

## DP-3, Perfil de desarrollo-3 (Entrevista)

Informe para el profesional



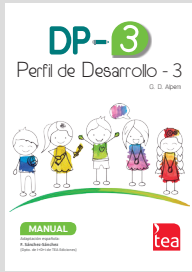
**Autores:**

**Informe:** TEA Ediciones

**Solución informática:** X. Mingujón

**Diseño:** R. Sánchez





**Id:** CASO ILUSTRATIVO

**Edad:** 2 años

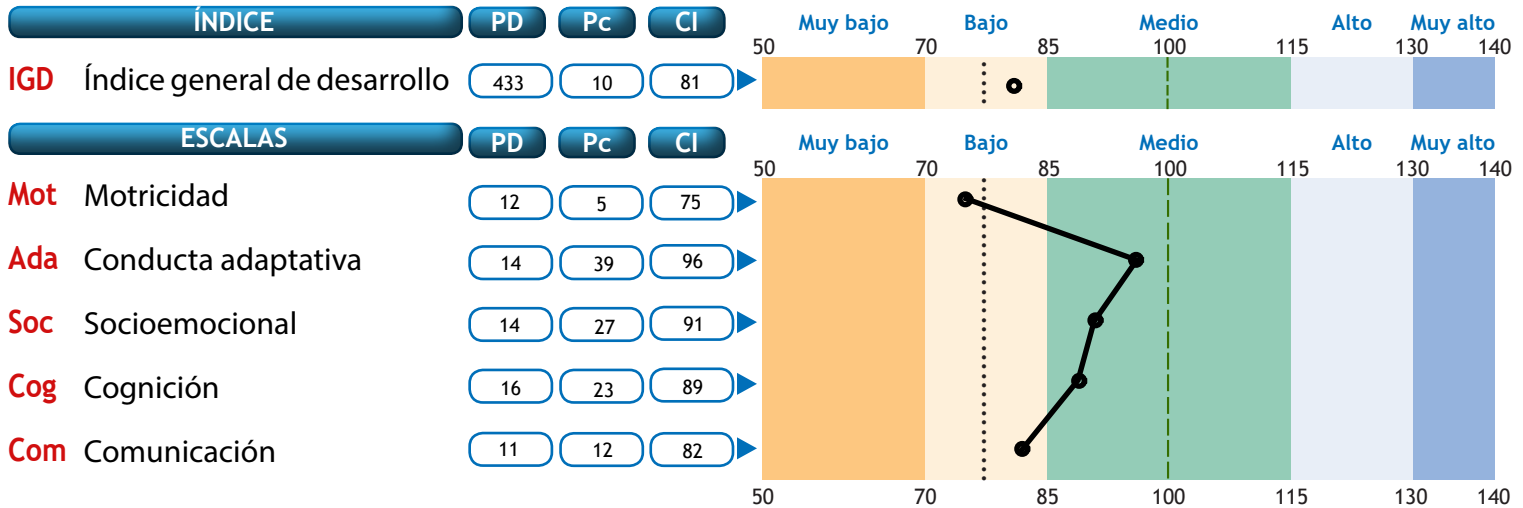
**Sexo:** Varón

**Fecha de aplicación:** 12/04/2018

**Baremo:** Población general, 2 años y 0 meses a 2 años y 3 meses (2:00 a 2:03).

**Responsable de la aplicación:** Seleccione el informador

**ENTREVISTA**



**DEFINICIÓN DEL SIGNIFICADO DE LAS ESCALAS**

**Índice general de desarrollo.** Este índice es una combinación de los resultados de la persona evaluada en las 5 escalas y sirve como resumen general de su nivel de desarrollo en varias áreas.

**Escala Motricidad.** Esta escala mide el desarrollo físico y la capacidad del niño o niña para desarrollar tareas que requieren coordinación muscular, fuerza, flexibilidad y otras habilidades motoras. Evalúa aspectos de la motricidad gruesa y de la motricidad fina. La motricidad gruesa se refiere al uso de los músculos grandes del cuerpo y afecta a la posición del cuerpo en el espacio, el equilibrio y el movimiento de los miembros. La motricidad fina se refiere a tareas que ponen en juego músculos más pequeños que controlan movimientos más precisos de la mano y de los dedos y también incluyen aspectos de coordinación visomanual.

**Escala Conducta adaptativa.** Evalúa la capacidad y madurez para enfrentarse a las exigencias cotidianas del entorno. Se refiere fundamentalmente a la adquisición de conductas de autocuidado y de autonomía. En los niños y niñas de menor edad se trata de conductas relacionadas con la alimentación, el aseo y el vestido mientras que en los más mayores se analiza su capacidad para actuar de forma independiente en la vida cotidiana y utilizar la tecnología moderna.

