al niño que forme los pares.

20.- Recorte tres figuras sobre papel lustre y péguelas sobre papel cartulina para que queden más firmes. Las figuras pueden ser un círculo de 10 cms., de diámetro; un cuadrado y un triángulo de 10 cms., por lado. Recorte cada figura en dos partes y enseñe al niño a armar el rompecabezas. Cuando él sea capaz de armar las figuras, recorte cada una en tres partes y pídale que junte de nuevo las piezas para armar el rompecabezas. Finalmente recorte estas figuras u otras en cuatro o cinco partes para pedirle que las arme.

21.- Sobre cuadros de un mismo tamaño, hechos con cartulina, pegue estampas de varios animales, frutas, verduras, etc., (las cuales podrá conseguir en la papelería, pegando dos dibujos o estampas exactamente iguales para que el niño forme pares. Cuando él sea capaz de formar todos los pares de dibujos, enséñelo a jugar el juego "memoria colocando todos los dibujos boca abajo (empiece con tres pares de dibujos) y que él levante dos . Si coinciden, es decir, si hacen un par, que se quede con ellos y vuelva a elegir dos tarjetas. Si son diferentes, le tocará a usted elegir dos tarjetas, procurando que formen par. Poco a poco puede usted aumentar el número de dibujos sobre la mesa hasta que el niño sea capaz de jugar empleando 15 pares o más.

22.- Recorte los dibujos de algunos objetos vistos desde varios puntos de vista, es decir, desde arriba, de un lado, del otro, visto desde abajo, y pida al niño que los reconozca sin recibir ayuda.

23.- Consiga los dibujos de varias frutas y pegue cada figura sobre un cartón o una cartulina y recórtelos en dos, tres y cuatro partes iguales para que el niño arme el rompecabezas.

24.- Consiga las fotografías de varios niños y niñas y recórtelas en dos, tres, cuatro, cinco o más partes iguales, enseñe al niño a armar los rompecabezas tomando las manos de él con las suyas y mostrándole como debe unir cada una para formar el rompecabezas.

25.- Dé al niño 10 cubos de diferente tamaño y pídale que los ordene del mayor al menor.

26.- Déle cucharas de diferente tamaño, al igual que lápices, palitos, fichas, etc., y pídale que las ordene del mayor al menor y viceversa.

3/6
305

27.- Para desarrollar la memoria visual y la capacidad de la observación del niño, coloque frente a él tres cartas diferentes para jugar ~~para~~ ~~20~~ ~~20~~ y deje que las observe durante dos minutos. Después pídale que cierre los ojos o que se voltee y retire usted una de ellas. El intentará recordar las cartas y mencionar cuál es la que falta. Siguiendo el mismo procedimiento, muéstrole 4, 5 ó más cartas y retire una de ellas para que él le indique cuál fue la que se extrajo.

28.- Coloque sobre la mesa los dibujos de un avión, un ángel, un pájaro, un coche, un triciclo, una bicicleta, un tren, un trolebús, un camión, una motocicleta, etc., y mezcle los dibujos. Pídale que coloque a un lado aquellos objetos que tienen ruedas y del otro lado los que tienen alas. Se le sugiere pedir al niño que haga otras clasificaciones: que separe los dibujos de los vehículos que transportan muchas personas al mismo tiempo (camión, tre, trolebús, coche, etc.).

29.- Para desarrollar la memoria visual del niño recorte 10 círculos, 10 triángulos y 10 cuadrados, o simplemente dibújelos. Después pegue o dibuje sobre un papel una secuencia colocando un círculo, un cuadrado, un círculo, un cuadrado, un círculo y pida al niño que le indique cuál es el dibujo que continúa la serie. Después de otra fila dibuje dos triángulos y un círculo, dos triángulos y pida al niño que le idique cuál dibujo continúa la secuencia.

30.- También sobre una hoja de papel puede usted escribir la serie A,C,A,C,A, y pedir al niño que le indique cuál sigue. De la misma forma haga secuencias de números y otras letras.

