



*Nombre del Alumno: **Jacqueline Montserrat Selvas Pérez***

*Nombre del tema: **Super nota***

*Parcial: **1°***

*Nombre de la Materia: **Medicina paliativa.***

*Nombre del profesora: **Dra. Sheila Anahí Urbina Hernández***

*Nombre de la Licenciatura: **Medicina Humana***

*Semestre: **6°***

*Fuente: <https://www.mheducation.es/bcv/guide/capitulo/844816993X.pdf>*

***San Cristóbal de las Casas, Chis, 14 de Septiembre del 2024***

# Área adaptativa

## EDAD

## 0-3 AÑOS

## 3-4 AÑOS

## 4-5 AÑOS

## 5-6 AÑOS

Área adaptativa

- Cuando el niño recién nacido agarra algo, esta acción es un acto reflejo, una respuesta ante un estímulo.

- A los 3 meses de edad, el niño ya empieza a adquirir hábitos o habituación a agarrar instrumentos y utensilios.

- Se establecen conexiones en el cerebro para poder realizar movimientos con las.

- Entre 10 y 12 meses de edad lloran cuando ven llorar a otro niño

- 13 o 14 meses acarician con palmaditas o abrazan a un bebé que llora.

- A los 2 años de edad, el niño ya tiene la habilidad de abrir y cerrar las puertas.

- Solo sabe señalar algunos colores.

- Tiene sentido de la forma y puede copiar un modelo.

- Puede reconocer las partes de una figura y unir las.

- Disfruta manipulando arcilla, barro o plastilina.

- Parte de su geometría práctica es postural, no visual.

- Se inicia en el sentido del orden y formula preguntas insistentemente (el porqué de todo)

- Formula muchas y variadas preguntas.

- Se vuelve enumerador y clasificador.

- Puede recortar figuras grandes y simples.

- Empieza a sentirse como uno entre varios.

- Su comprensión del pasado y el futuro es muy escasa.

- Mentalidad más activa.

- Dibujo típico de un hombre: cabeza con las piernas y, a veces, los ojos.

- Da nombre a lo que hace.

- Se interesa más por el sexo opuesto.

- Se esfuerza por cortar recto.

- Puede copiar un cuadrado o un triángulo.

- Es capaz de resolver problemas sencillos e, incluso, tiene cierta capacidad de autocritica.

- Ordena los juguetes con atención.

- Dibuja la figura humana diferenciando todas sus partes, desde la cabeza a los pies.

- En sus juegos le gusta terminar lo que empieza.

- Puede contar inteligentemente hasta diez objetos.

- El sentido del tiempo y la dirección se hallan más desarrollados.

- Puede seguir la trama de un cuento.

- Puede repetir con precisión una larga sucesión de hechos.

- Tolerancia mejor las actividades tranquilas.

- Puede empezar un juego un día y continuarlo al siguiente; es decir, aprecia el hoy y el ayer.

- Elige antes lo que va a dibujar.

- Se toma menos inclinado a las fantasías.

- Comienza a tener en consideración los deseos de los compañeros.