**Escala Socioemocional.** Esta escala evalúa las capacidades relativas a las relaciones interpersonales, a la comprensión de los aspectos sociales y emocionales y a la forma de actuar en determinadas situaciones en las que se interactúa con otras personas, por lo que refleja el grado de competencia social y emocional del niño. Más en concreto evalúa la forma en la que la persona evaluada se relaciona con sus amigos, con parientes y con otros adultos, su capacidad para expresar sus necesidades y sentimientos, el sentido de identidad y el respeto a los usos sociales.

**Escala Cognición.** Evalúa de una forma indirecta la capacidad cognitiva de la persona evaluada. No se mide en realidad la inteligencia ni el rendimiento de una forma directa, sino las habilidades de desarrollo necesarias para conseguir un rendimiento adecuado en los campos académico e intelectual. En las primeras etapas esta escala evalúa habilidades previas necesarias para conseguir un buen rendimiento escolar en campos como la lectura, la escritura, las matemáticas, el uso de los ordenadores y la lógica, mientras que en los niveles superiores se evalúan capacidades escolares reales.

**Escala Comunicación.** Esta escala mide la capacidad de comunicación expresiva y receptiva tanto de forma verbal como en lo que se refiere al lenguaje no verbal. Se incluyen aspectos como la comprensión, la expresión oral, el lenguaje gestual y la capacidad de comunicarse eficazmente mediante el uso de determinados instrumentos como el teléfono o el ordenador. Por tanto, refleja la capacidad de la persona evaluada para comprender el lenguaje hablado y escrito y para comunicarse usando tanto códigos verbales como no verbales.

NOTA: PD, puntuación directa. | Pc, percentil, escala ordinal. | CI, escala típica con media = 100 y Dt = 15. | ..... Punto de corte para remisión.

Este informe interpretativo del DP-3 ha sido diseñado para ayudar a los profesionales en las evaluaciones de screening o diagnósticas, en el diseño de los planes de intervención y en la comunicación con las familias. El profesional debe estar familiarizado con los contenidos del manual del DP-3 y con las informaciones que proporciona. Como con cualquier otra prueba de evaluación psicológica, no deben tomarse decisiones sobre el diagnóstico o sobre el tratamiento basándose únicamente en las puntuaciones del DP-3, sin cotejar la información obtenida con otras fuentes independientes.

## FUNCIONAMIENTO ACTUAL

Los resultados comentados en este informe se basan en las informaciones ofrecidas por la persona que ha respondido a la entrevista DP-3.

Este informe contiene (1) una interpretación de cada una de las escalas del DP-3 y (2) de las diferencias observadas entre las distintas áreas evaluadas. También incluye (3) información sobre el análisis de los ítems y (4) algunas recomendaciones o propuestas de intervención basadas en los ítems que CASO ILUSTRATIVO no ha superado a pesar de que están por debajo, cerca o justo por encima de su nivel de desarrollo. En los siguientes apartados se comentan cada uno de estos aspectos.

En el perfil gráfico de la página anterior se muestra el nivel actual de funcionamiento de CASO ILUSTRATIVO en las cinco principales áreas de desarrollo, así como el nivel de desarrollo en su conjunto. Todas las puntuaciones CI se obtuvieron comparando los resultados de CASO ILUSTRATIVO en cada escala con las de otros niños y niñas de su edad. Al considerar las diferencias entre las puntuaciones en las cinco escalas del DP-3 conviene saber que cabe esperar alguna variación entre ellas: es normal que las habilidades se desarrollen con ritmos algo diferentes en las distintas áreas. A menudo, la existencia de diferencias entre las escalas es el reflejo de un desarrollo normal y no suponen ningún motivo de preocupación. En la sección *Análisis comparativo entre escalas* se describirá cualquier diferencia que resulte estadísticamente significativa.

### Análisis de las escalas

#### *Índice general de desarrollo (IGD)*

El Índice general de desarrollo (IGD) es una puntuación compuesta a partir de los resultados obtenidos en las diferentes escalas y puede utilizarse en aquellos casos en los que sea útil tener un resumen general del nivel de desarrollo de la persona evaluada. La puntuación IGD de CASO ILUSTRATIVO es 81, revelando que, en general, su nivel de desarrollo se puede considerar dentro del rango Bajo en comparación con otros niños y niñas de su misma edad. Aunque esta puntuación se puede utilizar para explicar el nivel general de desarrollo, normalmente es más útil realizar la interpretación escala por escala. Un énfasis excesivo en el Índice general de desarrollo puede producir el efecto de ocultar diferencias relevantes que existan entre las escalas y que puedan ser importantes para la interpretación y la

planificación del tratamiento.

