



**INSTITUTO TECNOLÓGICO
SUPERIOR JAPÓN**

GUÍA
METODOLÓGICA
DE
PSICOPEDAGOGÍA

COMPILADO POR:

MAGÍSTER KARINA FONSECA

PARVULARIA 2019

AMOR AL CONOCIMIENTO



1. IDENTIFICACIÓN DE

Nombre de la Asignatura: PSICOPEDAGOGÍA		Componentes del Aprendizaje	PROFESIONAL	
Resultado del Aprendizaje: COMPETENCIAS Y OBJETIVOS <p>Preparar a los estudiantes en la evaluación y diagnóstico de perfiles y niveles del desarrollo de habilidades básicas para el aprendizaje del individuo a educarse en los diferentes niveles de formación, desarrollando competencias para el manejo de técnicas e instrumentos de diagnóstico psicopedagógico que le permitan identificar dificultades y potenciar las diferentes áreas de desarrollo del estudiante.</p> <ul style="list-style-type: none">• Combina eficientemente modelos pedagógicos y teorías psicológicas del aprendizaje.• Identificar y aplicar apropiadamente las técnicas de entrevista y observación en la evaluación psicopedagógica, respetando las normas de ética.• Aplicar apropiadamente las pruebas psicopedagógicas para arribar a un diagnóstico apropiado, manifestando actitud empática y creativa con los estudiantes.				
Docente de Implementación:				
MSC. KARINA FONSECA		Duración: 32 horas		
Unidades	Competencia	Resultados de Aprendizaje	de Actividades	Tiempo de Ejecución



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN
GUIA DE APRENDIZAJE

Fundamentos teóricos; criterios de validez, confiabilidad y normalización. La mediación psicopedagógica Evaluación, medición y prueba. Implicancias éticas en el diagnóstico. La orientación y la consejería escolar. La competencia social. La convivencia escolar. La Formación Ética y Moral, y cultivo de valores. La revalorización del género.	Combinar eficientemente modelos pedagógicos y teorías psicológicas del aprendizaje procurando la innovación de los procesos.	Conoce modelos pedagógicos y teorías psicológicas del aprendizaje procurando la innovación de los procesos.	Lectura análisis grupal: Técnica: forma expositiva dialogal. Procedimiento participativo grupal. Diapositivas y Revisión de documentales. Lecturas y análisis grupales de casos.	8 HORAS
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN
GUIA DE APRENDIZAJE

<p>La observación en el diagnóstico psicopedagógico. Características de la observación. Ventajas y limitaciones de la observación. Medición, registro y confiabilidad en la observación; registros conductuales. La entrevista psicopedagógica. La entrevista con padres de familia y los niños. Aspectos básicos de la entrevista; Tipos de entrevista. La historia psicopedagógica, Condiciones básicas de la entrevista. Tomar conciencia de los variados tipos de entrevista y preguntas actitudes del entrevistador, condiciones de la entrevista; los mecanismos de defensa. Etapas de la entrevista</p>	<p>Identificar y aplicar apropiadamente las técnicas de entrevista y observación en la evaluación psicopedagógica, respetando las normas de ética.</p>	<p>Aplica apropiadamente las técnicas de entrevista y observación psicopedagógica, respetando las normas éticas.</p>	<p>Exposiciones orales sobre el tema de investigación asignado. Intervención de los señores estudiantes con criterios sobre el tema en un foro abierto.</p>	<p>8 HORAS</p>
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN
GUIA DE APRENDIZAJE

Madurez escolar, factores, importancia. Desarrollo de habilidades básicas para el aprendizaje escolar. Habilidades perceptivo-cognitiva, características, exploración y desarrollo.	Aplicar apropiadamente las pruebas psicopedagógicas para un diagnóstico apropiado, manifestando actitud empática y creativa con los estudiante.	Adapta apropiadamente las pruebas psicopedagógicas para un diagnóstico apropiado, manifestando actitud empática y creativa con los estudiantes.	Exposición de análisis de lectura grupal.	8 HORAS
Habilidades motoras; Características, exploración desarrollo. Habilidades socioemocionales características; dificultades, actitudes maternas, exploración y desarrollo.	Aplicar apropiadamente las pruebas psicopedagógicas para un diagnóstico apropiado, manifestando actitud empática y creativa con los estudiante.		Lectura e investigación planteamiento de casos.	8 HORAS

2. CONOCIMIENTOS PREVIOS Y RELACIONAD

Co-requisitos

3. UNIDADES TEÓRICAS

- **Desarrollo de las Unidades de Aprendizaje (contenidos)**



A. Base Teórica

¿QUÉ ES PSICOPEDAGOGÍA?

La educación es mucho más que lo que hacemos en las escuelas cuando atravesamos la etapa vital de nuestra infancia y adolescencia. El aprendizaje es un proceso que dura toda la vida y que, por su complejidad, ha sido abordado desde las diferentes disciplinas que investigan e intervienen sobre la mente humana.

La psicología y la psicopedagogía son dos de estas disciplinas, y ambas permiten tener una visión global tanto del proceso de aprendizaje en sí como de la eficacia de las estrategias educativas.

Pero... ¿cuáles son las diferencias entre un psicólogo y un psicopedagogo? ¿En qué características difieren?

- Artículo relacionado: "[¿Por qué estudiar Pedagogía? 10 claves que deberías valorar](#)"

Las diferencias entre la psicología y la psicopedagogía

Resulta fácil confundir las tareas que realiza el psicólogo con las del psicopedagogo. A fin de cuentas, tanto la psicología como la psicopedagogía utilizan la observación y la contrastación empírica para estudiar algunos aspectos del comportamiento humano y de sus procesos mentales y desarrollan estrategias para favorecer formas de aprendizaje que beneficien al ser humano.

Sin embargo, más allá de estas semejanzas superficiales, son muchas las características que permiten distinguir estas dos disciplinas. Veamos cuáles son las principales diferencias entre ellas y de qué manera se relacionan entre sí.

1. El carácter específico de la psicopedagogía

La psicología es la ciencia que estudia el comportamiento y los procesos mentales en general. Durante años ha sido una disciplina increíblemente extensa que ha pertenecido en parte tanto a las ciencias sociales como al mundo de las ciencias basadas en la biología, y en los últimos tiempos ha estrechado lazos con las neurociencias para entender mejor quiénes somos y por qué actuamos tal y como lo hacemos.

La psicopedagogía, por su parte, es mucho más específica y se centra en una parcela muy concreta de la experiencia humana: el aprendizaje y la educación, tanto en la infancia como en la adolescencia y la adultez. Eso significa que considera temas secundarios, por ejemplo, el estudio de la consciencia, la toma de decisiones o la intervención clínica sobre psicopatologías; solo se abordan desde las implicaciones que tienen para el proceso educativo.



2. La importancia de la intervención en la infancia

Desde la psicopedagogía se entiende que el aprendizaje es algo que va mucho más allá de la escuela y que se produce en todas las edades, pero, a la práctica, se le da más importancia a la educación orientada a niños y niñas y adolescentes, ya que se entiende que la juventud es una etapa en la que se es especialmente sensible al entorno y que lo que ocurra durante esta influirá mucho en el nivel educativo que se vaya a tener.

La psicología también da mucha importancia a las dos primeras décadas de vida, pero no en todos los casos, ya que hay ciertos fenómenos psicológicos que cobran más relevancia en la etapa adulta. Por ejemplo, el proceso de decisión de compra, el clima laboral o el efecto de la propaganda electoral tienen mucho más que ver con la vida adulta que con la infancia o la adolescencia.

3. La importancia de la adaptación y el contexto

Esta es una de las diferencias entre la psicología y la psicopedagogía que resultan más evidentes. Desde la segunda disciplina se pone mucho énfasis en esa faceta del comportamiento que es debida al aprendizaje, es decir, al modo en el que la interacción con el entorno nos afecta y nos transforma.

La psicología también da mucha importancia a lo aprendido, pero no es lo único que toma en cuenta. Por ejemplo, ciertas ramas de esta ciencia, como la psicología básica o la neuropsicología, dan mucha importancia a la genética, aquello que no puede ser modificado por la interacción con el entorno. Esta faceta de la psicología más enfocada en los procesos biológicos no niega el poder transformador de nuestras experiencias, pero decide centrar sus esfuerzos en estudiar aquello que siempre permanece latente en el individuo.

4. Una se puede centrar en el individuo, la otra no

La psicopedagogía no se estudia al individuo de forma aislada, sino que se considera que el sujeto de estudio es bio-psico-social, es decir, que cada persona es indisoluble del entorno físico y social en el que habita.

Con la psicología ocurre algo parecido y también tiende mucho a considerar a las personas como sujetos bio-psico-sociales, pero no en todos los casos. Una faceta de esta ciencia estudia solo al individuo, considerando los contenidos del aprendizaje y la interacción social como algo secundario. Estas ramas de la psicología suelen ser las mismas que tienen muy en cuenta la herencia genética, aunque no es así en todos los casos.

Por ejemplo, en la corriente conductista de mediados del siglo XX las investigaciones se centraban en los individuos y, a la vez, se ponía mucho más énfasis en el aprendizaje que en lo heredado biológicamente.



5. El tipo de formación

En España, Psicología es una carrera universitaria de 4 años, mientras que Psicopedagogía tan solo existe como formación de posgrado y se considera una forma de especialización. Esto hace que los psicopedagogos puedan ser personas formadas en diferentes ámbitos, como la psicología, la pedagogía o cualquier carrera que haya sido complementada con una formación para ser maestro o maestra.

Quizás te interese: "[La diferencia entre ser psicólogo, psicoanalista y psicoterapeuta](#)"

BASADO EN EL DOCUMENTO DE INTERVENCIÓN DE LA CLINICA AMBIENTAL “PROYECTO DE REPARACIÓN SOCIOAMBIENTAL

LA INTERVENCIÓN PSICOPEDAGÓGICA

La escuela en la comunidad se constituye como el espacio articulador y movilizador, pieza fundamental para la organización, la toma de decisiones y la acción transformadora. El proceso de aprendizaje por ende debe ser comprendido desde una visión integral e integradora, que considere la diversidad como una oportunidad de aprendizaje y que trascienda la mera transmisión de conocimientos curriculares hacia verdaderos programas integrales que incorporan activamente a los niños/as, adolescentes y sus familias.

En este contexto, la presente guía surge en medio de múltiples retos a los que se enfrentan las escuelas ubicadas en territorios rurales, de frontera o de afectación por problemáticas sociales y ambientales:

- El reto de superar los modelos tradicionales de educación, de transmisión de verdades y conocimientos sólo del docente al estudiante, en los que la metodología y los recursos pueden llegar a ser planos e inmutables y los estudiantes tener un rol pasivo.
- El reto de trabajar en medio de situaciones profundamente adversas, con carencia de recursos y en medio de la presencia de violencias múltiples, ante ello, la escuela tiene la posibilidad de fortalecer la cohesión comunitaria para encaminar la organización de acciones transformadoras.
- El reto de ofrecer una atención educativa a todos los niños, niñas y jóvenes con calidad, dignidad y justicia social; de atender las diversidades dentro del aula: discapacidades, necesidades educativas específicas, trastornos psicosociales, etc. Esta atención educativa tendrá como objetivo disminuir la exclusión, la repitencia y la deserción, en especial de los grupos poblacionales que presentan mayores niveles de vulnerabilidad social.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

- El reto de entender y aceptar la cultura de la diversidad, que ser diferente es un derecho y un valor. En conjunto, el reto de comprender a la educación como una oportunidad de construcción de personas libres, autónomas y soberanas en sus realidades sociales, y que articula y comprende la relación entre 1._ el despojo, violencia y contaminación de los territorios (discriminación social y ambiental) 2._ las condiciones deficientes: infraestructura, personal docente, recursos, metodologías del sistema educativo formal (discriminación educativa) y 3._la presencia incrementada de discapacidades, patologías y limitaciones de niños y niñas que habitan en estos territorios.

Es entonces que se hace necesario plantearnos cómo desde nuestras prácticas profesionales y educativas cotidianas, podemos transformar la educación para que garantice una atención que responda a las necesidades de formación de todos y todas; que esté a merced de las comunidades, que se adapte a sus necesidades e intereses, que esté articulada a su cultura y que apueste por un proyecto de justicia, paz y equidad.

Sin embargo, la labor del docente se vuelve compleja cuando ha de enfrentar condiciones socio – ambientales adversas, o desde la dificultad de acceso a equipos interdisciplinarios, de salud, etc. Es para realidades como éstas, donde el docente tenga que responder a múltiples necesidades, sin muchas herramientas de apoyo, para las que se idearon estas guías que presentamos y que pretenden constituirse en instrumentos que contribuyan a facilitar la labor de los docentes frente al desafío de atender la diversidad y le permitan responder a las necesidades educativas grupales e individuales. La educación fue entendida por el maestro Paulo Freire y Monseñor Leonidas Proaño como ese proceso en el que se apueste por unos seres humanos constructores de libertad e identidad, que les permita llevar a sus pueblos a desarrollar su conciencia crítica y buscar la superación de sus problemas, trascendiendo la concepción de la educación tradicional² .

En esa línea va este esfuerzo colectivo, se trata de las cuatro primeras guías que pretenden constituirse como herramientas para el diagnóstico oportuno, intervención y recuperación en niños, niñas y adolescentes de 0 a 18 años con ritmos diferentes de aprendizajes, problemas específicos, desfases madurativos o trastornos emocionales.

La propuesta metodológica presentada en las cuatro guías para el diagnóstico e intervención psicopedagógica se ha construido a partir de la experiencia de la Clínica Ambiental en Investigación y Acción Participativa (IAP) con comunidades afectadas por problemáticas sociales y ambientales.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

Ante la necesidad de diagnosticar y comprender los desfases madurativos, conflictos emocionales, problemas psicosociales y de aprendizaje en niños, niñas y adolescentes, la Clínica Ambiental ha realizado un esfuerzo por compilar técnicas de evaluación, adaptarlas a las realidades locales y, en otros casos, diseñar nuevos protocolos.

Así también hemos considerado fundamental desarrollar estrategias para la intervención y recuperación. En algunos casos, hemos tomado propuestas de otras organizaciones públicas y privadas, realizando adaptaciones; y en otros casos proponemos metodologías específicas trabajadas con las comunidades.

