



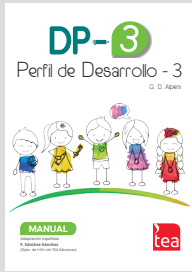
Informe para la familia



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

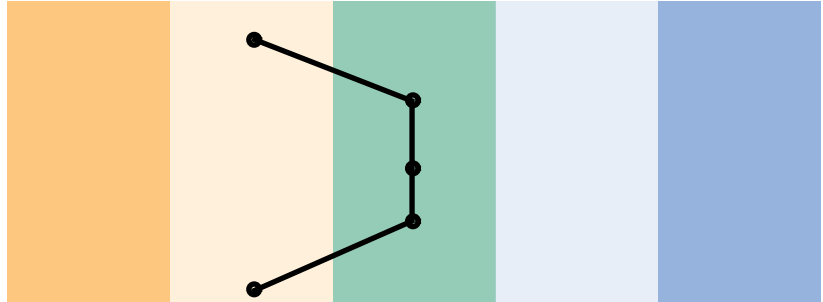
Baremo: Población general, 2 años y 0 meses a 2 años y 3 meses (2:00 a 2:03).

Responsable de la aplicación: Seleccione el informador

ESCALAS

Muy bajo Bajo Medio Alto Muy alto

- Mot** Motricidad
- Ada** Conducta adaptativa
- Soc** Socioemocional
- Cog** Cognición
- Com** Comunicación



Este informe descriptivo está destinado a la familia, a los profesores o a otros cuidadores de CASO ILUSTRATIVO e incluye algunas propuestas de actividades que podrían utilizarse para favorecer su desarrollo.

Los resultados que se muestran están basados en las respuestas proporcionadas por su a la entrevista del DP-3.

Si tiene alguna pregunta o desea más información, por favor, comuníquese con la persona que generó este informe.

¿CÓMO INTERPRETAR LOS RESULTADOS DE ESTE INFORME?

En el informe se describe el funcionamiento de CASO ILUSTRATIVO en las cinco áreas básicas del desarrollo infantil: desarrollo motor, desarrollo de la conducta adaptativa, desarrollo socioemocional, desarrollo cognitivo y desarrollo de las capacidades comunicativas. En cada una de las cinco escalas se indica el nivel de desarrollo de CASO ILUSTRATIVO en esa área **en comparación con otros niños y niñas de su misma edad**. Para ello, se utiliza un sistema de cinco niveles (Muy alto, Alto, Medio, Bajo y Muy bajo) que se describen a continuación:

- **Muy alto** significa que las habilidades de CASO ILUSTRATIVO en esa escala (en esa área de desarrollo) son superiores a las de la mayoría de los niños y niñas de su edad, situándose muy por encima de la media.

- **Alto** significa que las habilidades de CASO ILUSTRATIVO en esa escala están más desarrolladas que las de muchos niños y niñas de su edad, situándose por encima de la media.

- **Medio** significa que las habilidades de CASO ILUSTRATIVO en esa área de desarrollo están dentro del rango esperado para su edad, siendo muy similares a las de la mayoría de los niños y niñas.

- **Bajo** significa que en esa área de desarrollo particular CASO ILUSTRATIVO no ha desarrollado sus habilidades hasta el nivel que cabría esperar dada su edad, situándose por debajo de la media. Es muy recomendable que cuando alguna de las escalas puntúe en el rango "Bajo" se implementen en casa (y posiblemente en la escuela) algunas de las actividades que se proponen para dicha escala al final de este informe.

- **Muy bajo** significa que CASO ILUSTRATIVO presenta algunas dificultades significativas relacionadas con las habilidades propias de esa área del desarrollo. Cuando alguna escala se sitúa en el rango "Muy bajo" indica claramente la necesidad de realizar una evaluación más extensa y detallada por parte de un especialista en el área en la que se hayan observado las dificultades o por parte de un experto en desarrollo infantil como un psicólogo infantil o un pediatra. Si CASO ILUSTRATIVO ha obtenido un nivel "Muy bajo" en más de un área, entonces es especialmente importante acudir a un experto en desarrollo infantil para que pueda valorar posibles dificultades.

FUNCIONAMIENTO ACTUAL DE CASO ILUSTRATIVO

A continuación se presenta una descripción de los resultados en cada escala del DP-3 y, más adelante, se ofrece una propuesta personalizada de actividades para trabajar con CASO ILUSTRATIVO en casa o en la escuela, basada en el nivel de habilidad que ha mostrado en cada una de las cinco áreas de desarrollo evaluadas.