### *Escala Motricidad (Mot)*

A partir de la información proporcionada por su , CASO ILUSTRATIVO ha obtenido una puntuación CI de 75 en la escala Motricidad, la cual se sitúa dentro del rango Bajo. Esta escala incluye ítems que miden las habilidades motoras gruesas y finas, la coordinación, la fuerza, la resistencia y la flexibilidad.

Una puntuación como esta sugiere que CASO ILUSTRATIVO puede presentar algunas dificultades en su motricidad o en su desarrollo físico. Es aconsejable analizar cuidadosamente los ítems específicos que no ha superado para entender dónde están sus fortalezas y sus debilidades. A tenor de esta puntuación, es muy recomendable que se realice un seguimiento adecuado a CASO ILUSTRATIVO para asegurar que sus capacidades motrices mejoran y para intervenir sobre ellas en los casos en los que sea necesario.

### *Escala de Conducta adaptativa (Ada)*

En la escala Conducta adaptativa, CASO ILUSTRATIVO ha obtenido una puntuación CI de 96, que se considera dentro del rango Medio. Esta escala mide la capacidad de la persona para desenvolverse de forma independiente de acuerdo a su edad, incluyendo la capacidad para utilizar la tecnología actual.

Las respuestas de su indican que CASO ILUSTRATIVO presenta un nivel medio en la adquisición de comportamientos adaptativos y de autocuidado, muy similar al de la mayoría de los niños y niñas de su edad. Probablemente presenta algunas habilidades específicas más destacadas y otras en las que encuentra más dificultades en este ámbito, pero en general muestra un nivel de desarrollo adecuado de su conducta adaptativa.

### *Escala Socioemocional (Soc)*

La escala Socioemocional mide las habilidades relacionadas con los comportamientos interpersonales y la adquisición de las competencias sociales y emocionales propias de cada edad. La puntuación CI de CASO ILUSTRATIVO es 91 y significa que muestra un nivel de competencia socioemocional medio, es decir, muy similar al de la mayoría de los niños y niñas de su edad. Puede tener algunas fortalezas y debilidades en habilidades específicas, como expresar sus necesidades, interactuar con los demás o ajustarse y adaptar su comportamiento a las normas sociales, pero en general demuestra un desarrollo adecuado en esta área.

### *Escala Cognición (Cog)*

CASO ILUSTRATIVO ha obtenido una puntuación CI de 89 en la escala Cognición, que mide aspectos relacionados con la percepción, el desarrollo de conceptos, las relaciones numéricas, el razonamiento, la memoria, la clasificación, los conceptos temporales y las tareas relacionadas con la agudeza mental. Esta puntuación se englobaría dentro del rango Medio, lo que implica que las capacidades cognitivas de CASO ILUSTRATIVO están en el nivel

esperado para su edad y son muy similares a las de la mayoría de los niños y niñas.

### **Escala Comunicación (Com)**

En la escala Comunicación, CASO ILUSTRATIVO ha obtenido una puntuación CI de 82, que se considera dentro del rango Bajo en comparación con otros niños y niñas de su edad. Los resultados obtenidos en esta escala reflejan la habilidad para entender el lenguaje hablado y escrito, así como para utilizar distintas habilidades verbales y no verbales para comunicarse.

Su puntuación en esta escala denota que tiene alguna dificultad con las habilidades de comunicación y que probablemente presenta algunos déficits en esta área del desarrollo. Sería conveniente examinar los ítems superados y no superados, atendiendo especialmente a los que evalúan aspectos relacionados con el lenguaje expresivo frente a los que evalúan aspectos del lenguaje receptivo. Esta información proporcionará probablemente datos adicionales que resultarán de utilidad para el proceso diagnóstico o para el diseño de un plan de intervención, en caso de que fuera necesario. En cualquier caso, resultaría conveniente realizar una evaluación adicional más extensa para delimitar las características y el alcance de estas dificultades y para valorar la necesidad de iniciar una intervención o un seguimiento.

### **Análisis comparativo entre escalas**

Examinar cuáles han sido las puntuaciones más altas y más bajas en las escalas, aunque no representen necesariamente diferencias significativas, nos ofrece cierta información sobre las áreas en las que se está produciendo un desarrollo más rápido o más lento. En el perfil de CASO ILUSTRATIVO se puede observar que la puntuación más alta corresponde a la escala Conducta adaptativa.

