

Estrategias Didácticas para la Atención Temprana



Organización
de Estados
Iberoamericanos
Para la Educación
la Ciencia
y la Cultura



Con el apoyo de:



Estrategias Didácticas para la Atención Temprana

Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación la Ciencia y la Cultura (OEI)

Secretario General

Alvaro Marchesi Ullastres

Directora de la Oficina Nacional de República Dominicana

Catalina Andújar Scheker

Coordinadora del IDIE República Dominicana

Analía Rosoli

Autoras

Amy Víctor y Analía Rosoli

Para la Elaboración de este material el Instituto para el Desarrollo y la Innovación Educativa (IDIE) ha contado con la financiación del Ministerio de Educación de España

Este material está pensado para que tenga la mayor difusión posible y que, de esa forma, contribuya al conocimiento y al intercambio de ideas. Se autoriza, por tanto, su reproducción, siempre que se cite la fuente y se realice sin ánimo de lucro.

ISBN: 978-9945-8789-1-2



Diseño: Orlando Isaac + Lab CxA
Diseño de Iconos: Marolyn Medina

INTRODUCCIÓN

Las Tarjetas con Estrategias Didácticas para la Atención Temprana son un material de apoyo dirigido a las y los docentes que trabajan con niños y niñas con discapacidades o trastornos generalizados del desarrollo menores de 6 años en los Centros de Educación Especial. Este material ofrece un repertorio de actividades, enmarcados en los lineamientos curriculares, que hacen énfasis en áreas del desarrollo que pueden estar en desventaja en la población infantil que asiste a los espacios de Atención Temprana.

Cada niño y niña es una persona única con su propio temperamento, estilo de aprendizaje, familia de origen y tiempo de crecimiento. Sin embargo, hay secuencias universales y predecibles en el desarrollo que ocurren durante los primeros años de vida. En el caso de los niños y las niñas con discapacidades o trastornos generalizados del desarrollo, esas secuencias en muchas ocasiones se cumplen a un ritmo y tiempo diferentes de lo esperado. Este material pretende hacer énfasis en que el o la docente de los espacios de Atención Temprana debe aprender a esperar, a observar y a estimular con actividades diversas que utilicen diferentes objetos o medios para lograr el fin último, es decir, que los niños y las niñas tengan la oportunidad de desarrollarse y aprender en contextos que reconozcan su diversidad, adecuando la oferta educativa. De esta manera, se presentan una gama de actividades que complementan las actividades que cualquier docente del nivel inicial puede estar acostumbrada a desarrollar en el aula.

PRESENTACIÓN DEL MATERIAL

Las Tarjetas con Estrategias Didácticas para la Atención Temprana están organizadas en cinco grupos; cada grupo está identificado con un color: MEMORIA Y ATENCIÓN (rojo), COMUNICACIÓN (naranja), PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO (verde), MOTRICIDAD FINA Y GRUESA (azul), y RUTINAS (morado).

Cada tarjeta está encabezada con un número que identifica la actividad. Asimismo, cada actividad sugiere los propósitos y los indicadores de logros que se pretenden alcanzar. También se hace referencia al momento de la jornada del Nivel Inicial en que se sugiere la realización de la actividad, el tiempo sugerido para la misma y los materiales con los que se debería contar para realizar la actividad con los niños y las niñas. En este sentido, se pretende que las docentes recurran a la realización de materiales con elementos del entorno, debido a esto en varias ocasiones se ofrecen sugerencias para la elaboración de materiales.

En todo proceso de aprendizaje intervienen varias áreas del desarrollo. Es por ello que en el material se han incluido íconos que hacen referencia a otras áreas del desarrollo que también se están trabajando en cada actividad propuesta. Estos íconos aparecen al pie de cada tarjeta y son una referencia fundamental para que el y la docente sea consciente de las áreas que está estimulando durante la actividad.

LAS PERSONAS CON DISCAPACIDADES MÚLTIPLES O TRASTORNOS GENERALIZADOS DEL DESARROLLO PUEDEN PRESENTAR DIFICULTADES EN:

Comunicación: las actividades propuestas en este material buscan estimular procesos que están presentes en toda comunicación, pero que ameritan de una mayor atención en los niños y niñas de los centros de educación especial. En este sentido las actividades de esta área promueven procesos de asociación, de discriminación auditiva, temporales, formulación de frases asertivas y negativas, uso de los plurales, expresión oral, entre otros.

Memoria y atención: estas áreas pertenecen a la FUNCIÓN EJECUTIVA, que comprende actividades autorreguladoras necesarias en los procesos de pensamiento. La memoria y la atención son muy importantes para el desarrollo del pensamiento, por lo tanto el o la docente debe procurar realizar actividades que estimulen estas funciones. Con tal propósito en las tarjetas se han integrado actividades que suelen estar presentes en el nivel inicial, pero es importante que el o la docente sea consciente del propósito educativo que estas tienen. Las actividades presentadas son: cantar canciones, juegos de memoria, seguir instrucciones, escuchar el relato de una historia, buscar objetos, participar en conversaciones y en juegos individuales o grupales.

Pensamiento lógico-matemático: naturalmente los niños y las niñas exploran el mundo para conocerlo e interpretarlo. En la población con discapacidades múltiples o trastornos generalizados del desarrollo, esta exploración puede estar limitada por las condiciones orgánicas de base. Es por ello que es fundamental que en el aula del nivel inicial se valore la importancia de presentar actividades que favorezcan la exploración y la construcción de nociones lógico-matemáticas. En este sentido las actividades de esta área promueven los conceptos de igualdad, cuantificación, seriación, clasificación, relaciones entre objetos, y ubicación en el espacio.

Motricidad fina y gruesa: el equilibrio y la coordinación ojo-mano, de manos, de brazos o de piernas puede estar en desventaja en los niños con discapacidades múltiples o trastornos generalizados del desarrollo. Al momento de realizar una actividad de este tipo, el docente debe verificar que la dificultad en realizar la tarea no radique en la incapacidad para comprender la consigna. Una vez confirmado que la consigna es comprendida, el o la docente debe ofrecer el tiempo necesario para que el niño o la niña realice la actividad. También es importante que el infante esté colocado en una posición cómoda, es por ello que en el caso de niños o niñas con severa discapacidad motora debe procurarse que el cuerpo esté en una posición que favorezca el logro del movimiento que se pretende estimular.

Rutinas: se hace énfasis en las actividades que deben ser desarrolladas con esta población para favorecer los procesos temporales, de pertenencia y de autonomía que siempre deben estar presentes en el trabajo con niños y niñas pequeños. Las rutinas diarias le brindan al niño y la niña una identidad, seguridad y estabilidad emocional irremplazable. La repetición y la consistencia de una rutina es la que le dará al niño o niña, la seguridad de saber qué es lo que se espera de él o ella, y les ayudará a desarrollar un sentido de la responsabilidad, pertenencia y participación.

LAS TÉCNICAS DIDÁCTICAS QUE SE PROPICIAN DESDE ESTE MATERIAL SON:

Trabajo a través de grupo grande. Trabajar con grupo grande se refiere a reunir a todos los niños y las niñas del aula para realizar una actividad de manera colectiva. Generalmente, es ideal trabajar en grupo grande con actividades de motricidad gruesa, discusión y reflexión o creación de planes grupales. Este tipo de reunión fomenta destrezas sociales, tales como tomar turnos para hablar y escuchar a los y las demás.

Trabajo a través de grupo pequeño. El trabajo en grupo pequeño se refiere a la realización de alguna actividad más puntual con un grupo reducido de niños y niñas del aula. Un grupo pequeño podría estar integrado de 3 a 5 estudiantes. Este formato de trabajo permite al maestro o maestra brindar una atención más focalizada, o proveer apoyo y reto de acuerdo a las necesidades y los niveles individuales de los niños y las niñas que lo integran. Es ideal para llevar a cabo actividades de introducción de nuevos materiales, desarrollo de una nueva destreza o concepto. Para trabajar en grupo pequeño es necesario que los y las demás estén involucrados en otra actividad como por ejemplo juego libre en los rincones de interés.

Trabajo individual. El trabajo individual consiste en trabajar con un niño o una niña a la vez. Generalmente, se utiliza para brindar una atención más personalizada, un apoyo más directo a un niño o niña en específico o reforzar la relación docente-estudiante. Hay que tener muy presente la parte socio-emocional tanto del niño o niña con que se está trabajando como del grupo completo. Explíqueles que cada uno o una tendrá un momento especial para trabajar con el maestro o la maestra.

Enseñar a través de las rutinas diarias. A través de las rutinas del aula ocurre un aprendizaje muy importante. Las rutinas en el aula son los momentos de llegada, el círculo de recibimiento, recoger el aula después del juego, momento de ir al baño, las meriendas, entre otros.

Las propuestas integradas en este material han surgido de la experiencia práctica en el aula y de la reflexión con docentes que trabajan con niños y niñas con discapacidades. Esperamos que las Tarjetas con Estrategias Didácticas para la Atención Temprana sean un aporte que enriquezca la práctica pedagógica de las y los docentes de los espacios de Atención Temprana de los Centros de Educación Especial.



MEMORIA Y ATENCIÓN

- **UNIDAD:** LA SEGURIDAD Y CUIDADO DEL ENTORNO.
 - **NIVEL:** INICIAL.
 - **ACTIVIDAD:** JUEGO DE MEMORIA.
 - **PROPÓSITO:** RECONOCER LAS PLANTAS, LOS ANIMALES Y OTROS ELEMENTOS DE LA NATURALEZA Y DESARROLLAR LA MEMORIA.
 - **INDICADORES DE LOGRO:** DISFRUTA EL JUEGO CON SUS PARES E IGUALES RESPETANDO LAS NORMAS; ESTABLECE RELACIONES IGUAL-DIFERENTE ENTRE AGRUPACIONES DE OBJETOS; EXPRESA FRASES Y ORACIONES QUE DEMUESTRAN COMPRENSIÓN DE LO ESCUCHADO.
 - **MOMENTO DEL DÍA:** GRUPO GRANDE Y GRUPO PEQUEÑO.
 - **DURACIÓN:** 30-45 MINUTOS.
 - **MATERIALES:** UN SET DE 10 LÁMINAS DOBLES (20 LÁMINAS EN TOTAL) DE PLANTAS, ANIMALES, O PAISAJES.
-



COMUNICACIÓN



PENSAMIENTO
LÓGICO-MATEMÁTICO



MOTRICIDAD FINA



DISCRIMINACIÓN
VISUAL

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

1. Organice un grupo pequeño de no más de 4 ó 5 niños y niñas. Siéntese con ellos y ellas alrededor de la mesa de trabajo. Permita que jueguen con las láminas o cartas durante 5 minutos. Motívelos para que tomen con sus manos dichas cartas. Mientras las estén tocando hábleles acerca del contenido de cada una. Podría decirles, “¡Ana, agarraste el león! ¿Cómo hace el león?” Pedro, ¿y tú, qué ves en la carta? ¡ah, es el elefante con su trompa muy larga!” “Miren todos, María tiene a la jirafa en su carta. ¡qué cuello más largo!” ¡Manuel también tiene la jirafa en sus manos!” Así sucesivamente puede continuar haciendo comentarios de cada carta que los niños y las niñas han tomado. Haga hincapié en que hay dos cartas de cada uno de los animales y finalice el momento expresando que con las cartas van a hacer un juego.

2. Recoja las 20 láminas o cartas de la mesa y barájelas de manera que las iguales no queden una del lado de la otra. Coloque las 10 parejas boca abajo, es decir tendrá 20 cartas boca abajo. Explique al grupo las reglas del juego de la siguiente manera: “cada niño o niña tendrá un turno para levantar dos cartas”. Si las dos cartas que levantó son iguales las recoge y se queda con ellas. Si las cartas son distintas, las vuelve a poner boca abajo. Dígale que traten de recordar la posición donde está para que cuando en otro turno levante su otro par pueda recordar bien la posición de la carta. Al hacerles la explicación modele para ellos y ellas estas acciones.

3. Inicie el juego. Vaya narrando cada acontecimiento que ocurra en el caso de que haya un niño o niña con discapacidad visual. Asimismo, haga comentarios y mímicas acerca de los animales que salgan en el contenido de las cartas levantadas. podría decir, “María levantó al perro. ¡jau-jau! también al gato. ¡miau-miau!” “Ahora es el turno de José. ¿qué levantará José? ¡ah! es la tortuga verde y muy lenta.” de este modo repasará las características de los animales presentados de una manera muy divertida y contextualizada.

4. Cuando ya se hayan terminado todas las cartas en la mesa, ayude a cada niño y niña del grupo a contar sus pares. Gana el juego quien más parejas completas tenga.