Apostamos por el sueño de garantizar que en aquellas escuelas ubicadas en zonas de frontera, y por tanto más vulnerables al conflicto social o ambiental, el derecho a la educación sea efectivamente un derecho social universal, pero un derecho que sea capaz de abordar la máxima de Platón de que: "Podemos comprender fácilmente al niño que tiene miedo a la oscuridad; la verdadera tragedia en la vida es cuando los hombres tienen miedo a la luz" (Platón-La Caverna).

Estas guías nacen con el objetivo de constituirse en herramientas de apoyo para los docentes, para que puedan identificar dificultades o problemas y puedan proponer soluciones o canalizar ayudas para aquellos niños/as y jóvenes que lo necesiten. La Agencia Española de Cooperación Internacional al Desarrollo (AECID), junto con Save the Children, han creído en esta propuesta y la apoyan a través del Convenio 10-CO1-061.

PRESENTACIÓN

Esta primera guía aborda el desarrollo de niños/as de 0-5 años. Inicia con el análisis general de la importancia de la evaluación y diagnóstico psicopedagógico, luego centra su análisis en el rol del docente y presenta técnicas e instrumentos que pueden utilizarse. Finalmente se revisa el crecimiento y desarrollo físico y madurativo de niños y niñas de 0-5 años. Dado que las curvas de crecimiento físico se comparten hasta los 12 años, en esta guía se hace una revisión completa desde el nacimiento hasta el inicio de la adolescencia.

1. La evaluación y el diagnóstico psicopedagógico

La educación comprendida desde una visión integral e inclusiva conlleva al reconocimiento de los y las estudiantes en su diversidad. Por un lado, tenemos una diversidad de grupo que depende del contexto social, de su cultura, de la región en la que nos encontremos trabajando (será diferente trabajar con un grupo de estudiantes en la costa que en la sierra, así también las necesidades de un grupo de estudiantes de sectores rurales será distinto a uno de sectores urbanos), etc. Por otro lado,



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

sabemos que dentro de un mismo grupo, cada estudiante es un individuo único con características, condiciones y limitaciones específicas.

Decimos entonces que el reto de una escuela inclusiva es el de reconocer, identificar y atender a estas necesidades individuales. Así también, esta perspectiva invita a entender la diversidad como riqueza y oportunidad de crecimiento.

Globalmente, se acepta la clasificación de necesidades en comunes, individuales y especiales. Miremos que significa cada una:

Las Necesidades Educativas Comunes son aquellas que comparten todos/as los estudiantes y que hacen referencia a los aprendizajes esenciales para su desarrollo personal y socialización, se expresan en el currículo regular.

Las Necesidades Educativas Individuales llevan implícito el hecho de que no todos/as los estudiantes se enfrentan a los aprendizajes establecidos en el currículo con el mismo bagaje de experiencias y conocimientos previos, ni de la misma forma; involucran las diferentes capacidades, intereses, niveles, ritmos y estilos de aprendizaje que mediatizan el proceso de aprendizaje haciendo que sean únicos e irrepetibles en cada caso.

Estas necesidades pueden ser atendidas adecuadamente a través de lo que podríamos llamar “buenas prácticas pedagógicas”. Es decir, a través de una serie de acciones que todo educador utiliza para dar respuesta a la diversidad: organizar el aula de manera que permita la participación y cooperación entre los alumnos, dar alternativas de elección, ofrecer variedad de actividades y contextos de aprendizaje, utilizar materiales diversos, dar más tiempo a determinados alumnos, graduar los niveles de exigencias y otras muchas que se originan como resultado de la creatividad del docente.

Las Necesidades Educativas Específicas⁶, son aquellas necesidades educativas individuales que no pueden ser resueltas a través de los medios y los recursos metodológicos que habitualmente utiliza el docente para responder a las diferencias individuales de sus estudiantes. Éstas requieren para ser atendidas ajustes, recursos, medidas pedagógicas especiales o de carácter extraordinario, distintas a las que requieren comúnmente la mayoría de los estudiantes. Hace referencia a aquellos estudiantes que presentan dificultades mayores que los demás para acceder a los aprendizajes que les corresponden por edad, o que presentan desfases con relación al currículo por diversas causas y que pueden requerir para progresar en su aprendizaje de medios de acceso al currículo,



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

adaptaciones curriculares, adecuaciones en el contexto educativo, en la organización del aula y/o servicios de apoyo especial.

Ahora que hemos identificado y diferenciado los distintos tipos de necesidades, debemos preguntarnos ¿cómo detectarlas? La evaluación psicopedagógica parte de reconocer que los y las estudiantes tienen características propias y singulares que los particularizan justamente porque tienen una historia personal, familiar y escolar específica. Así, la evaluación parte del análisis de los antecedentes del estudiante, de su evolución y desempeño y analiza las condiciones (entorno familiar, escolar y comunitario) que pueden estar afectando el desarrollo integral del estudiante.

Ya con esta información, la evaluación psicopedagógica orienta la intervención y atención.

Villarreal (2009)⁷ entiende la evaluación psicopedagógica como el proceso de recolección, análisis y valoración de la información relevante relativa a los distintos elementos que intervienen en el proceso de enseñanza y aprendizaje, para identificar las características del aula, las necesidades educativas individuales y especiales que presentan en sus dimensiones del desarrollo humano o en el desempeño en el currículo escolar por diversas causas, para fundamentar y diseñar el proyecto personalizado que garanticen la accesibilidad, permanencia y promoción en la vida escolar y social.

La finalidad de la evaluación psicopedagógica consiste en orientar el proceso de toma de decisiones sobre el tipo de respuesta educativa que precisa el estudiante para favorecer su adecuado desarrollo personal, sin olvidar que debe servir para orientar el proceso educativo en su conjunto, facilitando la tarea de los educadores que trabajan día a día en el aula. Por lo tanto, la evaluación psicopedagógica cumple con una función preventiva, ya que no se circunscribe exclusivamente a propuestas de atención individual sino que dirige sus propuestas a asegurar una práctica educativa adecuada para el desarrollo de todos los estudiantes. Para ello, es necesario la complementariedad que sólo puede garantizarse con la participación de los equipos interdisciplinarios. Por esto se clarifica que este no es un proceso sólo del educador, sino compartido con los equipos interdisciplinarios, las familias, la comunidad y el mismo estudiante como protagonista. (Villarreal, 2009).

La evaluación psicopedagógica es necesaria para:

- Determinar la presencia de necesidades educativas específicas en su carácter interactivo con las barreras para el aprendizaje y la participación.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

- Determinar el estado de funcionamiento del estudiante en las dimensiones del desarrollo humano.
- Determinar el nivel del estudiante respecto a la competencia curricular tanto con respecto a sus necesidades como con relación a sus potencialidades.
- Identificar los procesos, estrategias y ritmos de aprendizaje así como el tipo de inteligencia que predomina, la toma de decisiones relativas a la escolarización, elaboración y aplicación del apoyo curricular, determinar los recursos y apoyos específicos, determinar la orientación a los directivos, docentes y familia y definir las acciones de remisión y contra remisión que sean necesarias.

En este proceso, el estudiante, su familia y su comunidad siempre participan de manera activa, sin que sea necesario discriminar aquellos en los cuales se evidencia una discapacidad, de aquellos otros en los cuales dichas necesidades hacen presencia a pesar de que sean de carácter transitorio. El hecho de que su participación es inminente, implica que en el proceso no están de un lado los docentes y del otro los estudiantes, sino que en los procesos de enseñanza y aprendizaje, ambos interactúan y no de manera aislada, sino con el contexto que implica tanto el proceso mismo como los entornos en los cuales se desarrolla. (Villarreal, 2009).

2. El docente y la evaluación

El instante mismo en el que el docente ingresa al salón de clases, durante su primera jornada escolar, identifica inmediatamente la existencia de estudiantes diversos. Esta diversidad observada en el ámbito educativo obedece a distintos factores: económicos, sociales, culturales, geográficos, étnicos y religiosos; así como también a las diferentes capacidades intelectuales, psíquicas, sensoriales (de los sentidos), motoras, y del rol sexual de los sujetos. Aunque estas diferencias han existido siempre, no han sido tomadas en cuenta en el sistema educativo y los profesores que impartían clases, aún reconociendo esta diversidad, han llevado prácticas educativas más bien uniformes que no permiten potenciar el desarrollo de las capacidades individuales y/o responder a la individualidad de un grupo humano.

La evaluación psicopedagógica surge entonces como una herramienta que permite al docente conocer las características del grupo de estudiantes tanto a nivel general como individual, le permite identificar las fortalezas, debilidades y condiciones sobre las cuales deberá organizar su plan de



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

trabajo. En este sentido, la evaluación psicopedagógica tiene esencialmente una función orientadora para el mejoramiento de la calidad de aprendizajes en la diversidad.

En concreto, esta herramienta permite la identificación de necesidades comunes, individuales y específicas, así como la comprensión de los contextos familiares, comunitarios, culturales, etc. Sabemos que estos contextos determinan a su vez el desempeño del niño/a en el proceso de aprendizaje, por ello, conocerlos y comprenderlos orientará las funciones que la escuela debe cumplir para consolidarse como un sistema de soporte a la familia y a la comunidad.

La evaluación psicopedagógica es un proceso liderado por el docente que debe ser permanente y sistemático, es decir debe realizarse a lo largo de todo el año escolar y permite reflexionar sobre la metodología utilizada, los contenidos curriculares, las condiciones de los estudiantes, sus familias y comunidades, dando respuestas oportunas que podrán ir cambiando a medida que cambien las necesidades.

"Tradicionalmente la evaluación utilizaba criterios normativos, esto es, comparar el resultado del individuo con los resultados de una población o grupo a los que pertenece, las evaluaciones convencionales del tipo objetivo no van destinadas a comprender el proceso educativo, lo tratan en términos de éxito y de fracaso".⁸

"La nueva propuesta educativa supone un cambio conceptual del término, es decir, evaluar en referencia a un criterio, lo que significa buscar la comparación del estudiante con sus propios rendimientos o resultados, en las mismas pruebas o en relación a un criterio fijado de antemano, se trata de que el profesor se constituya en un crítico, y no un simple calificador".⁹

En este sentido, el docente no deberá centrar la evaluación en un análisis comparativo entre los/las estudiantes y en quién obtiene mejores calificaciones; esto sólo genera competencia, elimina el espíritu solidario y colaborativo y genera conflictos de autoestima en los/las niños/as que obtienen menores calificaciones.

El docente tampoco deberá orientar la evaluación hacia una valoración estricta y limitada a comprobar la memorización de conocimientos. La escuela tiene una función mucho más integral que la adquisición de conceptos, por ello, el reto del docente es proponer una estrategia holística de evaluación que parta de la consideración del niño/a como un individuo único.

Así, sugerimos que la evaluación se mantenga como un proceso permanente estructurado en las siguientes fases:



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN

GUIA DE APRENDIZAJE

- Una fase de diagnóstico integral que considere el análisis de fortalezas y limitaciones del/la estudiante en relación a los siguientes ámbitos:
 - Antecedentes: Conocer los sucesos relacionados con el embarazo, el parto y los primeros años de vida del niño/a, enfermedades graves, complicaciones, intervenciones, desarrollo general. Antecedentes familiares de importancia, etc. Antecedentes escolares en caso de que el niño/a ya ha cursado otros grados.
 - Madurativo: analizar si el desarrollo del niño o niña es adecuado a su edad cronológica en todas las áreas: psicomotriz (relaciona el desarrollo del sistema nervioso con los movimientos), lenguaje, pensamiento, social y afectiva.
 - Pedagógico: determinar el nivel de incorporación de conocimientos y habilidades correspondientes al grado de educación que le corresponde.
 - Familiar: conocer las dinámicas familiares, el nivel de apoyo que tiene el niño/a, las condiciones socio-económicas, si existen problemas psico-sociales de violencia, maltrato, negligencia, etc.
 - En función del diagnóstico el docente deberá adaptar el plan general de trabajo diseñado para el conjunto de estudiantes, a las condiciones específicas de cada niño/a. Hay niños y niñas que podrán avanzar con el plan regular de trabajo mientras otros requerirán adaptaciones ya sea en los contenidos (menos profundidad o menos contenidos) en la metodología (atención personalizada, métodos concretos, etc), en el tipo de evaluación (utilizar otras estrategias de evaluación), en su ubicación en el aula (más o menos cerca de la pizarra, con ciertos niños/as o más bien sólo), etc. El plan de trabajo deberá tener objetivos claros para el aprendizaje integral niño/a, estos objetivos deberán estructurarse a corto, mediano y largo plazo.
 - Un proceso sistemático de evaluación sobre el avance del niño/a para la consecución de los objetivos propuestos en el plan de trabajo. Este proceso de evaluación utilizará fundamentalmente la observación, la revisión de los materiales trabajados dentro del aula y como tareas, la entrevista personal con el niño/a y su familia.
 - La evaluación sistemática tiene como finalidad la retroalimentación, es decir la adaptación permanente, en caso de ser necesario, de los objetivos propuestos, de la metodología utilizada, de la forma como interactúa con el o la docente, etc.
 - Finalmente, un proceso terminal de evaluación que deje claras líneas de seguimiento para el nuevo docente o en caso de escuelas unidocentes para el siguiente período escolar.



3. Técnicas e instrumentos para la evaluación psicopedagógica

Toda evaluación psicopedagógica requiere de técnicas e instrumentos para la recogida de la información válida y fiable, para que de esta manera la toma de decisiones tenga una base científica.

La procedencia de estas técnicas e instrumentos viene del campo de la psicología y de las ciencias de la educación, como también algunos, provienen de la medicina y de las ciencias sociales.

La elección de los instrumentos de evaluación que utilizaremos depende en mucho, del enfoque de evaluación que el docente tenga, ya habíamos mencionado que la evaluación psicopedagógica puede seguir un enfoque tradicional o uno crítico. Cada enfoque tiene objetivos diferentes, entiende de manera, incluso opuesta, las finalidades de la evaluación psicopedagógica y por supuesto, utiliza técnicas e instrumentos diferentes.

