

Estimulación temprana: *qué sí y qué no respalda la evidencia*

Separar lo que la investigación sostiene de lo que es solo mercadotecnia, con actividades por edad que no requieren ningún material comprado.

DIRIGIDO A Padres y cuidadores	EDAD 0 a 6 años	LECTURA 5 minutos	MATERIAL Ninguno
-----------------------------------	--------------------	----------------------	---------------------

4

PRÁCTICAS CON
RESPALDO SÓLIDO

0

PESOS EN
MATERIAL

5

SEÑALES DE
ALERTA REALES

CONTENIDO

01 Lo que sí sostiene la evidencia
Lista corta

02 Lo que no la sostiene
Y por qué se vende

03 El lenguaje como eje
Lo de mayor rendimiento

04 Juego libre y juego guiado
Ambos, distinto papel

05 Movimiento antes que pantalla
Qué desplaza qué

06 Actividades y señales de alerta
Por edad

«Estimulación temprana» es una de las etiquetas más usadas y menos definidas del mercado educativo infantil. Bajo el mismo nombre convive todo: prácticas con respaldo sólido y productos que prometen resultados que ninguna evidencia sostiene.

La interacción de un adulto atento supera a cualquier material, aplicación o método.

Un programa que sustituye esa interacción por un producto está resolviendo el problema del vendedor, no el del niño. La conclusión general adelanta el resto de la guía: lo que más rinde en los primeros años es también lo más barato.

01 Lo que sí sostiene la evidencia

Con respaldo consistente: hablar mucho y variado con el niño, leerle en voz alta desde antes de que entienda las palabras, responder a sus intentos de comunicación, y darle oportunidades amplias de juego y movimiento.

Es una lista corta y poco espectacular, que es exactamente por lo que no se vende bien. Su efecto acumulado sobre el lenguaje y las funciones ejecutivas está mejor documentado que el de cualquier producto.

02 Lo que no la sostiene

Sin respaldo suficiente para justificar la inversión: los materiales que prometen adelantar la lectura o el cálculo en bebés, los métodos vendidos como aceleradores del desarrollo cerebral, y las aplicaciones que sustituyen la interacción por pantalla en menores de dos años.

CÓMO DETECTARLO

Que un producto use vocabulario neurocientífico no lo respalda. «Estimula ambos hemisferios» es una frase de catálogo, no un resultado medido.

03 El lenguaje como eje

Si hay que elegir una sola cosa, es la cantidad y calidad del lenguaje dirigido al niño. No solo el número de palabras: también los turnos de conversación, incluso antes de que hable.

Narrar lo que ocurre mientras ocurre —«ahora abrimos la llave, sale agua fría»— es una de las prácticas de mayor rendimiento y menor costo que existen, y cabe entera dentro de la rutina que ya tienes.

04 Juego libre y juego guiado

Ambos importan y hacen cosas distintas. El juego libre desarrolla iniciativa, resolución de problemas y regulación; el guiado por un adulto introduce conceptos que difícilmente aparecerían solos.

El desequilibrio típico es de un solo lado: agenda llena de actividades dirigidas y poco tiempo sin estructura. Un niño que nunca se aburre tampoco practica decidir qué hacer, y eso también se aprende.

05 Movimiento antes que pantalla

El desarrollo motor y el cognitivo están más entrelazados de lo que sugiere la separación habitual: trepar, equilibrarse, manipular objetos pequeños. Nada de eso ocurre frente a una pantalla.

En menores de dos años las recomendaciones internacionales son conservadoras con el tiempo de pantalla, y no porque la pantalla sea nociva en sí: es que desplaza justo las actividades que en esa etapa rinden más.

Actividades por edad

EDAD	ACTIVIDAD	QUÉ DESARROLLA
0 a 12 m	Narrar la rutina; imitar sus sonidos por turnos	Lenguaje, apego
1 a 2 años	Meter y sacar objetos; libros de cartón	Motricidad, causa-efecto
2 a 3 años	Juego simbólico: cocinita, «hacer como si»	Función simbólica
3 a 4 años	Clasificar por color, forma o tamaño	Categorías, atención
4 a 6 años	Juegos de reglas y de espera de turno	Funciones ejecutivas

Nada de esta tabla requiere material comprado. Los objetos de la cocina cubren la mayoría.

Señales de alerta reales

La variación normal es amplia y la mayoría de las diferencias se resuelven solas. Estas sí conviene consultar con el pediatra, sin esperar:

- ☐ No responde a su nombre hacia los 12 meses.
- ☐ No señala para pedir o mostrar hacia los 15 meses.
- ☐ No combina dos palabras hacia los 24 meses.
- ☐ Pierde habilidades que ya tenía, en cualquier momento.
- ☐ No sostiene contacto visual en la interacción cotidiana.

EXPECTATIVAS HONESTAS

Ninguna actividad de esta guía adelanta el desarrollo más allá de lo que permite la maduración de cada niño, y ningún programa puede prometerlo. Lo que sí hacen es asegurar que el entorno no se quede corto, que es la parte que está en manos de la familia.

EL SIGUIENTE PASO, CON GUÍA

FastKids

Cuando el niño ya tiene base de lenguaje y disfruta el juego con reglas, un segundo idioma en grupo aprovecha bien esa etapa: se aprende por frases y por juego, no memorizando listas.

- Grupos de máximo 7 alumnos — todos hablan en cada clase
- Aprendizaje por frases con 60 flashcards y juegos
- Neuroaprendizaje: integración de hemisferios, musicoterapia y ludoterapia
- Primera clase sin costo

ultravelozmente.com/fastkids →

WorldBrain México (UltraVelozmente) · Formación en lectura veloz, memoria, matemáticas, robótica e idiomas desde el año 2000. Grupos de máximo 7 alumnos.

ultravelozmente.com · contacto@ultravelozmente.com · +52 (55) 7810-7837

Material gratuito de distribución libre. Puedes compartirlo completo y sin modificaciones.