Aunque siempre es esperable un cierto nivel de variación entre las puntuaciones de las cinco escalas del DP-3, merece la pena explorar si alguna de estas diferencias es estadísticamente significativa. La presencia de diferencias estadísticamente significativas entre las puntuaciones de dos escalas sugiere que la escala con puntuación más alta es un área de "fortaleza" relativa y la escala con menor puntuación es una de "debilidad" relativa. El análisis de estos perfiles de fortalezas y debilidades relativas pueden proporcionar información útil sobre el funcionamiento de la persona evaluada. En concreto, a menudo resulta especialmente útil apoyarse y aprovecharse de las áreas que representan una fortaleza mientras se interviene sobre las áreas identificadas como un punto débil. Sin embargo, es importante recordar que, aunque una diferencia sea estadísticamente significativa, el profesional debe determinar si la misma tiene relevancia clínica suficiente de cara a la remisión, al diagnóstico o a la intervención.

A continuación se recogen las escalas en las que se han observado diferencias significativas (al nivel de confianza del 95%) en el perfil del CASO ILUSTRATIVO y que indican su patrón de puntos fuertes y débiles relativos.

Las puntuaciones de la escala **Conducta adaptativa (Ada)** son significativamente más altas que las de la/s escala/s:

- Motricidad (Mot).

## Análisis de los ítems

A continuación se presentan los ítems que CASO ILUSTRATIVO no ha superado a pesar de estar por debajo de su nivel de desarrollo en cada escala. Es decir, tomando como referencia su funcionamiento general en cada una de las cinco áreas, los siguientes ítems reflejan comportamientos y habilidades que debería mostrar, al menos, en algunas ocasiones. Por tanto, estos ítems deberían ser un buen punto de partida para iniciar la intervención. Consulte la sección "*Actividades propuestas para trabajar con CASO ILUSTRATIVO en casa o en la escuela*" para ver las estrategias que se proponen para abordar las dificultades relacionadas con los contenidos específicos que se recogen en estos ítems.

El análisis del contenido de los ítems enumerados a continuación ofrece información importante sobre cómo se desenvuelve CASO ILUSTRATIVO en diferentes aspectos y qué tareas le plantean más dificultades. Por ejemplo, en el hipotético caso de un niño que no superara algunos ítems en la escala Motricidad, estos podrían ser examinados para ver si sugieren la presencia de posibles discapacidades físicas, tales como problemas ortopédicos, problemas con el tono muscular (hipotonía, espasticidad...), problemas con la coordinación de los músculos largos y cortos o problemas de resistencia muscular. Asimismo, en el mismo caso hipotético, se podrían examinar los ítems de la escala Conducta adaptativa para determinar si la sobreprotección de los padres o un simple "exceso de mimos" pueden estar desempeñando un papel importante en la no adquisición de estas habilidades. Con la escala Cognición se podría tratar de indagar si los ítems no superados parecen indicar más la presencia de problemas educativos o de problemas intelectuales. El análisis de los contenidos de los ítems de la escala Socioemocional podría ayudar, por ejemplo, a esclarecer qué factores, los internos psicológicos o los externos situacionales, son los más problemáticos. Y en la escala Comunicación, un examen de los ítems podría determinar si las áreas problemáticas son principalmente receptivas o expresivas o si tienen más que ver con la modalidad visual o con la auditiva.

### Motricidad

#### Motricidad gruesa

M10. ¿Camina lo suficientemente bien como para ir por la casa sin ayuda, sin caerse repetidas veces y sin chocar contra objetos?

#### Motricidad fina

Según la información suministrada por su al responder al DP-3, CASO ILUSTRATIVO ha superado todos los ítems de motricidad fina que cabría esperar que alcanzara en función de su nivel de desarrollo en esta área.

### Conducta adaptativa

Según la información suministrada por su al responder al DP-3, CASO ILUSTRATIVO ha superado todos los ítems que cabría esperar que alcanzara en función de su nivel de desarrollo en esta área.

## Socioemocional

S12. ¿Se mantiene entretenido y contento durante al menos 15 minutos haciendo alguna de las siguientes cosas: ver la televisión, colorear un dibujo, dibujar, construir algo, ver fotos o ilustraciones, etc.? Puede hacer estas actividades a solas o con otros niños o niñas de edad similar, pero debe hacerlo sin que un adulto deba supervisarla la mayor parte del tiempo.

S14. ¿Comprende el significado de mío o mi? Debe entender qué significa que alguien diga, por ejemplo, “Mi coche” o “Mi mamá”.

## Cognición

G11. ¿Imita acciones de los adultos, como hacer alguna tarea doméstica o tomar un libro y hacer que lo lee?

## Comunicación

### Lenguaje expresivo

Según la información suministrada por su al responder al DP-3, CASO ILUSTRATIVO ha superado todos los ítems de lenguaje expresivo que cabría esperar que alcanzara en función de su nivel de desarrollo en esta área.