Es importante que sepa que es esperable que existan algunas diferencias entre las escalas, es decir, que no todas se sitúen al mismo nivel. De esta forma, es normal que las habilidades de una misma persona en las diferentes áreas se desarrollen a ritmos algo diferentes.

Escala Motricidad

Esta escala incluye preguntas que permiten evaluar el desarrollo de la motricidad gruesa y fina, de la coordinación, de la fuerza, de la resistencia y de la flexibilidad. A partir de la información proporcionada por su , la puntuación en la escala Motricidad cae dentro del nivel considerado Bajo.

Una puntuación en este rango sugiere que CASO ILUSTRATIVO puede presentar algunas dificultades en su motricidad o en su desarrollo físico. Seguramente muestra algunas habilidades que ha adquirido adecuadamente e incluso domina (puntos fuertes) y otras que le está costando más adquirir y que aún están en fase de desarrollo (puntos débiles). Las actividades propuestas al final de este informe proporcionarán formas de abordar algunas de estas habilidades que aún no domina. Además, es muy recomendable que se realice un adecuado seguimiento a CASO ILUSTRATIVO para asegurar que sus capacidades motrices van mejorando.

Escala Conducta adaptativa

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

Este resultado indica que CASO ILUSTRATIVO presenta un nivel medio en la adquisición de comportamientos relacionados con el autocuidado y con la autonomía, 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 y de su autonomía.

Escala Socioemocional

La escala Socioemocional evalúa las habilidades relacionadas con las relaciones interpersonales y la adquisición de las competencias sociales y emocionales propias de cada edad. La puntuación de CASO ILUSTRATIVO se sitúa dentro del rango considerado Medio 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. Seguramente, aunque en ocasiones pueda costarle algo, es capaz de expresar sus necesidades, interactuar con los demás o ajustarse y adaptar su comportamiento a las normas sociales. Por tanto, CASO ILUSTRATIVO demuestra en general un desarrollo adecuado en esta área.

Escala Cognición

La escala Cognición 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. La puntuación obtenida en esta escala 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

Los resultados en la escala Comunicación reflejan la habilidad para entender el lenguaje hablado y escrito, así como para utilizar distintas habilidades verbales y no verbales para comunicarse. En esta escala CASO ILUSTRATIVO ha obtenido una puntuación que se considera dentro del rango Bajo en comparación con otros niños y niñas de su edad, lo que indica que su puntuación en esta escala denota que puede tener alguna dificultad con las habilidades de comunicación o algunos problemas en esta área del desarrollo. 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. Las actividades propuestas al final de este informe proporcionarán algunas orientaciones para trabajar con los aspectos que han suscitado más dificultades.

Actividades propuestas para trabajar con CASO ILUSTRATIVO en casa o en la escuela

Directrices generales para el entrenamiento

Las siguientes actividades están diseñadas para ayudar a mejorar algunas competencias de CASO ILUSTRATIVO en las distintas áreas de desarrollo. Hay que ser consciente de que no es posible aprender todas las habilidades al mismo tiempo, sino que se obtienen mejores resultados cuando se trabaja cada habilidad una a una, aunque periódicamente se vuelvan a repasar habilidades ya aprendidas para practicar y dominar mejor la tarea. Por tanto, lo más recomendable es que trabaje en una o dos de estas actividades todos los días. Algunas de ellas pueden resultar muy fáciles mientras que otras pueden requerir más esfuerzo. Si alguna de ellas resulta ser especialmente difícil para CASO ILUSTRATIVO, es preferible que la deje de lado durante unas semanas y después vuelva a retomarla.

Del mismo modo, es muy importante tener en mente siempre el autoconcepto y la autoestima

de CASO ILUSTRATIVO en cada una de las ocasiones en las que se realicen estas actividades de enseñanza o entrenamiento. Una regla útil es que **después de cada sesión, CASO ILUSTRATIVO debería sentirse consigo mismo mejor que antes de comenzar**. Por lo tanto, asegúrese de proporcionarle una gran cantidad de alabanzas, recompensas y muestras de ánimo durante el tiempo que dure la sesión. Además, procure no presionarle demasiado y si ve que se frustra excesivamente, haga un descanso y vuelva a intentarlo en otra ocasión.

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.

Fin de las actividades propuestas para CASO ILUSTRATIVO