5. En caso de niños con discapacidad motora de miembros superiores (brazos) ayúdelos llevándoles las manos hasta las cartas y sosteniéndoselas para que puedan manipular. En caso de que el niño o niña tenga discapacidad visual lléveles las manos hasta las cartas y describa para él o ella el contenido de las que levante. Es necesario también que se describa todo lo que hacen los demás niños y niñas del grupo para que se mantenga integrado/a. También puede jugar este juego un niño o niña con discapacidad auditiva. Para ello utilice mímicas muy marcadas o lenguaje en seña de las cosas que vaya verbalizando a lo largo del juego.

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS:

1. Puede variar el tema de las láminas o cartas por otros como por ejemplo, los alimentos, las plantas, paisajes, colores, figuras geométricas entre otras.

2. Puede agregar complejidad en la actividad agregando más pares de cartas



MEMORIA Y ATENCIÓN

- **UNIDAD:** DESCUBRO Y CONOZCO MI CUERPO.
 - **NIVEL:** INICIAL.
 - **ACTIVIDAD:** “SIMÓN DICE”.
 - **PROPÓSITO:** IDENTIFICAR LAS PARTES DEL CUERPO.
 - **INDICADORES DE LOGRO:** DISFRUTA EL JUEGO CON SUS PARES E IGUALES RESPETANDO LAS NORMAS; DEMUESTRA COMPRESIÓN DE DIRECCIONES ORALES AL SEGUIRLAS; NOMBRA Y TOCA LAS PARTES DE SU CUERPO REALIZANDO JUEGOS Y CANTOS; COMENTA SOBRE LAS PARTES DE SU CUERPO Y EXPRESA LA IMPORTANCIA DE CADA UNA DE ELLAS; DEMUESTRA COMPRESIÓN DE DIRECCIONES ORALES AL SEGUIRLAS.
 - **MOMENTO DEL DÍA:** ENCUENTRO DE GRUPO.
 - **DURACIÓN:** 30-45 MINUTOS.
 - **MATERIALES:** N/A.
-



COMUNICACIÓN



**DISCRIMINACIÓN
AUDITIVA**



**MOTRICIDAD
GRUESA**

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

1. Haga una línea en el piso utilizando cinta adhesiva (puede dibujarla de algún color con marcador grueso o tiza para que se vea más). Haga que los niños y las niñas se paren detrás de la línea. En el caso que haya algún niño o alguna niña con discapacidad física, déjelo/a en su silla de ruedas y busque a una persona para que le acompañe y le brinde el apoyo necesario para que pueda participar del juego.

2. Párese frente a frente a los niños y las niñas. Explíqueles que ahora jugarán “Simón dice”. Les dirá que el truco del juego está en la frase mágica que es "Simón dice". Si Simón dice, “Simón dice **date una vuelta**”, los niños y las niñas deben dar una vuelta. Si Simón dice simplemente "date una vuelta", no deben dar la vuelta. En general, lo importante es estar atentos al mandato, no a las acciones en sí mismas. Dígales, “deben estar muy atentos y atentas a las peticiones de Simón”. De este modo proceda a hacer un ensayo con los niños y las niñas. “A ver, Simón dice que lleven sus manos hasta el techo”. Entonces todos y todas subirán sus manos alto. Luego, la segunda petición debe ser “todos y todas levanten sus manos hasta el techo.” Ningún niño o niña debe seguir esta petición. En el caso de que alguien lo haga trate de explicarle las reglas del juego.

3. Es importante que para los niños y las niñas con alguna discapacidad física la persona que se encuentre brindando apoyo en ese momento trate de ayudar al niño o niña a llevar a cabo las peticiones. Por ejemplo, en el caso de la petición, “Simón dice que lleven sus manos hasta el techo” la persona debe ayudar al niño o la niña agarrando sus manos y levantándolas en el caso de que él o ella no pueda realizar esta actividad de manera independiente.

4. Proceda a iniciar el juego. El tema del juego será “las partes del cuerpo”. En este sentido, las peticiones de “Simón” deben ser alusivas al tema. podríamos decir entonces:

“Simón dice que toques tu nariz con un solo dedo.”

“Simón dice que abras y cierres las manos varias veces.”

“Simón dice que agarres las orejas con las dos manos.”

“Simón dice le des vuelta a tu cabeza diciendo que no.”

“Simón dice que patees el piso con un solo pie.”

“Simón dice que flexiones tus rodillas.”

“Simón dice que subas y bajes los hombros.”

“date una vuelta.”

4. Dé la oportunidad a los niños y a las niñas para que realicen el movimiento independientemente. En este sentido, espere 5 segundos antes de usted comenzar a modelar el movimiento para ellos y ellas, así podrá evaluar quién entiende el mandato.

Al momento de decir los mandatos debe mencionar las partes del cuerpo de manera muy clara y al mismo tiempo señalarlos. Esto ayudará a que los niños y las niñas con alguna discapacidad auditiva anticipen de qué se tratará el próximo movimiento.

Finalmente, tenga muy presente que este es un juego, y que debe divertirse con los niños y las niñas. Permítales hacer los movimientos a su manera. Incluso hasta podría imitar la manera en que ellos y ellas los hacen.

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS:

1. Puede poner a algún niño o niña de frente al grupo a decir los mandatos de Simón. Ayúdeles a formular los mandatos y luego a dirigir el grupo para llevarlos a cabo. A los niños y a las niñas les encantará hacer el papel del líder.
2. Para aumentar el nivel de complejidad del juego podría decir los mandatos de una manera más rápida. De este modo, los niños y las niñas deben pensar más rápido.



MEMORIA Y ATENCIÓN

- **UNIDAD:** MI COMUNIDAD.
 - **NIVEL:** INICIAL.
 - **ACTIVIDAD:** ENCUENTRA LA PAREJA REAL.
 - **PROPÓSITO:** RECONOCER LOS ESPACIOS DE LA ESCUELA.
 - **INDICADORES DE LOGRO:** DEMUESTRA COMPRENSIÓN DE DIRECCIONES ORALES AL SEGUIRLAS; ESTABLECE RELACIONES IGUAL-DIFERENTE ENTRE AGRUPACIONES DE OBJETOS; IDENTIFICA FIGURAS GEOMÉTRICAS CÍRCULO, CUADRADO, RECTÁNGULO Y TRIÁNGULO EN OBJETOS DEL ENTORNO; USA LOS SENTIDOS PARA EXPLORAR Y RELACIONARSE CON SU ENTORNO.
 - **MOMENTO DEL DÍA:** JUEGO-TRABAJO.
 - **DURACIÓN:** 30-45 MINUTOS.
 - **MATERIALES:** 10 FOTOGRAFÍAS DE REVISTAS QUE REPRESENTEN OBJETOS QUE SE PUEDAN ENCONTRAR EN EL AULA Y LOS 10 OBJETOS DEL AULA REPRESENTADOS EN LAS FOTOGRAFÍAS.
-



**DISCRIMINACIÓN
VISUAL**



COMUNICACIÓN

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

1. Busque de 10 a 12 imágenes en revistas, periódicos y otras publicaciones que representen objetos que haya en el aula. Por ejemplo, comida, una lonchera, un juguete, una silla, colores, libros, etc. Debe de tratar que las imágenes encontradas estén aisladas y se vean claramente. Del mismo modo, reúna los objetos reales que coincidan con las imágenes y póngalos en una fila en el suelo o en una mesa.

2. Siente al niño o a la niña cerca de usted, frente a los objetos y cuénteles que ahora jugarán a que son detectives. Dígale que le mostrará una imagen y que él o ella debe encontrar los objetos que se ven en la imagen. Si lo considera necesario, modele para el alumno o la alumna el mandato a realizar.

3. Muéstrelle las imágenes de una en una y pídale que encuentre el objeto correspondiente. Recuerde siempre mencionar claramente el nombre del objeto y describir su uso, ya que este juego sirve además para desarrollar vocabulario. Si ve que al alumno o a la alumna se le está haciendo muy difícil encontrar los objetos reales puede darle pistas. Por ejemplo, si es un libro puede decirle “Es de forma cuadrada, con este objeto leemos, tiene páginas”, etc.

4. Repita el juego hasta que el niño o la niña haya relacionado todos los objetos con las imágenes.

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS:

1. Podría esconder cada objeto y al enseñar la lámina a la estudiante o el estudiante, este debe salir a encontrarlo por toda el aula. Recuerde esconder los objetos en un lugar fácil de encontrar para él o ella. Luego de encontrarlo, debe ponerlo en su lugar (esto con el fin de que los niños y las niñas aprendan a guardar las cosas en su lugar).

2. Luego de que cada niño y niña seleccione el objeto que va con la imagen, él o ella debe mencionar los colores que este objeto tenga.



MEMORIA Y ATENCIÓN



- **UNIDAD:** MI FAMILIA.
- **NIVEL:** INICIAL.
- **ACTIVIDAD:** ¿QUÉ PASÓ EN EL CUENTO?.
- **PROPÓSITO:** DESARROLLAR COMPRENSIÓN DE LA LECTURA.
- **INDICADORES DE LOGRO:** MANIPULA MATERIAL IMPRESO, HOJEANDO LIBROS, DESCUBRIENDO IMÁGENES, REALIZANDO LECTURA CON PROPÓSITO VARIADO Y PARA EL DISFRUTE DE LA ILUSTRACIÓN; INTERPRETA EL SENTIDO EN LAS LECTURAS DE IMÁGENES O TEXTOS ESCRITOS SIMPLES.
- **MOMENTO DEL DÍA:** JUEGO-TRABAJO.
- **DURACIÓN:** 30-45 MINUTOS.
- **MATERIALES:** UN CUENTO (EJEMPLO: “LOS TRES OSITOS”), 3 LÁMINAS (FOTOCOPIAS DE LAS PÁGINAS) QUE CONTENGAN LOS TRES MOMENTOS MÁS IMPORTANTE DEL CUENTO, HOJA GRANDE Y MARCADOR GRUESO.



**DISCRIMINACIÓN
VISUAL**



COMUNICACIÓN



**PENSAMIENTO
LÓGICO-MATEMÁTICO**

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

1. Siente al niño o a la niña en una mesa o en el suelo frente a usted. Explíquelo que ahora leerán un cuento juntos y motive/a a que preste mucha atención. Podría decirle, “te voy a leer el cuento de los tres ositos. Es un cuento muy viejo que mi madre me contaba cuando era muy niña. Es una linda historia.” Proceda a leer el cuento.

2. Al concluir el cuento, tenga a mano los materiales y la serie de láminas o fotocopias de los tres momentos más importantes del cuento: un principio, una parte central y un final. Por ejemplo, los tres ositos se van a dar un paseo, Ricitos de oro se come su cena, los tres osos encuentran que Ricitos de oro se ha comido la cena. Dibuja en la hoja grande una fila de tres casillas un poco más grandes que el tamaño de las láminas y marque las casillas con los números 1, 2 y 3.

3. Explíquelo que ha encontrado unas láminas del cuento todas desorganizadas y que debe organizarlas para que otros niños y niñas puedan leer el cuento también. Ponga las láminas de modo que el niño o la niña pueda verlas. Recuérdelo el cuento y pregúntele “¿qué fue lo primero que pasó?” Observe si escoge la fotografía que representa el momento inicial del cuento. Si necesita ayuda, dele algunas pistas. Luego de escoger la lámina correspondiente, haga que el alumno o la alumna ponga la primera lámina en la casilla número 1. Continúe con la segunda lámina y así sucesivamente hasta que las haya colocado todas en orden.

4. Al terminar, vuelvan a recontar la historia a través de las láminas, y si es posible haga que sea el alumno o la alumna quien describa cada una de las láminas.

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS:

1. Para añadir un poco más de complejidad a la tarea, podría ampliar el número de láminas a organizar.
2. Puede utilizar otros cuentos para variar la actividad.



MEMORIA Y ATENCIÓN

- **BLOQUE TEMÁTICO:** MI COMUNIDAD.
- **NIVEL:** INICIAL.
- **ACTIVIDAD:** ENCONTRANDO EL TESORO ESCONDIDO.
- **PROPÓSITO:** RELACIONAR LOS OBJETOS DE LA ESCUELA CON LOS LUGARES DONDE ESTOS SE ENCUENTRAN.
- **INDICADORES DE LOGRO:** DEMUESTRA COMPRESIÓN DE DIRECCIONES ORALES AL SEGUIRLAS; ESTABLECE RELACIONES IGUAL-DIFERENTE ENTRE AGRUPACIONES DE OBJETOS; E IDENTIFICA FIGURAS GEOMÉTRICAS CÍRCULO, CUADRADO, RECTÁNGULO Y TRIÁNGULO EN OBJETOS DEL ENTORNO.
- **MOMENTO DEL DÍA:** GRUPO GRANDE Y GRUPO PEQUEÑO.
- **DURACIÓN:** 30-45 MINUTOS.
- **MATERIALES:** 5-6 FOTOS, DIBUJOS O RECORTES DE REVISTA, PERIÓDICO U OTRA PUBLICACIÓN DE OBJETOS QUE PODEMOS ENCONTRAR EN EL PATIO DE LA ESCUELA (PIEDRAS, HOJAS, PALITOS, ÁRBOLES, RAMAS, COLUMPIOS, LA BANDERA DOMINICANA, EL ASTA, ENTRE OTROS.)