### Lenguaje receptivo

Según la información suministrada por su al responder al DP-3, CASO ILUSTRATIVO ha superado todos los ítems de lenguaje receptivo que cabría esperar que alcanzara en función de su nivel de desarrollo en esta área.

## ACTIVIDADES PROPUESTAS PARA TRABAJAR CON CASO ILUSTRATIVO EN CASA O EN LA ESCUELA

En este apartado encontrará una propuesta de actividades elaborada a partir de los resultados comentados en el informe. Las siguientes recomendaciones son las mismas que se incluyen en el informe dirigido a la familia y sería conveniente comentarlas detenidamente tanto con los padres como con los profesores de CASO ILUSTRATIVO para sugerirles algunas de las actividades que pueden poner en marcha para favorecer el progreso de su desarrollo. Las recomendaciones que se proporcionan están basadas en los contenidos de los ítems que era esperable que CASO ILUSTRATIVO hubiera superado en función de su nivel de desarrollo en cada área, así como en los ítems que se sitúan justo por encima de su nivel de desarrollo.

Por último, al final de este documento encontrará un resumen de las respuestas para que usted pueda consultar más fácilmente los ítems que se han marcado con un Sí o con un No.

## Actividades relacionadas con la motricidad de CASO ILUSTRATIVO

### ***M10. Seguir el progreso de CASO ILUSTRATIVO para que no se caiga demasiado a menudo***

Si CASO ILUSTRATIVO empieza a caminar es normal que se caiga con frecuencia, pero es necesario tomar precauciones para evitar que corra riesgos, por ejemplo, poniendo barreras en las escaleras, objetos en alto para impedir que los alcance y evitando las mesas bajas con esquinas que le puedan dañar.

Dedique un rato cada día a observar cómo camina, comprobando cuánto es capaz de andar sin caerse y sin golpearse con los objetos de la casa.

Si en el plazo de seis semanas aproximadamente no se consiguen progresos reales en esta actividad puede ser conveniente llevar a CASO ILUSTRATIVO al pediatra para que le examine la vista, el oído y las piernas.

### ***M12. Ayudarlo a pasar las páginas de un libro***

Una de las tareas de motricidad fina previa a la lectura es la de ser capaz de pasar las páginas de un libro. Cuando le lea un libro a CASO ILUSTRATIVO anímelo a que le "ayude" a pasar las páginas. Puede empezar guiando su mano y pasando la página en conjunto. Es más fácil aprender esta tarea con libros en los que las hojas son de cartón grueso o de tela y siempre es conveniente empezar por las tareas que lo resultan más fáciles a CASO ILUSTRATIVO.

Como en todas las tareas del entrenamiento, es importante que el trabajo resulte divertido y estimulante. Es especialmente importante que CASO ILUSTRATIVO tenga experiencias positivas con los libros desde muy temprano, lo que redundará en una mayor facilidad para promover la lectura en momentos posteriores.

### ***M13. Ayudar a CASO ILUSTRATIVO para que aprenda a apilar objetos***

A la mayor parte de los niños y niñas les gusta hacer torres con bloques, lo que es una forma útil de desarrollar sus habilidades motoras. En las primeras fases del aprendizaje de esta tarea dele bloques que sean fáciles de agarrar y anímelo a jugar con ellos.

Cuando CASO ILUSTRATIVO se haya acostumbrado a manejar los bloques, enséñele a hacer torres con tres piezas y anímelo para que intente hacerlo sin ayuda, felicitándolo con entusiasmo por sus pequeños éxitos.

### ***M16. Enseñar a correr***

Una vez que CASO ILUSTRATIVO ha aprendido a caminar de forma independiente, aprenderá a andar cada vez más rápido. No obstante, los movimientos necesarios para correr son diferentes a los de andar rápido. La carrera implica que en algún momento de la zancada ninguno de los dos pies estará en contacto con el suelo, por lo que el aterrizaje y los giros requieren una gran coordinación y equilibrio.

Para entrenar esta habilidad lo más adecuado es recurrir a juegos y a carreras cortas, fijando



objetivos que motiven a CASO ILUSTRATIVO a jugar con otros o con los propios adultos. Plantee carreras de obstáculos en las que CASO ILUSTRATIVO tenga que esquivar objetos, hacer giros y saltar para alcanzar una serie de objetivos en un tiempo determinado. Anímelo a hacerlo cada vez más rápido hasta que aparezcan los movimientos propios de la carrera.

## **Actividades relacionadas con la conducta adaptativa y la autonomía**

### ***A15. Aprender a indicar qué partes del cuerpo le duelen***

Esta conducta de autoayuda es muy importante para que CASO ILUSTRATIVO pueda expresar sus necesidades y sus problemas cuando padezca una enfermedad o haya sufrido un accidente. También puede resultar crucial en determinados casos para ayudar a los médicos a orientar el diagnóstico y el tratamiento más rápidamente.

