

18. ACTIVIDAD: Aseo, alimentación, juego

PROPOSITO: Construir la noción corporal

NIVELES DE ESTIMULACION: 1. 6, 2.9, 3.9, 4. 11

PROCEDIMIENTO: El adulto vestirá al niño asociando la ropa con las partes de su cuerpo. ej: "vamos a ponerte los calcetines en los pies, te voy a poner el gorro en la cabeza". A la hora del baño, el adulto recordará describir los sonidos y olores asociados con las actividades: "vamos a poner agua en la bañera, escucha cómo cae el agua, aquí está el jabón, huele rico". Al secarlo, el adulto nombrará las diferentes partes del cuerpo del niño.

Es importante recordar que es necesario utilizar por lo menos 2 sentidos dentro de cualquier actividad, ya que esto proporciona al niño mayor conocimiento acerca de su medio ambiente.



19. ACTIVIDAD: juego, aseo

PROPOSITO: Seguir direcciones simples como: alto, ven, aquí, hazlo suavemente.

NIVELES DE ESTIMULACION: 1.6, 2.9, 3.9, 4.8

PROCEDIMIENTO: El adulto nombrará acciones mientras el niño se encuentra realizando la actividad. El adulto manipulará las manos del niño (acariciarme suavemente) o su cuerpo (alto, ven acá) para vincular la acción con su nombre o descripción. Por ej: cuando el niño está junto a su perro y lo quiere acariciar, el adulto le dirigirá su mano para enseñarle cómo tocar al animal diciéndole "con cuidado", fíjate cómo mamá y tú acarician juntas a la pelusa".



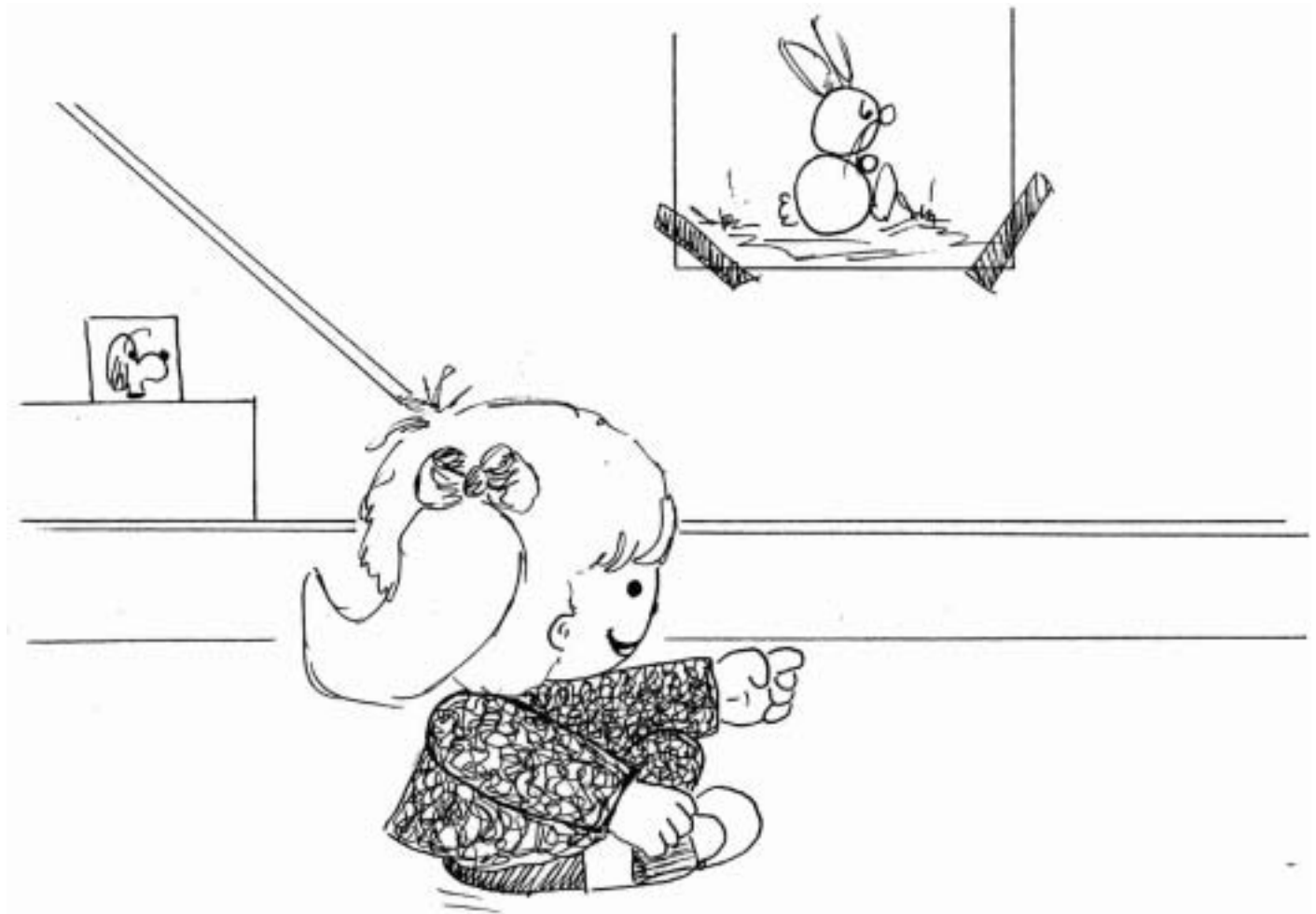
20. ACTIVIDAD: sueño-vigilia, alimentación, aseo, juego.

PROPOSITO: Reconocer objetos de su pertenencia

NIVELES DE ESTIMULACION: 1. 7, 2.11, 3.8, 4. 10

PROCEDIMIENTO: El adulto encontrará una seña como: un punto en realce, un color, forma o sonido específico que sea significativo tanto para él como para el niño, para que éste identifique sus juguetes, su cama, sus cajones, etc.

Los niños con problema visual y/o con atipicidad múltiple necesitan desarrollarse en un medio ambiente muy ordenado además de que es necesario que conozcan que hay cosas que le pertenecen y que él puede disponer de ellas cuando quiera.



