

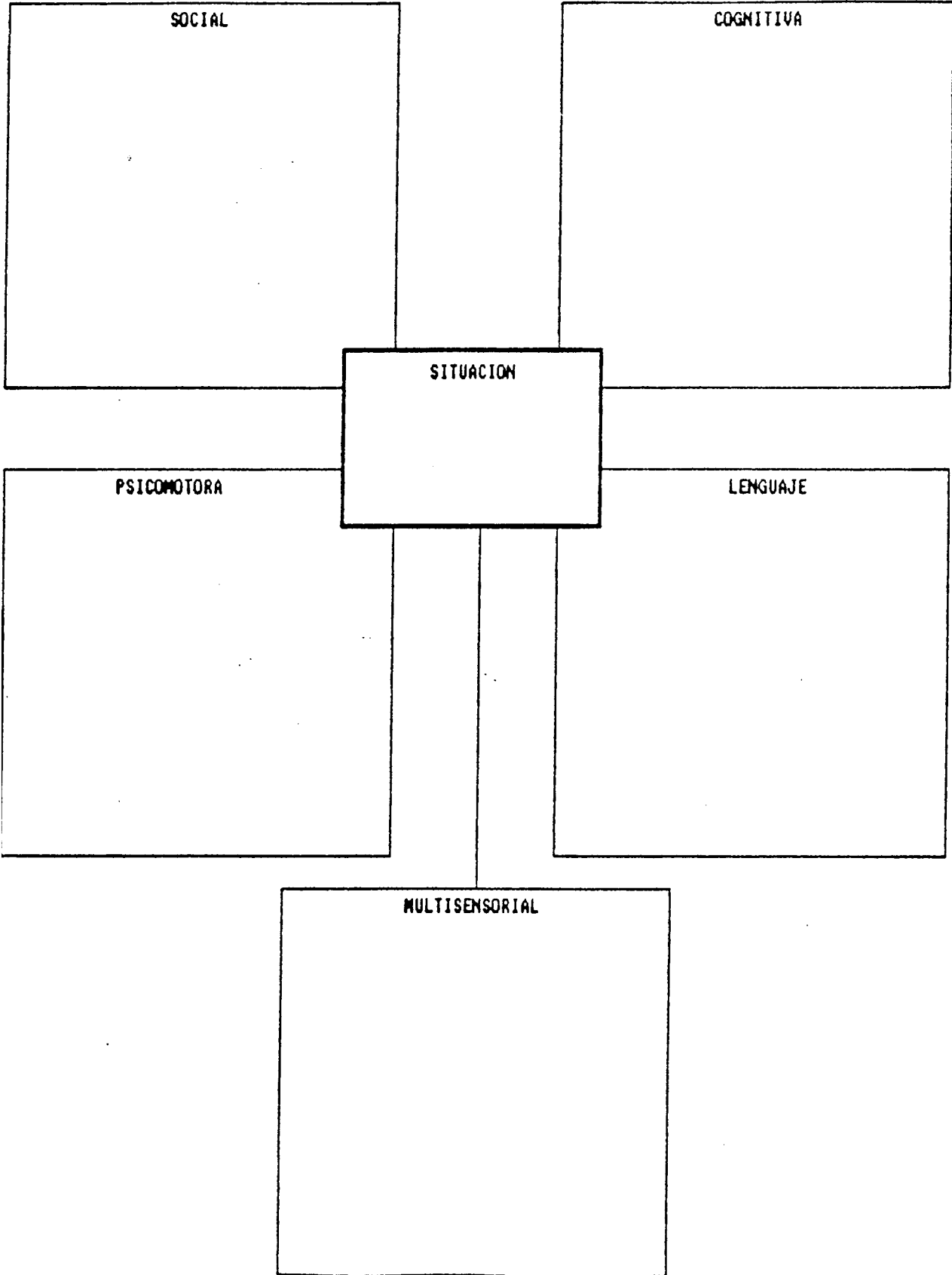
El avance programático se realiza una vez a la semana en forma individual con base en las necesidades y características específicas de cada caso partiendo de temas generadores derivados de las situaciones que nos permitirán el trabajo grupal fundamentado en el desarrollo individual.

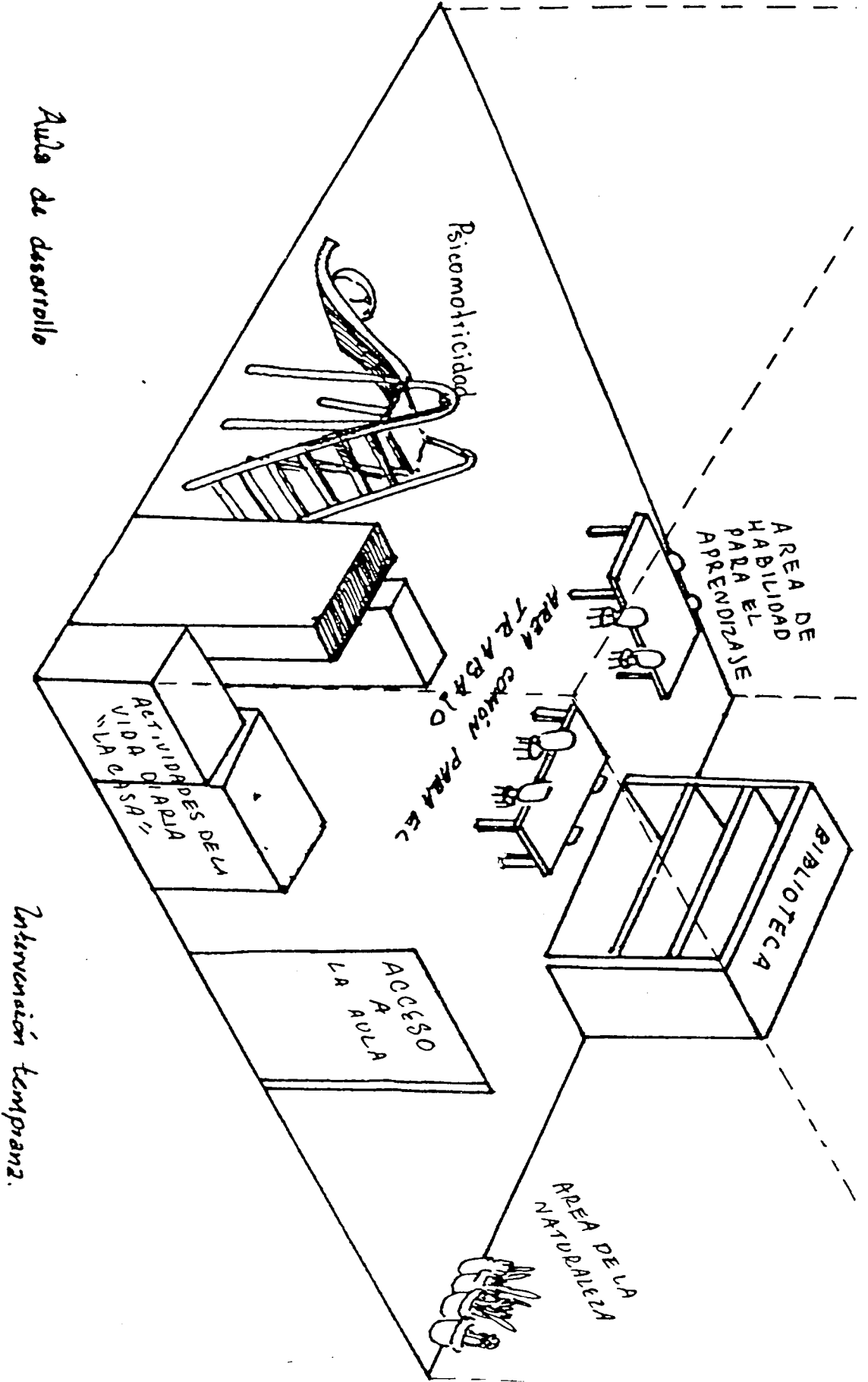
El formato de programación es el siguiente.