31.- Pegue sobre una cartulina 5 dibujos diferentes y pídale que los observe detenidamente y los memorice. Voltee usted la cartulina y que él le indique cuáles dibujos estaban en la cartulina. Permita al niño observar la cartulina durante uno o dos minutos, antes de quitarla de su vista. Cuando él sea capaz de memorizar los dibujos sin mucho esfuerzo, añada 6 ó 7 dibujos diferentes a los que ya le mostró anteriormente, para que los memorice.

32.- Discriminación auditiva.

Grave en un cassette el sonido de los árboles al moverse cuando hace mucho viento, el sonido de las olas del mar, las campanadas que llaman a misa, un teléfono sonando, el claxon de un automóvil, etc., y pida al niño que al escucharlos los identifique uno a uno.

33.- Grave en un cassette el sonido de varios animales, y pida al pequeño que al escucharlos vaya identificándolos.

34.- Pida a su hijo que permanezca en una de las recámaras; vaya usted a otra recámara, o al baño, etc., y desde allí produzca un ruido cualquiera. A continuación pida al niño que vaya a donde usted está o que le diga en qué lugar se encuentra.

35.- Discriminación táctil.

Coloque sobre la mesa varios objetos, y cubra con una pañoleta los ojos del niño para que él, por medio del tacto, trate de adivinar de qué objetos se trata. Cuando usted esté colocando los objetos sobre la mesa, él podrá observar detenidamente cada uno de los objetos para que posteriormente, cuando usted le cubra los ojos, le sea más fácil identificarlos.

36.- Discriminación olfativa.

Consiga 10 cajetillas de cigarrillos de tapa dura y dentro de dos de ellas ponga un pedazo de chocolate en cada una; en otras dos ponga un pedacito de algodón con unas gotas de alcohol; en otras dos un pedazo de algodón con unas gotas de loción ó perfume; en otras dos ponga un poco de cebolla picada y finalmente dentro de otras dos coloque una pequeña flor. Revuelva todas las cajetillas, tápelas y pida al niño que, cerrando los ojos, abra cada una de ellas y huela lo que contiene, para que aparezcan las dos que huelan igual. Para que él no haga trampa abriendo los ojos, tápeselos con una pañoleta hasta que termine la actividad.

37.- Coloque sobre la mesa una papa, una calabaza cocida, una zanahoria cruda, una manzana una guayaba u otras verduras ó frutas, y después de cubrirle los ojos al niño, pídale que identifique con el olfato cada una de ellas. No está permitido que él utilice las manos.

1.3 Imitación.

38.- Narre un cuento al ^{pequeño} y pídale que imite lo que hacía alguno de los personajes.

39.- Enseñelo a imitar la manera como caminan algunos animales.

1.4 Seguimiento de instrucciones.

40.- Déle instrucciones que impliquen tres o cuatro acciones.

2.- Desarrollo motor.

2.1 Coordinación motora fina.

41.- Dibuje sobre una hoja de papel dos líneas con una separación de 4 cms., entre ellas e incluya líneas curvas y rectas para hacer un camino a través del cual se empujará un botón. Déle un botón que mida 1 cm.,

de diámetro y pídale que lo empuje a través de las dos líneas, procurando no tocarlas. Cuando él sea capaz de realizar esta actividad correctamente, que coloque una pluma atómica o un lápiz y recorra el camino también sin tocar las mismas. Después pida al niño que con un lápiz de punta afilada trace una línea que vaya de un extremo a otro de las líneas, procurando ir lo más recto posible, sin despegar la punta del lápiz del papel y sin salirse de las orillas. Puede usted reducir poco a poco la distancia entre las dos líneas hasta llegar a una separación de un centímetro entre una y otra.

42.- Dé al niño una hoja de papel y un lápiz o una crayola y pídale que dibuje a un hombre lo mejor que pueda.

43.- Déle plastilina o masa hecha con harina y agua y pídale que con ella haga bolas, gusanitos, hombres y todo lo que quiera.

44.- Dé al niño una hoja de papel y enséñelo a pegar frijoles, lentejas, habas, sopa de pasta, etc., sobre el papel.

45.- Sobre una hoja de papel dibuje usted dos líneas, una recta y otra que incluya rectas y curvas, désela al niño junto con unas tijeras de puntas romas y pídale que recorte siguiendo las líneas.