21.ACTIVIDAD: aseo, alimentación, sueño-vigilia, juego

PROPOSITO: Pedir "rnas'

NIVELES DE ESTIMULACION: 1.7, 2.9, 3.9, 4.8

PROCEDIMIENTO: El adulto usará la palabra "mas" como parte del diálogo con el niño durante actividades como: bañarse: "_____, ya terminamos de bañar tu espalda, ¿Quieres que te haga MAS masaje con la esponja?

dormir: ¡ya te despertaste!, ¿quieres quedarte acostado MAS tiempo?

alimento: Ya te terminaste tu jugo, ¿Quieres mas?

juego: ¿Quieres que te haga MAS cosquillas? ¿te gusta? El adulto deberá tratar de que el niño pida MAS sin que se le pregunte.



22. ACTIVIDAD: juego

PROPOSITO: Identificar elementos que existen en su medio ambiente.

NIVELES DE ESTIMULACION: 1.7, 2.10, 3.9, 4. 10

PROCEDIMIENTO: A través de juegos, sonidos y canciones a cerca de animales, el adulto tratará que el niño imite los sonidos y responda al acercamiento de otros niños. El adulto identificará los sonidos de animales que hay en su colonia y tratará de imitarlos: "Mira _____, el perro de la vecina hace guau, guau", "¡Si!, todos los perros hacen guau guau. Estos es importante ya que el niño poco a poco podrá identificar los sonidos de su medio ambiente y conocer de dónde provienen.

Se puede planear un viaje al zoológico o a una granja para que el niño escuche los sonidos (pájaros, gatos, caballos). Si es posible, el niño debe tocar los animales para que conozca que tienen 4 patas, que tiene cabello negro, que su piel se siente suave, etc.

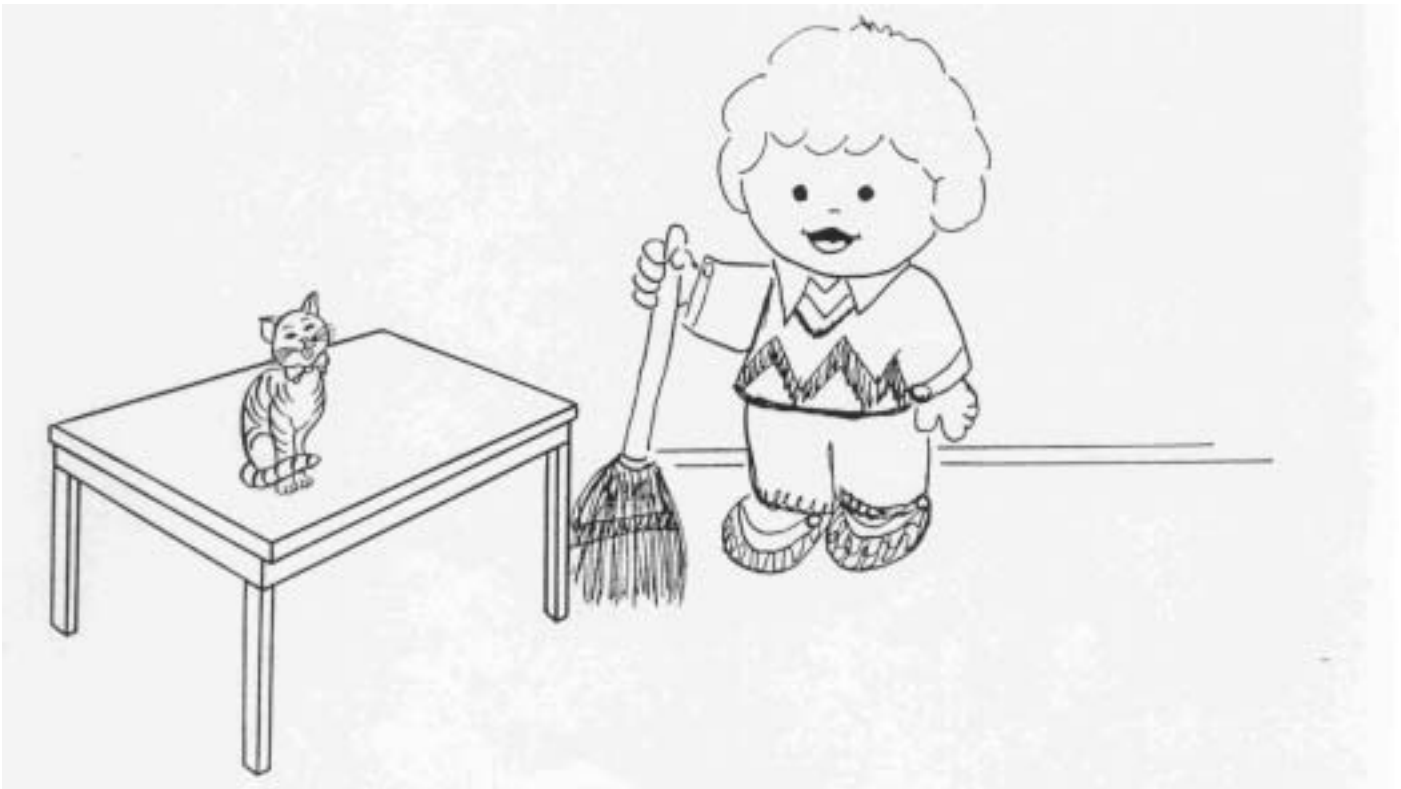


23. ACTIVIDAD: sueño-vigilia, alimentación, aseo, juego.

PROPOSITO: Participar en actividades familiares

NIVELES DE ESTIMULACION: 1.7, 2.11, 3.8, 4. 11

PROCEDIMIENTO: El adulto permitirá al niño ir adquiriendo responsabilidades como cualquier miembro de la familia delegando en él actividades que están al alcance de sus posibilidades como: poner y recoger la mesa, barrer, colocar la ropa sucia en el cesto, etc. En este tipo de actividades al principio el adulto debe guiar al niño utilizando la técnica mano-sobre-mano y poco a poco, dejarlo solo.



24. ACTIVIDAD: sueño-vigilia, juego, aseo, alimentación

PROPOSITO: Expresar 3 a 4 palabras.

NIVELES DE ESTIMULACION: 1.7, 2.9, 3.9, 4. 11

PROCEDIMIENTO: El adulto describirá por su nombre objetos lugares o personas con los que el niño tenga constante interacción. El adulto premiará con palabras y gestos de agrado los intentos del niño por emitir sonidos. El adulto responderá inmediatamente a estos intentos por ej: si el adulto escucha que el niño dice "asa" cuando señala o busca su taza, debe responder: "Muy bien _____, TAZA, aquí está tu taza".