AVANCE PROGRAMATICO

NOMBRE: \_\_\_\_\_

FECHA: \_\_\_\_\_





1. ACTIVIDAD: juego

PROPOSITO: Favorecer la estimulación multisensorial

NIVELES DE ESTIMULACION: 1.7, 2.9, 3.5, 4.8

PROCEDIMIENTO: El adulto ayudará a conocer el lugar donde están, colocará al niño sobre una toalla, tomar la toalla por las 4 esquinas y desplazarse por diferentes lugares describiendo texturas, función del lugar así como los sonidos y olores característicos de éstos. Por ej: Mira, ya salimos de la sala, siente la diferencia en el piso, nos estamos acercando a la cocina. Huele rico, mamá está haciendo un pastel.



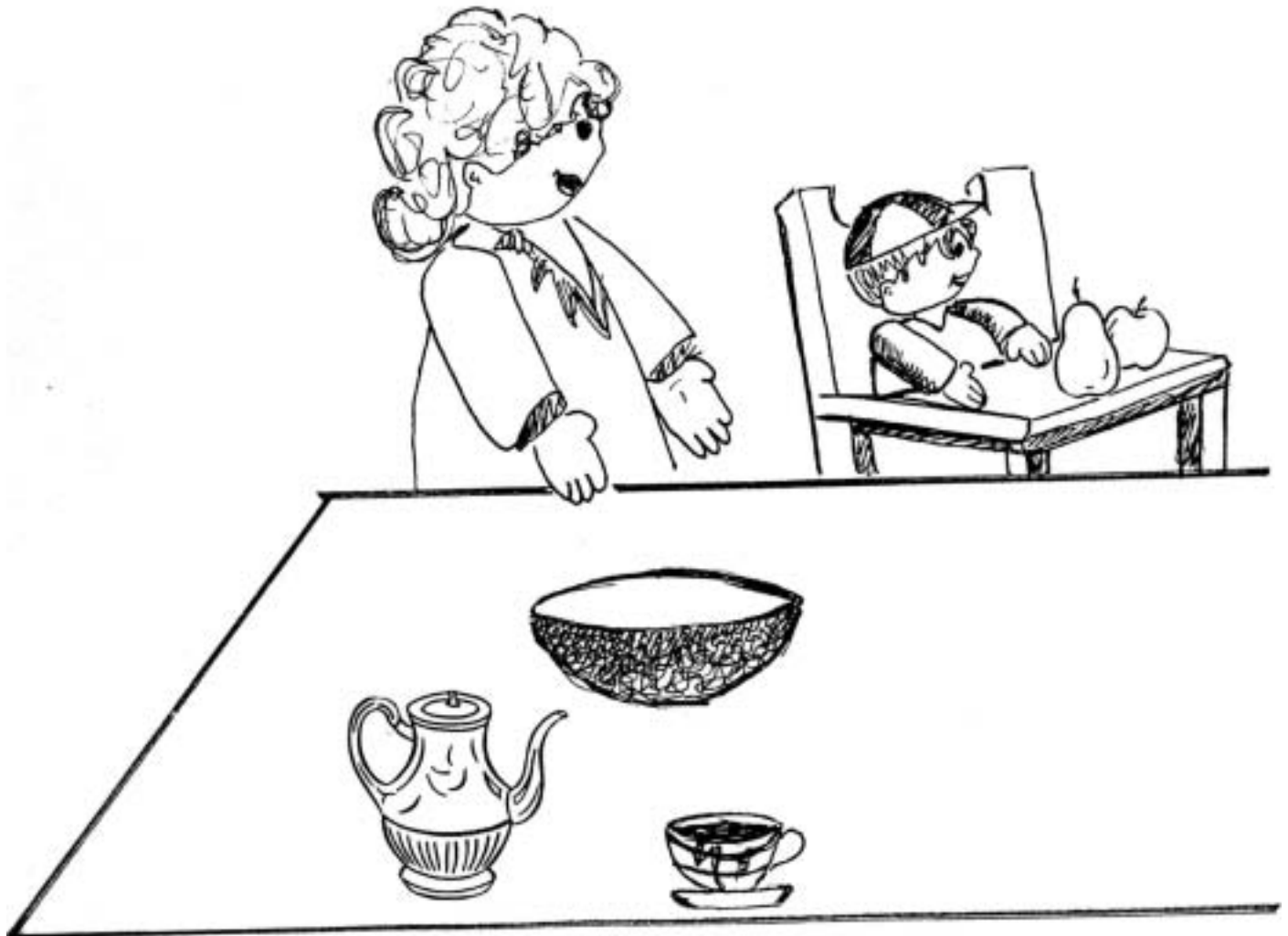
## 2- ACTIVIDAD: alimentación

PROPOSITO: Estimular el lenguaje receptivo.