A continuación proponemos un cuadro que resume las diferencias entre los dos enfoques:

Enfoque tradicional	Enfoque crítico
Todos los alumnos aprenden de la misma manera. La enseñanza y la evaluación se pueden estandarizar.	No existen alumnos estándar. Cada estudiante construye su propio aprendizaje a partir de sus saberes previos y mediados por otros. La enseñanza y la evaluación se diversifican.
La única forma de evaluar el progreso de los estudiantes es a través de pruebas de lápiz y papel.	Existen variados procedimientos para evaluar. Observación, realización de proyectos, trabajos prácticos, portafolios, bitácoras de aprendizaje, pruebas de lápiz y papel, permiten una mirada y comprensión global del proceso.
La evaluación está separada del currículo y de la enseñanza. Existen tiempos, lugares y métodos para realizarla.	Los límites entre currículo y evaluación se diluyen. La evaluación ocurre en y a través del currículo, es decir, en la práctica diaria.
Existe un cuerpo de conocimiento bien definido que los alumnos han de dominar; el mismo que han de demostrar/reproducir en la prueba.	El fin principal de la educación no es la reproducción. Aprender a aprender, desarrollar habilidades, destrezas, pensamiento crítico y reflexivo, actitudes. Aprender para toda la vida.
Al diseñar un procedimiento evaluativo, la eficiencia (corrección, cuantificación y aplicación) es lo más importante.	Al diseñar un procedimiento evaluativo importan los beneficios que éste puede aportar al aprendizaje del estudiante.
La enseñanza exitosa prepara al alumno para rendir bien en las pruebas diseñadas para medir sus conocimientos.	La enseñanza exitosa prepara al alumno para aprender a aprender, transferir los aprendizajes más allá de la sala de clases; para la vida
Promoción de la cultura del control, de la selección, comprobación, clasificación, competitividad, inmediatez, del poder. Irreflexiva y antidemocrática.	Promoción de la cultura de la comprensión, diálogo, retroalimentación, aprendizaje, reflexión, autocrítica. Democrática, flexible, colegiada.

Las técnicas de un proceso evaluativo se pueden clasificar en:

- Entrevistas



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

- Pruebas Psicopedagógicas
- Observación Sistemática

La Entrevista

La entrevista es una de las técnicas más importantes en el proceso de evaluación psicopedagógica, ésta puede estar dirigida a el/la estudiante y/o a sus padres o familiares. La entrevista es una conversación alrededor de un tema o grupo de temas sobre los cuáles queremos obtener información.

Existen varios tipos de entrevistas:

- Entrevista estructurada: es aquella en la que, en este caso el docente, aplica una serie programada de preguntas sobre los temas de su interés y registra las respuestas. Usamos este tipo de entrevista cuando tenemos claros los campos sobre los cuales queremos indagar y cuando buscamos información más bien específica. También puede ser utilizada cuando queremos preguntar lo mismo a un grupo de personas para poder comparar los datos o analizarlos globalmente.
- Entrevista semiestructurada: se trata de una entrevista en la que tenemos una ficha con temas generales o grandes campos de preguntas orientadoras. A lo largo de la conversación se van generando nuevas preguntas de acuerdo a las inquietudes que se presentan durante la misma.
- Entrevista no estructurada: se trata de un conversatorio informal, abierto, libre, en el que tanto el entrevistador como el entrevistado intercambian preguntas, sugerencias, datos, etc.

Los tres tipos de entrevistas son útiles y pueden ser aplicados de acuerdo a la situación, es el docente quien debe definir qué instrumento se ajusta más a sus propósitos. La entrevista es una técnica orientada a obtener información vivencial, es útil para el llenado de historias clínicas, para conocer estados de ánimo, expectativas, opiniones.

La entrevista puede ser utilizada como fuente de información primaria o puede más bien orientarse a reafirmar hipótesis, confirmar información obtenida mediante otras técnicas o incluso para comunicar resultados.

Esta técnica requiere que el entrevistador genere un clima cálido y de confianza, que asegure al entrevistado la confidencialidad de la información y que la registre cuidadosamente para posteriormente poder analizarla e interpretarla.

A continuación se proponen ejemplos de preguntas tanto para niños como para adolescentes:



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

Adolescentes:

- Cuéntame algo acerca de ti.
- ¿Qué te enseñó la vida?
- ¿Qué y quién te sorprendió en tu vida?
- ¿Qué ves en tu futuro?
- ¿Qué es lo que más te enorgullece?
- ¿De qué te arrepientes?
- ¿Tenías mascotas en tu infancia? ¿Cómo eran?
- ¿Cuál fue el momento más feliz de tu vida? ¿Y el más triste? ¿Y el más memorable?
- ¿Qué es algo que siempre quisiste hacer, pero todavía no pudiste?
- ¿Crees que vas a poder hacerlo?
- ¿Cómo te gustaría que te recordaran?

Niños/as:

- ¿Quiénes son las personas más importantes de tu vida?
- ¿Qué te gusta más de la escuela?
- ¿Cuál es tu primer recuerdo?
- ¿Dónde vives? ¿Cómo es tu casa?
- ¿Cuál es tu objetivo más importante en la vida?
- ¿Quién es tu mejor amigo? ¿Qué les gusta hacer juntos?
- ¿Tienes hermanos? ¿En qué se parecen y en qué se diferencian?
- ¿Qué sueñas para los niños/as de tu país?
- ¿Qué quieres ser cuando seas grande y por qué?
- Describe un día normal de tu vida, desde el momento en que te despiertas hasta que es hora de irte a dormir. 10

Nota: Agregamos o eliminamos preguntas y/o temas que consideremos son necesarias para nuestro objetivo.

Pruebas psicopedagógicas



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

Son Test o reactivos que se eligen intencionadamente con el fin de explorar una o varias dimensiones o áreas; estas dimensiones son:

Dimensión personal:	Dimensión Académica:	Dimensión Socio – Afectiva:
Áreas:	Áreas:	Áreas:
Biológica	Estudiante	Familiar
Psicomotora	Profesor	Compañeros
Cognitiva	Currículo y recursos didácticos	Comunidad
Motivacional	Institución escolar	
Afectiva		
Social		

Observación

La observación es una técnica fundamental que el docente deberá utilizar dentro del proceso de evaluación psicopedagógica. La observación consiste en ver, oír y registrar comportamientos, actitudes y procedimientos en relación a unos objetivos determinados.

Al igual que la entrevista, existen varios tipos de observación:

- La observación estructurada: parte de una ficha o guía en la que colocamos las variables o ámbitos sobre los cuales queremos obtener información. Esto orienta al docente sobre qué aspectos considerar. A esta observación se le suele llamar también “registro etnográfico”.
- La observación no estructurada: es aquella que se realiza espontáneamente. La observación natural o espontánea es también un recurso muy útil, por ejemplo, la observación que efectuamos diariamente de los niños/as en el recreo permite comprender las dinámicas de amigos/as; la observación que hacemos de los niños/as con sus padres al momento de dejarlos en la escuela o al recibirlos nos puede decir mucho sobre la afectividad y cercanía que mantienen, etc.
- La observación participante: en ella quien observa es parte del grupo observado, es una especie de “observar desde adentro”, el objetivo con ella es no alterar la dinámica de lo que se pretende estudiar. En un salón de clases, por ejemplo, será muy distinto si el observador es el profesor (que es parte del aula) que el supervisor, el director o el inspector.
- La observación no participante: es aquella en la que el observador es un agente externo a la dinámica observada. La observación está implícita en todos los procedimientos de evaluación psicopedagógica, por ello es importante que el docente sepa aprovechar este valioso recurso y adaptarlo de acuerdo a los objetivos de la evaluación y las características de cada grupo de estudiantes y de cada niño/a.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN
GUIA DE APRENDIZAJE

Guía de observación docente

Nombre del estudiante: _____ Fecha de Nacimiento: _____

Edad: ___ años ___ meses Año escolar: _____ Fecha: _____

Nombre del profesor: _____

Coloque un visto según lo que ha observado en el niño, utilizando: si (s), no (n), a veces (a/v) y frecuentemente (fr).

Ámbito	Indicador			
	s	n	a/v	Fr
FAMILIAR				
La familia realiza acompañamiento y supervisión de tareas escolares.				
La agenda llega firmada por el representante.				
Los padres o su representante asisten a eventos convocados por la institución.				
Los padres o su representante asisten a reuniones solicitadas por el profesor (entrega de libretas, coordinaciones, etc .)				
Sus padres o su representante buscan informarse periódicamente del proceso educativo del niño/a.				

El ámbito familiar expresa la relación entre el niño/a y su familia.

Ámbito	Indicador			
	s	n	a/v	Fr
PERSONAL Y SOCIAL				
Trata de llamar la atención mediante comportamientos inadecuados.				
Se niega a cumplir órdenes.				
Necesita aprobación constante.				
Es inseguro.				
Tiene expresiones y emociones exageradas (miedo, llanto, risa).				
Es impulsivo.				
Es callado, triste, retraído o apático.				
Presenta comportamientos agresivos o destructivos hacia sí mismo o sus compañeros/as.				
Se muestra solitario o es aislado por el grupo.				
Su actitud es "a la defensiva".				

Este ámbito hace referencia a:

1. La capacidad del niño/a de relacionarse con los otros.
2. Las capacidades personales del niño/a: autoconcepto, autoestima, seguridad.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN

GUIA DE APRENDIZAJE

Se muestra inquieto, molesto, nervioso.				
Cuida sus pertenencias.				
Es descuidado en su aseo personal.				
Cumple sus tareas escolares				
Realiza sus deberes y trabajos de manera ordenada y limpia.				
Miente				
Se apropia de pertenencias ajenas				

La psicomotricidad hace referencia al desarrollo coordinado de los movimientos con el sistema nervioso central.

Ámbito	Indicador			
PSICOMOTRICIDAD	s	n	a/v	Fr
Su postura al sentarse es inadecuada (se acuesta en la mesa, inclina su cabeza en exceso, etc.).				
Al correr, saltar o caminar es incoordinado.				
Presenta dificultad en el uso de la tijera y/o al pintar.				
Sostiene el lápiz de manera inadecuada.				
Su prehensión es muy fuerte o débil.				
Su ritmo de trabajo es lento.				
Respetar el renglón o los márgenes de la hoja.				
Acerca sus ojos a la hoja o el libro en demasía.				
Pareciera que no escuchara, es necesario repetir.				

El ámbito cognitivo se refiere al desarrollo del pensamiento.

Ámbito	Indicador			
COGNITIVO	s	n	a/v	Fr
Presenta dificultad para comprender consignas verbales y/o escritas.				
Tiene dificultad para expresar sus pensamientos, sentimientos o deseos.				
Presenta dificultad en la pronunciación de palabras y/o fonemas (pedo en lugar de perro, etc.).				
Le cuesta memorizar.				
Usa un tono de voz elevado o muy bajo.				
Lee sin ritmo, ni entonación.				
Al leer omite, transpone o cambia letras, sílabas o palabras.				
Presenta dificultad en lectura comprensiva-				
Su caligrafía es ilegible.				





INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN

GUIA DE APRENDIZAJE

La guía de observación es una herramienta que permite al docente identificar en qué ámbitos el niño/a presenta más dificultades. La valoración de la guía es más bien cualitativa, aún cuando también se pueden contar el número de ítems logrados sobretodo cuando se quiere hacer comparaciones del avance en un periodo de tiempo: por trimestre por ejemplo.

Al escribir omite, transpone o cambia letras, sílabas o palabras.				
Identifica nociones básicas (mucho-poco, nada, mas-menos, adelante-detrás, etc.).				
Se observa retraso de contenido en la asignatura de matemáticas (suma, resta, multiplicación, etc.).				
Invierte números.				
Muestra dificultad en la resolución de problemas.				

Fuente: Este formato fue elaborado en la escuela "Comunidad Educativa de Formación Integral" (CEDFI) en Cuenca, Ecuador.

4. Presentación de pruebas de evaluación

En esta sección se presentan distintas pruebas y escalas de observación madurativa. Están categorizadas de acuerdo al proceso evolutivo de desarrollo: primera y segunda infancia, niñez y adolescencia.

a. Primera y segunda infancia (0 a 5 años):
Historia Clínica
Escala Madurativa de observación
Dibujo de la persona y la familia
Curvas de peso y talla

b. Niñez (6 a 11 años):
Historia Clínica
Test Gestaltico Visomotor Bender
Test de Frases Incompletas de Sacks (adaptado)
Dibujo de la persona y la familia
Curvas de peso y talla

c. Adolescencia (12 a 18 años):
Historia Clínica
Test de Frases Incompletas de Sacks
Desarrollo Psicosexual



5. Primera (0-5 años) y segunda infancia (6-9 años)

5.1 Historia clínica



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

La Historia Clínica (HC) es el primer paso que debemos seguir en un proceso de evaluación psicopedagógica. La HC es una especie de cuestionario estructurado en grandes campos temáticos que debe ser llenado por el/la profesional mediante un diálogo con los padres o con los cuidadores del niño/a. Pese a que la HC parte de un formato estructurado, el profesional deba llevarla como un conversatorio flexible que permita despejar dudas, adaptar datos, incluir nuevas preguntas, etc. La HC, al ser un instrumento que provee información primaria (de fuente directa) y amplia, es utilizada por profesionales de diversas áreas: médicos, psicólogos, nutricionistas, trabajadores sociales, abogados e incluso investigadores.

Por supuesto, cada profesional adaptará el formato de Historia Clínica a su práctica, a sus necesidades y objetivos. Una Historia Clínica médica es distinta a una psicológica o a una legal.

Así también, la HC deberá modificarse de acuerdo a la edad de la persona, al menos es necesario diferenciar entre niñez, adolescencia o etapa adulta, aun cuando en ciertas ocasiones se diseñan formatos específicos para neonatos, infantes, escolares, etc.

En psicopedagogía la HC tiene cuatro grandes momentos: la preparación del instrumento en función de los objetivos y las características del individuo, la recolección de datos (es una especie de entrevista estructurada), el análisis de la información recolectada, la devolución de los resultados a los padres y la toma de decisiones coordinadas frente a los hallazgos.

En este punto, debemos detenernos en el quinto momento: la toma de decisiones. El objetivo esencial de la HC es orientar la toma de decisiones. Por ello, luego de diseñar y aplicar el instrumento, es fundamental que lo analicemos cuidadosamente, así antes de hacer la devolución de información a los padres debemos tener una propuesta de intervención con el niño/a. Esta propuesta debe ser discutida y coordinada con los padres a quienes enfatizamos la importancia y obligatoriedad de devolverles la información.