46.- Proporciónele ^{un} lápiz y un cordón o una cinta y enséñelo, si aún no sabe, a hacer nudos y moños con la cinta alrededor del lápiz.

47.- Sobre una hoja de papel dibuje usted un vaso completo y uno incompleto; una taza completa y una incompleta; un gato completo y otro incompleto, etc., y pida al niño que complete las figuras para que queden iguales.

48. Proporció^{nele} una hoja de papel y un lápiz y llevándole la mano, enséñelo a dibujar triángulos, cuadrados y círculos.

49.- Dé le una tabla de madera y varios clavos, además de un martillo. Muestre al niño cómo debe clavar, introduciendo únicamente la tercera parte de los clavos en la madera, y dejando que él continúe hasta introducirlos casi por completo.

50.- Una con cinta adhesiva, dos pliegos de cartulina y colóquelos sobre el piso. Pida al niño que se acueste sobre la cartulina y con un plumón rojo dibuje el contorno del pequeño. Después dibuje los ojos, la nariz, la boca, las orejas, las manos, los pies, etc., en otra cartulina y recorte cada una de estas partes del cuerpo. Enseñelo cómo colocar cada parte en su lugar y déjelo que él solo lo haga.

51.- Dé al niño un dibujo. Sobre una hoja de papel deberá usted haber dibujado lo mismo pero con puntos o con líneas punteadas para que le pida que una ese dibujo con el contorno respectivo.

52.- Coloque una olla o cualquier recipiente sobre el piso (el recipiente debe medir 20 cms., de diámetro aproximadamente) y pídale que se coloque a un metro de distancia del mismo para que desde allí arroje diversos objetos y trate de meterlos en la olla. Aleje poco a poco el recipiente del lugar donde se encuentra el pequeño.

53.- Dé le una hoja de papel cuadriculado y un plumón de punto fino. Pídale que marque un punto en el centro de cada cuadrado lo más rápido que pueda y cuando haya transcurrido un minuto, avísele para que —

suspenda la actividad. Entonces cuente usted el número de puntos que marcó el niño y anótelos en una hoja de papel para comparar la puntuación con otras posteriores, procurando que el niño logre marcar más puntos paulatinamente.

2.2 Coordinación motora gruesa.

54.- Coloque un solo boliche, botella de plástico, o cualquier objeto a 3 metros de distancia del niño y coloque sobre la palma de la mano de su hijo una pelota de plástico de 20 cms., de diámetro y pídale que, sin meter la otra mano para ayudarse, lleve la pelota hasta donde se encuentra el boliche o la botella de plástico, dé la vuelta al mismo y regrese sin tirar la pelota.

55.- Con un gis dibuje un círculo en el suelo (de medio metro de diámetro) y pídale que se coloque en el centro, con las piernas juntas y que gire hacia su lado derecho, después hacia el izquierdo lo más posible, procurando quedar en la misma posición en que empezó. En un principio muestre al niño cómo realizar esta actividad.

56.- Coloque dos sillas sobre el piso, a dos metros de distancia una de otra, y ate un cordón que vaya de la pata de una silla a la pata de la otra, a una distancia de 25 cms., del piso. Pida al niño que salte con las piernas juntas esta distancia. Aumente usted la distancia hasta llegar a 30 cms., entre la cuerda y el piso. Cuando él sea capaz de saltar esta distancia, deberá colocarse a diez centímetros de la cuerda y desde allí brincar la distancia de 30 cms., la cual existe entre el piso y la cuerda, y cada vez deberá retirarse un poco más hasta llegar a una distancia de 30 cms., entre el niño y la cuerda.

57.- Pídale que salte de cojito, es decir, sobre una sola pierna, la mayor cantidad de veces, procurando saltar 4 veces continuas, por lo menos.

3.- Area social.

58.- Cuando sea posible permita al ^{pequeño} elegir las actividades que se llevarán a cabo diariamente. Déle a elegir entre 5 actividades o más y permítale que decida el orden en el cual se van a realizar.

59.- No permita que la oportunidad de desarrollar en ^{su hijo} la mayor cantidad de habilidades posible pase desapercibida, ya que en el futuro él será el único perjudicado. Recuerde que el hombre que será el niño en el futuro se determina por los conocimientos que adquiera y por las habilidades que desarrolle durante sus primeros años de vida.