NIVELES: 1.7, 2.8, 3.9, 4.8

PROCEDIMIENTO: La hora de la comida es un buen momento para desarrollar el lenguaje receptivo. El adulto le hablará al niño de las actividades realizadas durante el día. ej: "Hoy hicimos muchas cosas, fuimos al parque, luego a la tienda, visitamos a tu abuelita y me ayudaste a hacer la comida, ¡Por eso estás tan cansado!".

El adulto aprovechará este momento para contar cuentos, cantar ' decir rimas. El niño inicialmente reconoce tonos familiares respondiendo con una sonrisa, posteriormente imitará la entonación y finalmente repetirá algunas palabras de la canción.

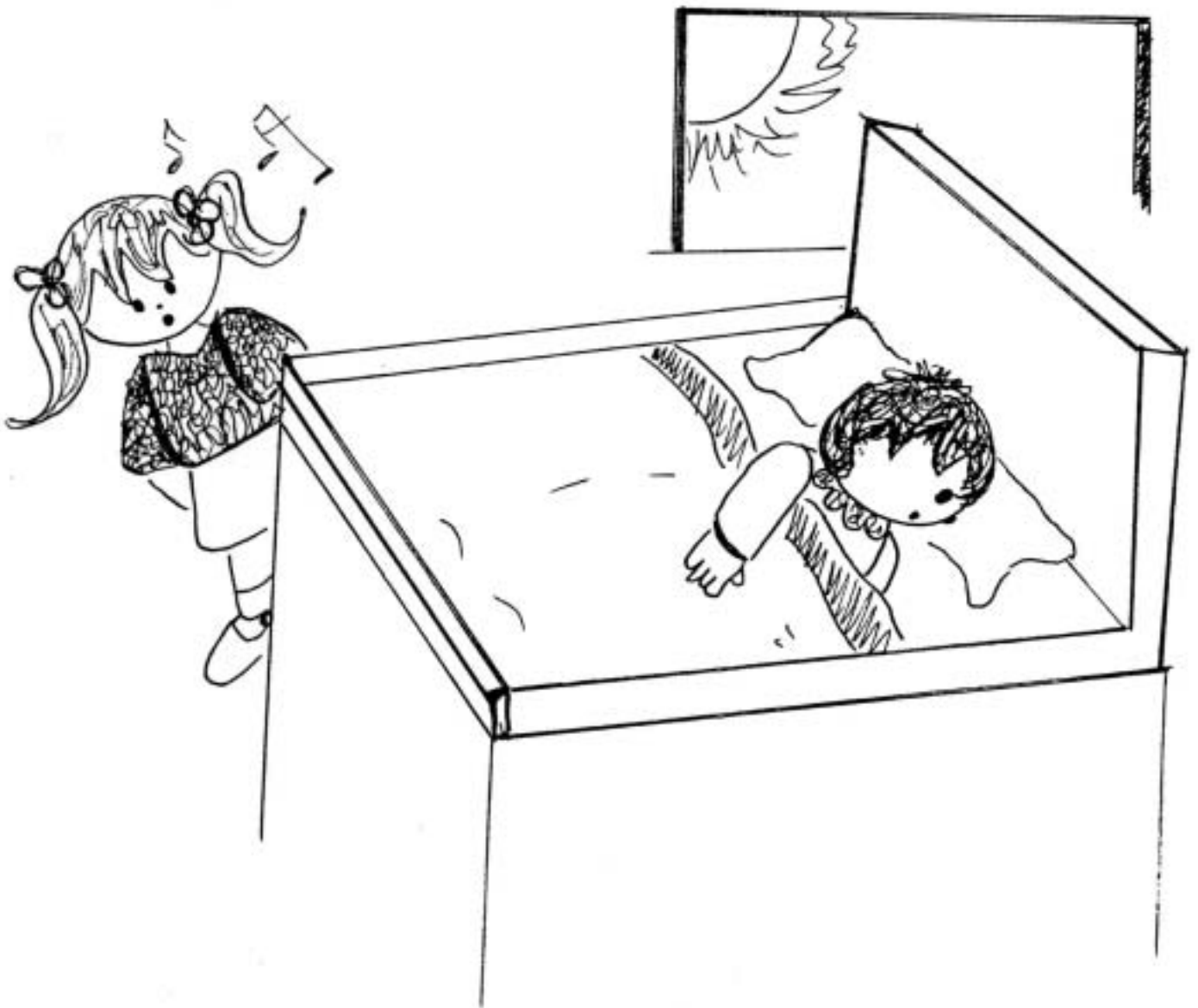


### 3. ACTIVIDAD: sueño-vigilia

PROPOSITO: Vincular a la familia en las actividades de estimulación.

NIVELES DE ESTIMULACION: 1. 6, 2.8, 3.3, 4.9

PROCEDIMIENTO: Cuando el niño esté por dormirse, al despertar o cuando no esté involucrado en una actividad en concreto con algún adulto, se pueden grabar canciones infantiles y rimas con voz conocida ya sea de los padres o hermanos. Por lo general los hermanos mayores disfrutan el cantarle a sus hermanitos.