**DISCRIMINACIÓN
VISUAL**



COMUNICACIÓN

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

- 1. Reúna a un grupo pequeño de dos a tres niños y niñas en una mesa.**
- 2. Muéstrelas las fotos, dibujos, o recortes que ha coleccionado y motive a los niños y las niñas a que las observen con detenimiento.** Al mismo tiempo, pregúnteles acerca de lo que ven y hábleles acerca de las características de los mismos. deje que salga de ellos y ellas tratar de definir dónde es más común encontrar estos objetos.
- 3. Explíqueles que ahora el grupo se trasladará al patio de la escuela o área común y que tratarán de encontrar estos objetos allí.**
- 4. Al estar en el patio motive al grupo, a encontrar los objetos que se ven en las fotos, dibujos o recortes.** En caso de que se les dificulte, encuentre para ellos y ellas un objeto y al mismo tiempo vaya explicando el proceso de cómo hacerlo. Podría también darles pistas de dónde buscar y mencionar las características (color, tamaño, forma, uso, etc.) de lo que ve.

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS:

1. Realice esta actividad en otros lugares de la escuela (su aula, otras aulas, oficina, baño, etc.), utilizando el mismo procedimiento.
2. En su misma aula puede también jugar al tesoro escondido “escondiendo” objetos o láminas relacionadas al tema en que se está trabajando.



MEMORIA Y ATENCIÓN

• **UNIDAD:** MI FAMILIA.

• **NIVEL:** INICIAL.

• **ACTIVIDAD:** ENSEÑA Y CUENTA ACERCA DE TU OBJETO PREFERIDO DE LA CASA.

• **PROPÓSITO:** RELATAR UNA HISTORIA ACERCA DE UN OBJETO SIGNIFICATIVO Y CREAR UNA CONEXIÓN ENTRE LA CASA Y LA ESCUELA.

• **INDICADORES DE LOGRO:** HACE SILENCIO Y ESCUCHA CUANDO SUS COMPAÑEROS Y COMPAÑERAS Y SU MAESTRA HABLAN; EXPRESA CON NATURALIDAD LO QUE PIENSA Y SIENTE; RESPONDE A PREGUNTAS SENCILLAS SOBRE SU FAMILIA; Y CONVERSA, DIALOGA, NARRA, DESCRIBE CON INTENCIÓN DE COMUNICARSE EN FORMA CREATIVA.

• **MOMENTO DEL DÍA:** ACTIVIDAD GRUPAL.

• **DURACIÓN:** 30-45 MINUTOS.

• **MATERIALES:** CADA NIÑO Y NIÑA TRAERÁ DE SU CASA SU OBJETO PREFERIDO. ESTE PUEDE SER DESDE UN JUGUETE, HASTA CUALQUIER ARTÍCULO DE HOGAR COMO UNA ALMOHADA O UNA CUCHARA PARA COMER.



COMUNICACIÓN



DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

1. Escriba una carta a las familias de los niños y las niñas donde les pedirá que los niños y las niñas traigan de casa su objeto o juguete máspreciado. En dicha carta exprese claramente el propósito de la actividad y en qué consiste, además de los datos de logística como el día y la hora en que se llevará a cabo. La carta podría decir:

Estimadas familias, Después de saludarles, les cuento que queremos realizar una maravillosa actividad con los niños y las niñas llamada “Mi objeto preferido”. Dicha actividad consiste en que cada niño o niña traiga de la casa el objeto que más le guste o que más lo/la identifique, por ejemplo, su juguete preferido, un CD, una foto familiar, su pañito para dormir, entre otros. Así todos y todas tendrán la oportunidad de enseñarnos y contarnos algo acerca de este objeto. El propósito de esto es lograr que los niños y las niñas nos cuenten una historia acerca del objeto para conocernos mejor y crear una conexión entre la casa y la escuela. La actividad se llevará a cabo el viernes próximo durante la hora del Círculo. Y el mismo día podrán devolver el objeto a casa. Esperamos contar con todo su apoyo y mil gracias de antemano por toda su colaboración para esta actividad. Con mucho cariño, La Profesora

2. El día de la actividad, siente a las niñas y a los niños cada uno con sus objetos en las manos o enfrente. Dígalos que tomarán turnos para contar de qué se trata el objeto que han traído de la casa: Qué es, para qué lo usan, por qué les gusta tanto, alguna historia acerca del objeto entre otras. La idea es que ellos y ellas tengan la oportunidad de contar algo acerca de este objeto.

3. Proceda a darles la oportunidad de hablar. Seleccione a un alumno o una alumna de manera aleatoria y deje que él o ella se siente frente a los y las demás en caso de que así lo deseé. Si ve que al niño o a la niña se le hace difícil hablar, motívelo/a y hágale preguntas directas acerca del objeto.

4. Al finalizar, deles un momento libre para jugar con los objetos y compartirlos con sus compañeras y compañeros.

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS:

1. Brinde el espacio a los niños y a las niñas de contar historias o momentos pasados ya que el recordar y verbalizar este tipo de experiencias estimula la memoria a largo plazo. Podría inventarse un espacio durante la hora del círculo en la que cada niño y niña tenga la oportunidad de ser el “Cuenta Cuentos” del día.

2. Podría variar esta actividad cambiando de tema, por ejemplo, podría hacer que los niños y las niñas hablen acerca de la comida, el color, la actividad que más les guste.



MEMORIA Y ATENCIÓN

- **UNIDAD:** DESCUBRO Y CONOZCO MI CUERPO.
- **NIVEL:** INICIAL.
- **ACTIVIDAD:** SIGUE EL RITMO QUE ESCUCHAS.
- **PROPÓSITO:** DESARROLLAR LA PERCEPCIÓN AUDITIVA A TRAVÉS DE LA CREACIÓN DE DIVERSOS RITMOS.
- **INDICADORES DE LOGRO:** DEMUESTRA COMPRENSIÓN DE DIRECCIONES ORALES AL SEGUIRLAS; REALIZA MOVIMIENTOS DE RITMOS A DIFERENTES VELOCIDADES SIGUIENDO INSTRUCCIONES AL DESPLAZARSE, UTILIZANDO O SALVANDO OBJETOS; PRODUCE SONIDOS CON OBJETOS, CON INSTRUMENTOS DE PERCUSIÓN O CON SU CUERPO; Y DISFRUTA AL EXPRESARSE ARTÍSTICAMENTE.
- **MOMENTO DEL DÍA:** GRUPO GRANDE Y GRUPO PEQUEÑO.
- **DURACIÓN:** 30-45 MINUTOS.
- **MATERIALES:** FOTOS O DIBUJOS DE UNA ORQUESTA MUSICAL, VARIOS INSTRUMENTOS MUSICALES INFANTILES (PALITOS, TAMBOR, PANDERETAS Y MARACAS).



**DISCRIMINACIÓN
AUDITIVA**



MOTRICIDAD FINA



**PENSAMIENTO
LÓGICO-MATEMÁTICO**

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

- 1. Siente al grupo pequeño de niños y niñas en un círculo en el piso.** Explíqueles que ahora jugarán a que son miembros de una orquesta musical y coménteles qué es. Además, hábleles acerca de que cada uno tiene un director musical cuyo trabajo es hacer que los músicos trabajen juntos para tocar una canción. Podría incluso, mostrarles varias fotos o dibujos e imitar movimientos de un director.
- 2. Como miembros de una orquesta musical deberán crear música y para esto usted hará el papel del director.** Así que comience pidiéndoles que imiten de 3 a 4 ritmos simples con aplausos que usted les mostrará.
- 3. Luego, entrégueles a cada uno/a un instrumento musical y permítales que lo exploren y toquen libremente.**
- 4. Al terminar la exploración, pídale que copien un ritmo sencillo que usted creará para ellos y ellas.** Varíe los ritmos para que toquen entre lentos y rápidos. Elija una señal para indicar cuándo deben parar de tocar.
- 5. Finalmente, dé la oportunidad para que los niños y las niñas tomen turnos para hacer el rol de director musical.**

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS:

1. Haga una grabación de la actividad para que así los niños y las niñas puedan escuchar sus creaciones.
2. Juegue con ellos y ellas a PARAR y SEGUIR tocando instrumentos musicales para trabajar el autocontrol.



MEMORIA Y ATENCIÓN



- **UNIDAD:** DESCUBRO Y CONOZCO MI CUERPO.
- **NIVEL:** INICIAL.
- **ACTIVIDAD:** “EL DADO DE LOS SENTIMIENTOS”.
- **PROPÓSITO:** IDENTIFICAR ALGUNOS SENTIMIENTOS.
- **INDICADORES DE LOGRO:** DEMUESTRA COMPRENSIÓN DE DIRECCIONES ORALES AL SEGUIRLAS; Y EXPRESA MENSAJES GESTUALES CON DISTINTAS PARTES DEL CUERPO.
- **MOMENTO DEL DÍA:** ACTIVIDAD GRUPAL.
- **DURACIÓN:** 30-45 MINUTOS.
- **MATERIALES:** UNA CAJA CUADRADA COMPLETAMENTE DE TAMAÑO MEDIANO O PEQUEÑA, PAPEL PARA ENVOLVER LA CAJA Y UN MARCADOR GRUESO.



**PENSAMIENTO
LÓGICO-MATEMÁTICO**



COMUNICACIÓN



**DISCRIMINACIÓN
VISUAL**

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

- 1. Prepare una caja con 6 lados iguales (como si fuera un dado grande), fórrela con papel y escriba 2 veces los números del uno al tres.**
- 2. Forme un círculo junto a los niños y las niñas, pueden estar parados o sentados.**
- 3. Cuénteles que jugarán al “Dado de los Sentimientos”, el cual consiste en tirar el dado y dependiendo del número que salga harán como si se sintieran felices, tristes o asustados.** Indique al grupo a qué conducta equivale cada número, de modo que al lanzar el dado, los niños y las niñas deberán ejecutar la conducta correspondiente a cada número: 1= REIR 2= LLORAR 3= GRITAR. Si lo considera necesario modele para ellos y ellas cómo jugar.
- 4. Tome la caja, y láncela al centro del círculo alrededor del cual están sentados o parados las y los alumnos, y deje que ruede hasta que pare en un número.** Al parar, los niños y las niñas deberán ejecutar la conducta correspondiente.
- 5. Dé la oportunidad a cada niño y niña para lanzar el dado.**

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS:

1. Para extender la actividad, asigne otros sentimientos o conductas a los números.
2. Podría utilizar un dado para trabajar el vocabulario de un tema. Por ejemplo, si se encuentra trabajando el tema El Planeta Tierra en el Universo prepare el dado dibujando los astros (el sol, la luna, las estrellas) y cada vez que salga uno de estos podrían nombrarlos, mencionar sus características y encontrarlos en un afiche del universo.