El adulto repetirá este proceso con el fin de que el niño relacione objeto-palabra.



25. ACTIVIDAD: aseo, juego, sueño-vigilia, alimentación

PROPOSITO: Nombrar de 1 a 3 partes de su cuerpo.

NIVELES DE ESTIMULACION: 1.7, 2.11, 3.9, 4. 10

PROCEDIMIENTO: El adulto preguntará ¿qué es esto?, señalando alguna parte del cuerpo del niño (nariz) o del suyo propio. El adulto confirmará si su respuesta es correcta completa o parcialmente. por ej: "muy bien _____, eso es tu nariz". Si lo hace mal o no responde, el adulto identificará la parte de su cuerpo.



26. ACTIVIDAD: juego, sueño-vigilia, aseo

PROPOSITO: Sostenerse en pie, apoyándose de un objeto estable.

NIVELES DE ESTIMULACION: 1.6, 2.9, 3.6, 4. 11

PROCEDIMIENTO: El adulto colocará al niño cerca de una silla, la cama o cualquier objeto que no se mueva. Al principio lo guiará colocando uno de sus pies sobre el piso y empujándolo suavemente por la parte inferior de la espalda y por último, colocando el otro pie sobre el piso. Esta actividad debe ser acompañada por la explicación de cada uno de los pasos a seguir, y el adulto encontrará diferentes motivaciones como objetos sonoros, olfativos o de diferentes texturas.

Cuando el niño se canse de estar de pie, el adulto lo ayudará a sentarse de nuevo, disminuyendo su ayuda conforme al avance o capacidad del niño para hacer esta actividad de manera independiente.

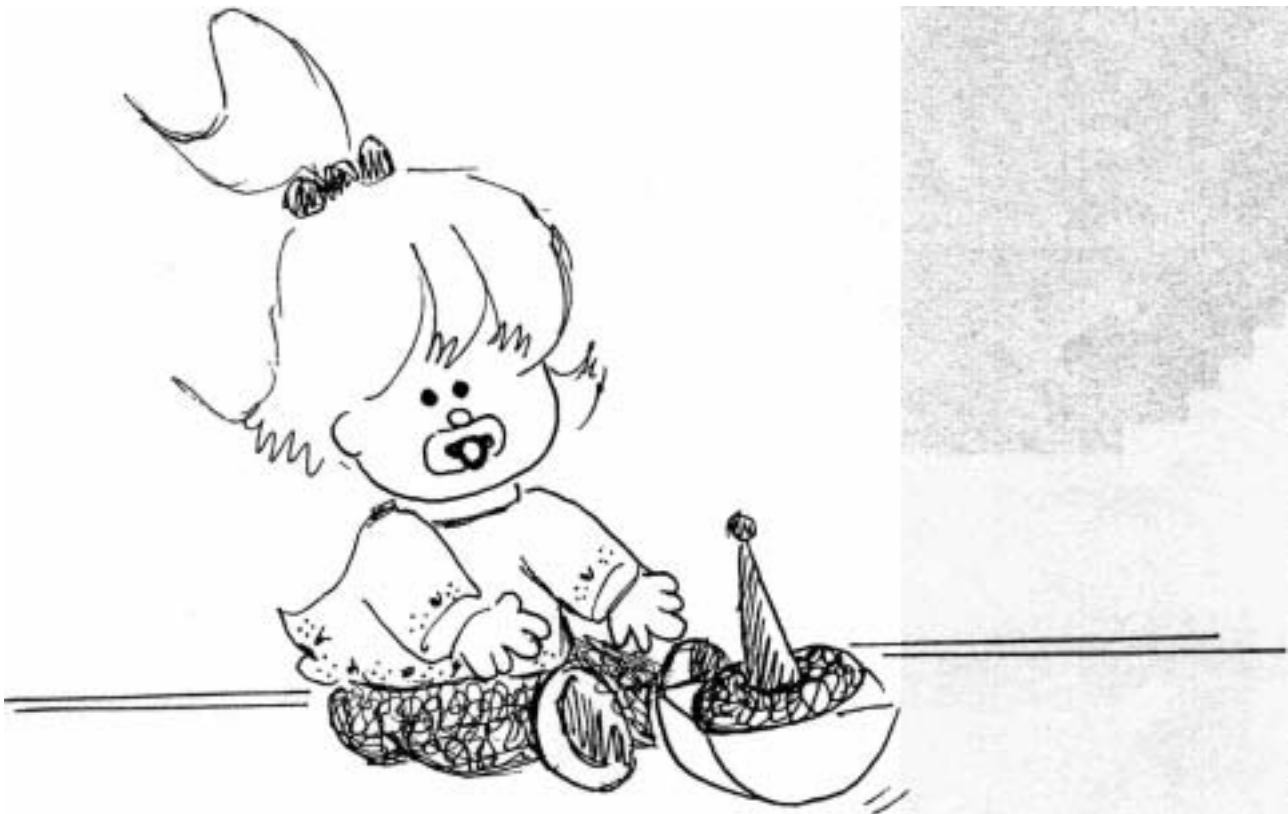


27. ACTIVIDAD: juego, sueño-vigilia, aseo, alimentación

PROPOSITO: Seguir direcciones utilizando uno o dos conceptos espaciales (sobre, debajo, adelante, atrás).

NIVELES DE ESTIMULACION: 1.7, 2.9, 3.7, 4. 10

PROCEDIMIENTO: El adulto utilizará conceptos espaciales en su diálogo constante con el niño, por ej.: "tu gorro está sobre tu cabeza, la pelota se fue abajo de la cama, tus juguetes están dentro de la bañera, etc." Cada vez que sea posible, el adulto incluirá las manos del niño para que éste se dé cuenta del sentido de las palabras. Una vez que el niño esté familiarizado con éstos conceptos, el adulto promoverá actividades o juegos dirigidos utilizando las nociones espaciales conocidas. Ej.: "pon tu muñequito sobre la mesa, o, ¿dónde está la pelota?, ¿está escondida?. ¡ya la encontramos!, está debajo de la sábana.