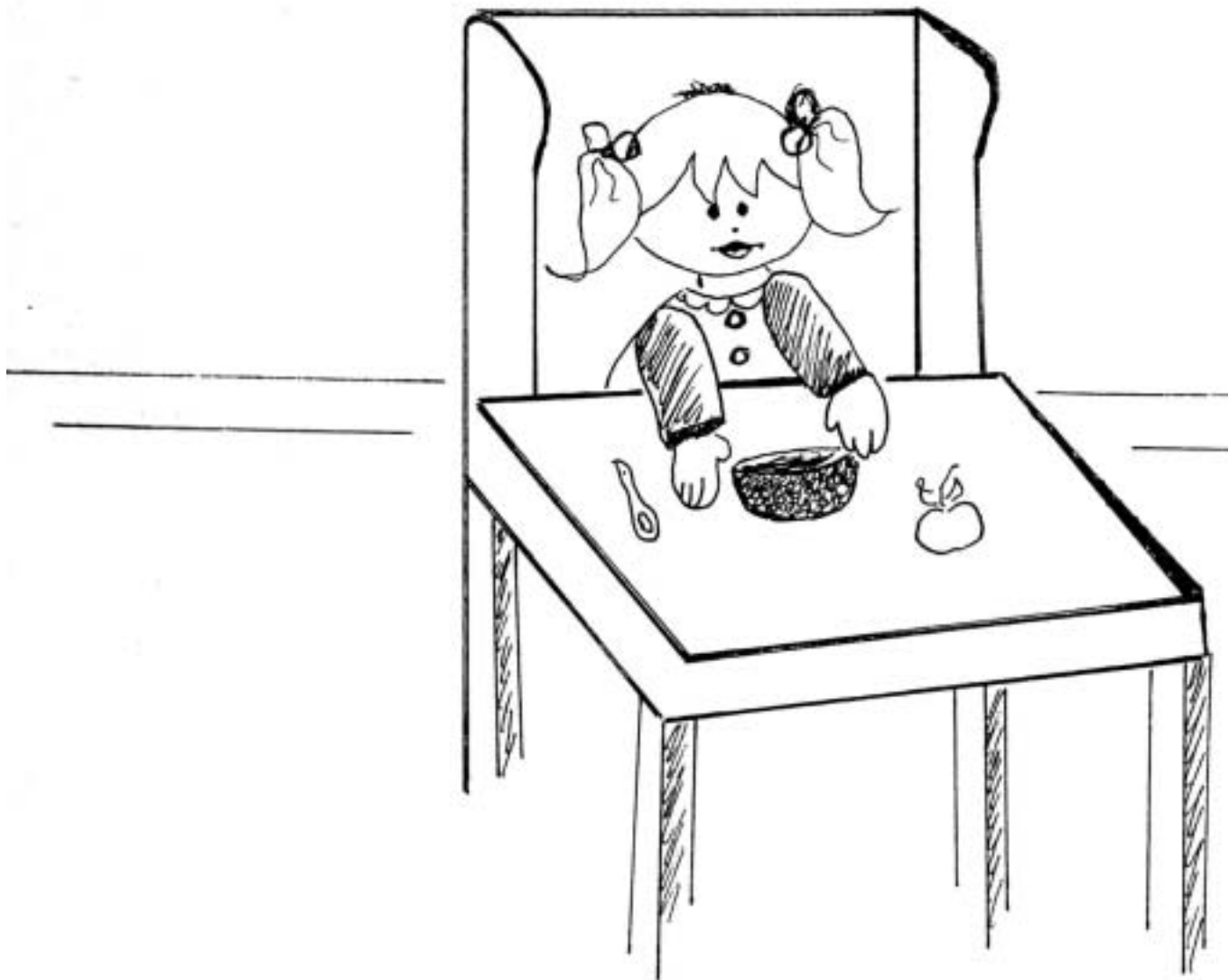


4. ACTIVIDAD: alimentación, juego, aseo

PROPOSITO: Diferenciar objetos utilizando sus sentidos.

NIVELES DE ESTIMULACION: 1. 6, 2.10, 3.9, 4.1

PROCEDIMIENTO: Cuando el niño esté sentado en su silla para comer, el adulto colocará frente de él diferentes alimentos como cereales, gelatinas, pan, plátano, yogurt (procurando que sean de diferentes consistencias, sabores, colores y tamaño). El adulto permitirá que el niño sostenga, toque, levante y las mueva frente o alrededor de él. El adulto observará si el niño se lleva la comida a la boca y si es necesario utilizará la técnica mano-sobre-mano para guiarlo a que lo haga. Describa cada una de las acciones, por ej: "éste es el pan, es duro, lo tenemos que morder".



5. ACTIVIDAD: Aseo, alimentación.

PROPOSITO: Practicar actividades de autocuidado como lavarse los dientes, peinarse, lavarse las manos antes de comer, etc.

NIVELES DE ESTIMULACION: 1.7, 2.9, 3.7, 4. 11

PROCEDIMIENTO: El adulto apoyará al niño en las mismas, primero nombrándolas o haciendo la seña correspondiente antes de realizar la actividad y mano-sobre-mano indicándole TODOS los pasos que están contenidos dentro de la misma. Ej.: al lavarse las manos:

- abrir la llave
- tomar el jabón
- enjabonarse las manos
- dejar el jabón cerrar la llave del agua
- secarse las manos.