60.- Cualquier actividad favorita del niño puede utilizarse para reforzar las que menos le gustan. Por ejemplo, debe guardar sus juguetes — antes de ver la televisión, y bañarse antes de cenar. Después del uso de — las palabras de aprobación (decir: eso es, qué bueno, muy bien, así se hace, etc.), el empleo de las actividades reforzadas para el niño es la herramienta más adecuada de que disponen los padres para hacer que los niños realicen las actividades que no les gusta hacer.

61.- En lugar de que usted sólo le diga al niño que puede salir a jugar, disponga las cosas de tal manera que él, por su buen comportamiento, por haber realizado correctamente alguna actividad, adquiera un reforzador. Por ejemplo, puede usted decirle: te dejo que salgas a jugar porque me ayudaste a recoger tus juguetes; vamos a salir de paseo porque comiste muy bien; te doy doble postre porque te has portado muy bien hoy, etc.

PROGRAMA DE ESTIMULACION

EDAD: 5 años a 5 años 6 meses.

1.- AREA INTELECTUAL.

1.1 Lenguaje.

1.- Juegue con el niño a las preguntas y respuestas. Pregúntele para qué sirven los diferentes utensilios que se emplean en el hogar.

2.- Enséñele cuáles son los diferentes medios de comunicación que existen. A continuación dígame varias palabras y que él le indique cuáles de ellas corresponden a medios de comunicación.

3.- Siguiendo con las preguntas y respuestas, pregunte al pequeño quién tarda más en recorrer un camino de 10 metros de distancia, un conejo o una tortuga. Qué tarda más tiempo en llegar a Acapulco, un coche o un avión. Para qué guardamos algunos alimentos en el refrigerador, etc. Procure aumentar el número de preguntas.

4.- Pida al niño que le explique para qué sirve el teléfono, para qué sirven la rasuradora eléctrica y el rastrillo, para qué sirven las tijeras, para qué sirve un lápiz, para qué sirve la licuadora, para qué sirve la estufa, etc.

5.- Pídale que describa las funciones de algunas partes del cuerpo humano. Por ejemplo: que le indique para que nos sirven los ojos, la boca, la nariz, los oídos, las manos, los pies, etc.

6.- Enseñe al niño que los colores primarios son el rojo, el azul y el amarillo. Enséñele también que los colores secundarios se forman combinando los colores primarios.

7.- Diga al niño tres palabras y pídale que invente un cuento con el cual las incluya. (por ejemplo: nene, casa, coche)

8.- Continuando con las preguntas y respuestas, hágale preguntas sobre la manera como viven algunos animales, sobre las diversas partes del cuerpo y sus funciones.

9.- Pida al niño que le explique la diferencia que hay entre una cama y una silla, entre un televisor y un radio. El niño podrá contestar muchas otras preguntas. No lo regañe si da una respuesta incorrecta; induzca-lo a pensar la respuesta adecuada.

1.3 Discriminación.

10.- Discriminación visual.

En una hoja de papel, del lado izquierdo, pegue 5 figuras de animales y del lado derecho, pegue el dibujo del lugar donde viven, pero péguelos en desorden para que el niño haga coincidir, por medio de una línea, los dibujos de la izquierda con los de la derecha.

11.- Dé al niño varios dibujos de animales y escriba en un cuadro de cartulina, del mismo tamaño que el dibujo, el nombre de cada uno de los animales, con un plumón de punto grueso. Juegue con su hijo a reunir los dibujos con la palabra correspondiente. Las letras con las cuales escriba las palabras de los nombres, deben medir 7 cms., de largo aproximadamente, y cada vez disminuya el tamaño de las letras que escriba en las cartulinas, hasta llegar a letras de un centímetro y medio.

12.- Coloque diez crayolas o diez plumas, lápices o palitos de paleta sobre la mesa, con una separación de 2.5 cms., entre uno y otro, y coloque otra hilera de diez crayolas, lápices, plumas atómicas o palitos de paleta con una separación de 5 cms. entre uno y otro. y pregunte al niño si

existe la misma cantidad de crayolas, lápices, etc., sobre la mesa, en las dos hileras. Seguramente él contestará que en la hilera en la que las crayolas están separadas 5 cms., hay más. Usted debe explicarle la respuesta correcta y, sobre todo, deje que cuente una y otra vez el número de crayolas que hay en cada hilera.