28. ACTIVIDAD: juego

PROPOSITO: Rotar caderas con apoyo del adulto

NIVELES DE ESTIMULACION: 1.5, 2.9, 3.6, 4.9

PROCEDIMIENTO: El adulto se colocará detrás del niño que está parado sostenido de un objeto que no se mueva (silla o cama). El adulto, acompañado de música o cantando una rima infantil colocará sus manos en las caderas del niño ayudándolo a mover la parte superior de su cuerpo de derecha a izquierda. También se pueden usar los juguetes favoritos del niño o colocar cascabeles en las orillas de la silla, mesa o cama.



29. ACTIVIDAD: juego

PROPOSITO: Favorecer el desplazamiento lateral con apoyo,

NIVELES DE ESTIMULACION: 1.5, 2.9, 3.8, 4. 10

PROCEDIMIENTO: Al estar parado y sostenido con sus 2 manos en un sillón o mesa pequeña, el niño responderá a sonidos emitidos por el adulto desplazándose lateralmente apoyado con sus 2 manos sobre la mesa o sillón. Es importante que el adulto no trate de engañar al niño alejándose cada vez mas, ya que esto le da inseguridad porque no alcanza la fuente sonora.



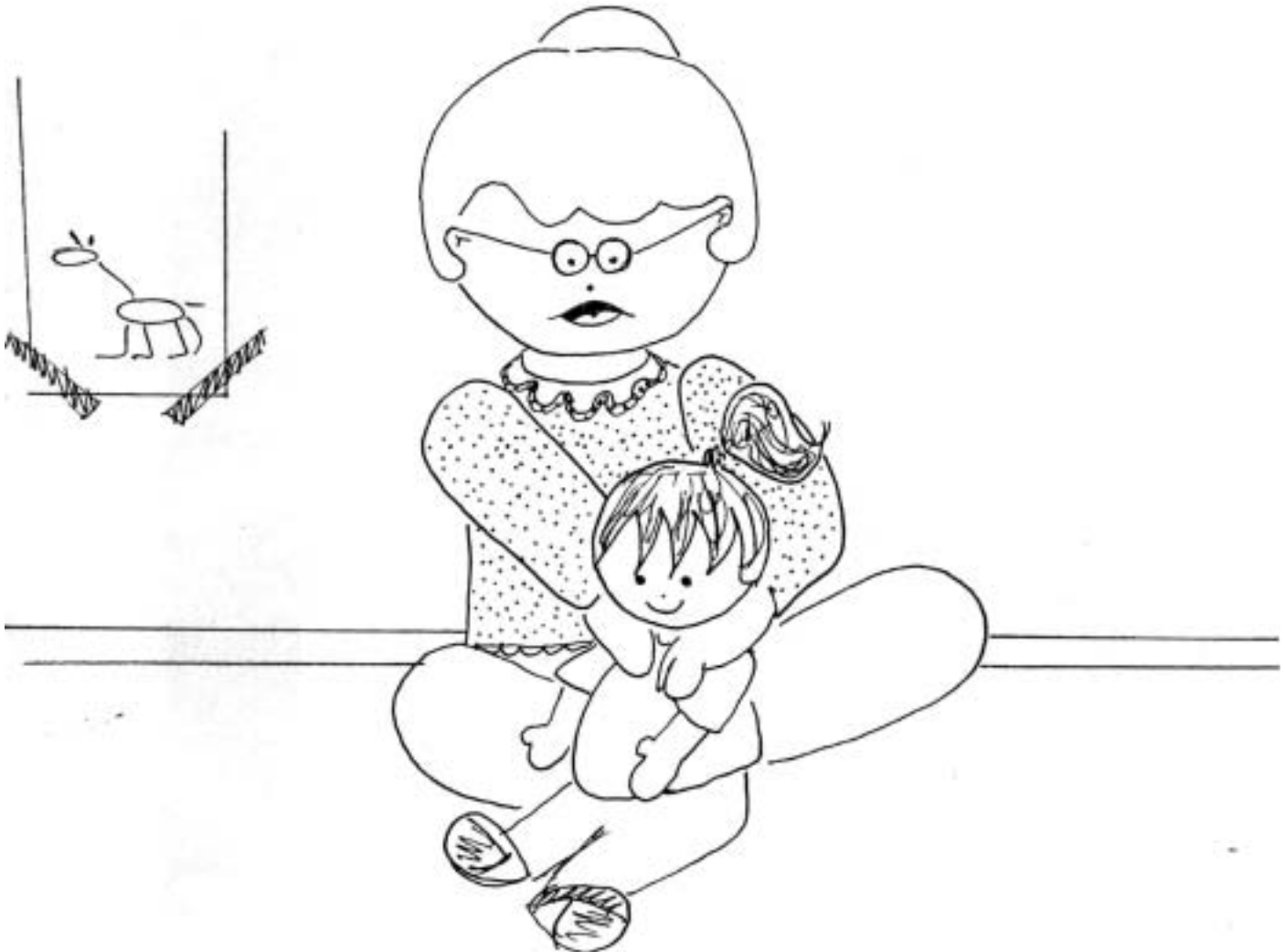
30. ACTIVIDAD: sueño-vigilia, juego, aseo

PROPOSITO: Imitar acciones y sonidos

NIVELES DE ESTIMULACION: 1.6, 2.8, 3.9, 4.9

PROCEDIMIENTO: El adulto se sentará frente al niño y narrará una historia apoyándose en mímica y sonidos, que el niño imitará al asociarlo con la palabra. Por ej: Basado en la técnica mano-sobre-mano, el adulto dirá: "era un árbol grande" (subir los brazos del menor), que se movió con el aire (balancear al niño de un lado a otro) que tenía muchos pajaritos (hacer la onomatopeya del trino del ave).

Se puede estructurar la narración con las partes del cuerpo: "este es el dedo chiquito que busca dónde esconderse, éste el pie juguetón que sube y baja".