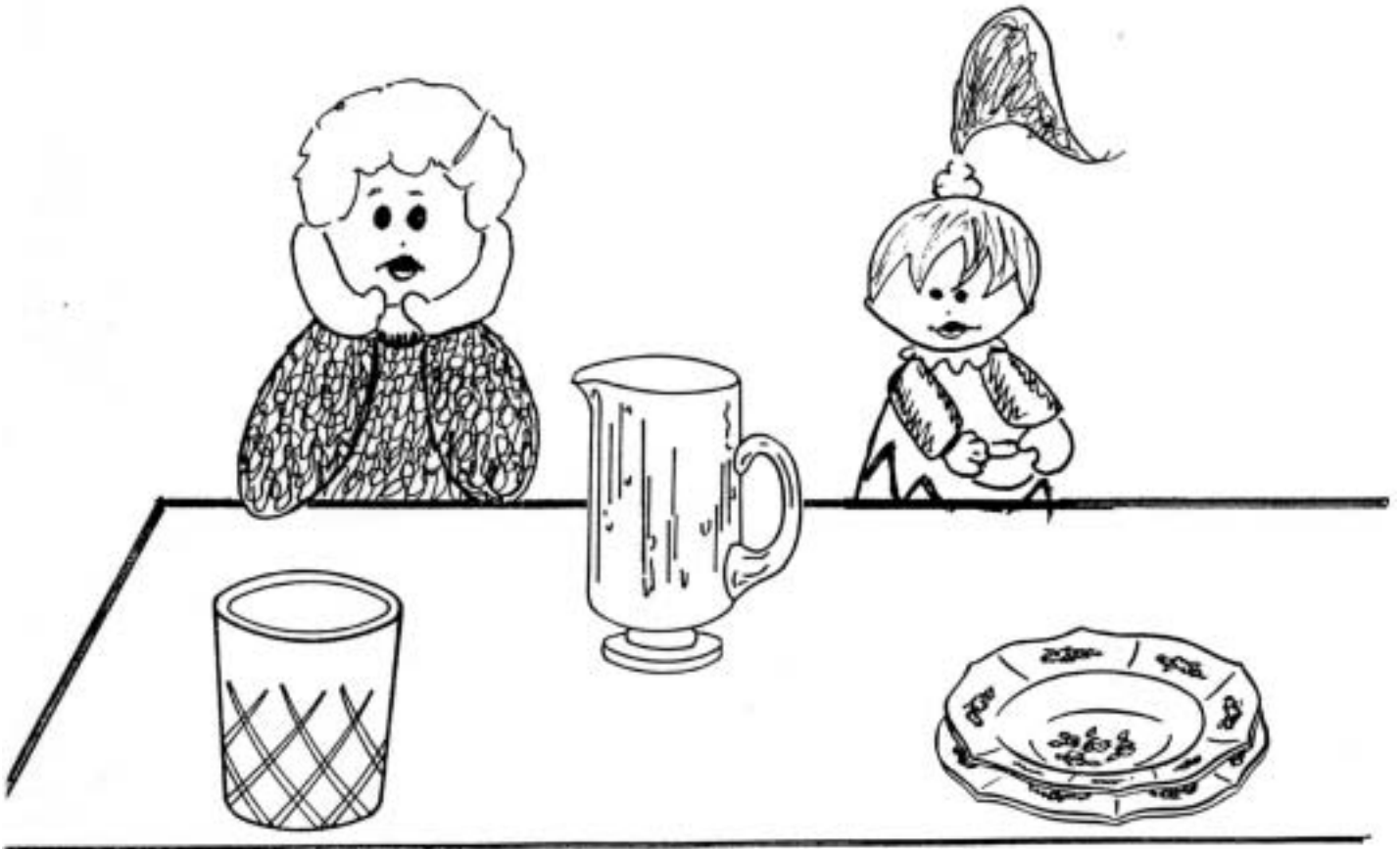


6. ACTIVIDAD: alimentación

PROPOSITO: Pedir de comer (u objetos para comer) utilizando un patrón de tono de sonidos o voz.

NIVELES DE ESTIMULACION: 1.7, 2.11, 3.9, 4. 11

PROCEDIMIENTO: El adulto le preguntará al niño si quiere comida o algún utensilio para comer antes de dárselo: ¿quieres jugo?. El adulto motivará al niño a pedir de comer. Por ej: si el niño sostiene su taza, el adulto debe darle la oportunidad de pedir jugo antes de dárselo. Si el niño no pregunta, el adulto comentará ¿qué quieres \_\_\_\_?,¿quieres más jugo?. Es importante recordar que se debe responder siempre positivamente a los intentos de los niños de lo contrario, podemos inhibirlos.

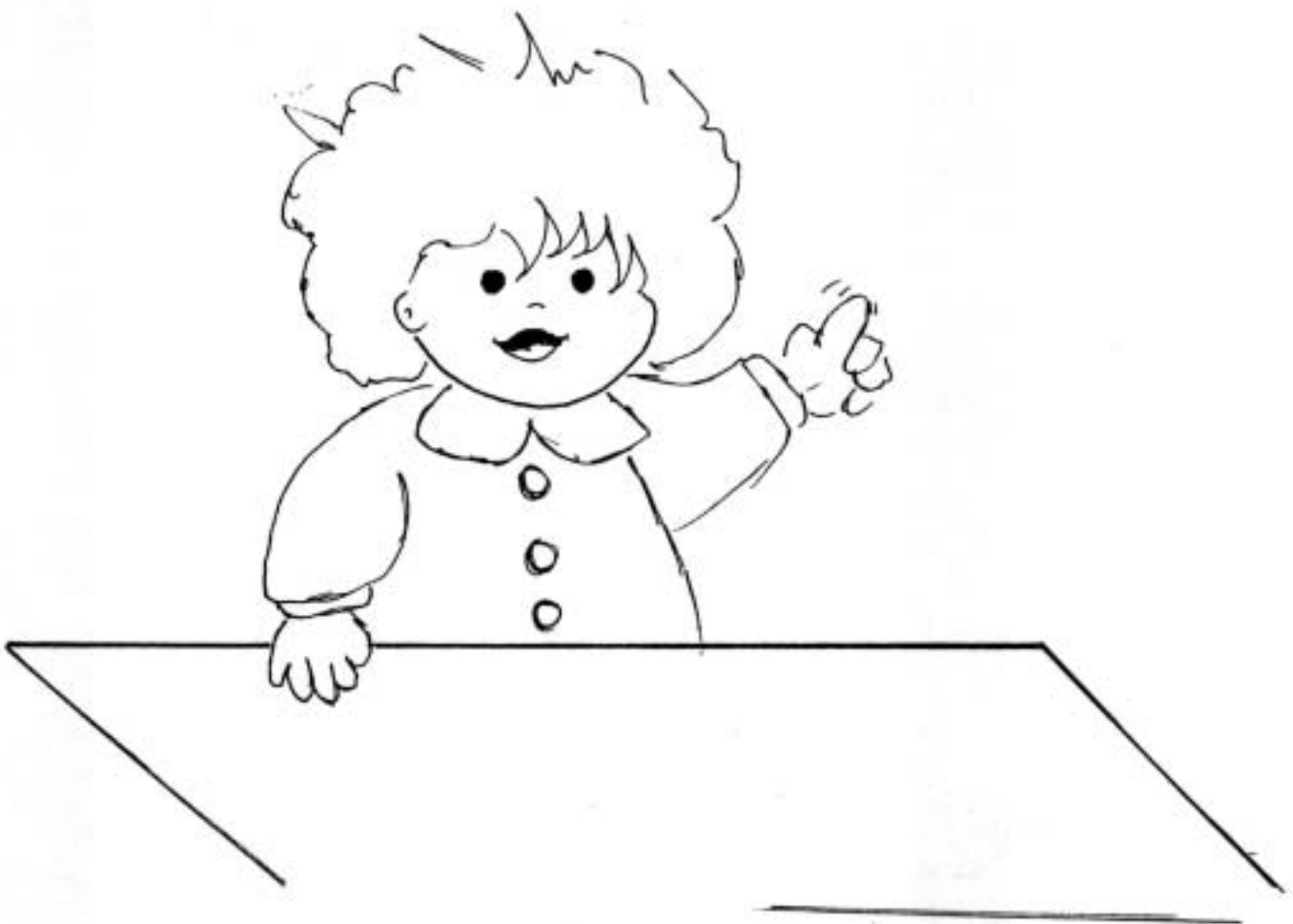


7. ACTIVIDAD: aseo, alimentación, juego, sueño-vigilia

PROPOSITO: Responder adecuadamente a preguntas de SI, NO moviendo la cabeza.