13.- Coloque sobre la mesa un gancho para colgar la ropa, una camisa, un jabón, un abrigo, una pluma atómica, un suéter, un par de calcetines, un monedero, una bolsa y un delantal, y pida al niño que le señale o le nombre cuáles de éstas son prendas de vestir.

14.- Pegue sobre una hoja de papel los dibujos de cuatro objetos parecidos pero no iguales, y solamente un par de ellos que sea exactamente igual. Por ejemplo, pegue los dibujos de varios perros de distintas razas y solamente dos dibujos serán iguales. También puede usted pegar dibujos de coches de distintas marcas, o dibujos de niños, relojes, etc. Pida al niño que por medio de una cruz marque los dibujos iguales.

15.- Pegue sobre una hoja de papel 4 dibujos iguales y uno diferente, y pídale que después de observar detenidamente los dibujos marque con una cruz el dibujo distinto a los demás.

16.- Coloque 5 platos extendidos sobre la mesa y cinco platos colóquelos uno sobre otro. Pregunte a su hijo en dónde hay más, si en el lugar donde están uno sobre otro, o donde están separados. (Por lo general, los niños de esta edad y hasta los 7 años, juzgan siempre por las apariencias). Permita al niño contar los platos que están de un lado y otro y enséñele cuál es la respuesta correcta.

17.- Coloque sobre la mesa varios objetos que pertenezcan a un mismo grupo o que sean similares, y otro que sea totalmente distinto o que no pertenezca a ese grupo. Pida al niño que encuentre cuál es este objeto, ajenos a ese grupo.

18.- Dé al niño 3 círculos de 10 cms., de diámetro, de color rojo; 3 triángulos amarillos de 10 cms., por lado y 3 cuadros de 10 cms., por lado, de color azul. También déle 3 círculos rojos de 5 cms., de diámetro; 3 cuadros amarillos de 5 cms., por lado y 3 triángulos naranja de 5 cms., por lado. Pídale que separe las diferentes figuras geométricas, primero por colores, después que los separe por tamaño y finalmente por su forma.

19.- Déle parejas de dibujos similares, pero no iguales, y pídale que encuentre las diferencias que existen entre ambos dibujos. Usted puede ponerle la muestra encontrando las diferencias que hay entre dos de los dibujos y dejando que él encuentre las diferencias en los siguientes dos dibujos. Cada vez que él realice esta actividad, puede usted darle dibujos más parecidos para que le sea más difícil encontrar las diferencias.

20.- Dé al niño los dibujos de 5 objetos distintos, o bien, coloque sobre la mesa éstos objetos, en vez de presentar los dibujos, y pídale que elija los dos objetos que se asocian. Por ejemplo: coloque sobre la mesa un vaso de plástico, un martillo, un coche de juguete, una manzana y un clavo para que el niño asocie el martillo con el clavo.

21.- Coloque sobre el piso dos cartulinas unidas con cinta adhesiva y acueste al niño sobre la cartulina. Dibuje el contorno del cuerpo del niño con un lápiz y después páselo de nuevo con plumón de punto grueso. Sobre otra cartulina dibuje dos ojos, una nariz, una boca, dos orejas, dos brazos, dos piernas, dos manos con dedos y dos pies con dedos. Pida al niño que coloque cada una de estas partes del cuerpo humano en su lugar correcto.

22.- Dé al niño 10 objetos grandes y 10 chicos. Coloque usted un objeto grande del lado derecho y un objeto chico del lado izquierdo. Dé

pequeño

otro objeto y pídale que lo coloque donde se encuentra el objeto que es igual en tamaño a ese que usted le proporcionó. Proceda de la misma forma hasta terminar con todos los objetos y después pídale que los separe sin recibir ayuda.

23.- Enseñe al niño que los colores primarios son el amarillo, el azul y el rojo, y que para formar los demás colores, los secundarios, se deben mezclar los primarios. Por ejemplo: para formar el color violeta, debe mezclar el color rosa y el azul; para formar el verde se mezcla el amarillo y el azul; para formar el color anaranjado se unen el amarillo y el rojo; para formar el gris se mezclan el negro y el blanco; y con el azul y el rojo formamos el morado; con el amarillo, el azul y el rojo hacemos el color café.