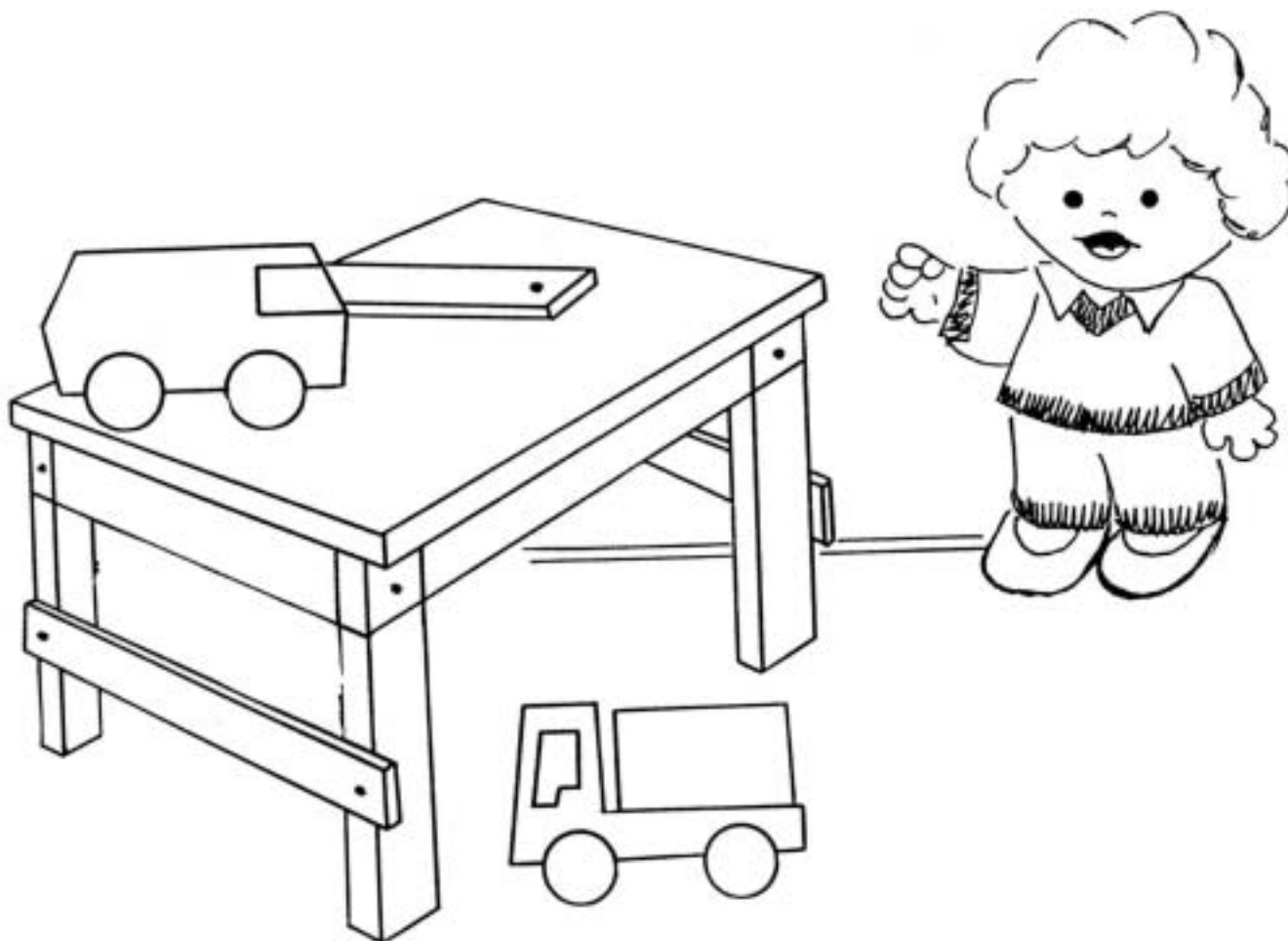
31. ACTIVIDAD: alimentación, juego, aseo, sueño-vigilia

PROPOSITO: Ubicar direccionalidades en relación a su cuerpo.

NIVELES DE ESTIMULACION: 1.7, 2.11, 3.7, 4.8

PROCEDIMIENTO: Es muy importante que los niños con problemas visuales conozcan y entiendan las palabras arriba-abajo, a los lados, adelante-atrás, derecha-izquierda, ya que el conocimiento de éstas direccionalidades es el primer paso para el aprendizaje del desplazamiento.

El adulto realizará juegos pidiéndole al niño: "toca la parte de arriba de tu cabeza, el oso está atrás de ti"; si el niño no ubica la dirección citada, el adulto lo ayudará a entender dónde está ubicado con base en la técnica mano-sobre-mano.