Enseñe a CASO ILUSTRATIVO el nombre de las diferentes partes del cuerpo, empezando por las más generales (cabeza, extremidades, barriga...) y después vaya enseñando también algunas más específicas (estómago, muñeca, tobillo...). Para enseñar las partes del cuerpo puede ser muy útil ayudarse de libros ilustrados o de juegos. También es muy útil utilizar láminas en las que CASO ILUSTRATIVO tenga que colorear las partes del cuerpo que le vayamos diciendo.

### ***A16. Aprender a calzarse***

Empiece por zapatos sueltos o zapatillas sin cordones y fáciles de poner. Continúe después con zapatos de cordones que tengan que ser desatados para poder quitárselos.

Quitarse los zapatos es más fácil que calzarse, por lo que conviene que CASO ILUSTRATIVO haya dominado la tarea de descalzarse aproximadamente seis meses antes de intentar el aprendizaje de la tarea de calzarse.

### ***A17. Aprender las tareas necesarias para hacer pis sin ayuda***

Este elemento requiere que CASO ILUSTRATIVO sea capaz de quitarse o bajarse la ropa, limpiarse, tirar de la cadena, volver a vestirse y lavarse las manos.

Conviene empezar a practicar esta tarea con ropas que sean fáciles de quitar y poner, por ejemplo, pantalones con elásticos que pueden bajarse y subirse fácilmente.

Es importante aplicar dosis suficientes de alabanza y paciencia para que el aprendizaje de este importante conjunto de habilidades sea gratificante.

## **Actividades relacionadas con las habilidades socioemocionales**

### ***S12. Aprender a pasarlo bien jugando a solas***

En ocasiones en las que CASO ILUSTRATIVO esté contento y tranquilo, ponga a su disposición

un conjunto de objetos que le gusten y déjele jugar a solas con ellos sin su presencia inmediata. Es más fácil que CASO ILUSTRATIVO se entretenga si los objetos son de sus favoritos o son nuevos.

Al principio su ausencia deberá durar un tiempo bastante corto, pues se trata de volver justo antes de que CASO ILUSTRATIVO empiece a echarle en falta.

Posteriormente aumente poco a poco el tiempo antes de volver a donde está, pero no lo deje a solas demasiado tiempo al principio. Si CASO ILUSTRATIVO empieza a darse cuenta de que el hecho de dejarlo con un montón de juguetes significa que usted se va a marchar, eso puede hacer que tarde más tiempo en aprender a jugar solo.

### *S14. Aprender lo que significa "mi" o "mío"*

Juegue con CASO ILUSTRATIVO a darle un juguete y después quíteselo diciendo "mi muñeca", "mi perrito", "es mío", etc. Evite que este juego se convierta en algo desagradable para CASO ILUSTRATIVO. Haga el juego incluyendo objetos que sean verdaderamente suyos, como su teléfono o su bolígrafo, y también otros que sean realmente de CASO ILUSTRATIVO, como por ejemplo un juguete, una muñeca o una mantita.

El objetivo es enseñarle el significado de estas palabras y el concepto de propiedad haciendo gestos y poniendo el énfasis adecuado. Es posible que se necesiten muchas sesiones cortas para conseguir que comprenda el concepto. Se le debe felicitar de palabra y con abrazos a medida que vaya haciendo progresos.

### *S17. Reconocer y expresar sentimientos, tanto los propios como los de los demás*

Ayúdelo a ser consciente de los sentimientos de otras personas con observaciones como las siguientes: "Está enfadada", "Tengo miedo", "Estoy de mal humor", etc. Si los adultos demuestran que es normal tener sentimientos y hablar de ellos, los niños les imitan naturalmente y aprenden esta habilidad.

Otra forma útil de ayudar a CASO ILUSTRATIVO a identificar y, cuando es necesario, expresar los estados emocionales, es ayudarlo a que dibuje círculos o caras que expresen claramente una determinada emoción.

### *S18. Incrementar el tiempo que pasa jugando con un niño o niña de su misma edad*

Se trata de una tarea que debe estar bien planificada escogiendo un amigo o amiga con quien CASO ILUSTRATIVO se relacione satisfactoriamente.

Ocúpese usted mismo en una actividad que le permita estar presente, pero sin ocuparse de los niños como, por ejemplo, leer o doblar la ropa; pero no actividades que puedan interrumpir o distraer la atención de los niños como ver la televisión u oír la radio.