24.- Dé a ^{su hijo} varios dibujos de animales y de frutas y enséñelo a separarlos colocando los dibujos de animales de un lado y los de frutas del otro.

25.- Coloque una pelota cerca del ^{pequeño}, a un metro de distancia, y después coloque otra pelota a tres metros de distancia. Pídale que le traiga la pelota que se encuentra más lejos de él, y posteriormente pídale que le traiga la que se encuentra más cerca.

26.- Dé ^{le} 10 cucharas grandes y 10 chicas, y usted coloque una cuchara grande del lado derecho y una cuchara chica del izquierdo. Pídale que coloque las cucharas restantes en su lugar correspondiente, separándolas en grandes y chicas.

27.- Discriminación auditiva.

Para desarrollar la memoria auditiva, narre al niño un cuento o una historia y después elabore varias preguntas acerca de la misma, pero que requieran una respuesta de sí o no y plantéelas al pequeño.

28.- Grabe en un cassette los sonidos de una campana, de un tren, de agua saliendo de una llave, de un teléfono sonando, de una aspiradora, una batidora y una licuadora funcionando, el sonido de un timbre, etc., Pida al niño que al escucharlos lo vaya identificando uno a uno.

29.- Discriminación táctil.

Proporcione diez pares de tela de diferentes texturas y pídale que las aparee. Los cuadritos deberán medir 10 cms., por lado aproximadamente. Déle cuadritos de popelina, franela, jersey, algodón, cuadrillé, manta, pana, terciopelo. Pida al niño que los separe por pares, dependiendo de su textura. Después cubra los ojos del pequeño con una pañoleta y pídale que repita la actividad.

30.- Coloque sobre las manos del niño un objeto distinto en cada una y pídale que identifique cuál de los dos pesa más. Usted puede colocar sobre su mano derecha un muñeco de peluche y sobre su mano izquierda un vaso de plástico; también puede colocar diversos juguetes sobre cada mano y preguntarle cuál pesa más.

31.- Dé al niño una nuez y una manzana y cúbrale los ojos con una pañoleta. Pida al niño que por medio del tacto identifique cuál de ellos es más duro y cuál es más blando y también identifique de qué objetos se trata.

32.- Coloque sobre la mesa varios objetos, y pida al niño, después de cubrirle los ojos con una pañoleta, que identifique por medio del tacto ~~cada uno de ellos~~. Después de realizar esta actividad, también puede tomar un objeto en cada mano e identificar cuál de los dos pesa más.

33.- Discriminación olfativa.

Coloque sobre la mesa una guayaba, un plátano, una manzana, una pera, y cubra con una pañoleta los ojos del niño. Pídale que se acerque a la mesa y, sin tocar las frutas, que identifique, por medio del olfato, cada una de las mismas.

1.3 Imitación.

34.- Pida al niño que la imite en todo lo que usted realice; levantar los brazos, bajarlos, correr, caminar con las piernas separadas, brincar, aplaudir, decir adiós, seguir un ritmo dando tres palmadas y guardando silencio, dos palmadas y un silencio, una palmada y un silencio; sacar la lengua, decir sí con la cabeza, decir no con la cabeza, etc.

1.4 Seguimiento de instrucciones.

34.- Pídale que siga las instrucciones que usted le indique y pídale que camine a diferentes velocidades: rápido, lento y normal. También dele instrucciones que impliquen tres actividades consecutivas, como por ejemplo, ve a la cocina, abre la cómoda y me traes por favor un plato; ve a tu recámara, abre tu cajón y guarda esta ropa.

2.- Desarrollo motor.

2.1 Coordinación motora fina.

36.- Déle una hoja de papel y un lápiz y pídale que dibuje un hombre. Enseñe al niño las partes del cuerpo que deberá incluir en su dibujo.

37. **Proporciónele** bloques de madera de 8 cms., de largo por 5 cms., de ancho y 3 cms., o un poco menos de grueso y pídale que invente varios diseños. Por ejemplo, que construya una escalera caracol, una esquina, etc.