MEMORIA Y ATENCIÓN

- **UNIDAD:** MI COMUNIDAD.
- **NIVEL:** INICIAL
- **ACTIVIDAD:** JUEGO DE DOMINÓ.
- **PROPÓSITO:** RECONOCER PARES DE FIGURAS IDÉNTICAS, CONOCER CONCEPTOS ACERCA DE SU PAÍS.
- **INDICADORES DE LOGRO:** DISFRUTA EL JUEGO CON SUS PARES E IGUALES RESPETANDO LAS NORMAS; ESTABLECE RELACIONES IGUAL-DIFERENTE ENTRE AGRUPACIONES DE OBJETOS; RECONOCE UN MAPA POLÍTICO DE LA REPÚBLICA DOMINICANA; IDENTIFICA LOS SÍMBOLOS PATRIOS; Y DEMUESTRA COMPRENSIÓN DE DIRECCIONES ORALES AL SEGUIRLAS.
- **MOMENTO DEL DÍA:** GRUPO GRANDE Y GRUPO PEQUEÑO.
- **DURACIÓN:** 30-45 MINUTOS.
- **MATERIALES:** 3-4 HOJAS DE CARTULINA, TIJERAS, PEGA, UN JUEGO DE DOBLE 6 (28 FICHAS) DE IMÁGENES O DIBUJOS DE CONCEPTOS RELACIONADOS A LA DOMINICANIDAD (6 IMÁGENES IDÉNTICAS DE UNA BANDERA, 6 IMÁGENES IDÉNTICAS DEL ESCUDO, 6 IMÁGENES IDÉNTICAS DEL MAPA, 6 IMÁGENES IDÉNTICAS DE UNA PAREJA CON EL VESTIDO TÍPICO, 6 IMÁGENES IDÉNTICAS DE UN GRUPO DE PERICO RIPIA'O Y 6 IMÁGENES IDÉNTICAS DE UNA CAYENA O UNA CIGUA PALMERA)



COMUNICACIÓN



PENSAMIENTO
LÓGICO-MATEMÁTICO



DISCRIMINACIÓN
VISUAL



MOTRICIDAD FINA

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

1. Elabore un set de fichas para un juego de doble 6 (28 fichas) de dominó utilizando las imágenes o dibujos de conceptos relacionados a la dominicanidad, las hojas de cartulina, la pega y las tijeras. Para ello en las hojas de cartulinas dibuje 28 fichas de dominó de 3 pulg. de alto y 2 de ancho. Pegue las imágenes o dibujos recolectados, para realizarlo guíese de un juego de dominó real y asigne una imagen a cada número. De este modo, tendrá todas las fichas necesarias. Finalmente, recorte cada una de las fichas y así tendrá el set listo.

2. Reúna a un grupo de 3 a 4 niños y niñas y siéntelos en una mesa. Ya reunidos muéstreles las fichas y deje que las exploren libremente. Al mismo tiempo, hágalas preguntas acerca de las mismas y hábleles acerca de su contenido.

3. Recoja las fichas y explíqueles de qué trata el juego. Dígalas, “El juego de dominó consiste en unir cada lado de una pieza al dibujo igual de otra pieza. En este caso, hemos elegido dibujos de objetos y conceptos relacionados a nuestro país”.

4. Coloque las fichas boca abajo y se barajan. Reparta 6 fichas a cada niño y niña y ponga una ficha en el centro de la mesa, preferiblemente una de la misma imagen doble para así dar inicio al juego.

5. Motive al primer jugador a colocar la ficha que corresponda y así sucesivamente. Si un jugador o jugadora no posee ninguna ficha que se corresponda con una de las imágenes de los extremos de la mesa debe pasar a tirar el siguiente jugador.

6. El juego finalizará cuando uno de los jugadores ó jugadoras se haya quedado sin fichas. Si no se llega a este desenlace, el juego termina cuando nadie pueda realizar ningún movimiento, es decir, nadie pueda poner ninguna ficha en la mesa.

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS:

1. Varíe el tema de las imágenes del set de juego de dominó y tendrá un juego completamente nuevo.



MEMORIA Y ATENCIÓN

- **UNIDAD:** DESCUBRO Y CONOZCO MI CUERPO.
- **NIVEL:** INICIAL.
- **ACTIVIDAD:** BINGO.
- **PROPÓSITO:** IDENTIFICAR ALIMENTOS DE SU DIETA ALIMENTICIA.
- **INDICADORES DE LOGRO:** DISFRUTA EL JUEGO CON SUS PARES E IGUALES RESPETANDO LAS NORMAS; ESTABLECE RELACIONES IGUAL-DIFERENTE ENTRE AGRUPACIONES DE OBJETOS; IDENTIFICA Y CLASIFICA ALIMENTOS ATENDIENDO A SU ORIGEN; DEMUESTRA COMPRENSIÓN DE DIRECCIONES ORALES AL SEGUIRLAS; Y EXPRESA FRASES Y ORACIONES QUE DEMUESTRAN COMPRENSIÓN DE LO ESCUCHADO.
- **MOMENTO DEL DÍA:** GRUPO GRANDE Y GRUPO PEQUEÑO.
- **DURACIÓN:** 30-45 MINUTOS.
- **MATERIALES:** 2 CARTULINAS GRANDES, 30 IMÁGENES DOBLES DE DIFERENTES TIPOS DE ALIMENTOS, GRANOS DE HABICHUELA, UN MARCADOR GRUESO, TIJERAS Y PEGA.



COMUNICACIÓN



PENSAMIENTO
LÓGICO-MATEMÁTICO



DISCRIMINACIÓN
VISUAL



MOTRICIDAD FINA

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

- 1. En primer lugar, deberá elaborar los cartones del bingo.** Para ello, dibuje con un marcador grueso 5 cartones de bingo con sólo 6 divisiones (no más ya que debemos hacerlo al nivel de los niños y las niñas de esta edad). Al tenerlos listos, recórtelos y péguele las imágenes de las frutas en cada recuadro de manera aleatoria. Recuerde que cada cartón debe ser distinto uno de otro.
- 2. Una vez que tenga confeccionados los cartones, proceda a elaborar las tarjetas del bingo. Estas son las que utilizará el “Cantor” para llamar.** Para ello utilice otra cartulina y corte cuadrados de un tamaño mínimo de 3pulg. X 3pulg. Pegue las imágenes de las frutas teniendo en cuenta que debe haber 30 tarjetas con imágenes de distintos alimentos. Luego, ponga las tarjetas en algún recipiente que le permita remover con la mano las mismas a la hora del juego.
- 3. Con todos los elementos listos, proceda a iniciar el juego.** Reúna a un grupo de 3 a 4 niños y niñas alrededor de una mesa. Cuénteles acerca de cómo se juega BINGO: Un "Cantor" sacará láminas con imágenes de alimentos al azar de un recipiente. La imagen que fue sacada se anunciará y se mostrará a los niños y las niñas. Así ellos y ellas deben marcarlo si es que la tienen en sus cartones. El objetivo del juego es marcar todos los recuadros del Cartón y el jugador o jugadora que lo logre, grita “Bingo”.
- 4. Luego de brindarles las explicaciones, ponga a disposición de ellos y ellas granitos de habichuela para que puedan utilizar para marcar los alimentos que van saliendo sin necesidad de que escriban en el cartón (así se podrán utilizar en otra oportunidad o en un segundo juego).**
- 5. Comience cantando los alimentos lentamente, dando tiempo a que cada niño y niña pueda fijarse si el alimento que sale se encuentra en su cartón.** Cuando un niño o niña completa todos los recuadros de su cartón, cantará bingo y será el ganador de la mano.
- 6. Una vez que termina la mano, los niños harán intercambio de cartones y se volverá a empezar el juego desde el principio.**

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS:

1. Varíe el tema de las imágenes de los cartones de dominó y tendrá un juego completamente nuevo.



MOTRICIDAD GRUESA

• **UNIDAD:** N/A.

• **NIVEL:** INICIAL.

• **ACTIVIDAD:** LANZAMIENTO DE PELOTAS DE DIVERSOS TAMAÑOS.

• **PROPÓSITO:** DESARROLLAR COORDINACIÓN ÓCULO-MANUAL Y EL CONTROL DE POSTURAS. IDENTIFICAR LOS CONCEPTOS DE DENTRO Y FUERA ASÍ COMO TAMBIÉN GRANDE Y PEQUEÑO.

• **INDICADORES DE LOGRO:** SE DA CUENTA DE LAS COSAS BUENAS QUE PUEDE HACER CON LAS MANOS, CON LOS PIES, CON LA BOCA Y OTRAS PARTES DEL CUERPO; CAPTURA, RECIBE, LANZA Y EMPUJA OBJETOS CON LAS MANOS, LOS BRAZOS Y LAS PIERNAS ALTERNANDO DERECHA E IZQUIERDA; VALORA Y DISFRUTA PARTICIPAR EN JUEGOS SENSORIO-MOTORES INDIVIDUALES Y COLECTIVOS EN RONDAS Y OTRAS FORMAS DE ORGANIZACIÓN; IDENTIFICA LA RELACIÓN DE SU CUERPO EN EL ESPACIO EN EJERCICIOS DE EXPRESIÓN CORPORAL.

• **MOMENTO DEL DÍA:** GRUPO GRANDE Y GRUPO PEQUEÑO.

• **DURACIÓN:** 30-45 MINUTOS.

• **MATERIALES:** UN ARO, UNA GOMA DE CARRO VIEJA O UNA CANASTA GRANDE Y PELOTAS DE DISTINTOS TAMAÑOS.



COMUNICACIÓN



ATENCIÓN



**DISCRIMINACIÓN
VISUAL**

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

- 1. Invite a los niños y las niñas en grupo pequeño a que se sienten en el suelo y hagan un círculo alrededor de un aro, una canasta grande o goma de carro vieja.**
- 2. Muéstrelas las pelotas grandes y luego las pequeñas.** Puede dárselas para que jueguen libremente por 2 ó 3 minutos antes de comenzar el juego.
- 3. Cuando hayan terminado de explorar las pelotas libremente, cuénteles que van a hacer el siguiente juego:** los niños y las niñas intentarán hacer puntería encestando las pelotas grandes dentro del aro, canasta grande o goma de carro vieja y luego lo harán con pelotas más pequeñas.
- 4. Haga una demostración para ellos y ellas tanto con las pelotas grandes como con las pequeñas.**
- 5. Advértales que dentro de las reglas del juego, solo se les pedirá que deben esperar a que tire el niño o la niña que le antecede, siempre con la orientación de la maestra.**
- 6. Dé inicio al juego.** En todos los casos se darán los niveles de ayuda correspondientes y las repeticiones que sean necesarias.

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS:

1. El círculo se abre y los niños y las niñas se alejan del aro, la canasta grande o la goma de carro vieja, para así lanzar las pelotas desde más lejos.
2. Motive a los niños y a las niñas a que utilicen otras partes del cuerpo para insertar la pelota: pateando la pelota, utilizando la cabeza, las rodillas, etc.



MOTRICIDAD GRUESA

- **UNIDAD:** DESCUBRO Y CONOZCO MI CUERPO.
 - **NIVEL:** INICIAL.
 - **ACTIVIDAD:** EL BAILE DE LAS ESTATUAS.
 - **PROPÓSITO:** TRABAJAR LA COORDINACIÓN, EQUILIBRIO Y EL BALANCE CORPORAL, ASÍ COMO TAMBIÉN APRENDER A SEGUIR UN RITMO MUSICAL DETERMINADO.
 - **INDICADORES DE LOGRO:** IDENTIFICA Y USA LAS PARTES DE SU CUERPO PARA EXPRESARSE ARTÍSTICAMENTE; REALIZA MOVIMIENTOS DE RITMOS A DIFERENTES VELOCIDADES, SIGUIENDO INSTRUCCIONES, AL DESPLAZARSE, UTILIZANDO O SALVANDO OBJETOS.
 - **MOMENTO DEL DÍA:** ACTIVIDAD GRUPAL.
 - **DURACIÓN:** 30-45 MINUTOS.
 - **MATERIALES:** RADIO Y MÚSICA BAILABLE.
-



COMUNICACIÓN



**DISCRIMINACIÓN
AUDITIVA**



ATENCIÓN

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

- 1. Reúna a los niños y a las niñas en un lugar específico del aula, podría ser el lugar donde se lleva a cabo el círculo cada mañana.**
- 2. Tenga el radio con la músicaailable lista para sonar.**
- 3. Cuénteles que jugarán al baile de las estatuas, un baile muy divertido y peculiar:**
este juego consiste en bailar, cantar y moverse con los niños y las niñas al ritmo de la música. Cada cierto tiempo la música debe parar sorpresivamente, y usted y los niños y las niñas quedarán inmóviles en la posición que se encuentren en ese momento. Necesitará de la ayuda de una persona que pueda parar la música o podría grabar la canción incluyendo pausas. modele para ellos y ellas cómo se juega al baile de las estatuas.

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS:

1. Incluya vueltas, saltos, levantar los brazos y las piernas, entre otros, para así resaltar algunas partes de la canción.
2. Realice esta actividad caminando al ritmo y velocidad de la música. Si la música va muy lenta, los niños, niñas y usted deben caminar despacio, y si la música va muy rápido, deben caminar con más rapidez.
3. Aumente la velocidad en que para y sigue la música para así añadir más complejidad a la tarea.
4. En caso de niños con PC coloque al niño o niña sobre una colchoneta para que juegue en esa posición. Motívelo para que se desplace, o ruede sobre sí mismo.