La toma de decisiones puede resumirse en tres grandes alternativas:

- Ampliar el diagnóstico aplicando otras pruebas psicológicas o pedagógicas: es justamente la historia clínica la que dará pautas sobre qué áreas específicas debemos indagar.
- Remitir a un especialista: Hay ocasiones en las que miramos la necesidad de incorporar a otros profesionales en la evaluación psicopedagógica, puede ser oftalmólogo, psicólogo, neurólogo, esto depende de cuál sea nuestra preocupación.
- Considerar que la información obtenida es suficiente y nos permite realizar las adaptaciones y apoyos que el niño/a requiere.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

En el anexo 1 proponemos un formato de historia clínica (repetir cita 22) para niños y niñas de primera y segunda infancia. A continuación describimos los componentes que ésta incluye:

- **Datos generales:** Son todos aquellos datos de identificación tanto del menor como de la familia o acudientes, debe tenerse en consideración al colocar la fecha de nacimiento, la ciudad en la que nació y la edad ha de colocarse en años y meses. En cuanto a la escolaridad, se registra el último año cursado y ha de tratar de registrarse un número de teléfono propio, de un vecino o familiar donde se le pueda localizar o dejar un mensaje.
- **Composición Familiar:** En este ítem han de registrarse todas aquellas personas con las que vive el niño/a, anotando edad, sexo, parentesco con el niño/a, escolaridad, ocupación y datos que se consideren relevantes en el ítem de observación, por ejemplo: aporte económico, decesos o cualquier otro dato que se considere significativo.
- **Antecedentes:** Es la historia de desarrollo del menor, en lo concerniente a proceso de gestación, parto, estado emocional de los padres mientras lo esperaban, estado de salud en el momento de nacer, cuidados requeridos, lactancia, desarrollo psicomotor (control de cabeza y cuello, posición sedente, gateo, inicio de la marcha, control de esfínteres –urinario y anal-, actividades pre-lingüísticas como la succión, la masticación y la deglución, desarrollo del lenguaje). De igual manera son importantes elementos de su historia de salud durante su primera infancia, así como cuidados especiales requeridos para ello. Además, se indaga sobre antecedentes familiares, es decir, si existen dentro del primer grado de consanguinidad (padres, abuelos y hermanos) otros miembros con situación de discapacidad o Necesidades Educativas Especiales (NEE).
- **Consideraciones Etiológicas:** Aquí debe explorarse el estado de salud actual, si recibe algún tratamiento específico y requiere de medicación (indagar efectos secundarios con profesional del área). También es importante consignar tratamientos previos que haya recibido y logros alcanzados a partir de éstos: hospitalizaciones, enfermedades recurrentes, alergias; entre otras condiciones médicas, constituyen factores que pueden o no influenciar el desempeño académico del estudiante. Siempre es importante consultar con un especialista en el área que explique y/u oriente la influencia de ésta en la situación académica del menor.
- **Historia Educativa Terapéutica:** Es la historia referida al proceso de escolarización del menor, cuando la inició, cómo se ha llevado a cabo el proceso, fortalezas y debilidades en el mismo, si ha requerido intervención especializada, si ha existido repitencia y cuáles han sido los logros y



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

dificultades, así como elementos del contexto o de antecedentes personales que han repercutido en dicho proceso (rechazo escolar, temor a un maestro, ausencia del padre/madre, enfermedad, etc.)

- **Consideraciones Ambientales:** En este ítem se consideran tres factores, el primero y más importante es el entorno familiar, en éste han de consignarse un resumen de la evaluación del entorno familiar teniendo en cuenta la conformación del núcleo familiar, el lugar que ocupa, la dinámica familiar en la cual se desenvuelve y cómo ha repercutido en su proceso (sobrepotección, relaciones entre sus miembros, quienes asumen y representan figuras de autoridad y si el niño/a recibe apoyo vespertino en sus tareas escolares), la relaciones significativas con miembros de su familia (favorables o desfavorables), situaciones familiares específicas relevantes (violencia intrafamiliar, maltrato físico, abuso infantil, etc.) y el manejo de normas dentro de la familia. En este ítem se condensa además el entorno escolar del estudiante.
- **Conclusión:** en este apartado se registra el análisis de los datos obtenidos en conjunto con las evaluaciones realizadas, emitiendo un diagnóstico psicopedagógico, donde se explicita si existen o no necesidades educativas que ameriten algún tipo de intervención. Las intervenciones podrán ser de apoyos dentro de la escuela, fuera de ella y en estos procesos es fundamental la participación de docentes, padres y madres de familia y la comunidad.

Por último debe registrarse el nombre y la disciplina del o las personas que intervinieron en el proceso de evaluación.

Nota: Este modelo de historia clínica se propone para utilizarla también en niños de 6 a 11 años (niñez media).

5.2 Curvas de crecimiento y desarrollo físico en niños y niñas de 0 meses a 12 años

5.2.1 Consideraciones generales

- El crecimiento y el desarrollo de un niño/a se pueden dividir en cuatro períodos: la lactancia, los años preescolares, la etapa media de la niñez y la adolescencia.
- Inmediatamente después del nacimiento, un bebé pierde normalmente del 5 al 10% de su peso al nacer.
- Sin embargo, a las dos semanas de edad, el bebé debe empezar a tener un crecimiento y aumento de peso rápidos.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

- De los cuatro a los seis meses de edad, un bebé debe tener el doble del peso que tenía al nacer.
- Durante la segunda mitad del primer año de vida, el crecimiento no es tan rápido.
- Entre las edades de 1 a 2 años, un niño/a que empieza a caminar sólo aumentará aproximadamente 2 kg (5 libras).
- De los 2 a los 5 años el aumento de peso permanece en una tasa de aproximadamente 5 libras por año.
- Entre los 2 y los 10 años, el niño/a continuará creciendo a un ritmo constante.
- Luego se inicia un aumento repentino en el crecimiento con la llegada de la pubertad, en algún momento entre los 9 y los 15 años.
- Las necesidades de nutrientes van de acuerdo con estos cambios en proporciones de crecimiento, lo cual quiere decir que un bebé necesita más calorías en relación con su talla de las que necesitaría un preescolar o un niño/a en edad escolar.
- Las necesidades de nutrientes se incrementan de nuevo, a medida que los jóvenes se aproximan a la adolescencia.
- Generalmente, un niño/a sano seguirá una curva de crecimiento individual a pesar de las variaciones en la ingesta de nutrientes.
- Los padres y tutores deben proporcionarle al niño/a una dieta apropiada para cada edad y ofrecerle una amplia variedad de alimentos para garantizar una nutrición adecuada.

5.2.2 Crecimiento en niños y niñas de 0 a 12 meses

Valores referenciales para el cálculo de las medidas antropométricas en el primer año.

Los retrasos de peso o talla nos ayudan a identificar problemas de maduración física.

PESO	5,5lb a 9,9lb promedio 3500
TALLA.	48 cmts a 52 cmts. Promedio 50
PERÍMETRO CEFALICO (de la cabeza):	34 a 36 cmts. promedio 35

Incremento de peso en los primeros meses

Peso: en los primeros 4 meses se incrementa 750 grs x mes



Ejemplo:	$2.850 + 3000 = 5.850$
	$2.850 + 750 \times 4 = 3.000 = 5.850$
	PESO AL NACER + 750 X 4 = Peso a los 4m
En los segundos 4 meses incrementa 500grs x mes = 2000	
En los 4 meses restantes incrementa 250grs x mes = 1000	
Total de incremento de peso en el primer año 6KG + 2850 = 8850	



Gráfico de la velocidad del peso

Cálculo de la talla en el primer año

Talla: al nacimiento 48 a 52 cm
Al año incrementa 20 a 25 cms., distribuidos de la siguiente manera:
3 cms. los 4 primeros meses = 12
2 cms. los 4 segundos meses= 8
1 cm. los 4 siguientes meses= 4
Total= 24+50=74/75 (variable de 5%)

Cálculo del perímetro cefálico en el primer año

P.C: al nacimiento 34 a 36ctms, promedio 35cm.
Al año incrementa 12 cms., distribuidos de la siguiente manera:
2cms. los 3 primeros meses = 6
1cms. los 3 segundos meses= 3
0,5 cm. los 6 siguientes meses=3
Total = 35+12=47

5.2.3 Crecimiento y desarrollo en niños y niñas de 1 a 12 años

PESO: 9 Kg. a partir del año el niño/a incrementa 250g x mes ($250 \times 12 = 3000g$), de tal manera que a los dos años triplica el peso es decir tendrá 12kg, de los 2 a los 6 años incrementa más o menos 2kg x año; de ahí que se establece la siguiente fórmula para calcular el peso:

De 1 a 5 años peso (kg) = edad en años x 2 + 8,5

De 6 a 12 años peso (kg) = edad en años x 3 +3

Peso kg = edad en años x 2 +8,5 variación del 10%

Ejemplo niño de 4 años, $4 \times 2 + 8,5 = 16,5$

Generalmente en esta edad todos los niños y niñas tienden a bajar de peso, su contextura es más bien delgada.

TALLA 77cm, al año, a los 4 años llega a los 100cm y se triplica la talla del nacimiento a los 12 años, con una variación del 5%



Como hallar la altura	
Al nacimiento acostado	50cm
Al año acostado	75cm
De 2 a los 14 años	Talla (cm) = edad en años x 6,5 + 70
Ejemplo niño de 9 años	$9 \times 6,5 + 70 = 1.28\text{cm}$

Curvas de Peso y Talla en niños y niñas de 0 a 12 años

Las curvas de peso y talla que aparecen en el anexo 2 nos indican el estado nutricional. Las curvas de peso para la edad nos indican el estado nutricional en el momento actual. Las curvas de talla para la edad nos indican la nutrición a largo plazo. La primera nos habla de desnutrición aguda y la segunda identifica la desnutrición crónica.

5.3 Escala madurativa de observación

5.3.1 Psicomotricidad y Desarrollo

La psicomotricidad es parte del desarrollo de todo ser humano, relaciona dos aspectos: funciones neuromotrices, que dirigen nuestra actividad motora, el poder para desplazarnos y realizar movimientos con nuestro cuerpo como gatear, caminar, correr, saltar, coger objetos, escribir, etc., y las funciones psíquicas, que engloba procesos de pensamiento, atención selectiva, memoria, lenguaje, organización espacial y temporal.

El desarrollo del ser humano se explica a través de la psicomotricidad, ya que desde que el niño/a nace, entra en contacto con el mundo a través del cuerpo, empieza a explorar su entorno, a conocerlo y descubrirlo a partir de la percepción y manipulación de objetos y de los movimientos que es capaz de realizar. Poco a poco, a medida que adquiera más destrezas motoras, irá desarrollando su visión, observará a las personas y cosas que lo rodean, será capaz de coger los objetos que desee y descubrir sus formas y funciones, cada vez estará más capacitado para moverse y desplazarse, su gateo y la capacidad de caminar, correr, saltar le permitirá ser independiente y dominar su entorno, son estas experiencias las que servirán de base para su desarrollo mental.¹³

Rosina Uriarte (2007)¹⁴ sostiene que "dentro de los aprendizajes tempranos, la psicomotricidad ocupa un lugar prioritario. El niño/a, hasta los cinco años, se encuentra en un período evolutivo



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

básicamente perceptivomotor, que organiza su mundo a través de sus percepciones subjetivas, siendo su propio cuerpo el canal más fácil para la adquisición del conocimiento.

El objetivo de la psicomotricidad (mejor denominada “desarrollo neuromotor” para diferenciarla del concepto tradicional de “psicomotricidad”) es conseguir una correcta organización neurológica: un problema en el desarrollo en esta etapa deriva en un problema educativo. Con las actividades de psicomotricidad ayudamos al Sistema Nervioso a madurar correctamente, a formar y consolidar circuitos neuronales.

G. DOMAN (1994): “Estamos totalmente convencidos de que todo niño/a, en el momento de nacer, posee una inteligencia potencial superior a la que jamás utilizó Leonardo da Vinci. Esa inteligencia potencial, presente en el nacimiento, incluye y de hecho empieza, con la función física.”

También según Glenn Doman, el tiempo que requiere un niño o niña para aprender una nueva función, el grado de dificultad que encuentre, la determinación que tenga que demostrar y el nivel de destreza que logre, serán delineados por el nivel físico que haya alcanzado durante sus primeros seis años de vida: promedio, inferior al promedio o superior al promedio.

Un elevado número de fracasos escolares tienen como origen la falta de estimulación psicomotriz en los primeros años de vida.

M. GARCÍA VELA: “Cuantas más oportunidades damos a un niño o niña para que se mueva, más favorecemos el desarrollo global de su inteligencia y más bases sólidas ponemos para futuros aprendizajes. Por otro lado, cuando el niño o niña consigue habilidades en el movimiento, experimenta sensaciones de dominio, de autoestima, etc. y favorece su equilibrio emocional. También tiene repercusiones positivas en su capacidad para concentrarse en los deberes y para relacionarse con los demás”.

Los primeros años son cruciales para conseguir el desarrollo motriz. El rendimiento va mejorando de forma progresiva, pero después de los 5 ó 6 años no aparecen habilidades corporales nuevas.

En psicomotricidad existen muchos ejercicios que se pueden hacer para que favorezcan el desarrollo de los pequeños. Pero están los llamados “patrones básicos”, que serían los más importantes en este sentido. La marcha (tanto andar como correr); los ejercicios vestibulares (que trabajan el sentido del equilibrio) como los saltos, las volteretas y las "croquetas"; el arrastre y el gateo.

La marcha, pero sobre todo el arrastre y el gateo, tienen una importancia destacada por su realización en patrón de “esquema cruzado”, es decir, que mientras se efectúan dichos ejercicios,



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

se están utilizando ambas partes del cuerpo contra lateralmente: cuando se mueve la pierna izquierda, se mueve el brazo derecho y viceversa. Esto supone el desarrollo de los dos hemisferios y de las conexiones que se establecen entre ambos.