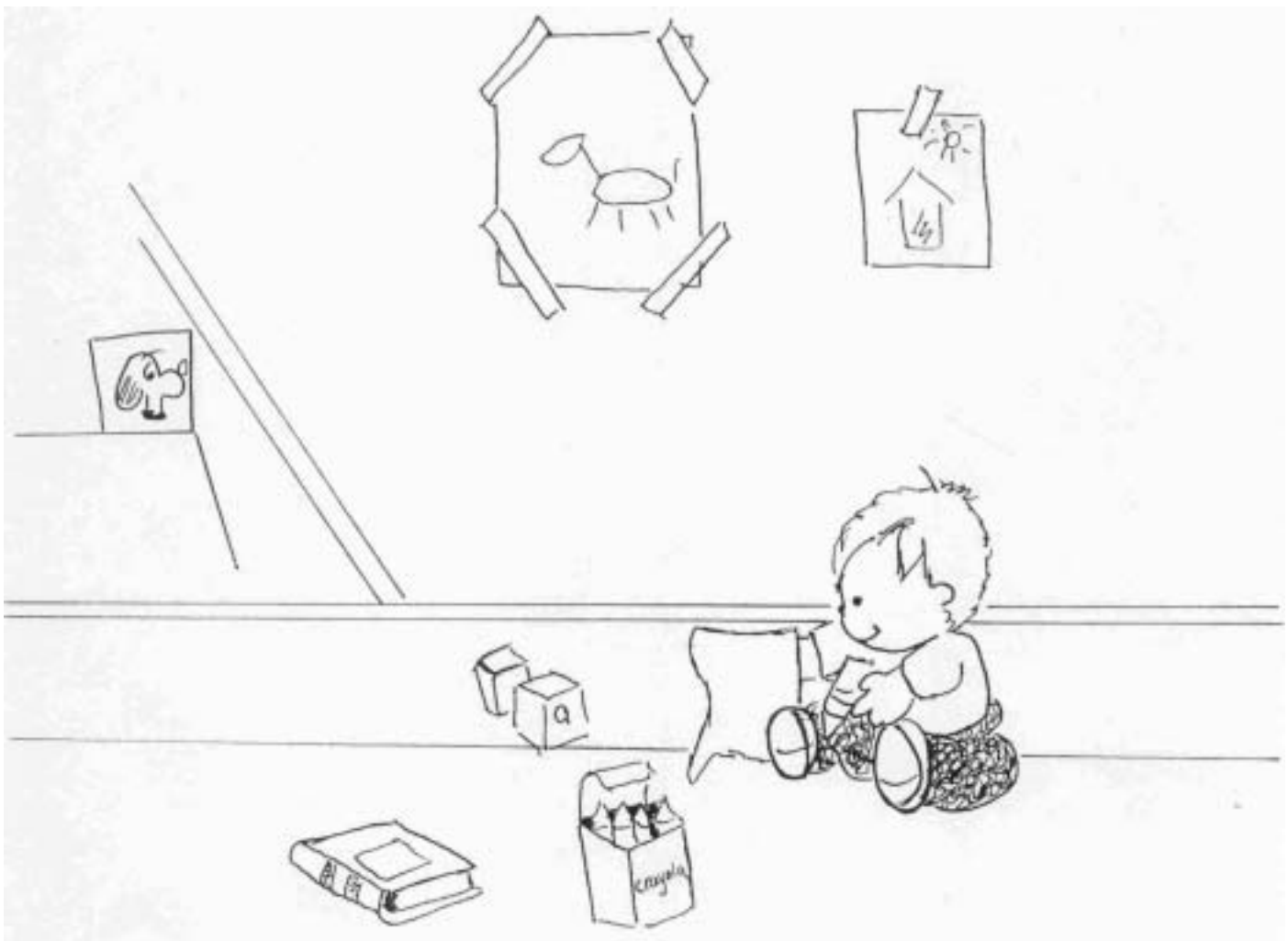


32. ACTIVIDAD: juego

PROPOSITO: Anticipar acciones por asociación de características.

NIVELES DE ESTIMULACION: 1.7, 2.9, 3.6, 4. 10

PROCEDIMIENTO: El adulto hablará al niño acerca de lo existente en diferentes lugares tanto dentro como fuera de casa. Es muy importante que le permita explorar estos lugares, apoyado en la descripción verbal que se realiza, asociando el lugar con la función que tiene. Por ej: "huele rico, aquí mami hace la comida". "aquí está la regadera donde te baño", "aquí hay muchos juguetes y una cuna; éste es tu cuarto". El adulto debe asociar acciones con lugares como: "déjame ponerte tu suéter, vamos a salir". "llegamos al súper, aquí es donde mamá compra las cosas para hacer la comida".

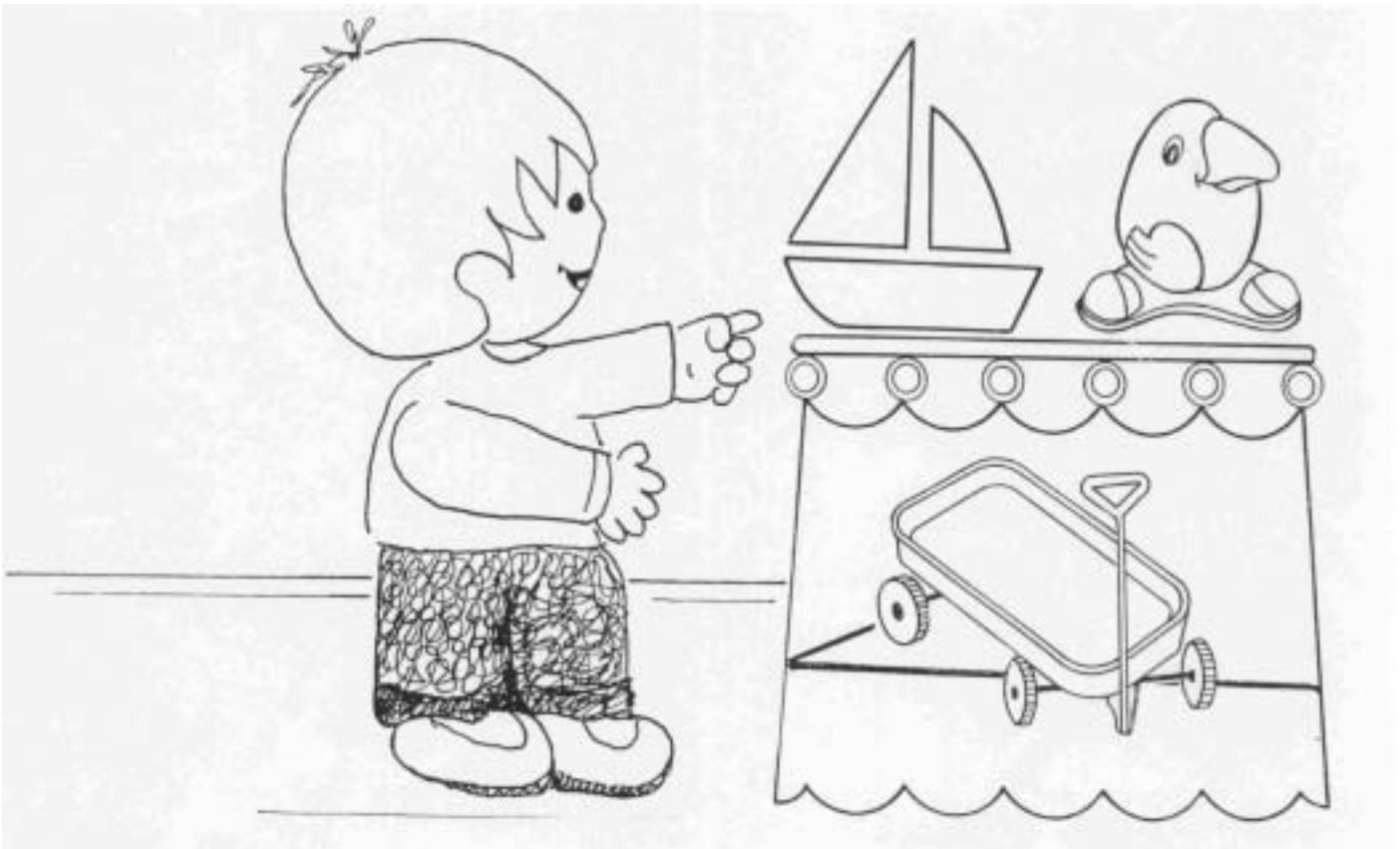


33. ACTIVIDAD: aseo, alimentación, sueño-vigilia, juego

PROPOSITO: Aplicar hábitos o normas de higiene en actividades de la vida diaria.