Más adelante, puede alejarse del lugar donde están jugando durante periodos de tiempo cada vez más largos. Este aprendizaje debe extenderse a lo largo de muchas semanas y numerosas sesiones de juego: no tenga prisa por dejarles jugar a solas demasiado pronto. Si los niños se sienten abandonados, tienen miedo uno del otro o están incómodos porque la situación es extraña para ellos, el aprendizaje de jugar de forma independiente con un amigo o amiga puede resultar más difícil.

### *S19. Expresar el deseo de jugar con otros niños y niñas*

Es importante que los niños pasen tiempo con otros niños y niñas de una forma habitual. Si CASO ILUSTRATIVO no demuestra el deseo de jugar con otros, pregúntele con quién le gustaría jugar para demostrarle que usted espera que quiera jugar con otros niños y niñas. Conviene dar a CASO ILUSTRATIVO la oportunidad de relacionarse cara a cara con otro niño o niña con quien sepamos que se encuentre a gusto como medio de desarrollar las habilidades esenciales necesarias para la amistad.

A veces puede no ser fácil encontrar otro niño o niña de su misma edad, por lo que se puede recurrir a los profesores, quienes pueden conocer a otros compañeros de juego potenciales.

## **Actividades relacionadas con las habilidades cognitivas**

### *G11. Favorecer los aprendizajes mediante la observación*

Uno de los mecanismos más potentes de aprendizaje se basa en la observación de los comportamientos de los adultos y de otros niños y niñas. Una muestra evidente de que este tipo de aprendizajes se están produciendo es cuando los niños empiezan a imitar los comportamientos de los adultos de forma espontánea. Para los niños resulta una actividad lúdica, como un juego, pero implica la observación y el aprendizaje de patrones de comportamiento, de resolución de problemas, del uso de herramientas específicas..., que podrán poner en práctica más adelante.

Favorezca los juegos de imitación o pida a CASO ILUSTRATIVO que lo ayude a realizar determinadas tareas imitándole con sus muñecos o con herramientas de juguete (p. ej., barrer con una escoba de juguete, arreglar algo con herramientas de plástico, colocar la compra en una caja, etc.).

### *G16. Favorecer el uso de las herramientas y recursos del entorno para lograr sus objetivos*

Ser capaz de identificar los objetos o herramientas que pueden ser útiles para conseguir un determinado objetivo es una habilidad que se va adquiriendo paulatinamente. Implica un análisis de las situaciones, así como de las demandas y obstáculos que se encontrarán para lograr lo que se pretende. Y también, implica un análisis de los recursos necesarios para poder superar esas dificultades.

Favorezca que CASO ILUSTRATIVO se enfrente a situaciones en las que tenga que resolver los problemas y buscar soluciones adecuadas (siempre adaptadas a su edad), dejando que pruebe

diferentes alternativas hasta que logre dar con el medio para conseguir lo que desea. Al principio esas situaciones serán más bien sencillas y se relacionarán con no alcanzar algo que desean, no poder sacar un objeto que está guardado, etc. Ayúdelo a pensar cómo podría conseguirlo y anímelo a probar varias opciones.

### ***G17. Aumentar la capacidad de reconocer objetos***

Muéstrele diversos objetos comunes de la casa o del exterior mientras los menciona por su nombre. Pueden ser personas u objetos sencillos, como los padres, los hermanos, animales, una cama, una silla, etc. Ayude a CASO ILUSTRATIVO para que aprenda los nombres de las cosas habituales repitiendo muchas veces este ejercicio.

### ***G20. Comprender correctamente los conceptos de arriba y abajo***

Juegue con CASO ILUSTRATIVO mostrándole varios objetos y sitúelos en diferentes localizaciones. Procure que los objetos sean de tamaño variado y que se puedan colocar en diferentes lugares. Después, pídale que tome el juguete que está, por ejemplo, encima de la mesa, el que está debajo de la cama, que tome los dos juguetes más grandes y los ponga debajo de la silla, etc. Cuando CASO ILUSTRATIVO ya domine este tipo de ejercicios puede incrementar poco a poco la dificultad del juego añadiendo los conceptos de "más arriba" y "más abajo".

Todo el ejercicio debe ser lúdico, divertido y agradable. Si ve que se convierte en algo desagradable deje este juego para otro día.

## **Actividades relacionadas con las habilidades de comunicación**

### ***C12. Mencionar los nombres de personas que no se ven todos los días***

Puede ayudar a CASO ILUSTRATIVO a que recuerde los nombres de personas que no ve todos los días hablando de ellas y mencionando su nombre cuando están ausentes. También puede utilizar fotografías de familiares o amigos que no se ven habitualmente y contar cosas sobre ellos. Una forma de ayudar a CASO ILUSTRATIVO a que asocie el nombre a la persona adecuada es centrarse en personas que son preferidas por CASO ILUSTRATIVO, como un abuelo o un cuidador especial.