El gateo es un momento evolutivo muy importante, pues supone una adquisición de autonomía frente a los padres y una oportunidad de descubrir y experimentar el entorno que el niño o niña no había tenido hasta entonces. Cuando comience a andar estará mucho más preocupado por mantener el equilibrio y será más dependiente de los adultos, dejará a su vez durante algún tiempo de explorar el medio en favor del disfrute y perfeccionamiento de su nuevo logro. Mientras dura la fase del gateo, el niño/a aprenderá a calcular distancias en el espacio y se acostumbrará a observar objetos a una distancia de unos 30 cm., que será casualmente la distancia de enfoque que utilizará más tarde para sus labores de lectoescritura.

G. DOMAN (1994): “Existe una relación muy estrecha entre ser capaz de arrastrarse, de gatear y de converger con la visión en un punto próximo.”

M.T. ALDRETE (1994): “El 95% de niños/as que no gatean tienen problemas de lectoescritura. El 5% restante lo supe trabajando la manualidad. El gateo es un ejercicio preventivo para la lectura.” Debemos dejar a nuestros pequeños gatear, sin temor a que se ensucien. Debemos dejarles correr siempre que esto sea posible y no reñirles por ello. Debemos dejar que trepen a todas partes, siempre que no corran peligro. Debemos dejar que lo toquen e investiguen todo, controlando que no puedan hacerse daño. Cada vez que decimos a un niño/a: “No toques” “No corras” “No te subas ahí” “No te tires por el suelo” “Mira que te pones hecho un cochino”, etc.... si se lo decimos sin un verdadero motivo de evitar lo que consideramos un peligro o una acción totalmente inapropiada a las circunstancias, estaremos limitando el desarrollo del pequeño y por lo tanto, su inteligencia. Estaremos cortando el desarrollo de su autodominio motriz, lo cual no sólo afectará a su destreza motora, sino también a su personalidad y autoestima. También estaremos cortando su curiosidad y ganas de saber, lo cual afectará a su actitud ante el aprendizaje futuro. Muchas veces, los padres enseñamos a nuestros hijos/as a “no ser inteligentes”.

La psicomotricidad puede aplicarse a cualquier edad, aunque es más efectiva cuanto más pequeño es el niño/a. A los 6 años tendrá que recorrer una distancia mucho mayor gateando para que se produzca el beneficio buscado. Estos ejercicios ayudan a madurar neurológicamente a cualquier niño/a y no tienen efectos secundarios, por lo que todos podríamos apuntarnos a sesiones familiares de gateo. Con un poco de imaginación se pueden realizar carreras, circuitos por los que habrá que



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

pasar bajo sillas o sobre obstáculos... Es importante que nos involucremos con lo que proponamos a nuestros hijos/as, si les dejamos solos y se lo ordenamos, no obtendremos ningún éxito. Es preciso motivarles, y lo que más les motiva en el mundo es nuestra compañía."

Un avance adecuado en el área psicomotriz en los niños y niñas es la base fundamental para el desarrollo de la inteligencia. Recordemos que en los primeros dos años de vida el niño se relaciona con el mundo esencialmente a través de la actividad sensorial y motriz y que progresivamente va desarrollando el lenguaje, pensamiento y con él las funciones superiores como atención, memoria, etc.

Si el niño o la niña no han desarrollado estas destrezas o no han recibido la suficiente estimulación, luego, en una suerte de cadena, llevarán retrasos al desarrollo de las otras áreas.

La práctica sensoriomotriz por un lado inicia al niño/a en el mundo de los símbolos lo que permite el desarrollo de la esfera cognitiva pero por otro favorece la adquisición de habilidades sociales y afectivas.

a. Aspecto motor (Esquema motor funcional)

- Coordinación dinámica general: se refiere a grupos grandes de músculos. Es lo que se conoce como psicomotricidad gruesa. Sus conductas son el salto, la carrera y la marcha, además de otras más complejas, como bailar.
- Coordinación visomotora: actividad conjunta de lo perceptivo con las extremidades, implicando además, un cierto grado de precisión en la ejecución de la conducta. Se le reconoce como psicomotricidad fina o coordinación óculo-manual. Sus conductas son: escribir, tocar instrumentos musicales, dibujar, gestos faciales, actividades de la vida diaria.
- Equilibrio: Es considerado como la capacidad de mantener la estabilidad mientras se realizan diversas actividades motrices. Posibilidad para mantener una actividad o un gesto, quedar inmóvil o lanzar su cuerpo en el espacio, utilizando la gravedad o resistiéndola.
- Lateralidad: Es el predominio funcional de un lado del cuerpo, determinado por el dominio de un hemisferio cerebral. Mediante esta área, el niño/a estará desarrollando las nociones de derecha e izquierda tomando como referencia su propio cuerpo y fortalecerá la ubicación como base para el proceso de lectoescritura. Es importante que el niño/a defina su lateralidad de manera espontánea y nunca forzada.
- Conductas perceptivo-motrices: organización, localización y estructuración espacio temporal (se organiza, localiza y estructura en relación al lugar y localización de los objetos, lo que



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN

GUIA DE APRENDIZAJE

puede observarse por ejemplo en el manejo de la hoja en el pupitre o del dibujo en la hoja, es decir la capacidad para orientar objetos y sujetos) y ritmo (Las nociones de tiempo y de ritmo se elaboran a través de movimientos que implican cierto orden temporal, se pueden desarrollar nociones temporales como: rápido, lento; orientación temporal como: antesdespués y la estructuración temporal que se relaciona mucho con el espacio, es decir la conciencia de los movimientos, ejemplo: cruzar un espacio al ritmo de una pandereta, según lo indique el sonido).

b. Aspecto cognitivo

- Desarrollar la capacidad sensitiva (conocimiento del mundo mediante el uso de los sentidos).
- Desarrollar la capacidad perceptiva (representación mental del mundo que se consigue mediante la sensación, es decir el uso de los sentidos, percepción y sensación están íntimamente relacionados).
- Desarrollar la capacidad representativa (capacidad de actuar sobre el mundo de forma interna, ya no solamente externa, para ello es necesario que haya interiorizado los conceptos de objeto, espacio, tiempo y causalidad lo que le permite realizar una representación coherente de la realidad en la que está inmerso).
- Proceso de asociar, discriminar y nombrar.
- Potenciar y desarrollar: memoria, atención, imaginación y lenguaje.

c. Aspecto socio - afectivo

- Toma de conciencia de uno mismo: límites, sentimientos y emociones, frustraciones, seguridad- inseguridad y diferencias
- Toma de conciencia del mundo que le rodea: espacio, tiempo y objetos
- Toma de conciencia de los demás: relaciones, diferencias, intercambios, lenguajes afectivo.

A nivel motor, el niño/a podrá dominar sus movimientos corporales. Tener mayor flexibilidad y disfrutar del juego en equipo.

A nivel cognitivo, permite explorar y superar las situaciones conflictivas. También ayudará a mejorar la memoria, la concentración, la atención y la creatividad del niño/a.

A nivel social y afectivo, la competencia constante hará que pierda sus miedos y poder expresar sus ideas y sentimientos con soltura.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN

GUIA DE APRENDIZAJE

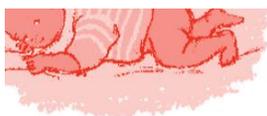
A continuación se presenta una guía de lo que el niño/a debe adquirir conforme la edad, cuando no ha logrado cualquiera de las destrezas que se presentan, es momento de poner atención y de iniciar un proceso de estimulación.

"Tanto el desarrollo cognitivo como el desarrollo social son básicos para el éxito en la etapa escolar. Especialmente importantes son la adquisición de autoestima, habilidades sociales y motivación para reducir la demanda de educación especial, fracasos escolares y mejorar el desempeño en la educación superior." (Paula Bedregal, 2006).

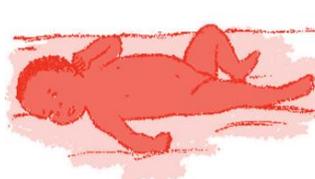
5.3.2 Desarrollo Evolutivo según la edad:

Indicadores Generales para Padres y Educadores.

a. Desarrollo de 0-3 meses



DESARROLLO DEL PENSAMIENTO	<ul style="list-style-type: none">• Primer mes: período del ejercicio de los reflejos.• Segundo y tercer mes: esquema de acción, reacciones secundarias primarias.• Primeros hábitos sensorio-motores: chupar.
-----------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------



DESARROLLO DEL SISTEMA NERVIOSO	<ul style="list-style-type: none">• El tono muscular de un bebé a esta edad es muy débil.• Si el niño/a está acostado boca arriba: cabeza rotada, miembros flexionados, debemos esperar:<ul style="list-style-type: none">· Manos cerradas, pulgar fuera.· No hay control cefálico (de la cabeza).• Si el niño/a está sentado:<ul style="list-style-type: none">· Sentando el bebe, cae su cabeza.· Reflejo enderezamiento cefálico y caída hacia atrás.• Si el niño/a está acostado boca abajo: cabeza rotada, miembros flexionados, codos atrás, arrodillado• Reflejos: Ojos de muñeca.<ul style="list-style-type: none">· Orales: busca el pezón al acariciar su mejilla, succión, presión palmar.· De pie: Reflejo de marcha (imagen 4)· Reflejos palmar y plantar. (al tocar las palmas cierra los dedos tratando de apretar).
----------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN

GUIA DE APRENDIZAJE



DESARROLLO DEL LENGUAJE

- Llantos y gritos sin actividad articuladora diferenciada (el mismo tono de llanto para hambre, sueño, dolor).
- Gira la cabeza hacia la fuente donde proviene el sonido.
- Comienza a discriminar la voz humana.
- Comienza a discriminar rasgos emocionales de la voz.
- Contacto ocular con acompañamiento vocálico (emite sonidos al ver a las personas)



DESARROLLO SOCIAL Y DE LOS AFECTOS

- Unidad indiferenciada madre-hijo: el niño/a no se sabe diferente a su madre.
- Sentimientos iniciales de desamparo que se compensan adecuando la atención
- Sigue con la mirada la cara humana.
- Se centra más en sí mismo.
- Sonríe cuando le sonríen.
- Las pulsiones desordenadas se organizan a través de la actividad materna.

DESARROLLO DEL MOVIMIENTO Estimulación sugerida	<ul style="list-style-type: none"> • Conocimiento de la boca, con ejercicios de succión. • Conocimiento de la mano: el recién nacido conoce su mano mirándola y succionándola, por ello no se le debe poner guantes. • Estimulación de la actividad postural, cambios pasivos de posición. • Ejercicio de todos los reflejos. • Contención en cada posición.
LENGUAJE Y COMUNICACIÓN Estimulación sugerida	<ul style="list-style-type: none"> • Estimular la respuesta refleja ante el sonido. • Inicio de ejercicios de vocalización refleja: agu, por ejemplo. • Predominio de sonidos guturales, gggggg... • Sonrisa social: sonreír al bebé para que el devuelva la sonrisa. • Favorecer la exploración del rostro materno. • Juegos para la búsqueda de fuente sonora: poner sonidos distintos en varios lugares. • Vocalizar y escuchar: producción y recepción del sonido. • Contacto y juego corporal. • Búsqueda materna de la mirada infantil. • Respuesta materna a los sonidos producidos por el niño/a.
INTELIGENCIA Y APRENDIZAJE Estimulación Sugerida	<ul style="list-style-type: none"> • Facilitar la succión y las actividades reflejas en general. • Ejercitación de los esquemas de acción: <ul style="list-style-type: none"> · Succión, búsqueda: acariciar la mejilla para que le busque el pezón. · Mano-boca: permitir que el niño/a vea y succione su mano. · Presión: acariciar la mano para que el niño/a la sujete. · Rotación cefálica: poner sonidos a los lados para que el niño/a rote la cabeza. · Alineación ojo-cabeza: poner objetos llamativos para que el niño/a rote la cabeza. · Apoyo, enderezamiento: apoyo para sentarse.
JUEGOS Estimulación sugerida	<ul style="list-style-type: none"> • Actividad refleja estimulada con juguetes con sonido, color vivo, movimiento, textura suave, blandos. • Desde el 2do. Mes: Favorecer juegos vocales: palabras, sílabas. • Juegos de contacto y estimulación de regiones receptoras y sensibles (boca, mano, sistemas sensoriales y vestibulares). • Juguete central: rostro de la madre, pecho materno. • Sustituto: chupete.