NIVELES DE ESTIMULACION: 1.6, 2.9, 3.6, 4.9

PROCEDIMIENTO: El adulto acompañará constantemente las palabras SI, NO con gestos y movimientos. Deberá poner las manos del niño sobre su cabeza. El adulto moverá la cabeza del niño en respuesta a preguntas de SI y NO. El adulto guiará verbalmente al niño cuando mueva su cabeza diciendo: "¡No!, estás moviendo tu cabeza para decir NO, ¡muy bien!. El adulto puede iniciar un juego con esta actividad y desarrollarlo junto con sus hermanitos a cualquier hora del día.



## 8. ACTIVIDAD: juego

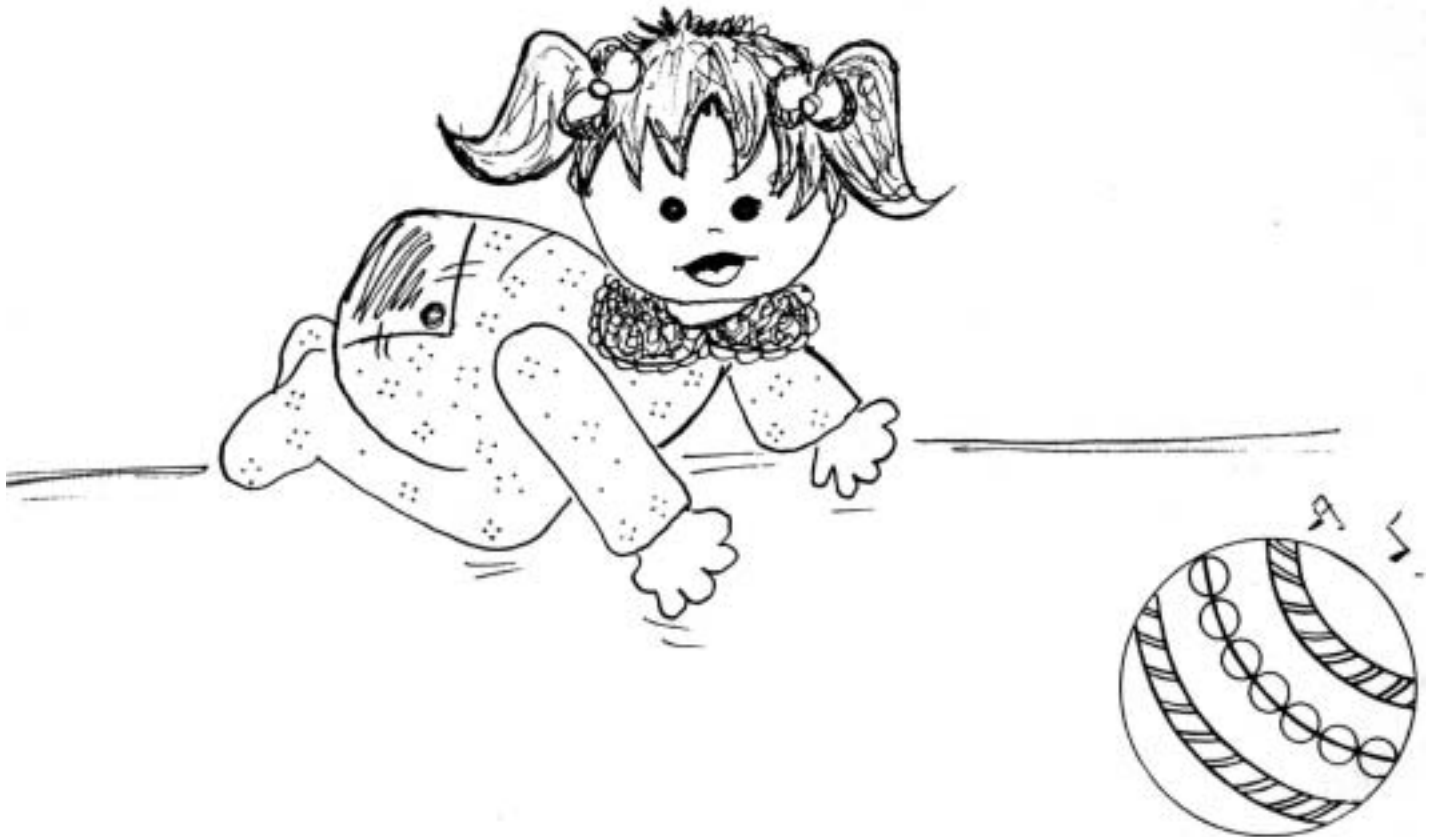
PROPOSITO: Gatear de manera independiente.

NIVELES DE ESTIMULACION: .6, 2.9, 3.5, 4. 11

PROCEDIMIENTO: El adulto deberá darle al niño razones para moverse hacia adelante llamándolo por su nombre, utilizando un juguete que llame su atención, etc. El adulto le ayudará a levantar su estómago del piso para que se apoye sobre sus rodillas. Una forma para enseñarlo a ponerse en posición es que el adulto se coloque en posición de gateo sobre el niño y mano-sobre-mano, moverse junto a él. Es importante recordar que el movimiento del brazo y la pierna tiene que ser opuesto para avanzar gateando.

Los niños con problema visual tienden a gatear para atrás ya que los hace sentirse más seguros de que no se van a golpear la cabeza. Las formas antes mencionadas son opciones para enseñarlo a gatear hacia adelante.

Es importante que el adulto tenga cuidado en no dejar objetos filosos o muy pequeños al alcance del niño ya que algún accidente como cortarse o tragarse un objeto pequeño puede, además de ser peligroso, inhibirlo para que sea un activo explorador del medio ambiente.

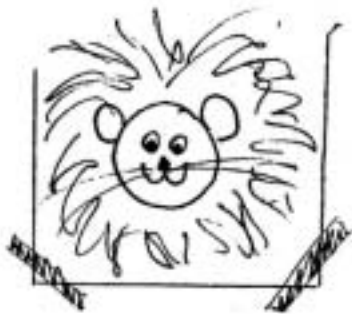


9. ACTIVIDAD: juego

PROPOSITO: Sostener objetos con prensión palmar.