NIVELES DE ESTIMULACION: 1.7, 2.11, 3.8, 4.9

PROCEDIMIENTO: El adulto enseñará al niño a ordenar sus cosas, recordando que hay un lugar para cada cosa y cada cosa tiene un lugar.



34. ACTIVIDAD: Aseo y alimentación.

PROPOSITO: Anticipar acciones en hábitos de aseo o alimentación.

NIVELES DE ESTIMULACION: 1.7, 2.11, 3.9, 4.9

PROCEDIMIENTO: En las actividades de aseo o alimentación el adulto seguirá una misma rutina, dará al niño las mismas instrucciones para que aprenda a realizar la acción, si se hacen rutinas diferentes cada vez que se efectúa una misma actividad causará confusión en el niño y tardará más en aprender la secuencia de ésta.

Por ej: "Ahora lavaremos tu pelo con el shampoo para que quede limpio, hay que enjuagarlo muy bien". Gradualmente el adulto disminuirá la ayuda y dejará al niño hacer la actividad por si solo.



35. ACTIVIDAD: juego, sueño-vigilia, aseo, alimentación

PROPOSITO: Decir su propio nombre.

NIVELES DE ESTIMULACION: 1.6, 2.11, 3.9, 4.11

PROCEDIMIENTO: El adulto usará el nombre del niño continuamente cuando le habla ¿quieres jugo?, ¿ésta es la nariz de _____!, ¿donde está _____? ¡aquí está!.

En un principio se dirá la información completa: "tu nombre es _____" y tratará que el niño lo repita utilizando diferentes formas como poniendo la mano del niño sobre la boca del adulto y después sobre su propia boca o enseñando la seña correspondiente.

Se deben tomar en cuenta todos los pequeños intentos del niño y gratificarlos positivamente.



36. ACTIVIDAD: Juego

PROPOSITO: Descubrir semejanzas entre objetos.

NIVELES DE ESTIMULACION: 1.7, 2.9, 3.9, 4. 10

PROCEDIMIENTO: El adulto dará al niño un objeto que pueda manipular descubriendo así las características de peso, forma, textura, color, funcionalidad posteriormente dar otro objeto igual con las mismas características para que identifiquen la similitud entre objetos.



37. ACTIVIDAD: juego

PROPOSITO: Identificar contrastes (rápido - lento).

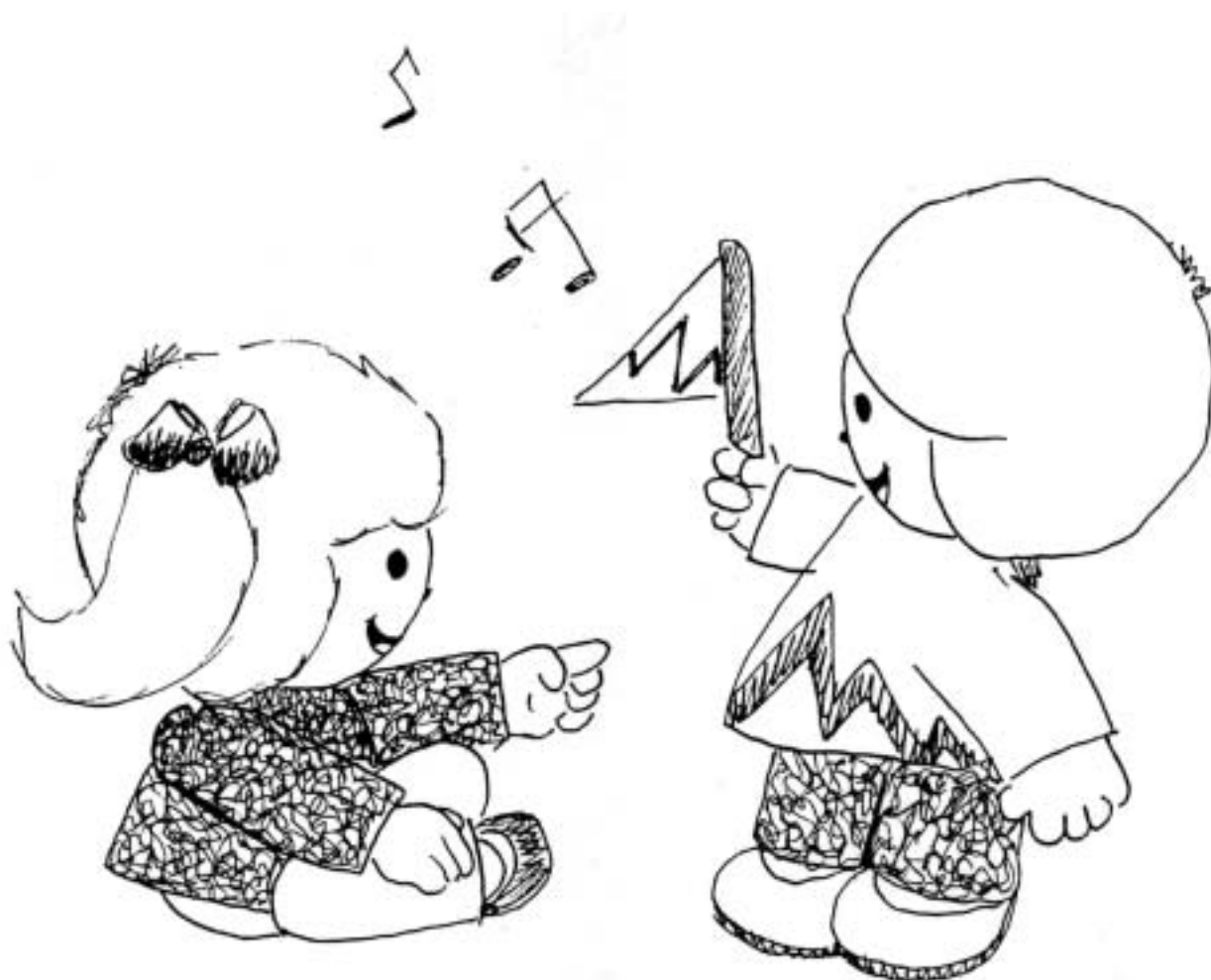
NIVELES DE ESTIMULACION: 1.6, 2.9, 3.7, 4. 10.