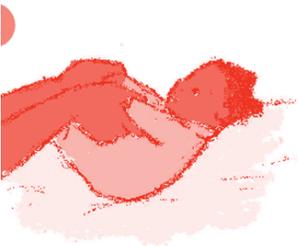
INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN

GUIA DE APRENDIZAJE

HABITOS DE VIDA DIARIA	<ul style="list-style-type: none"> • Baño diario: sin jabón, ni detergentes • Usar ropa suelta, envolvente. • Alimentación materna o biberón en situación tranquila y adecuada, postura en brazos. • Medio ambiente en condiciones naturales (Evitar condiciones artificiales). • No aislamiento del niño/a.
-------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Adaptado de: Lutiral, D. <http://www.eljardinonline.com.ar/teorcaractevo15.htm>.

b. Desarrollo de 3-6 meses

	DESARROLLO DEL SISTEMA NERVIOSO	<ul style="list-style-type: none"> • Tono muscular más firme. Manos frecuentemente abiertas, las mira, toca y lleva a la boca. Puede ejercer presión voluntaria con las dos manos. Sentado controla la cabeza pero el tronco cae adelante. Ha perdido la mayoría de los reflejos.
	DESARROLLO DEL PENSAMIENTO	<ul style="list-style-type: none"> • Del cuarto al séptimo mes: se coordinan entre sí los esquemas sensorio-motores iniciales • Empieza la diferenciación del niño/a y su madre. • Empieza la conciencia del objeto como aquello que está al final de la acción.
	DESARROLLO DEL LENGUAJE	<ul style="list-style-type: none"> • Ciertas formas de grito corresponden a malestar y otras a bienestar • Gorgeos, arrullos y juegos vocales • Atención conjunta: sigue la mirada de su madre sobre distintos objetos. • Inicio de imitación vocal: Imita sus propios sonidos y también se inicia en la imitación de sonidos de su entorno
	DESARROLLO SOCIAL Y DE LOS AFECTOS	<ul style="list-style-type: none"> • El niño/a es a la madre, pero ya hay dentro-fuera • Transición a la identificación de la madre. • Actividad materna significativa, que ahora incorpora la mímica, la madre sigue siendo el personaje más importante en la vida del niño/a.
	PSICOMOTRICIDAD Estimulación sugerida.	<ul style="list-style-type: none"> • Conocimiento de las manos a través del contacto recíproco, de la presión y de la succión de los dedos • Inicia exploración del cuerpo • Sentarlo tomándolo de las manos • Sentarlo sosteniéndole sólo tronco y ayudar control de la cabeza. • Estimular visualmente adelante.
	LENGUAJE Y COMUNICACIÓN. Estimulación sugerida	<ul style="list-style-type: none"> • Favorecer el diálogo y la vocalización con primeras sílabas lingüales: na, ta, da • Durante los actos de la rutina diaria: mirar al bebé, hacerle gestos, provocar el diálogo corporal. • Estimular la rotación cefálica buscando la fuente del sonido conocido • Mirada materna facilitando la reciprocidad. • Comprensión de la variación del llanto del niño como signo de pedido
	INTELIGENCIA Y APRENDIZAJE Estimulación sugerida.	<ul style="list-style-type: none"> • Acercarle y permitir que toque objetos para que establezca relaciones de objetos y sus cualidades sensibles: Textura, temperatura, gusto, etc • Coordinación posibles de ser ejercitadas: <ul style="list-style-type: none"> -Viso-manual: ojos-mano -Mano-boca: succionar mano y objetos -Óculo-cefálica: ojos girando cabeza, buscar objetos -Auditivo-visual: oídos-ojos, buscar sonidos -Auditivo-postural: ojos-postura -Kinestésico-postural: postura-movimiento -Táctil-visual: tacto- vista



JUEGOS Estimulación sugerida.	<ul style="list-style-type: none"> Reacciones entre los objetos y sus cualidades sensibles Juguetes con sonido, color, textura, consistencia diferentes y cuyo movimiento depende de la acción del niño/a También variación de brillo y temperatura Juguetes manipulables, empujables, utilizables en diferentes esquemas de acción
HABITOS DE VIDA DIARIA	<ul style="list-style-type: none"> - Baño diario como un momento de juego: higiene corporal acompañada de diálogo y expresión afectiva - Inicio de las primeras papillas: variación de sabores y presentación - Comer en posición sentado, frente a la madre - Ropa que permita moverse - Colocar al niño/a en el suelo, para que pueda jugar - Pasarlo a dormir sólo o con hermanos/as

Fuente: Lutiral, D. <http://www.eljardinonline.com.ar/teorcaractevol5.htm>.

c. Desarrollo de 6-9 meses

DESARROLLO DEL SISTEMA NERVIOSO	<ul style="list-style-type: none"> Acostado boca arriba: Exploración manual del cuerpo Pies a la boca Acostado boca abajo: palanca, tórax elevado, pelvis aplanada Empieza a ponerse en posición de gateo Sentado en trípode (con apoyo de las manos) Liberación progresiva de las manos De pie, erecto apoyo, firme y voluntario Puede comenzar a esbozar pasos con apoyos.
DESARROLLO DEL PENSAMIENTO	<ul style="list-style-type: none"> Comprende la presencia de objetos. En el octavo mes, inicia de la búsqueda del objeto desaparecido aunque es por períodos cortos de tiempo.
DESARROLLO DEL LENGUAJE	<ul style="list-style-type: none"> Comienza a avanzar hacia un objeto y lo designa con el gesto.
DESARROLLO SOCIAL Y DE LOS AFECTOS	<ul style="list-style-type: none"> Comienza a anticipar y sabe cuando llega el alimento Profundiza la cara de la madre, le sonríe, extraña, y rechaza a desconocidos.
PSICOMOTRICIDAD Estimulación sugerida.	<ul style="list-style-type: none"> Conocimiento táctil de rodillas, abdomen y genitales Conocimiento de pies: los mira y succiona. Conocimiento de pies al pararse Posibilidad de desplazarse sostenido Reconocimiento del otro Se sienta con ayuda Cambia de posición en el piso: acostado- sentado, arrodillado, gateo y viceversa Parado con apoyo, saltarín (hacerle dar saltitos sujetándolo de la cintura). Ensayos de mantenerse con apoyo propio
LENGUAJE Y COMUNICACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> Gran importancia de la gestualidad Comienza a comprender el NO y el SI a nivel de la mímica, de la actitud y la acción Discrimina sonidos vinculados a situaciones conocidas Comprensión inicial de un nombre Juegos imitativos vocales Silabeo: sílabas labiales: ma, ba, pa Juega con intensidad y modulación de sonidos Se canta a sí mismo
INTELIGENCIA Y APRENDIZAJE	<ul style="list-style-type: none"> Empieza su conciencia del tiempo. Inicio de la búsqueda de objeto(8vo Mes) Establecimiento del comienzo de la diferenciación de profundidad Búsqueda de objetos parcialmente visibles

1



2



3



4

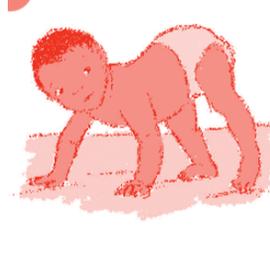
JUEGOS	<ul style="list-style-type: none"> • Juego de cubrir y descubrir Exploración de distancias Juegos de lanzar e ir a buscar Juego de golpear, primero en el plano y luego en objetos entre sí Primeros juegos imitativos basados de esquemas de acción. • Juegos corporales intensos: balanceo, vibraciones, apretar, movilidad de miembros: brazos, piernas, etc Juego que impliquen grandes y pequeños movimientos
HABITOS DE VIDA DIARIA	<ul style="list-style-type: none"> • - Exploración manual de la comida - Introducción de un cubierto a su disposición para que juegue con la comida - Alimentación sólida, con permanencia de tres o cuatro biberones - Silla independiente, alta, para comer - Paseos a lugares con niños/as

4



Fuente: adaptado de Lutiral, D. <http://www.eljardinonline.com.ar/teorcaractevol5.htm>.

d. Desarrollo de 9 a 12 meses

	DESARROLLO DEL SISTEMA NERVIOSO	<ul style="list-style-type: none"> • Señalización con el dedo índice. Preñión evoluciona a pinza superior (índice en oposición al pulgar). Puede soltar a voluntad. Sentado sin ningún apoyo. Continúa exploración del cuerpo. Cambios dinámicos de posiciones. • Erecto (de pie) con sostén propio. Saber caer sentado hacia atrás o apuntalar adelante. Gateo: tipo gato u oso. Pasos con sostén de una o de dos manos, o de los muebles. Puede alcanzar marcha sin apoyo.
	DESARROLLO DEL PENSAMIENTO	<ul style="list-style-type: none"> • Búsqueda de objeto. Experimentación y exploración activa de objetos.
	DESARROLLO DEL LENGUAJE	<ul style="list-style-type: none"> • Avanza hacia un objeto y lo designa con el gesto: rutinas de juego. -Balbuceo repetitivo. -Secuencias más largas y con entonación que parecen expresar alguna cosa significativa.
	DESARROLLO SOCIAL Y DE LOS AFECTOS	<ul style="list-style-type: none"> • Profundiza la cara de la madre. Le sonríe, extraña y rechaza a los desconocidos. Reconoce personas de su entorno y muestra apego con aquellas que prefiere. Le gusta estar rodeado de gente. Hace gracias. Sonríe ante su imagen en el espejo. Aparece la alegría y la tristeza.
	PSICOMOTRICIDAD	<ul style="list-style-type: none"> • Pasa de acostado a gateo, a parado con apoyo, y viceversa. Continúa gateo. Sentado, liberación total de ambas manos. Paso sostenido de dos manos a una sola, de la pared, de los muebles, solito. Ensayos de caída sentado o hacia delante. • No sobreproteger ni arriesgar golpes con caídas. Facilitar múltiples experiencias corporales.
	LENGUAJE Y COMUNICACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Responde a su nombre. Comprende más nombres. Comprensión del lenguaje a nivel de aprobación o desaprobación. Comprensión de gestos o expresión facial de la madre. Abandona la producción de sonidos por el solo placer de escucharse. Monosílabos. Parloteo. Primeras palabras: mamá, papá, gestos de diversa significación: adiós, que linda manito.

	INTELIGENCIA Y APRENDIZAJE	<ul style="list-style-type: none"> • Búsqueda de objetos desaparecidos delante del niño/a. Seguimiento por su propia cuenta y movimiento de trayectorias simples de objetos. Interpretación de señales. Puede desviarse de obstáculos en el camino hacia el objeto que desea conseguir.
	JUEGOS	<ul style="list-style-type: none"> • Juguetes que prolongan el movimiento o con balanceo (pelota, coche, bolita, cilindro, etc.) • Juguetes flotantes en el agua. • Juegos de búsqueda (de objetos y personas). • Exploración de agujeros. • Juegos corporales de equilibrio. • Recuperación de objetos pasando un obstáculo. • Juego de toma y dame. • Juego de saca y pon.
	HABITOS DE VIDA DIARIA	<ul style="list-style-type: none"> • - Utilización de la mano para comer. - Juego con cubiertos. - Alimentación sólida, variada y con sabores diferentes (uno por uno, no mezclar sabores) • - Tres períodos de sueños. - Coparticipación con hermanos en horarios de juegos. - Participación en cumpleaños y fiestas infantiles. - Investigación del medio ambiente

Fuente: adaptado de Lutiral, D. <http://www.eljardinonline.com.ar/teorcaractevol5.htm>.

e. Desarrollo de 1 a 2 años

DESARROLLO DEL SISTEMA NERVIOSO	<ul style="list-style-type: none"> • Inspección e investigación de todos los objetos que le rodean. • Perfecciona la marcha (caminar solo). • Habilidades de equilibrio y locomoción (movimiento para desplazarse). • Camina, sube escaleras gateando. • Logra arrastrar objetos y cambiarlos de lugar. • Conquista de la pinza: el niño/a evoluciona desde coger un objeto con toda la mano a la pinza superior (pulgares-índice).
DESARROLLO DEL PENSAMIENTO	<ul style="list-style-type: none"> • Imita activamente un modelo. • No se limita a la simple repetición de acciones, puede poner en marcha nuevos esquemas. • Le gusta experimentar con acciones nuevas y variadas. • Busca objetos ocultos.
DESARROLLO DEL LENGUAJE	<ul style="list-style-type: none"> • Parece comprender mucho más de lo que es capaz de expresar. • Primeras combinaciones de dos palabras: acciones, relaciones de posesión, relación de ubicación, denominación y petición. • Inicio de la gramática o sintaxis, aunque todavía tiene muchos errores en la estructura de las oraciones y en los tiempos de los verbos. • Rápido incremento de vocabulario.
DESARROLLO SOCIAL Y DE LOS AFECTOS	<ul style="list-style-type: none"> • Es algo más independiente. • Intenta influir en el comportamiento de los demás.

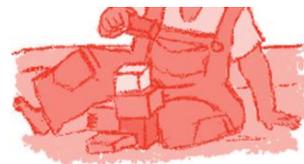




INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN

GUIA DE APRENDIZAJE

PSICOMOTRICIDAD	<ul style="list-style-type: none"> • Marcha (camina). Experimenta acción sobre los objetos. Trepa. Comienza a usar perfectamente una mano. Enorme actividad e independencia.
LENGUAJE Y COMUNICACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • De 18 a 24 meses: pasa de las emisiones de una palabra a las de dos elementos. Este paso no se realiza en forma brusca. Puede comenzar a comprender órdenes sencillas: mira, dame, ven come y algunos adjetivos: bonito, feo, sucio, limpio, junto con nociones de pertenencia: mío, tuyo.
INTELIGENCIA Y APRENDIZAJE	<ul style="list-style-type: none"> • Hacia los 18 o 22 meses: el niño/a deberá: <ul style="list-style-type: none"> - Comienza a señalar las partes de su cuerpo, cuando se le pide (cara, manos, pies). - Puede señalar algún objeto de su entorno más próximo (carro, mesa, plato, juguetes...). - Reconoce algunas imágenes familiares, por ejemplo: foto del bebé, la mamá, el perro, etc.
JUEGOS	<ul style="list-style-type: none"> • El juego se transforma la experiencia más importante de aprendizaje. El niño/a es un descubridor nato de todo lo que le rodea. Usa sus manos para recibir información y experiencias sensoriales. Tiene atracción por elementos o juguetes sólidos.



f. Desarrollo de 2 a 3 años

	DESARROLLO DEL SISTEMA NERVIOSO	<ul style="list-style-type: none"> • Comienza a hacer poco a poco pequeñas carreras, que luego más tarde, de 4 a 5 años progresarán, podrá hacer cambios de dirección y velocidad.
	DESARROLLO DEL PENSAMIENTO	<ul style="list-style-type: none"> • -Representación de objetos mediante símbolos (finge peinarse, comer, etc) • -Puede anticipar las consecuencias de sus acciones. <ul style="list-style-type: none"> - El objeto como algo permanente e independiente de su acción sobre él/ella • - Busca objetos escondidos aunque no conozca la trayectoria seguida <ul style="list-style-type: none"> - Imitación diferida (sin presencia real del objeto, utiliza un bloque como si fuese un camión)
	DESARROLLO DEL LENGUAJE	<ul style="list-style-type: none"> • Percepción exacta de los sonidos del lenguaje • Posee los elementos y mecanismos más básicos del lenguaje • Frases completas, aunque no son gramaticalmente correctas • Etapa telegráfica, ausentes: artículos, preposiciones, conjunciones (palabras sueltas, sin conectores: mamá teta, papa juega nene).
	DESARROLLO SOCIAL Y DE LOS AFECTOS	<ul style="list-style-type: none"> • Lo más importante es él mismo: Egocentrismo, deseo de posesión y dominio "mío" • Disidente, opositorista: se opone, discute. • Negatividad • Rabietas • Control de esfínteres: independencia para ir al baño: primero se adquiere la independencia para control de esfínter anal (2 años en promedio) y luego para el esfínter urinario (2 años 6 meses en promedio) • Grandes conflictos entre su deseo de dependencia (yo solo) y su necesidad de un adulto cerca. • Comienza a jugar con otros niños/as y a simular situaciones con juguetes, aunque predomine el juego solitario de forma paralela • Puede esperar y anticipar
	PSICOMOTRICIDAD	<ul style="list-style-type: none"> • Independencia motora: corre, para y gira • Coordina ojo-pie, sube y baja escaleras con los dos pies • Buena rotación de la muñeca • Capacidad de guardar el equilibrio sobre diferentes superficies