NIVELES DE ESTIMULACION: 1.6, 2.8, 3.9, 4. 10

PROCEDIMIENTO: Cuando el niño esté sentado frente a una mesa, el adulto le dará un objeto como una crayola grande y de color fuerte, El adulto apoyará mano-sobremano esta actividad, guiando al niño a que escriba en un pedazo de papel. Dentro de ésta actividad se puede estimular la visión funcional del niño usando materiales con colores contrastantes. ej.: si la mesa es blanca, utilizar una hoja de papel o cartulina roja y una crayola de color negro. El adulto retirará su apoyo cuando lo considere necesario y buscará la forma de que el niño encuentre la funcionalidad a esta actividad. ej: "Bien, \_\_\_\_\_, vamos a enseñarle a tus hermanos lo que escribiste".

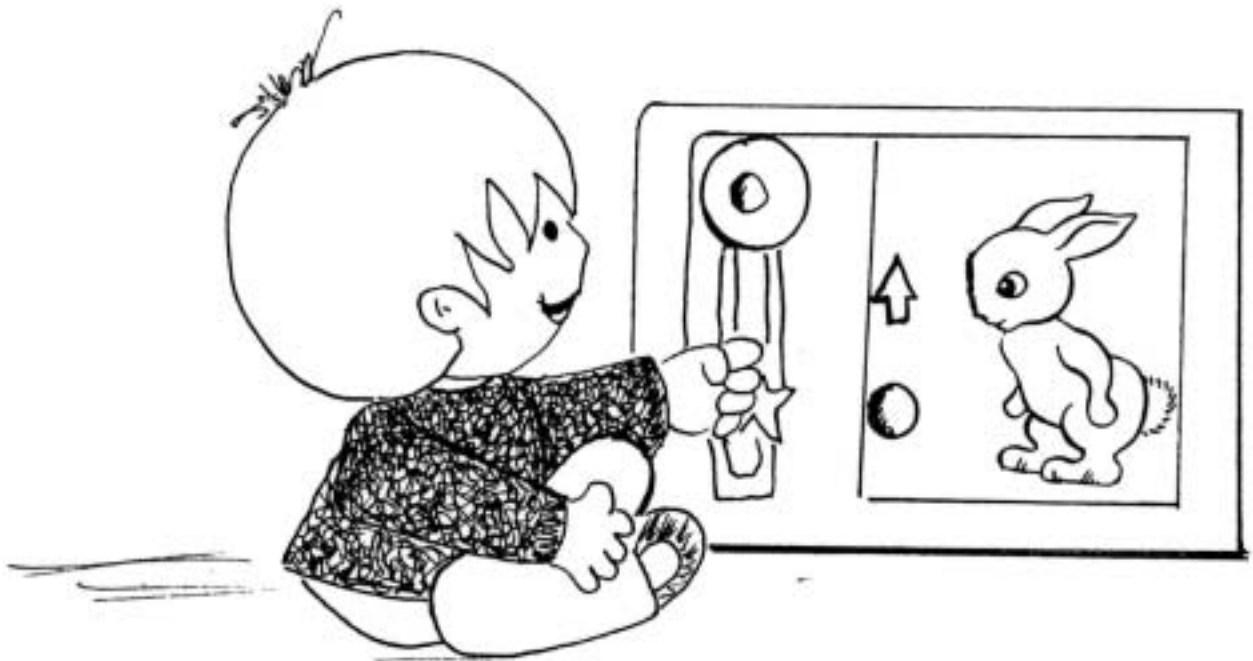


10. ACTIVIDAD: juego, aseo, alimentación

PROPOSITO: Explorar activamente con manos y dedos.

NIVELES DE ESTIMULACION: 1. 6, 2.9, 3.9, 4. 10

PROCEDIMIENTO: El adulto colocará al niño en una posición sentada presentándole un objeto con varias texturas, formas, partes ensamblables y diferentes olores (si es posible). ej: una caja con diferentes objetos, como una granja con animales. Al principio, el adulto ayudará al niño mano-sobre-mano a manipular los diferentes objetos describiendo cada una de las partes: "siente la trompa del elefante, mira, hace un sonido extraño". Poco a poco el adulto retirará su ayuda dejando al niño en libertad de explorar su medio.



11. ACTIVIDAD: juego

PROPOSITO: Buscar el objeto ausente.

NIVELES DE ESTIMULACION: 1.5, 2.9, 3.5, 4.8

PROCEDIMIENTO: El niño tendrá los juguetes guardados en su sitio, en una cesta, armario, etc.; el niño ya ha tenido la oportunidad de explorar donde están localizados, lo que favorecerá que relacione ese lugar con sus juguetes.

Generalmente le ofrecemos los juguetes en la posición normal, ahora el adulto se los dará invertido por ej: el oso de espaldas, la muñeca por los pies, el camión con las ruedas hacia arriba. Observar cuál es su reacción.



12. ACTIVIDAD: sueño-vigilia, juego.

PROPOSITO: Discriminar táctilmente diferentes texturas.

NIVELES DE ESTIMULACION: 1.6, 2.9, 3.9, 4.9

PROCEDIMIENTO: El adulto se sentará en el piso y colocará al niño sobre él, apoyando la espalda sobre su tronco. Describa al niño la acción que se está realizando. Por ej: vamos a contar un cuento, nos vamos a sentar.

Apoyados en la técnica mano-sobre-mano pasar las hojas y ayudar al niño a descubrir las diversas texturas que contendrá el cuento adaptado para la estimulación táctil. Es importante recordar cambiar tonos de voz al ir leyendo.



13. ACTIVIDAD: aseo, juego, sueño-vigilia

PROPOSITO: Favorecer la función semiótica a través del juego.

NIVELES DE ESTIMULACION: .7, 2.11, 3.8, 4.9

PROCEDIMIENTO: Los niños aprenden muchas cosas a través del juego. El adulto ayudará al niño a aprender cómo jugar con objetos y con otras personas. Necesita guiar sus manos y enseñarle que es lo que puede hacer con diferentes objetos y juguetes. Recuerde que necesita imitar la conducta que se le enseñe y repetirla varias veces antes de realizarla sólo.

Es importante que el adulto le enseñe diferentes juegos y haga que participe la familia.

El niño estará interesado en juguetes con diferentes formas, texturas, que tengan movimientos que giren, rueden o produzcan sonidos. El niño con problemas visuales no requiere objetos especiales para jugar.