MOTRICIDAD GRUESA

- **UNIDAD:** DESCUBRO Y CONOZCO MI CUERPO.
- **NIVEL:** INICIAL.
- **ACTIVIDAD:** EL ESPEJO.
- **PROPÓSITO:** IMITAR Y COORDINAR VOLUNTARIAMENTE SUS MOVIMIENTOS CORPORALES..
- **INDICADORES DE LOGRO:** IMITA Y DRAMATIZA MOVIMIENTOS DE ANIMALES, PERSONAS Y OBJETOS EN SITUACIONES COTIDIANAS; REALIZA MOVIMIENTOS CORPORALES DIVERSOS EN POSICIÓN ESTACIONADA DESPLAZÁNDOSE, RESPETANDO LOS ESPACIOS DE LOS DEMÁS CON Y SIN AYUDA ACÚSTICA.
- **MOMENTO DEL DÍA:** JUEGO-TRABAJO.
- **DURACIÓN:** 30-45 MINUTOS.
- **MATERIALES:** UN ESPEJO, DOS PELOTAS, DOS TÍTERES, JUEGO DE DOS TACITAS U OTROS JUGUETES DEL RINCÓN DE DRAMA.



ATENCIÓN



**DISCRIMINACIÓN
VISUAL**



**DISCRIMINACIÓN
AUDITIVA**

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

- 1. Invite al niño o a la niña a jugar con usted frente al espejo.**
- 2. Muéstrole su propia imagen en el espejo, motivándole a que se mueva y haga muecas con su cara.** Incluso, podrían practicar a mostrar distintos sentimientos a través de gestos con su cara.
- 3. Siéntese frente al niño o la niña y explíquelo que ahora jugarán a que usted es el espejo en el que él o ella se mira.**
- 4. Comience por imitar cada movimiento que él o ella haga y luego cambien de rol, el niño o la niña debe imitarle a usted.** Inicie con movimientos sencillos y lentos, y luego incrementar la velocidad y la complejidad de los mismos. Tenga siempre en cuenta no hacer movimientos imposibles de realizar por el niño o la niña.
- 5. Incluya las pelotas, los títeres, tacitas entre otros en sus movimientos para el juego.** Tome uno usted y déle uno al niño o niña igual.

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS:

1. Podría realizar esta actividad incluyendo sonidos y habla e imitando estos a su vez. Esto servirá sobre todo para niños y niñas con discapacidad visual.
2. En caso de niños y niñas con PC con alta espasticidad, recueste al niño o niña en una colchoneta. Puede iniciar la actividad con 5 minutos previos de masajes corporales para aflojar la tensión espástica de él o ella. Puede iniciar el juego frente al espejo, cuando haya logrado una postura más relajada.



MOTRICIDAD GRUESA

- **UNIDAD:** N/A.
- **NIVEL:** INICIAL.
- **ACTIVIDAD:** CAMINANDO POR LA CUERDA FLOJA: JUEGO DE EQUILIBRIO.
- **PROPÓSITO:** DESARROLLAR EQUILIBRIO, BALANCE Y COORDINACIÓN CORPORAL A TRAVÉS DEL JUEGO.
- **INDICADORES DE LOGRO:** VALORA Y DISFRUTA PARTICIPAR EN JUEGOS SENSORIO-MOTORES INDIVIDUALES Y COLECTIVOS EN RONDAS Y OTRAS FORMAS DE ORGANIZACIÓN; CAMINA SOBRE LÍNEAS RECTAS O CURVAS TRANSPORTANDO OBJETOS O SIN ÉSTOS.
- **MOMENTO DEL DÍA:** ACTIVIDAD GRUPAL.
- **DURACIÓN:** 30-45 MINUTOS.
- **MATERIALES:** CINTA ADHESIVA DE ALGÚN COLOR OSCURO COMO ROJO, AZUL, VERDE O NEGRO.



MEMORIA



ATENCIÓN



DISCRIMINACIÓN
VISUAL



DISCRIMINACIÓN
AUDITIVA



DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

- 1. Despeje un área completa del aula de modo que quede libre de obstáculos.**
- 2. Haga en el suelo una línea con cinta adhesiva de color.** Empiece con una línea recta y luego haga zig-zags, curvas, que gire, y que acabe con una espiral.
- 3. Anime al grupo pequeño de niños y niñas a que “Camine por la cuerda floja”.** Hágalo usted primero, caminando por encima de la cinta adhesiva. Trate de no salirse de la cinta.
- 4. Después sédale el turno al niño o niña que esté en primer lugar y al finalizar que vaya otro u otra.** Observe con detenimiento si puede seguir las líneas. Para los niños y las niñas con discapacidad visual tómelos/a de la mano y describa detalle a detalle el trayecto a realizar. En caso de niños con discapacidad física permítales que hagan el trayecto en su silla de ruedas.

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS:

- 1. Aumente la complejidad de la trayectoria haciendo que los niños y las niñas caminen por la “cuerda floja” al ritmo de la música.** Para esto necesitará, un radio y música clásica, rock y merengue.
- 2. Varíe el juego añadiendo obstáculos como cojines, aros y barras para saltar.**



MOTRICIDAD GRUESA

- **UNIDAD:** DESCUBRO Y CONOZCO MI CUERPO.
 - **NIVEL:** INICIAL.
 - **ACTIVIDAD:** TRAZANDO MI CUERPO.
 - **PROPÓSITO:** DESARROLLAR CONCIENCIA DEL ESQUEMA CORPORAL Y NOMBRAR ALGUNAS DE LAS PARTES DEL CUERPO: BRAZOS, PIERNAS, TORSO.
 - **INDICADORES DE LOGRO:** OBSERVA Y ACEPTA LOS CAMBIOS QUE EXPERIMENTA DURANTE SU PROCESO DE CRECIMIENTO, AYUDADO CON FOTOGRAFÍAS, ÁLBUMES ENTRE OTRAS; COMENTA SOBRE LAS PARTES DE SU CUERPO Y EXPRESA LA IMPORTANCIA DE CADA UNA DE ELLAS.
 - **MOMENTO DEL DÍA:** JUEGO-TRABAJO.
 - **DURACIÓN:** 30-45 MINUTOS.
 - **MATERIALES:** PAPEL GRANDE (DEL LARGO DEL TAMAÑO DEL NIÑO O LA NIÑA), MARCADOR GRUESO, TIJERAS, CRAYONES, PINTURA, HILO DE LANA, 1 PAÑUELO, 1 CARRITO DE JUGUETE Y UN RODILLO.
-



COMUNICACIÓN



**DISCRIMINACIÓN
VISUAL**

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

- 1. Lleve al niño o a la niña al área de trabajo y describa para él o ella la actividad que realizarán.**
- 2. Pídale que se recueste encima del papel con sus brazos separados por 4 ó 5 cm. del cuerpo.**
- 3. Tome el marcador grueso y trace lentamente el cuerpo del alumno o la alumna.** Vaya contándole al niño o la niña qué parte del cuerpo va trazando y haga hincapié en si es el lado derecho o izquierdo de su cuerpo.
- 4. Al finalizar el trazado, pídale al niño o la niña que se quede en la misma posición.** Tome los diferentes objetos como son: el pañuelo, el carrito de juguete y el rodillo para que así pueda darle un masaje en las extremidades al niño o niña con estos objetos. Muéstrele los objetos y como un juego comience el masaje con los objetos, hábleles acerca de su lado izquierdo y derecho para así trabajar su lateralidad.
- 5. Pídale al niño o la niña que se pare y tome un momento para observar su dibujo, reflexionen acerca de las partes del cuerpo.**
- 6. Motive al estudiante a que pinte y dibuje en el trazado de su cuerpo.** Podría hacerle ropa y zapatos así como también las partes de su cara.
- 7. Al finalizarlo ayúdele a recortar el dibujo para pegarlo en la pared del aula.**

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS:

1. Al finalizar el año escolar, realice esta misma actividad. Ponga el primer trazado al lado del nuevo y entre usted y su estudiante compare cómo ha cambiado.



MOTRICIDAD FINA

- **UNIDAD:** DESCUBRO Y CONOZCO MI CUERPO.
- **NIVEL:** INICIAL.
- **ACTIVIDAD:** CAJA SENSORIAL: EXPLORANDO UNA DIVERSIDAD DE MATERIALES.
- **PROPÓSITO:** EXPLORAR DISTINTOS MATERIALES CON SUS MANOS Y PIES.
- **INDICADORES DE LOGRO:** USA LOS SENTIDOS PARA EXPLORAR Y RELACIONARSE CON SU ENTORNO.
- **MOMENTO DEL DÍA:** JUEGO-TRABAJO.
- **DURACIÓN:** 30-45 MINUTOS.
- **MATERIALES:** CAJA GRANDE DE PLÁSTICO TRANSPARENTE, DELANTAL DE PLÁSTICO PARA CADA NIÑO Y NIÑA, MAICENA, ARENA, HARINA DE MAÍZ, HARINA DE TRIGO, HOJAS SECAS, PASTA, PINTURA, AGUA, COLORANTE VEGETAL, JUGUETES PARA LA ARENA Y ANIMALES Y FIGURAS DE PLÁSTICO, COLADORES DE COCINA GRANDES, TAZAS, PALAS, CUCHARAS, TUBOS DE PLÁSTICO O DE GOMA.



COMUNICACIÓN



DISCRIMINACIÓN
VISUAL

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

- 1. Para crear la caja sensorial es necesario disponer de un lugar específico para colocarla, el mejor lugar sería el patio y si no es posible colóquela encima de una mesa cerca del baño ya que los niños y las niñas al jugar tienden a ensuciar el área.** Es importante tener esto en cuenta, ya que a pesar de que a ellos y ellas se les puede pedir que controlen sus movimientos para no ensuciar el área, hay que entender que lo lograrán hasta un punto. Así que, se recomienda tener a mano algún paño viejo para “casos de desastre”.
- 2. Llene la caja con el material que el niño o la niña desee manipular (este material variará cada dos semanas aprox.) hasta una profundidad de unos 30 cm.**
- 3. Tenga a mano un cubo de agua, juguetes para la arena y elementos de cocina como son:** coladores de cocina grandes, tazas, palas, cucharas, tubos de plástico o de goma.
- 4. Traiga a uno o dos niños y niñas a jugar con el material en la caja sensorial.** Modele para él o ella cómo manipula el material con las manos o los pies (si el niño o niña juega de manera individual). También muéstreles cómo utilizar los instrumentos de cocina con la arena y los juguetes de playa.
- 5. Finalmente, deje que el niño o la niña use su imaginación y se divierta jugando con el material, explorándolo, cerniéndolo y vertiéndolo.**
- 6. De vez en cuando, hágale preguntas a los niños y las niñas acerca del material que se encuentren manipulando.** Podría hacerle preguntas como: ¿de qué color es? ¿cómo se siente este material duro o suave? ¿cuál es la temperatura del material frío, tibio o caliente? y ¿qué pasa al añadirle agua o colorante?
- 7. Cambie el tipo de material que utilizará cada una o dos semanas.** Este podría ser: maicena, maicena ligada con agua, arena, arena ligada con agua, harina de maíz, harina de trigo, hojas secas, pasta, dátilo-pintura (pintura con maicena cocinada), agua y agua con colorante vegetal del color de su preferencia.
- 8. Por cuestiones de higiene cada día, luego de usar la caja sensorial lávela y al día siguiente vuelva e introduzca el material con el cual ha elegido trabajar durante esa semana.**

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS:

1. Utilice tazas de medir para medir cantidades junto a los niños y las niñas.



MOTRICIDAD FINA

- **UNIDAD:** LA SEGURIDAD PERSONAL Y EL CUIDADO DEL ENTORNO.
 - **NIVEL:** INICIAL.
 - **ACTIVIDAD:** COCINANDO Y JUGANDO CON MASILLA.
 - **PROPÓSITO:** RECONOCER LOS ASTROS A TRAVÉS DEL JUEGO CON MASILLA.
 - **INDICADORES DE LOGRO:** OBSERVA EN EL CIELO Y EN LÁMINAS, LA LUNA, ESTRELLAS, EL SOL Y COMENTA SOBRE SU IMPORTANCIA PARA LA VIDA; MODELA FORMAS SIMPLES, CON BARRO O MASILLA HACIENDO MOVIMIENTOS CIRCULARES, HORIZONTALES Y MIXTOS CON SUS MANOS Y UTILIZANDO ACCESORIOS.
 - **MOMENTO DEL DÍA:** ACTIVIDAD GRUPAL.
 - **DURACIÓN:** 30-45 MINUTOS.
 - **MATERIALES:** UNA TAZA DE MEDIR, DOS CUCHARAS GRANDES, UN RECIPIENTE HONDO, 3 TAZAS HARINA DE TRIGO, DOS CUCHARADAS MAICENA, UNA TAZA DE SAL, UNA TAZA DE AGUA FRÍA, DOS CUCHARADITAS DE ACEITE VEGETAL Y COLORANTE VEGETAL (OPCIONAL).
-



COMUNICACIÓN



PENSAMIENTO
LÓGICO-MATEMÁTICO

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

- 1. Reúna los ingredientes y téngalos a mano sobre la mesa de trabajo.**
- 2. Invite al grupo completo de niños y niñas a que se coloquen de pie alrededor de la mesa.**
- 3. Dígalos que ellos y ellas crearán un material muy especial y con el cual les gusta mucho jugar.** Deles pistas y deje que ellos y ellas adivinen.
- 4. Al adivinar, inicie el proceso de cocina.** Para ello, deje que los niños y las niñas tomen turnos para mezclar en un recipiente hondo los siguientes ingredientes: una taza de agua fría, una taza de sal, dos cucharaditas de aceite y dos o tres gotitas de colorante (opcional). Cada niño o niña pone un ingrediente con su asistencia y luego los demás ayudan a mezclar.
- 5. Gradualmente, los niños y las niñas añadirán a la mezcla 3 tazas de harina de trigo y dos cucharadas de maicena.** mezclen con las manos hasta tener la consistencia de masa para pan.
- 6. Coloque la masa encima de la mesa y continúe amasando por un rato más.**
- 7. Divida la masa en pedazos para los niños y las niñas.**
- 8. Muéstreles el afiche del universo y los astros para que así puedan modelar lo que ven:** el sol, estrellas, la luna, los planetas, etc.
- 9. Modele para ellos y ellas cómo lograr este objetivo e inicie una conversación grupal acerca de este tema, hágalas preguntas acerca de lo que ven.**
- 10. Tome nota de lo que ellos y ellas saben y desean saber acerca de este tema.**

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS:

1. Introduzca en el juego con masilla instrumentos para jugar con la masilla como rodillos, moldes de galletitas para hacer formas, etc.