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN

GUIA DE APRENDIZAJE



INTELIGENCIA Y APRENDIZAJE	<ul style="list-style-type: none"> Entre los 18 y 30 meses el niño/a debería: <ul style="list-style-type: none"> - Pedir las cosas utilizando palabras y gestos - Comprender pronombres personales y posesivos, utilizados comúnmente a su alrededor - Demostrar progresos notables en la comprensión de enunciados - Comprender y producir palabras nuevas - Producir enunciados de dos o tres palabras
JUEGOS	<ul style="list-style-type: none"> Hacia los tres años hay una identificación, a través de imitaciones, por ejemplo: fumar, llevar la cartera, comprar, etc. Se apodera de un objeto como mediador, el cual es su tesoro. Comienza a montarse en triciclo, primero con ayuda y apoyos, y luego solo. Mueve su cuerpo al ritmo de la música

g. Desarrollo de 3 a 4 años

DESARROLLO DEL SISTEMA NERVIOSO	<ul style="list-style-type: none"> Equilibrio durante la marcha y la carrera. Salta con dos pies. Mejora su dominio de las estructuras espaciales y temporales: se cae menos, sufre menos golpes.
DESARROLLO DEL PENSAMIENTO	<ul style="list-style-type: none"> Período Preoperacional: aún no puede hacer operaciones mentales, necesita trabajar con material concreto. Egocentrismo, el mundo es comprendido a partir de su realidad. No separa su yo del medio que lo rodea. Dificultad de tener en cuenta el punto de vista del otro. Artificialismo: Atribuye a seres extraños el origen de algunos acontecimientos y cree en seres mágicos: fantasmas, brujas, monstruos, etc.
DESARROLLO DEL LENGUAJE	<ul style="list-style-type: none"> Comprende relaciones entre acontecimientos y las expresa por medio del lenguaje. Progresiva utilización de pronombres personales (mío, tuyo...), preposiciones (de, para, por...) y adverbios (poco, mucho, bastante...). Coordinación de frases mediante conjunciones: la casa con la muñeca. Ordenan los acontecimientos y lo reflejan en sus frases mi mamá desayunó y salió a comprar. <ul style="list-style-type: none"> - Tiempos verbales: pasado (verbos y adverbios), futuro (planes de acción inmediata). - Presta más acción al significado que a la forma de las emisiones orales.
DESARROLLO SOCIAL Y DE LOS AFECTOS	<ul style="list-style-type: none"> Capta expresiones emocionales de los otros. Le gusta jugar solo y con otros niños/as. Puede ser dócil y rebelde. Posee una conducta más sociable. "Crisis de independencia", todo lo quiere hacer solo. Asume las diferencias sexuales. Juego simbólico (representa situaciones cotidianas, roles).
PSICOMOTRICIDAD	<ul style="list-style-type: none"> Soltura, espontaneidad y armonía de sus movimientos. Control de partida y llegada del dibujo. Acelera y modera la marcha a voluntad, corre a distintos ritmos. Empieza a poder detenerse. Hace la pinza correctamente (pulgares – índice). Empieza a manifestar predominancia de un lado sobre otro (derecha – izquierda). Inhibe mejor los movimientos involuntarios. Desarrolla la independencia segmentaria, es decir puede hacer cosas solo con la mano, sin necesidad del resto del cuerpo o solo con el pie, etc.
LENGUAJE Y COMUNICACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> Aparecen entre los 36 y 42 meses los artículos "el" y "la". Progresivamente, se introducen "unos" y "los". Los pronombres personales "le", "la", "os", "me", "te", "nos" y "se" comienzan a producirse. Siguen las preposiciones de lugar: en, sobre, debajo, cerca de. El infinitivo presente aparece "yo no quiero comer". Se utiliza el presente de indicativo "el bebé duerme". Aparición de los auxiliares "ser" y "tener". Producción de órdenes y mensajes: "mamá dice que debes venir".





INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN

GUIA DE APRENDIZAJE

INTELIGENCIA Y APRENDIZAJE	<ul style="list-style-type: none"> Hacia los 36 meses: comprender y producir preguntas utilizando: ¿Quién?, ¿Qué?, ¿A quién? ¿Dónde? Hacia los 48 meses: comprender y producir frases negativas, integrando la negación en el cuerpo de la frase, por ejemplo: "bebe no ha dormido".
JUEGOS	<ul style="list-style-type: none"> No busca la aprobación del adulto. Utiliza al adulto en caso de necesidad. No establece reglas en los juegos. Actividad lúdica y espontánea Hacia los cuatro años representa roles sociales, como por ejemplo: vendedor/a, carpintero, policía, doctora, panadero/a, etc. Le da importancia a la ropa y al maquillaje. Realiza onomatopeyas, como por ejemplo: pollito (pio, pio...), pato (cua-cua), gato (miau), etc.
HABITOS DE VIDA DIARIA	<ul style="list-style-type: none"> Avisa cuando tiene ganas de hacer pipi o caca durante el día. Necesita poca ayuda para lavarse manos y cara. Con ayuda del adulto se lava los dientes. Se desnuda con poca ayuda del adulto. Utiliza cubiertos. Bebe solo con vaso o taza. Tiene una hora establecida para ir a dormir. Juega solo durante 15 minutos aproximadamente. Recoge los juguetes con ayuda. Sube escaleras, poniendo un pie en cada escalón.



Fuente: adaptado de Lutiral, D. <http://www.eljardinonline.com.ar/teorcaractevol5.htm>.

h. Desarrollo de 4 a 5 años

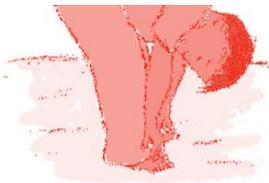
DESARROLLO DEL SISTEMA NERVIOSO	<ul style="list-style-type: none"> Equilibrio en movimiento: correr, saltar. Iniciación del equilibrio estático: pararse en un pie. Lateralidad: hacia los 4 años aproximadamente, la mano dominante (derecha – izquierda) es utilizada más frecuentemente. Hacia esta edad se desarrolla la dominancia lateral (derecha – izquierda), importante en el proceso de aprendizaje.
DESARROLLO DEL PENSAMIENTO	<ul style="list-style-type: none"> Gran fantasía e imaginación. Omnipotencia mágica (posibilidad de alterar el curso de las cosas). Finalismo: todo está y ha sido creado con una finalidad. Animismo: atribuir vida humana a elementos naturales y a objetos próximos. Realismo infantil: sujeto a la experiencia directa, no diferencia entre los hechos objetivos y la percepción subjetiva de los mismos (en el dibujo: dibuja lo que sabe). Progresivamente el pensamiento se va haciendo más lógico. <ul style="list-style-type: none"> Conversaciones. Seriaciones. Clasificaciones.
DESARROLLO DEL LENGUAJE	<ul style="list-style-type: none"> Comienzan a aparecer las oraciones causales: El perro está enfermo porque comió demasiado. Comienza a comprender algunas frases pasivas con verbos de acción (La casa ha sido pintada por Juan). }
DESARROLLO SOCIAL Y DE LOS AFECTOS	<ul style="list-style-type: none"> Más independencia y con seguridad en sí mismo. Pasa más tiempo con su grupo de juego. Aparecen terrores irracionales (monstruos, fantasmas, brujas).
PSICOMOTRICIDAD	<ul style="list-style-type: none"> Recorta con tijera. Por su madurez emocional, puede permanecer más tiempo sentado aunque sigue necesitando movimiento. Representación figurativa: figura humana
LENGUAJE Y COMUNICACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> Los pronombres posesivos "el mío" y "el tuyo" se producen. Eran precedidos desde los 36 meses por las expresiones "mi mío" y "tú tuyo" ("su suyo"). Aparece con cuando expresa instrumento, por ejemplo: golpear con un martillo. Los adverbios de tiempo aparecen "hoy", "ayer", "mañana", "ahora", "en seguida". Entre los 54 y 60 meses aparecen circunstanciales de causa y consecuencia "el gana porque va deprisa", "El es malo, por eso yo le pego".





INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN

GUIA DE APRENDIZAJE



JUEGOS	<ul style="list-style-type: none">• Los logros más importante en éste período son la adquisición y la consolidación de la dominancia lateral, las cuales posibilitan la orientación espacial y consolidan la estructuración del esquema corporal. Desde los cuatro a los cinco años, los niños/as parecen señalar un perfeccionamiento en la movilidad y un equilibrio más coordinado y preciso en todo el cuerpo. La motricidad fina (movimiento de sus manos, trípode pinza: índice-pulgar-medio) adquiere un gran desarrollo. El desarrollo de la lateralidad (derecha-izquierda) debe consolidarse.
HABITOS DE VIDA DIARIA	<ul style="list-style-type: none">• - Va al baño cuando tiene pipi o caca.- Se lava solo la cara.- Colabora en el momento de la ducha.- Come en un tiempo prudencial, aproximadamente ¾ de hora.- Juega tranquilo durante media hora, aproximadamente.- Patea la pelota a una distancia considerable.- Hace encargos sencillos.

Fuente: adaptado de Lutiral, D. <http://www.eljardinonline.com.ar/teorcaractevo15.htm>.



LENGUAJE Y COMUNICACIÓN	<ul style="list-style-type: none">• Los pronombres posesivos "el mío" y "el tuyo" se producen. Eran precedidos desde los 36 meses por las expresiones "mi mío" y "tú tuyo" y ("su suyo"). Aparece con cuando expresa instrumento, por ejemplo: golpear con un martillo. Los adverbios de tiempo aparecen "hoy", "ayer", "mañana", "ahora", "en seguida". Entre los 54 y 60 meses aparecen circunstanciales de causa y consecuencia "el gana porque va deprisa", "El es malo, por eso yo le pego".
INTELIGENCIA Y APRENDIZAJE	<ul style="list-style-type: none">• Agrupar y clasificar materiales concretos o imágenes por: su uso, color, medida... Comenzar a diferenciar elementos, personajes y secuencias simples de un cuento. El niño aprende estructuras sintácticas más complejas, las distintas modalidades del discurso: afirmación, interrogación, negación, y se hacen cada vez más complejas. Las preposiciones de tiempo son usadas con mucha frecuencia: ayer, hoy, mañana. Los niños/as comienzan a apreciar los efectos distintos de una lengua al usarla (adivanzas, chistes, canciones...) y a juzgar la correcta utilización del lenguaje.

APORTE DE ALGUNAS TÉCNICAS PARA TRABAJAR EL AUTOCONTROL

TÉCNICA FLIPY FLUX

Esta guía tiene como objetivo dar una explicación lo más fiel posible de qué es FlipyFlux, y mostrar, a través de ejercicios prácticos, cómo puede servir de apoyo para el desarrollo de diversas habilidades físicas y psíquicas. Su ámbito de aplicación va desde el desarrollo de la psicomotricidad en la primaria, hasta los ejercicios de rehabilitación en geriátricos y centros de discapacitados, o las clases de física y filosofía.

FlipyFlux es mucho más que un juguete, es magia, es ciencia, es salud, es diversión, es baile, es misterio. Formalmente hablando, se trata de la materialización más exacta que existe sobre la tierra de una figura cuatridimensional llamada Toroide. Puede encontrarse este punto más desarrollado en la sección qué es de nuestra página web (www.flipyflux.com). Encontramos toroides en la naturaleza y en la explicación científica de curiosos y misteriosos fenómenos que FlipyFlux puede ayudarnos a entender, como mostraremos más adelante.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

Pero ante todo, FlipyFlux es movimiento. Rueda por nuestro cuerpo de forma armónica mientras ejerce un suave masaje. Su efecto es casi hipnótico, y encandila a mayores y pequeños. Nos lleva a movimientos amplios, redondeados, y simétricos con numerosos beneficios a nivel psicomotriz, que detallaremos.

FlipyFlux está intrínsecamente ligado al juego y al disfrute. Se trata de un elemento terapéutico, en forma de juguete. De esta manera, FlipyFlux convierte el trabajo psicomotriz con niños en diversión, la terapia en un juego, y el desarrollo del movimiento para cualquier persona, en una nueva creación intuitiva a través del baile.

Juego y psicomotricidad

El sedentarismo se está convirtiendo en un hábito, esto genera infinidad de problemas de todo tipo tanto en niños como en adultos. La psicomotricidad es la disciplina que estudia los beneficios que el movimiento tiene sobre nosotros. A través del desarrollo motor, desarrollamos indirectamente nuestras capacidades cognitivas y emocionales.

FlipyFlux es movimiento y eso lo convierte en una herramienta óptima para trabajar la psicomotricidad tanto con un enfoque preventivo como terapéutico. Pero además de ser movimiento, FlipyFlux es juego. A través del juego podemos crear ámbitos en los que las posibilidades de expresión sean más abiertas, tanto en los niños como en los adultos, facilitando el desarrollo de las capacidades motoras, cognitivas, emocionales y sociales. La combinación de movimiento y creatividad en un espacio de juego, nos permite desarrollar habilidades y superar dificultades.

Juego y pensamiento abstracto

El pensamiento abstracto nos permite llegar a la esencia. En la vida cotidiana, esto se traduce en sacar la idea principal de un texto, o encontrar la raíz de un problema entre otras cosas. Esta capacidad hace que podamos encontrar la relación entre situaciones aparentemente dispares, e incluso hacer una analogía con otras en las que vemos más fácil su resolución. En este sentido, el pensamiento abstracto es una valiosa herramienta para el autoconocimiento y la resolución de problemas en nuestro día a día.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

Llegada la etapa de educación secundaria, el pensamiento abstracto se refleja en muchas de las competencias exigidas en el curriculum. Sin embargo, no todos los adolescentes han desarrollado el nivel de pensamiento abstracto que se demanda. La imaginación es la preparación al pensamiento abstracto y FlipyFlux es imaginación. Es todo y nada al mismo tiempo. Igual es una onda vital, que un carruaje de princesa o una araña saltarina que anda por nuestro brazo.