14. ACTIVIDAD: juego

PROPOSITO: Comunicar necesidades con señas o gestos

NIVELES DE ESTIMULACION: 1. 7, 2.11, 3.7, 4. 11

PROCEDIMIENTO: Es muy importante para el niño tener compañeros de juego. Debe brindársele la oportunidad de jugar con otros niños de su comunidad.

Por el juego con otros niños él aprenderá a cooperar, esperar turnos y compartir, favoreciendo así la integración social.



15. ACTIVIDAD: sueño-vigilia, juego

PROPOSITO: Buscar ilustraciones en un texto

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

PROCEDIMIENTO: El adulto sentará al niño rodeándolo con sus brazos, presentándole un libro con hojas gruesas, grandes letras, dibujos de cosas comunes para el niño (pelota, perro, gato).

Coloque el libro aproximadamente 13 a 17 cm. de la línea media, localice una sola figura en el libro, apoyado en la técnica mano-sobre-mano, describa el objeto señalado. Por ej: "Esta es una gran pelota roja". Para llamar la atención del niño a las imágenes del libro el adulto dará pequeños golpecitos con su dedo haciendo un sonido rítmico, cuando el niño vea en la dirección aproximada dónde se ubican las figuras toma la mano del niño y describiéndole las ilustraciones.



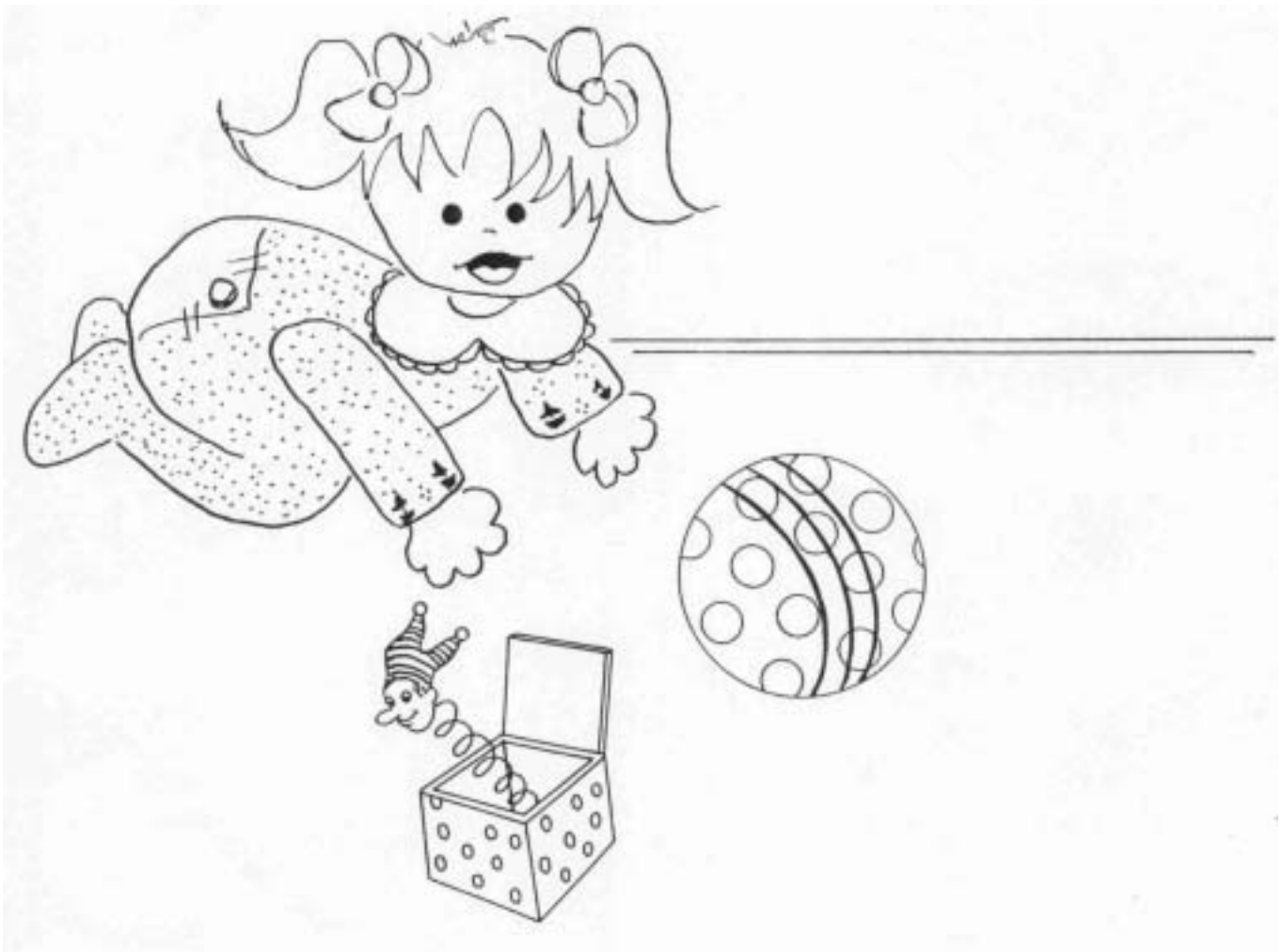
16. ACTIVIDAD: aseo, alimentación, sueño-vigilia, juego.

PROPOSITO: Responder a opciones según preferencias.

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

PROCEDIMIENTO: El adulto dará constantemente oportunidad para que el niño escoja entre dos tipos de materiales o actividades a realizar. Ej. ¿quieres jugar con tu pelota o con los aros?, ¿quieres comer plátano o manzana?, ¿quieres levantarte o seguir acostado?, ¿quieres dormirte o seguir jugando?.

El adulto debe respetar desde un principio las decisiones y gustos del niño con el fin de que vaya formando su personalidad y su carácter.



17. ACTIVIDAD: juego

PROPOSITO: Favorecer el desplazamiento a través del arrastre.

NIVELES DE ESTIMULACION: 1.5, 2.11, 3.3, 4. 10

PROCEDIMIENTO: El adulto colocará al niño boca-abajo en el lugar dónde siempre juega, este sitio debe ser plano, seguro y conocido. Utilizando sus juguetes favoritos llamar su atención, a través de los sonidos, colores, olores con el fin de que los busque y trate de alcanzarlos arrastrándose. Es importante hablarle constantemente y no engañarlo moviendo el objeto de lugar, ya que le puede causar confusión y desistir de la actividad.