También resulta de ayuda que usted se dirija a otras personas usando su nombre cuando habla con ellas.

### ***C13. Aprender a decir frases de dos palabras sin ayuda***

Cuando CASO ILUSTRATIVO ya sea capaz de imitar o repetir adecuadamente frases de dos palabras, anímelo a que sea él quien diga la frase primero. Puede utilizar objetos atractivos como juguetes o golosinas a fin de que CASO ILUSTRATIVO pueda conseguir lo que se dice en la frase.

Normalmente será más fácil empezar con frases de dos palabras que encierran una

motivación en sí mismas, por ejemplo: "Mamá, brazos" (cuando quiere que lo tomen), "Tengo hambre" o "Javier, calle" (cuando quiere salir).

### **C14. Aprender partes de canciones infantiles o continuar las iniciadas por otras personas**

El enfoque adecuado para este ejercicio es realizar una gran cantidad de repeticiones mezcladas con sonrisas y abrazos y todo ello en un ambiente de juego. Un aprendizaje formal no es adecuado para conseguir esta habilidad.

Las más fáciles de aprender son las canciones sencillas, con una música pegadiza y frases repetidas. Empiece con canciones, o partes de ellas, cortas, como "Cumpleaños feliz", y repita el ejercicio muchas veces antes de pasar a canciones más largas o versos sin melodía.

Generalmente CASO ILUSTRATIVO querrá participar en este juego si se da cuenta de que le permite recibir atención, alabanzas y aprobación.

## **RESUMEN DE LAS RESPUESTAS**

Por último, al final de este documento encontrará un resumen de las respuestas para que usted pueda consultar más fácilmente los ítems que se han marcado con un *Sí* o con un *No*.  
*Respuestas a los ítems*

### **Motricidad**

M1: N/C M2: N/C M3: N/C M4: N/C M5: Sí M6: Sí M7: Sí M8: Sí M9: Sí M10: No  
M11: Sí M12: No M13: No M14: Sí M15: Sí M16: No M17: No M18: No M19: No M20: No  
M21: N/C M22: N/C M23: N/C M24: N/C M25: N/C M26: N/C M27: N/C M28: N/C M29: N/C  
M30: N/C  
M31: N/C M32: N/C M33: N/C M34: N/C M35: N/C M36: N/C M37: N/C M38: N/C M39: N/C  
M40: N/C

### **Conducta adaptativa**

A1: N/C A2: N/C A3: N/C A4: N/C A5: N/C A6: N/C A7: N/C A8: Sí A9: Sí A10: Sí  
A11: Sí A12: Sí A13: Sí A14: Sí A15: No A16: No A17: No A18: No A19: No A20: N/C  
A21: N/C A22: N/C A23: N/C A24: N/C A25: N/C A26: N/C A27: N/C A28: N/C A29: N/C  
A30: N/C  
A31: N/C A32: N/C A33: N/C A34: N/C A35: N/C A36: N/C A37: N/C A38: N/C A39: N/C  
A40: N/C

### **Socioemocional**

S1: N/C S2: N/C S3: N/C S4: N/C S5: N/C S6: N/C S7: Sí S8: Sí S9: Sí S10: Sí  
S11: Sí S12: No S13: Sí S14: No S15: Sí S16: Sí S17: No S18: No S19: No S20: No

S21: No S22: N/C S23: N/C S24: N/C S25: N/C S26: N/C S27: N/C S28: N/C S29: N/C S30:  
N/C  
S31: N/C S32: N/C S33: N/C S34: N/C S35: N/C S36: N/C

## Cognición

G1: N/C G2: N/C G3: N/C G4: N/C G5: N/C G6: Sí G7: Sí G8: Sí G9: Sí G10: Sí  
G11: No G12: Sí G13: Sí G14: Sí G15: Sí G16: No G17: No G18: Sí G19: Sí G20: No  
G21: No G22: No G23: No G24: No G25: N/C G26: N/C G27: N/C G28: N/C G29: N/C G30:  
N/C  
G31: N/C G32: N/C G33: N/C G34: N/C G35: N/C G36: N/C G37: N/C G38: N/C G39: N/C  
G40: N/C  
G41: N/C G42: N/C

## Comunicación

C1: N/C C2: N/C C3: N/C C4: N/C C5: N/C C6: N/C C7: Sí C8: Sí C9: Sí C10: Sí  
C11: Sí C12: No C13: No C14: No C15: No C16: No C17: N/C C18: N/C C19: N/C C20: N/C  
C21: N/C C22: N/C C23: N/C C24: N/C C25: N/C C26: N/C C27: N/C C28: N/C C29: N/C  
C30: N/C  
C31: N/C C32: N/C C33: N/C C34: N/C C35: N/C