38. Dibuje varios objetos por medio de puntos y pida al niño que con un lápiz una los puntos para formar las figuras.

39. Dé le un dibujo cualquiera, pero antes usted deberá haber dibujado el contorno de esa figura en una hoja de papel. De esta misma forma, dibuje usted 7 contornos diferentes y dé al niño los 7 dibujos para que él pegue con cinta adhesiva o con pegamento la figura sobre su correspondiente contorno. El contorno puede dibujarse por medio de líneas, puntos o cruces.

2.2. Coordinación motora gruesa.

40. Pídale que se acueste boca arriba sobre el piso, que extienda sus brazos por encima de su cabeza y, estando recto, ruede hacia un lado y vuelva a estar de espaldas. Después pídale que ruede hacia el otro lado. Pida al niño que procure mantener sus brazos extendidos por encima de su cabeza, por lo menos durante la realización de esta actividad.

41. Solicítele que brinque una o dos veces sobre una sola pierna y que permanezca parado sobre una pierna todo el tiempo que le sea posible. A continuación pídale que haga lo mismo con la otra pierna. Procure que permanezca por lo menos cinco segundos sobre cada una.

42. Pídale que cierre los ojos, después que encoja una pierna y estire los brazos, permaneciendo en esta posición por lo menos cinco segundos. Pídale que haga lo mismo con la otra pierna.

43. Coloque sobre el piso un cordón, una cinta o una cuerda de 1 metro de largo; pida al niño que, estando descalzo, procure levantar la cuerda,

cordón o cinta con los dedos de un pie. Después debe levantar la cinta con los dedos del otro pie, procurando hacerlo lo más rápido posible.

44.- Coloque^s usted a un metro de distancia del niño, (podrá empezar la actividad colocándose únicamente a 50 cms., de distancia y cada vez ir aumentando hasta llegar a un metro), desde allí usted lance una pelota, lo más suavemente posible y pida al niño que con los brazos extendidos y las manos juntas atrape la pelota. Cuando él sea capaz de atrapar la pelota desde una distancia de un metro, aléjese un poco más ~~cada~~ ^{ocasión} hasta llegar a una distancia de tres metros.

3.- Area social.

45.- Pida al niño que coopere con usted para realizar algunas actividades como serían, por ejemplo, poner todas las cosas necesarias sobre la mesa antes de cada comida; enseñarlo a tender su cama. En un principio pida al niño que después de que usted haya tendido la cama, él coloque únicamente la almohada. Al día siguiente él deberá colocar la almohada y la colcha; al tercer día deberá colocar la almohada, la colcha y un cobertor, y de esta manera continuar hasta que sea capaz de colocar las sábanas, cobertores, colcha y almohada.

46.- Recuerde que usted es el responsable principal del desarrollo de sus hijos. Por ello debe enseñarles a desarrollar la mayor cantidad de habilidades.

47.- Estimule al niño lo más posible llevándolo a diferentes lugares y proporcionándole nuevas experiencias de aprendizaje.

48.- Programa de autocuidado.

Recuerde que debe ayudar al niño a formar hábitos de higiene en su persona, para lo cual recuérdale que debe lavarse las manos antes de cada comida, y refuérzelo cuando lo haga. Recuérdale que debe lavarse las manos después de ir al baño; cepillarse los dientes después de cada comida, bañarse todos los días, etc.

49.- Muestre aprobación al ^{pequeño} cuando cumpla las reglas de higiene que usted le enseñe. Sorpréndalo cuando se porte bien en vez de hacerlo cuando se comporta mal. Dígale qué es lo que a usted le gusta que él haga. Proporciónele una recompensa cuando muestre buena conducta.

50.- Si él no quiere realizar alguna actividad, por ejemplo, bañarse, y ya se le dió tiempo suficiente antes de que empiece su programa favorito de televisión, se le puede castigar levemente diciéndole que si se baña podrá continuar viendo su programa ^{preferido}, o que se apagará la televisión si no lo hace.

51.- Los padres pueden actuar apoyando las acciones de sus hijos aprobando sus decisiones, pero nunca haciéndolas, ni tomándolas en lugar de los niños.