MOTRICIDAD FINA



- **UNIDAD:** N/A.
- **NIVEL:** INICIAL.
- **ACTIVIDAD:** COLLAGE DE MATERIALES RECICLADOS.
- **PROPÓSITO:** QUE LOS NIÑOS Y LAS NIÑAS APRENDAN ACERCA DEL COLLAGE COMO TÉCNICA ARTÍSTICA Y A LA VEZ DESARROLLEN HABILIDADES MOTORAS FINAS.
- **INDICADORES DE LOGRO:** HACE COLLAGE CON MATERIALES RECICLABLES COMBINANDO DIFERENTES TEXTURAS.
- **MOMENTO DEL DÍA:** GRUPO GRANDE Y GRUPO PEQUEÑO.
- **DURACIÓN:** 30-45 MINUTOS.
- **MATERIALES:** 2 PINCELES, PEGAMENTO LÍQUIDO, UNAS CAJAS PEQUEÑAS PARA PONER EL MATERIAL RECOPILOADO DE MANERA SEPARADA Y ORGANIZADA, UNA CARTULINA GRANDE DE COLOR BLANCO POR ESTUDIANTE, Y MATERIALES RECICLADOS COMO SON: CARTÓN, RETAZOS DE TELA, HOJAS DE REVISTAS Y PERIÓDICOS, TROZOS DE MADERA FINA RECORTES SOBRANTES DE CARTULINA DE DIFERENTES COLORES Y FORMAS, PAPEL TRANSPARENTE DE EMPAQUES, TIRAS DE CARTULINA CON FORMA DE "ZIG- ZAG" (DE FORMA A LA CARTULINA DOBLÁNDOLA HACIA UN LADO Y HACIA OTRO) Y TIRAS DE CARTULINA EN ESPIRAL (DE FORMA ENROLLANDO UNA TIRA DE CARTULINA EN UN LÁPIZ).



ATENCIÓN



**PENSAMIENTO
LÓGICO-MATEMÁTICO**



**DISCRIMINACIÓN
VISUAL**

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

- 1. Organice a los niños y las niñas en un grupo pequeño.**
- 2. Coloque en la mesa las cartulinas para cada estudiante, los pinceles, el pegamento líquido y las cajas con los materiales reciclados.**
- 3. Explique a los niños y a las niñas qué es un collage.** Puede decirles algo parecido a esto, “el collage es una técnica artística en la que se juntan materiales de diferentes texturas, formas y colores para hacer un producto único, una obra de arte.” Luego, enséñeles la técnica de pegar: “moja el pincel con el pegamento, lo extiendes en la cartulina y toma los trozos que quieras de tiras de cartón, tela... y pégalas sobre la cartulina”.Recuérdelos que un poco de pegamento sirve para pegar mucho, es decir, no es necesario colocar mucho pegamento.
- 4. Motive a los niños y a las niñas a iniciar su trabajo y observe cómo van elaborando su “obra de arte”.**
- 5. Tenga pendiente que este es un momento en el que ellos y ellas utilizan su imaginación.** Los niños y las niñas pueden ir explicando todo lo que hacen, o por el contrario, es un momento de silencio y concentración para coordinar sus ojos con los movimientos más precisos de sus manos para pegar piezas en la cartulina.
- 6. La actividad finalizará cuando el niño o la niña se lo indique o cuando usted observe que ya él o ella no está interesado.**
- 7. No olvide escribir la fecha, el nombre del niño o de la niña y si dijo algo descriptivo sobre la obra.**
- 8. Deje secar la cartulina.** Al secarse, péguela en la pared para que los y las estudiantes puedan admirar la obra de arte.

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS:

1. Podría variar esta actividad utilizando diferentes tipos de materiales como son: hojas secas, arena teñida de distintos colores, esponjas, botones, sogas, tiras, tapas, entre otros.



MOTRICIDAD FINA

- **UNIDAD:** DESCUBRO Y CONOZCO MI CUERPO.
- **NIVEL:** INICIAL.
- **ACTIVIDAD:** JUEGO CON TÍTERES DE DEDOS.
- **PROPÓSITO:** RECONOCER PARES DE OBJETOS, Y CONOCER CONCEPTOS ACERCA DE SU PAÍS.
- **INDICADORES DE LOGRO:** QUE LOS ALUMNOS Y LAS ALUMNAS APRENDAN ACERCA DE LA TÉCNICA TEATRAL DE LOS TÍTERES, LA CUAL ES CONOCIDA POR PROMOVER EL DESARROLLO DEL LENGUAJE Y LA MOTRICIDAD FINA EN LOS NIÑOS Y LAS NIÑAS.
- **MOMENTO DEL DÍA:** GRUPO GRANDE Y GRUPO PEQUEÑO.
- **DURACIÓN:** 30-45 MINUTOS.
- **MATERIALES:** 1 MEDIA VIEJA POR ESTUDIANTE, FIELTRO DE COLORES, HILO DE LANA, BOTONES, UHU Y TIJERA.



COMUNICACIÓN



ATENCIÓN



DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

- 1. Reúna los materiales en la mesa de trabajo de una manera organizada y separados por categoría.**
- 2. Siente al grupo pequeño de niños y niñas alrededor de la mesa de trabajo y muéstrelas dos o tres ejemplos de títeres, cómo funcionan y para qué sirven.** Luego, pídale que le digan lo que ven. para ello, hágale preguntas como: ¿Qué tiene el títere en la cara? ¿Tiene ojos, boca, orejas? ¿De qué color es?
- 3. Cuénteles que ahora van a tener la oportunidad de hacer un títere para ellos y así podrán llevarlo a casa para jugar.**
- 4. Tome una media e introduzca su mano en ella de modo que el talón de la media quede en la parte posterior de la muñeca al doblar la mano.** Enséñele cómo al entrar la mano dentro de ésta, se convierte en un títere. Así, pregúnteles qué le falta a la media para que pueda ver, oler, oír, escuchar y hablar como el títere.
- 5. Haga que imaginen que los materiales que tienen de frente podrían convertirse en ojos, lengua, narices y orejas, incluso podrían hacer cabello, manos y pies.** Muéstrelas un ejemplo de cómo podría ir creando su propio títere, tomando los materiales y pegándolos donde considere.
- 6. Motívelos a crear sus propios títeres entregándole una media a cada uno.**
- 7. Déjelos crear libremente su títere.** Para ello, pregúnteles dónde desean pegar los ojos, la lengua, las orejas y las demás partes en caso de que así lo deseen. Ahora bien, en este caso es importante que sea usted quien maneje el pegamento ya que no es un material para uso infantil.
- 8. Finalmente, coloque los títeres en un lugar seguro para que se sequen.**
- 9. Cuando ya estén secos (posiblemente al día siguiente), permítales jugar con los títeres.**

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS:

1. Haga que los niños y las niñas le pongan un nombre a sus títeres para así mostrárselo a sus compañeros y compañeras durante la hora del círculo.
2. Coloque los títeres en el rincón de drama y con una caja grande haga un teatro de títeres para que los niños y las niñas jueguen libremente.



MOTRICIDAD FINA

- **UNIDAD:** LA SEGURIDAD PERSONAL Y EL CUIDADO DEL ENTORNO.
- **NIVEL:** INICIAL.
- **ACTIVIDAD:** ¡VAMOS DE PESCA!
- **PROPÓSITO:** IDENTIFICAR LOS COLORES ROJO, AZUL Y VERDE Y EJERCITAR SU PINZA DE MANO.
- **INDICADORES DE LOGRO:** VALORA Y DISFRUTA PARTICIPAR EN JUEGOS SENSORIO-MOTORES INDIVIDUALES Y COLECTIVOS EN RONDAS Y OTRAS FORMAS DE ORGANIZACIÓN.
- **MOMENTO DEL DÍA:** GRUPO GRANDE Y GRUPO PEQUEÑO.
- **DURACIÓN:** 30-45 MINUTOS.
- **MATERIALES:** HABICHUELAS PINTADAS EN GRUPOS POR COLOR ROJO, AZUL, VERDE Y BLANCO, GANCHOS GRANDES DE AGARRAR LA ROPA (QUE NO SEAN MUY FUERTES), UNA CAJA PEQUEÑA.



COMUNICACIÓN



MEMORIA



ATENCIÓN



PENSAMIENTO
LÓGICO-MATEMÁTICO



DISCRIMINACIÓN
VISUAL

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

- 1. Siente a un grupo pequeño de niños y niñas en la mesa de trabajo para explicarles acerca de la actividad que realizarán.** Dígalos que jugarán a que son “pescadores en el mar” y para ello necesitarán su caña de pescar.
- 2. Pase a cada uno los ganchitos de colgar ropa e indíqueles que éstos serán sus cañas de pescar.** También muéstrole cómo funcionan haciendo la pinza de dos dedos, o utilizando todos los dedos para abrir y cerrar los ganchitos. Deje que ellos y ellas lo intenten individualmente y fíjese quiénes pueden y quiénes no pueden hacer la pinza con dos dedos. Bríndeles el apoyo necesario a los que no pueden hacer la pinza y motívelos a utilizar la mano completa o hasta las dos manos en caso de ser necesario.
- 3. Luego, ponga en frente de cada niño y niña un grupo pequeño de habichuelas pintadas de los distintos colores diciéndoles que estos serán los pececitos.** También coloque a un lado la caja pequeña, que servirá de cubeta para entrar “la pesca”.
- 4. Enséñeles cómo tomar “un pecesito” con la “caña de pescar” y a introducirlo en la caja pequeña.**
- 5. Deje que jueguen y exploren libremente.**
- 6. Luego, inicie un juego más dirigido en que deban pescar diferentes peces de un color específico en distintas rondas.** por ejemplo, sólo los pececitos azules, luego solo los verdes, luego los rojos., etc.
- 7. Finalmente, felicite a los niños y a las niñas por su buen trabajo y exhórtelos a recoger el material y a prepararse para la próxima actividad.**

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS:

1. Podrían realizar un juego en el que los niños y las niñas deban pescar un número específico de peces. por ejemplo, dígalos, “ahora vamos a pescar 3 peces”.
2. Cambie las habichuelas por otro material como la pasta, algodón, etc.
3. Con niños no videntes puede hacer que “pesquen” objetos según su textura.



PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO

- **UNIDAD:** MI FAMILIA.
 - **NIVEL:** INICIAL.
 - **ACTIVIDAD:** ORDENAR OBJETOS POR TAMAÑO.
 - **PROPÓSITO:** ESTABLECER RELACIONES DE TAMAÑO EN LA REALIDAD.
 - **INDICADORES DE LOGRO:** ESTABLECE RELACIONES DE TAMAÑO (GRANDE, MEDIANO Y PEQUEÑO).
 - **MOMENTO DEL DÍA:** JUEGO-TRABAJO.
 - **DURACIÓN:** 30-45 MINUTOS.
 - **MATERIALES:** UNA TORRE DE 10 AROS DE COLORES O DE 10 CUBOS SECUENCIADOS.
-



ATENCIÓN



MOTRICIDAD FINA

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

- 1. Coloque sobre la mesa del área de trabajo individual la torre de 10 aros de colores.**
- 2. Siéntese con el niño o la niña frente a la mesa de tal manera que usted quede frente a frente a él o ella.**
- 3. Dígale que van a jugar con la torre de aros.** Procure que cuando usted le habla, el niño o la niña le mire a los ojos.
- 4. Desarme la torre y coloque los aros sobre la mesa.** Deje que el o la estudiante juegue con los aros unos minutos. Si él o ella no sabe jugar con los aros usted puede jugar construyendo un tren y haciendo el sonido de tren, o haciendo girar los aros como si fueran ruedas de carros.
- 5. Diga al niño o la niña que con los aros van a armar una torre de mayor a menor.** Primero, arme usted la torre. Háblele sobre los tamaños de los aros, oriéntele para que pueda comprender la relación mayor-menor.
- 6. Pídale que arme la torre.** Preste atención en cómo el niño o la niña arma la torre.
- 7. Si el niño o la niña no mantiene el orden de la secuencia disminuya la dificultad de la tarea.** Durante diferentes días haga que trabaje con menor cantidad de aros hasta que pueda ordenar la torre con todos los aros. Por ejemplo, inicie solo con tres aros, cuando el niño o la niña haya logrado armar esa secuencia, aumente a 5 aros y así sucesivamente.

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS:

1. Con niños o niñas con PC (Parálisis Cerebral), o con discapacidad visual puede trabajar el concepto de orden, usando cojines de diferentes tamaños. Puede usar cinco cojines que se puedan ordenar formando una torre. Con niños o niñas con PC puede trabajar sobre una colcha donde el alumno o la alumna logre una posición relajada.
2. En grupo pequeño, pídeles que ordenen platos o botellas plásticos de diferentes tamaños.
3. Con todo el grupo juegue a armar trencitos con carritos de juguete de diferentes tamaños.



PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO

- **UNIDAD:** DESCUBRO Y CONOZCO MI CUERPO.
 - **NIVEL:** INICIAL.
 - **ACTIVIDAD:** CLASIFICO OBJETOS POR SU FORMA.
 - **PROPÓSITO:** IDENTIFICAR FIGURAS GEOMÉTRICAS.
 - **INDICADORES DE LOGRO:** IDENTIFICA LAS FIGURAS GEOMÉTRICAS (CÍRCULO, CUADRADO, RECTÁNGULO Y TRIÁNGULO) EN OBJETOS DEL ENTORNO.
 - **MOMENTO DEL DÍA:** GRUPO GRANDE Y GRUPO PEQUEÑO.
 - **DURACIÓN:** 30-45 MINUTOS.
 - **MATERIALES:** BLOQUES DE MADERA O PLÁSTICO CON LAS SIGUIENTES FORMAS: CÍRCULO, CUADRADO, RECTÁNGULO, Y TRIÁNGULO Y TRES CAJAS DE CARTÓN O PLATOS.
-



ATENCIÓN



**DISCRIMINACIÓN
VISUAL**



MEMORIA

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

- 1. Sentados en la mesa un grupo pequeño de niños y niñas, coloque todos los bloques para que jueguen durante unos minutos.**
- 2. Coloque en la mesa las cajas de cartón o los platos.** Diga que tienen que poner juntos los bloques que van juntos. Puede dar un ejemplo “en esta caja vamos a colocar todos los bloques que tengan forma de...”
- 3. Cuando terminen de colocar todas las piezas en las cajas puede pedir a cada niño o niña que cuente en voz alta los bloques que colocó en cada caja.**

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS:

1. Con niños o niñas con PC puede trabajar en el área de psicomotricidad y pedirles que clasifiquen cojines o fundas de arena de dos colores.
2. Con todo el grupo puede jugar a clasificar pelotas de dos colores. Para ello, entregue a cada niño y niña una pelota y luego pídale que las guarden en una caja grande o que las coloquen en un rincón del salón.



PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO

- **UNIDAD:** DESCUBRO Y CONOZCO MI CUERPO.
 - **NIVEL:** INICIAL.
 - **ACTIVIDAD:** CLASIFICAR DIFERENTES TIPOS DE PRENDAS DE VESTIR.
 - **PROPÓSITO:** CLASIFICAR LAS PRENDAS DE VESTIR SEGÚN EL USO Y RECONOZCAN LA PARTE DEL CUERPO DONDE SE USA.
 - **INDICADORES DE LOGRO:** CLASIFICA OBJETOS ATENDIENDO A UNA CARACTERÍSTICA COMÚN DE FORMA, USO, TEXTURA; OBSERVA E IDENTIFICA LAS PARTES EXTERNAS DE SU CUERPO Y COMPARA SUS CARACTERÍSTICAS Y NECESIDADES; RESPONDE A PREGUNTAS SENCILLAS.
 - **MOMENTO DEL DÍA:** ACTIVIDAD GRUPAL.
 - **DURACIÓN:** 30-45 MINUTOS.
 - **MATERIALES:** DIFERENTES PRENDAS DE VESTIR.
-



ATENCIÓN



**DISCRIMINACIÓN
VISUAL**



MOTRICIDAD FINA



COMUNICACIÓN

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

- 1. Antes de esta actividad solicite a los niños y las niñas que lleven diferentes prendas de vestir (camisas, pantalón, zapatos, medias, sombreros o gorras).**
- 2. Siente a los niños y las niñas en círculo.** Coloque todas las prendas de vestir en el centro del grupo y dígalas que van a jugar a disfrazarse. Permita que los niños y las niñas jueguen durante 10 minutos a ponerse las diferentes prendas de vestir. Ayude a vestir a los niños o niñas con dificultades motoras, para que también puedan participar de la actividad.
- 3. Vuelva a sentarlos en círculo y realice preguntas sobre el uso de las diferentes prendas que tengan, por ejemplo puede preguntar** “ ¿María, para qué usamos ropa?”, “ ¿José, dónde nos ponemos los zapatos?”, “ ¿Carlos, para qué usas zapatos?”.
- 4. A los niños o niñas que no tienen lenguaje expresivo puede decirles** “ ¿Alberto, los zapatos se usan en la cabeza?” Pídales que le respondan con movimientos de la cabeza.
- 5. Entre todos clasifiquen las prendas de vestir según el uso que tienen: los zapatos son para usar en los pies, las camisas se usan en la parte superior del cuerpo.** Para colocarse la camisa primero se colocan los brazos, y luego se abotonan. Hábleles de las partes del cuerpo y de las características de las prendas de vestir, como por ejemplo las camisas con manga larga se usan para cubrir los brazos.

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS:

1. En trabajo individual trabajarán el reconocimiento de los objetos por su uso. Siéntese con el niño o la niña en la mesa de trabajo. Coloque sobre la mesa dos objetos conocidos, por ejemplo un peine y una cuchara. Diga que le entregue lo que sirve para comer, espere a que el niño le entregue la cuchara. Luego, pídale que le entregue lo que sirve para peinar el cabello. Repita la actividad con otros pares de objetos.



PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO



- **UNIDAD:** MI COMUNIDAD.
- **NIVEL:** INICIAL.
- **ACTIVIDAD:** JUNTAR POR PARES.
- **PROPÓSITO:** RECONOCER Y AGRUPAR OBJETOS IGUALES.
- **INDICADORES DE LOGRO:** DEMUESTRA COMPRENSIÓN DE DIRECCIONES ORALES AL SEGUIRLAS; ESTABLECE RELACIONES IGUAL- DIFERENTE ENTRE AGRUPACIONES DE OBJETOS.
- **MOMENTO DEL DÍA:** ACTIVIDAD GRUPAL.
- **DURACIÓN:** 30-45 MINUTOS.
- **MATERIALES:** DOS PELOTAS, DOS CARROS DE JUGUETE, DOS COJINES, DOS LIBROS (EN CASO DE NO TENER ESTOS OBJETOS, PUEDE USAR OTROS PARES DE OBJETOS) Y UNA CAMPANILLA O PANDERETA.



ATENCIÓN



**DISCRIMINACIÓN
VISUAL**



COMUNICACIÓN

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

- 1. Siente a los niños y las niñas en círculo.** Dígalas que van a jugar a buscar al compañero o a la compañera que tenga lo mismo. Explique que cuando escuchen sonar la campanilla o pandereta, deberán buscar al compañero que tenga el mismo objeto. Por ejemplo, el niño o la niña al que le haya tocado la pelota deberá buscar al compañero o compañera que tenga la otra pelota.
- 2. Entregue a cada niño y niña uno de los objetos que usted haya preparado para la actividad.** Procure que los niños y las niñas que están sentados juntos no reciban la misma clase de objeto.
- 3. Haga sonar la campanilla o la pandereta.** Motíuelos para que busquen al compañero o compañera que tenga el mismo objeto. Cuando se hayan formado todas las parejas, siéntelos nuevamente en círculos y converse sobre los objetos que cada uno tiene. Apóyelos para que identifiquen las similitudes y diferencias entre los objetos.

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS:

1. En grupo pequeño, coloque dentro de una caja varios objetos de a pares. Cada niño o niña deberá formar parejas con esos objetos.
2. En grupo grande conversan sobre las partes del cuerpo que son iguales: dos orejas, dos piernas, dos manos.
3. En grupo pequeño jugar al dominó de figuras.



PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO

- **BLOQUE TEMÁTICO:** MI COMUNIDAD.
- **NIVEL:** INICIAL.
- **ACTIVIDAD:** JUGAMOS CON MUCHO Y POCO.
- **PROPÓSITO:** AGRUPAR OBJETOS SEGÚN EL CRITERIO DE MUCHO Y POCO.
- **INDICADORES DE LOGRO:** REALIZA Y EXPRESA ESTIMACIONES DE AGRUPACIONES DE OBJETOS, ANIMALES ,Y PERSONAS (MUCHO-POCO).
- **MOMENTO DEL DÍA:** JUEGO-TRABAJO.
- **DURACIÓN:** 30-45 MINUTOS.
- **MATERIALES:** BLOQUES DE MADERA DE UN COLOR Y DOS CAJAS DE CARTÓN.



ATENCIÓN



MOTRICIDAD GRUESA



COMUNICACIÓN



MEMORIA

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

- 1. Siéntese con el niño o la niña en la mesa de trabajo individual.** Coloque sobre la mesa bloques de un solo color, por ejemplo azul.
- 2. Coloque sobre la mesa dos cajas de cartón.** Introduzca en una caja muchos bloques azules y en la otra pocos. Pregúntele dónde hay muchos bloques azules y dónde hay pocos. Luego, de que el niño o la niña conteste vuelva a colocar los bloques fuera de la caja.
- 3. Diga que como están trabajando sobre la comunidad usted necesita muchos bloques para jugar a que construyen una casita para el barrio.** Coloque sobre la mesa solo una caja. Pídale que la ayude a colocar dentro de la caja muchos bloques. Si el niño o la niña no comprende la consigna, ayude colocando alternadamente un bloque, primero usted y luego el niño o la niña. Pregúntele si cree que ya hay mucho. Si le dice que no, sigan colocando bloques. Detenga la actividad cuando él o ella diga que ya tiene mucho. Construyan juntos una casita con los bloques.

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS:

1. En grupo pequeño, con los mismos materiales pida a los niños y a las niñas que cada uno construya una fila con muchos bloques y otra fila con pocos bloques.
2. En grupo pequeño coloque sobre la mesa un plato con cuentas o bolas de ensartar. Entregue a cada niño o niña un cordón y dígales que arme un collar con muchas bolas. Luego, entrégueles otro cordón y pídale que arme un collar con pocas bolas.
3. Con un niño o niña con PC con un cierto grado de control en el movimiento de los brazos, coloque sobre una mesa fundas de arena de 2" x 2" y pídale que coloque de una lado de la mesa muchas funditas y del otro lado pocas. Puede hacer lo mismo usando peluches o bloques.
4. Con niños o niñas con PC (Parálisis Cerebral), con poco control motor puede trabajar usando cojines grandes. Para ello, recueste al niño o a la niña sobre una alfombra y motive para que con sus movimientos pueda colocar de un lado de la alfombra pocos cojines y del otro lado muchos.



PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO



- **UNIDAD:** MI FAMILIA.
- **NIVEL:** INICIAL.
- **ACTIVIDAD:** RECONOCER GRANDE, MEDIANO Y PEQUEÑO.
- **PROPÓSITO:** ESTABLECER RELACIONES DE TAMAÑO (GRANDE, MEDIANO Y PEQUEÑO).
- **INDICADORES DE LOGRO:** ESTABLECE RELACIONES DE TAMAÑO (GRANDE, MEDIANO Y PEQUEÑO); PRESTA ATENCIÓN A LECTURAS, DIÁLOGOS, NARRACIONES ORALES; EXPRESA FRASES Y ORACIONES QUE MUESTRAN COMPRESIÓN DE LO ESCUCHADO.
- **MOMENTO DEL DÍA:** ACTIVIDAD GRUPAL.
- **DURACIÓN:** 30-45 MINUTOS.
- **MATERIALES:** CUENTO “RICITOS DE ORO Y LOS TRES OSITOS” (U OTRO CUENTO SIMILAR TRADICIONAL) E IMÁGENES DE CARTÓN: LOS TRES OSOS, TRES RELOJES (GRANDE, MEDIANO Y PEQUEÑO), TRES PLATOS DE SOPA (GRANDE, MEDIANO Y PEQUEÑO) TRES CAMAS (GRANDE, MEDIANA Y PEQUEÑA) Y TRES SILLAS (GRANDE, MEDIANA Y PEQUEÑA).



ATENCIÓN



COMUNICACIÓN



DISCRIMINACIÓN VISUAL



MEMORIA

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

- 1. Siente a los niños y a las niñas en círculo.** Dígales que les va a leer el cuento “Ricitos de oro y los tres osos”. Tenga cerca las imágenes para mostrarlas a medida que va leyendo el cuento. Cada vez que en el cuento se mencionen tres figuras por su tamaño, muéstreles las figuras de cartón correspondientes y entre todos mencionen los tamaños.
- 2. Cuando termine de narrar el cuento pregunte cuántos osos había en el cuento.** Si algún niño o niña menciona que tres, felicítelo y muestre las figuras de los tres osos. Pregunte cuál de esas figuras es la del papá oso. Apóyelos para que identifiquen al papá oso con la figura más grande. Luego, apóyelos con preguntas para que identifiquen a la mamá osa y al hijito osito, con la figura mediana y pequeña respectivamente.
- 3. Muestre las tres figuras de osos de cartón.** Coloque en el centro del círculo una caja y en su interior coloque las figuras de los tres platos, tres sillas y tres camas. Llame a un alumno o alumna por vez y pídale que saquen una figura de la caja y según el tamaño lo coloquen con el oso que le corresponda. Cada vez que relacionen una figura con el oso que le corresponda (según el tamaño) refuerce lo que realice el alumno o la alumna diciendo en voz alta la relación establecida, por ejemplo “ La mamá osa es mediana y le corresponde el plato mediano. ” Finalice la actividad cuando todos los alumnos y las alumnas hayan participado.

ACTIVIDAD COMPLEMENTARIA

1. En trabajo individual, prepare una pelota grande, una mediana y otra pequeña. Pida al niño que le entregue alternadamente la pelota que usted le solicite.



PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO

7

- **UNIDAD:** LA SEGURIDAD PERSONAL Y EL CUIDADO DEL ENTORNO.
- **NIVEL:** INICIAL.
- **ACTIVIDAD:** EL MURAL DEL PASEO POR EL PARQUE.
- **PROPÓSITO:** ESTABLECER RELACIONES ENTRE LOS ANIMALES , LAS PLANTAS Y LAS PERSONAS.
- **INDICADORES DE LOGRO:** UBICA LAS POSICIONES DE OBJETOS DEL ENTORNO (ARRIBA-ABAJO); COMENTA SOBRE FENÓMENOS OBSERVADOS EN SU ENTORNO; PRESENTA DIBUJOS Y PINTURAS QUE EXPRESAN RELACIÓN Y ARMONÍA ENTRE LOS SERES VIVOS Y ALGUNOS ELEMENTOS DE SU ENTORNO.
- **MOMENTO DEL DÍA:** GRUPO GRANDE Y GRUPO PEQUEÑO.
- **DURACIÓN:** DOS DÍAS, 30-45 MINUTOS CADA DÍA.
- **MATERIALES:** COPIAS DE IMÁGENES DE NUBES, PAPEL PARA FORMAR UN MURAL EN LA PARED, RAMAS Y HOJAS, PEGAMENTO, ALGODÓN, TELAS, CAFÉ O ARENA, CRAYONES, TÉMPERAS, PINCELES, PEGAMENTO Y CINTA ADHESIVA.



ATENCIÓN



MEMORIA



COMUNICACIÓN



MOTRICIDAD FINA



MOTRICIDAD GRUESA

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

- 1. Previo a esta actividad deben haber realizado un paseo por un parque o plaza durante el cual los niños y las niñas hayan recogido hojas, ramas y flores y hayan podido conversar sobre el entorno.**
- 2. Sentados en círculo retome el tema del paseo.** Converse sobre las relaciones entre los árboles, los animales e insectos que hayan observado. Puede hacerles preguntas para orientar la conversación, por ejemplo: ¿Dónde arman sus nidos los pajaritos? ¿Por qué son importantes los árboles para los animales?
- 3. Dígalos que van a realizar un mural sobre la experiencia.**
- 4. Sentados en las mesas de trabajo entregue a cada niño o niña un dibujo con una nube.** Coloque en la mesa algodón y pegamento para que rellenen las nubes con algodón.
- 5. Dibuje la silueta de cada niño y niña, haciendo que se recueste sobre un papel craft o similar.** Cada alumno o alumna puede pintar su silueta o pegarle telas para representar la vestimenta.
- 6. Coloque en el piso del aula el papel con el que armarán el mural** (debe ser de gran tamaño para que entren todas las siluetas de los niños y las niñas).
- 7. Armen todos juntos el mural.** Dígalos que van a colocar las nubes de algodón que hicieron. Realice preguntas para que identifiquen que las nubes se encuentran ARRIBA. Una vez trabajado el concepto, coloque las nubes en la parte superior del mural.
- 8. Converse con los niños y las niñas sobre el lugar donde se encontraban las hojas y ramas que recogieron.** Apóyelos para que identifiquen que estaban en el suelo, es decir ABAJO. Para simular el suelo de tierra pueden pegar en el mural café o arena. Pídales que coloquen las hojas y ramas en el suelo del mural.
- 9. Por último peguen las siluetas de los niños y las niñas en el mural.**
- 10. Converse sobre las nubes que están ARRIBA de las siluetas, y las ramas y hojas que están ABAJO.**
- 11. Coloque el mural en la sala o en la entrada de la escuela.**

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS:

- En grupo grande entregue a cada alumno y alumna una vejiga o globo de cumpleaños y jueguen a lanzarlos hacia ARRIBA.
- Con niños o niñas con PC (Parálisis Cerebral), pueden jugar a que se coloquen ARRIBA o ABAJO de una pelota grande, de cojines o de una sábana.
- En grupo grande, jueguen a colocarse ARRIBA o DEBAJO de una sábana grande o paracaídas.



PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO



- **UNIDAD:** DESCUBRO Y CONOZCO MI CUERPO.
- **NIVEL:** INICIAL.
- **ACTIVIDAD:** CONTAR HASTA DIEZ.
- **PROPÓSITO:** CONTAR HASTA 10 ELEMENTOS.
- **INDICADORES DE LOGRO:** CUENTA AGRUPACIONES DE HASTA 10; IDENTIFICA Y USA LAS PARTES DE SU CUERPO PARA EXPRESARSE ARTÍSTICAMENTE; RECUERDA Y DICE CANCIONES SENCILLAS.
- **MOMENTO DEL DÍA:** GRUPO GRANDE Y GRUPO PEQUEÑO.
- **DURACIÓN:** 30-45 MINUTOS.
- **MATERIALES:** CANCIÓN DE LOS DEDOS Y DÁCTILO PINTURA.



ATENCIÓN



MEMORIA



COMUNICACIÓN



MOTRICIDAD FINA

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

1. Sentados en el círculo, dígalos que van a cantar la canción de los dedos de la mano.
2. Aquí tiene el ejemplo de una canción, puede usar otras canciones que traten del mismo tema

“ Este dedo es la mamá,
este otro es el papá,
el más grande es el mediano,
con la nena de la mano,
el pequeño va detrás ,
todos salen a jugar...”

3. Pregunte de quién está hablando la canción. Si algún niño o niña dice que de las manos, apruebe su respuesta.
4. Entre todos cuenten los dedos de las manos. Apóyelos para que cada uno cuente sus dedos.
5. Coloque en varios platos plásticos pintura de dedos de diferentes colores.
6. Entregue a cada alumno o alumna una hoja de papel grande y pida que pinten sus manos usando la pintura. Motive a cada niño y niña para que cuente el número de dedos de una mano y luego de la otra mano. Ayúdelos para que realicen el conteo. Finalice la actividad colocando las hojas con las pinturas en las paredes del curso.

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS:

1. En grupo pequeño juegue con los niños y las niñas al dominó de figuras y haga que alternadamente cada niño reparta las fichas.
2. En trabajo individual pida al niño o niña que le entregue objetos según la cantidad que usted le solicite.
3. En el área de construcción pida que armen un tren con la cantidad de bloques que usted les pida.



PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO



- **UNIDAD:** N/A.
- **NIVEL:** INICIAL.
- **ACTIVIDAD:** JUEGO DE DOMINÓ.
- **PROPÓSITO:** RECONOCER LAS RELACIONES ESPACIALES DE ADENTRO Y AFUERA.
- **INDICADORES DE LOGRO:** UBICA LAS POSICIONES DE OBJETOS DEL ENTORNO: DENTRO-FUERA; OBSERVA EN EL CIELO Y EN LÁMINAS, LA LUNA, LAS ESTRELLAS, EL SOL Y COMENTA SOBRE SU IMPORTANCIA PARA LA VIDA; UTILIZA EL LENGUAJE CORPORAL O DE GESTOS, GRÁFICO Y ORAL PARA EXPRESAR SUS SENTIMIENTOS, FANTASÍAS, PENSAMIENTOS Y EXPERIENCIAS.
- **MOMENTO DEL DÍA:** ACTIVIDAD GRUPAL.
- **DURACIÓN:** 30-45 MINUTOS.
- **MATERIALES:** UNA CAJA GRANDE DE CARTÓN, CINTA ADHESIVA, PAPELES DE COLORES, TELAS DE DIFERENTES COLORES, PLATOS DESCARTABLES, PAPEL DORADO O PINTURA AMARILLA Y BÁNDAS ELÁSTICAS.



ATENCIÓN



MEMORIA



COMUNICACIÓN



MOTRICIDAD GRUESA

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

- 1. Con la caja de cartón construya una nave espacial en la que puedan entrar uno o dos niños o niñas.** Si no consiguió una caja lo suficientemente grande, puede usar el cartón de varias cajas. Decore la nave espacial con los papeles de colores, puede usar las telas para agregar detalles.
- 2. Con los platos elabore estrellas, debe realizar una para cada alumno o alumna del curso.** Coloque en cada estrella una banda elástica para que los niños y las niñas puedan usarlas como sombrero.
- 3. Converse con los niños y las niñas sobre los astros que se encuentran en el cielo.** Hábleles sobre las estrellas, el sol, la luna. Realice preguntas para conocer qué saben ellos y ellas sobre el cielo, la luna, el sol, las estrellas.
- 4. Coloque la nave en el centro del salón de clases.** Diga a los niños y las niñas que realizarán un viaje por el espacio y que precisan dos astronautas que quieran viajar.
- 5. Explique que para que esos dos niños o niñas puedan viajar deben ir DENTRO de la nave.** Pida a los viajeros que entren en la nave.
- 6. Diga que los niños y las niñas que no viajan en la nave serán las estrellas del cielo.** Motíuelos para que reflexionen dónde están las estrellas, FUERA de la nave.
- 7. Diga que el viaje ya empezó, motive a los alumnos y a las alumnas que están en la nave para que hagan el ruido que hace una nave.** Los niños y las niñas que son estrellas deberán moverse alrededor de la nave.
- 8. Cambie varias veces de astronautas de tal manera que todos los niños y las niñas puedan serlo.**
- 9. Refuerce coninualmente el concepto DENTRO y FUERA.**
- 10. Finalice la actividad cantando una canción alusiva al tema. A continuación se sugiere la siguiente canción :**

¿Estrellita dónde estás?
Quiero verte titilar
En el cielo, en el mar
Un diamante de verdad
¿Estrellita dónde estás?
Quiero verte titilar

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS:

1. En grupo grande, formen un círculo y coloque una caja en el centro, cuando usted dé un aplauso todos los niños y las niñas colocarán dentro de la caja un objeto que usted indique
2. Coloque en el patio tantos aros ula-ula como niños y niñas tenga en el curso. Cuando usted lo indique ellos y ellas se colocarán dentro y fuera de los aros.
3. Con niños y niñas con PC (Parálisis Cerebral), puede dibujar con tiza en el suelo un círculo grande, motívelos para que rueden o se desplacen dentro y fuera del círculo.