PROCEDIMIENTO: A través de una grabación o uso de instrumentos musicales el adulto introducirá al niño a los conceptos de rápido-lento, de la siguiente manera:

1. Dígale al niño que escuche o haga la seña correspondiente, prenda la grabadora o utilice un instrumento musical.

2. El adulto presentará primero el ritmo rápido y después de varias sesiones el ritmo lento.

3. El adulto guiará al niño con el fin de que siga el ritmo con una actividad específica como agitar un banderín siguiendo el ritmo de la melodía.



38. ACTIVIDAD: juego

PROPOSITO: Identificar las partes del cuerpo gruesas y finas en si mismo.

NIVELES DE ESTIMULACION: 1.7, 2.11, 3.8, 4. 10

PROCEDIMIENTO: El adulto colocará y pegará un papel en el piso y ayudará al niño a acostarse sobre de él. A continuación irá dibujando con un marcador la silueta del niño nombrando cada parte del cuerpo que vaya dibujando.

Después de terminada la silueta el adulto le dará al niño materiales con diferentes texturas para que arme su propia silueta y con botones y un pedazo de cartón armarán su cara.

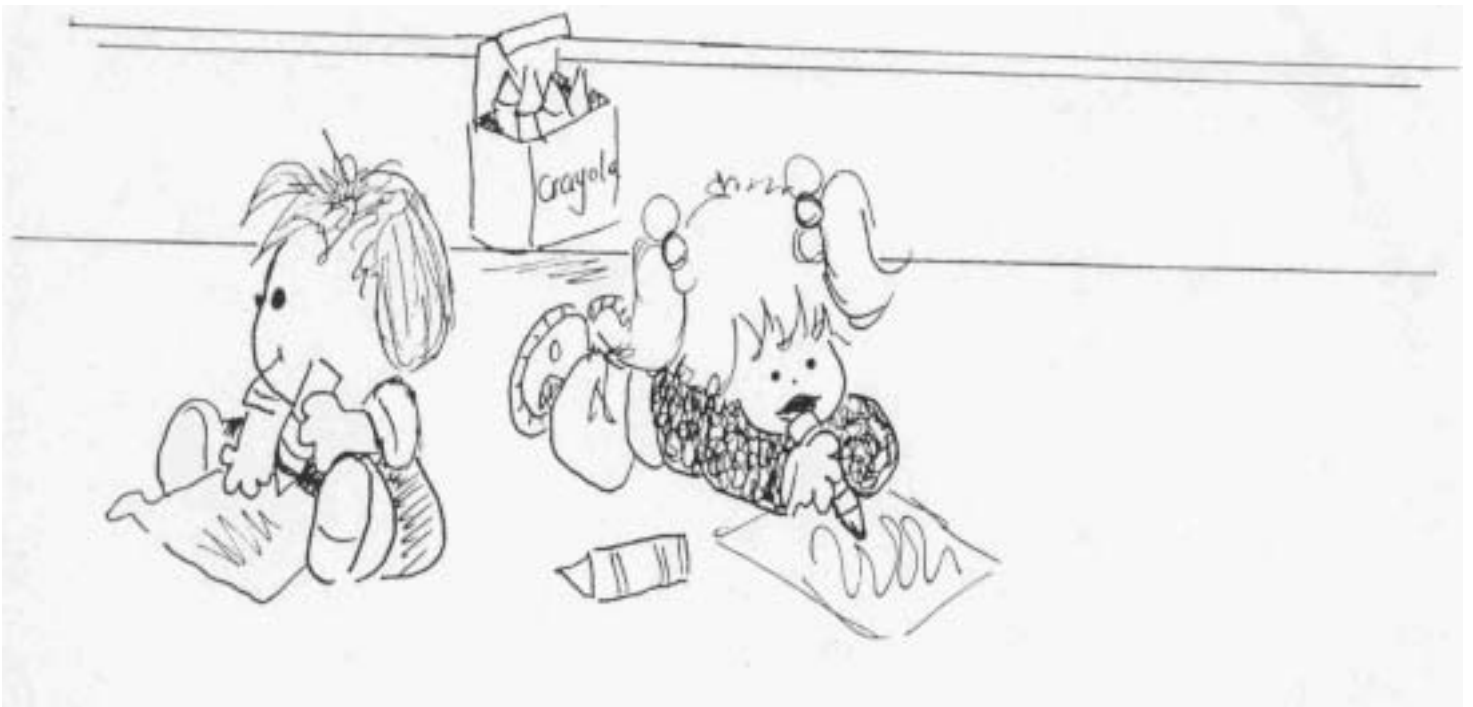


39. ACTIVIDAD: juego

PROPOSITO: Expresar estados de ánimo en un plano gráfico o en relieve.

NIVELES DE ESTIMULACION: 1.7, 2.9, 3.9, 4.9

PROCEDIMIENTO: El adulto proveera al niño de crayones, pinturas de agua, colores y papel para dibujar. A continuación le pedirá al niño que le represente diferentes estados de ánimo como: alegría o tristeza. Otra posibilidad es que el niño relate alguna experiencia interesante que le haya sucedido el fin de semana y el adulto le pida que la represente en un dibujo o modele con plastilina.



40. ACTIVIDAD: sueño-vigilia, juego, aseo

PROPOSITO: Consolidar actividades de vestido

NIVELES DE ESTIMULACION: 1.7, 2.10, 3.9, 4. 10

PROCEDIMIENTO: El adulto introducirá poco a poco al niño en actividades de desvestirse y vestirse. Es importante seguir este orden ya que es mucho más fácil desvestirse y ésto ayudará a la motivación y acción del niño. Realizar estas actividades en los momentos en que se requieren en vez de hacerlo en situaciones fabricadas apoya el aprendizaje ya que algunos niños, en mayor escala los niños que tienen atipicidad múltiple, tienen dificultades de transferir actividades. Por ejemplo: "Ya llegamos de casa de tu tía, vamos a quitarnos el suéter". «Ya nos vamos a dormir, vamos a ponernos la pijama".