Por otra parte, su origen como figura de cuarta dimensión, nos permite tratar conceptos abstractos a partir de un objeto concreto. Esta es una valiosa cualidad que facilita el paso de la imaginación a la abstracción. En este sentido, también a través del juego y la manipulación, FlipyFlux nos ayuda a desarrollar la capacidad de abstracción.

OBJETIVO

El objetivo principal de Flipyflux es el de trabajar el cuerpo y la mente de cada individuo, sin importar sus condicionamientos. Cuando hablamos de desarrollo físico, lo hacemos dentro del contexto de la kinesiología educativa, para la que un buen desarrollo físico va más allá del simple desarrollo muscular, tiene una correlación directa con las funciones cerebrales y el crecimiento integral del individuo. En este sentido, los estímulos sensoriales son también parte del desarrollo, ya que la información recogida por los sentidos, se transforma en señales eléctricas que estimulan y desarrollan el cerebro, tanto en bebés, como niños o adultos, y personas con cualquier tipo de dificultad.

El juego con Flipyflux proporciona, entre otras cosas:

- Disminución del estrés.
- Coordinación, equilibrio y fuerza.
- Autocontrol y autodisciplina.
- Lateralidad, coordinación de los hemisferios cerebrales y las partes derechas e izquierdas del cuerpo.
- Centralidad, es decir, coordinación de partes altas y bajas del cerebro y del cuerpo.
- Disminución de la ansiedad.
- Mejor relación el cuerpo y aceptación del mismo (especialmente para las niñas y jóvenes).
- Desarrollo de los cinco sentidos exteriores e interiores.
- Desarrollo de la intuición e imaginación.



METODOLOGÍA

Disfrutar de Flipyflux es sentir su movimiento y coordinarnos con él, comprender su forma, dejarnos sorprender por su magia, y mucho más. Simplemente jugar con FlipyFlux de forma libre entre uno o varios niños o adultos, trae numerosos beneficios. La frustración no existe con Flipyflux, bien al contrario, el interés por probar, descubrir, intentar y volver a intentar surge del interior. El juego se convierte en pura creación sin exigencias, sin importar si se cae o si estamos tirándolo por los aires, todo es válido y no hay premisas a seguir. Es en este contexto donde de forma natural, se observa una clara evolución en las destrezas psicomotrices y el desarrollo de la imaginación.

Otra forma de beneficiarse del uso con FlipyFlux es mediante el juego dirigido por un docente o acompañante. Una importante cualidad de este juguete, es que diversión y disfrute forman parte de él. Se puede proponer hacer una coreografía, contar una historia en la que escenificamos los movimientos, o inventar un juego. Dichas actividades tendrán un sentido para el acompañante, ya que dentro del juego, los movimientos que se proponen tendrán una finalidad concreta según el grupo y sus circunstancias. En la siguiente sección damos una lista de ejercicios y sus beneficios.

Análogamente, propondremos algunas actividades que mostrarán su uso como herramienta cognitiva.

EJERCICIOS PRÁCTICOS

La kinesiología tiene tres bloques fundamentales de acción: la lateralidad o integración hemisférica, el foco y la concentración. Es especialmente importante la lateralidad, que consiste en la preferencia que manifiestan la mayoría de los seres humanos por un lado de su propio cuerpo. Su desarrollo implica una diferenciación entre el lado izquierdo y derecho, y es especialmente importante para el aprendizaje de la lecto-escritura y la completa madurez del lenguaje. La enseñanza de la p, d, b, q, exige el dominio de la lateralidad; si el niño no tiene conciencia de su lado derecho o izquierdo jamás podrá proyectar al exterior su lateralidad, y se le dificultará la diferencia e identificación de estas letras. Consideremos además que la lectura y escritura son procesos que se cumplen de izquierda a derecha. Ocurre lo mismo con las matemáticas, dónde se suma y se resta de derecha a izquierda, y 13, no es lo mismo que 31.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

El dominar la lateralidad en el niño le ayudará a ubicarse con respecto a otros objetos. El no hacerlo podría repercutir en dificultades de aprendizaje que no se solucionarán con invertir más tiempo de estudio.

La mejor forma de trabajar la lateralidad es a través del movimiento y de ejercicios que ayuden a relacionar la derecha y la izquierda. Las características de FlipyFlux hacen que mientras jugamos con él, se realicen ejercicios de este tipo. A continuación, damos una idea de algunos movimientos y sus beneficios a nivel psicomotor, que pretenden servir para descubrir el potencial intrínseco que esta herramienta tiene en este sentido, y ser una guía con la que, siempre a través del juego, poder reforzar partes que lo requieran. Los beneficios de cada movimiento se muestran en un cuadro en el apéndice A.

SECCIÓN I

Movimientos para una persona con un FlipyFlux

1. El ocho

Descripción

Introducimos Flipyflux en un brazo, lo levantamos y dejamos que se deslice hasta el hombro. Entonces bajamos el brazo, y juntamos las manos para que FlipyFlux se deslice hasta el otro brazo, y así, sucesivamente.

Variaciones a. El mismo movimiento, pero cambiando FlipyFlux de mano por la espalda.

2. El círculo simple

Descripción

Introducimos Flipyflux en un brazo, lo levantamos y dejamos que se deslice hasta el hombro. Juntamos las manos, formando un arco con los brazos y sin separarlas bajamos el arco hasta que FlipyFlux pase al otro brazo, y volvemos a subir el arco. Así sucesivamente.

Si juntamos las manos palma con dorso, el movimiento es más plano. Si lo hacemos palma con palma, se tiende a realizar una ola al pasarlo de un brazo a otro.

Variaciones a. Podemos acompañar el movimiento con todo el cuerpo. Bajando el tronco cuando bajan los brazos, y subiéndolo cuando suben. De hecho se puede acompañar con todo el cuerpo basculando el peso hacia uno y otro lado.



b. El mismo movimiento pero juntando los brazos por la espalda.

3. El círculo por debajo de la pierna contraria

Descripción

Introducimos Flipyflux en un brazo, lo levantamos y dejamos que se deslice hasta el hombro. En esta ocasión lo cambiaremos de brazo por debajo de la pierna contraria, y así sucesivamente.

Variaciones a. Con la pierna doblada o estirada. b. Saltando a la pata coja.

4. Manos atadas: Olé

Descripción

Introducimos Flipyflux en un brazo, lo levantamos y dejamos que se deslice hasta el hombro. Bajamos el brazo y cuando llega a la muñeca, lo retenemos abriendo la mano, e introducimos también la otra mano. Podemos dejar que se deslice por ambos antebrazos, y girar ambas manos hacia dentro y hacia fuera, mientras FlipyFlux las mantiene unidas. Ahora podemos sacar la mano del brazo sobre el que rodaba al principio, y que se quede en el otro. Y así sucesivamente.

SECCIÓN II

Movimientos para una persona con dos FlipyFlux

1. Puedo volar

Descripción Introducimos dos Flipyflux, uno en cada brazo, los levantamos y dejamos que se deslicen hasta ambos hombros. Una vez ahí. Mueve los brazos en círculos hacia delante, mientras FlipyFlux pasa del hombro a la muñeca y de nuevo al hombro. Es como si volases.

Variaciones a. Igual que el anterior pero hacia atrás. b. En los movimientos anteriores se pueden mover los brazos al tiempo, o de forma alterna. c. Mover un brazo hacia delante y otro hacia atrás.

2. El círculo simple con dos FlipyFlux

Descripción

Introducimos dos Flipyflux en un brazo, lo levantamos y dejamos que se deslicen hasta el hombro. Bajamos el brazo y cuando llegan a la mano, dejamos pasar sólo uno al otro brazo. Levantamos los



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN
GUIA DE APRENDIZAJE

brazos hasta que llegan a ambos hombros. Bajamos los brazos de nuevo y cuando lleguen a las manos, hacemos que ambos circulen por el brazo contrario al de inicio. Y así sucesivamente.

3. Movimientos reteniendo un Flipy en el hombro

Descripción

Esta es una variación a cualquiera de los movimientos presentados en esta segunda sección: movimientos con dos FlipyFlux. Consiste en alternar los movimientos presentados con la variante de frenar uno de los FlipyFlux en algún momento y dejarlo parado en uno de los hombros, o el codo, con la opción de dejar la cabeza recostada sobre el lado también.

B. Base de Consulta

TÍTULO	AUTOR	EDICIÓN	AÑO	IDIOMA	EDITORIAL
Psicología Educativa II	ORELLANA, OSWALDO		(1996)		Lima: U.N.M.S.M.
Violencia y representaciones sociales en escolares En Revista de psicología	ORELLANA, O. Y GARCÍA L		(1996)		Año I N° 1 Lima: CPP.
DESARROLLO COGNITIVO			(1998)		Lima: U.N.M.S.M.
Perfil diagnóstico del desajuste del comportamiento psicosocial.	SÁNCHEZ, H, Oliver, E. y Reyes, C		(1995)		
www.educación.gov.ec					



www.psicopedagogia.co m					
----------------------------	--	--	--	--	--

C. Base práctica con ilustraciones



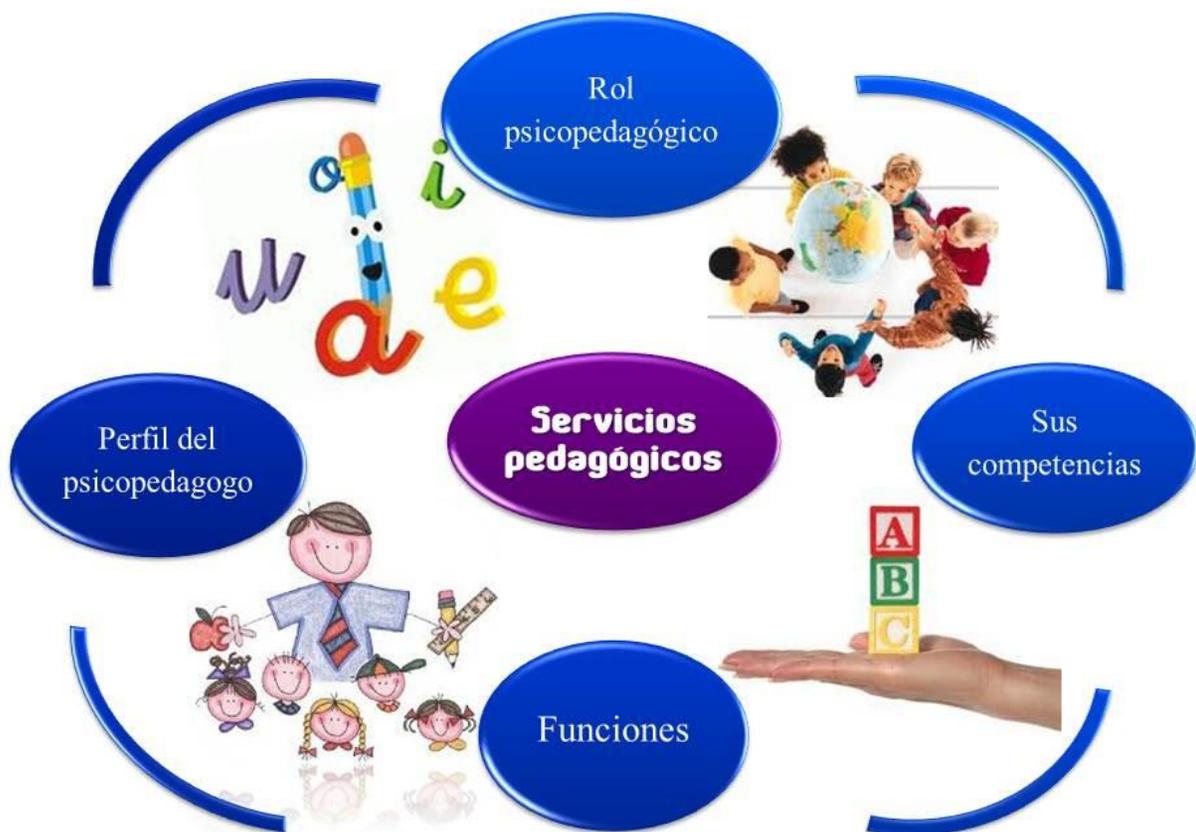




INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN

GUIA DE APRENDIZAJE





4. ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE

ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE 1: Análisis y Planeación

Descripción:

Discusión sobre las lecturas, artículos y videos.

Observación atenta y detallada de las éticas que emiten los niños y las personas que están en su contexto para lograr la respuesta de los demás.

Casos prácticos e intervenciones en habilidades para madurez escolar.

Elaboración de material didáctico para realización de intervenciones.

Ambiente(s) requerido:

Aula amplia con buena iluminación.

Sala psicopedagógica con material requerido.



Material (es) requerido:

Infocus.
Computador.
Aula de clase
Aulas virtuales
Bibliotecas, páginas web
Videos utilitarios computacionales, conferencias y videoconferencias, talleres
Proyector
Computador

Docente:

Con conocimiento de la materia.

5. ACTIVIDADES

- Controles de lectura
- Análisis de textos
- Dramatizaciones
- Exposiciones
- Presentación del Trabajo final

Se presenta evidencia física y digital con el fin de evidenciar en el portafolio de cada aprendiz su resultado de aprendizaje. Este será evaluable y socializable

6. EVIDENCIAS Y EVALUACIÓN

Tipo de Evidencia	Descripción (de la evidencia)
De conocimiento:	Ensayo expositivo grupal de lecturas Definición del tema de investigación
Desempeño:	Trabajo grupal presentación del trabajo sobre estimulación temprana



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN
GUIA DE APRENDIZAJE

De Producto:	Trabajo de realizado Producciones técnicas Material didáctico para intervenciones
Criterios de Evaluación (Mínimo 5 Actividades por asignatura)	<ul style="list-style-type: none">• Controles de lectura• Análisis de textos• Dramatizaciones• Exposiciones• Presentación del Trabajo final

Elaborado por: (Docente)	Revisado Por: (Coordinador)	Reportado Por: (Vicerrector)



INSTITUTO TECNOLÓGICO
SUPERIOR JAPÓN

AMOR AL CONOCIMIENTO

POMASQUI-

c/Marieta Veintimilla E5-471 y Sta. Teresa 4ta transversal

Tlfs: 022356-368 - 0986915506

www.itsjapon.edu.ec