



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

VICERRECTORADO DE POSTGRADO E INVESTIGACIÓN

INSTITUTO DE POSTGRADO

**GUÍA PSICOPEDAGÓGICA DE NEUROFUNCIONES PARA EL PROCESO
DE LECTO-ESCRITURA**

**AUTORA:
ROSA ELENA ANDINO SILVA.**

**TUTOR:
DR. DARWIN RUIZ.**

RIOBAMBA – ECUADOR

2015



“UNACH”

**INSTITUTO DE POSGRADO E INVESTIGACIÓN
GUÍA PSICOPEDAGÓGICA DE
NEUROFUNCIONES PARA EL PROCESO DE
LECTO-ESCRITURA.”MAREAS”**

Autora: Lic. Rosa Elena Andino Silva
Teléfonos: 032370-055 / 0995002092
E-mail: elenaandinosilva@yahoo.es
Coautor: Dr. Darwin Ruiz Duarte
Teléfonos: 0998961429
E-mail: ternurita1925@gmail.com

Editorial El Relámpago Del Saber claro
Avda. Eloy Alfaro 21-21 y 10 de Agosto
Fono: 032628642
Cyber Planet.rio@gmail.com
Riobamba – Ecuador

Comité Editorial

Dr. Maria Angelica Urquiza Alvar. Msc.
Mgs.: Eduardo Montalvo
Mgs.: Irma Granizo
Dr. Mary Alvear Haro Msc.

PRIMERA EDICIÓN (Febrero 2015)

ÍNDICE GENERAL

CONTENIDO

PÁG.

Presentación	4
Objetivos	5
Objetivo General	5
Objetivos Específicos	5
Fundamentación Teórica	6
Técnicas Lúdicas	6
La Importancia Del Juego	7
Trabalenguas	7
Laberintos	8
Técnicas Grafo-Plásticas	9
El Arte	9
Collage	9
Estrategias Lúdicas Y Grafo-Plásticas Para Desarrollar Lecto-Escritura	112
Esquema Corporal	122
Armado De Rompecabezas	133
Figuras Para Completar	144
Pantomima	166
Relevos En Fila India	177
Juegos De Fantasía	188
Lateralidad	199
Actividades Básicas	20
Puntillado	211
Pintura	222
Ejercicios De Orientación	233
Dictado	255
Collage	277
Collage / Forma Palabras	288
Direccionalidad	299
Estrategias Cognitivas	30
Lectura De Imágenes	30

Lámina Para Lectura De Imágenes	311
Lectura De Palabras	322
Tarjetas Para Lectura De Palabras	333
Cambios De Dirección.....	344
Orientación Temporal	367
Los Vagones Del Tren	388
El Trencito	40
Adivinanzas	422
El Barco De La Semana.....	433
Ordenar Textos En Secuencias Temporales	455
¿Cuál Es Tu Capacidad De Memoria Visual?	486
Tarjetas De Asociación.....	499
Láminas De Observación.....	520
Lámina De Observación	522
Complete Siguiendo El Modelo.....	533
Sopa De Letras.....	544
Memoria Secuencia Auditiva.....	566
Ejecución De Órdenes	577
Trabalenguas	588
Discriminación Auditiva.....	599
Los Sonidos De La Naturaleza.	60
Los Sonidos Musicales	61
El Juego Del Teléfono	62
Lenguaje.....	633
Ejercicios Básicos	644
Ejercicios Para La Dicción	666
Ejercicios Para La Dicción N°2	677
Asociación Auditiva	70
Juego De Palabras.....	72
El Gran Mercado.....	77
Cuento.....	78
Cierre Auditivo Vocal.....	80
Motricidad.....	81
Contra La Pared	822

Motricidad Fina.....	833
Modelado De Un Hipopótamo.....	866
Atención.....	877
El Juego De Los Intrusos	888
Fichas Para Discriminar Formas	90
Monitos Alegres.....	911
Las Siete Diferencias	933
Pintura.....	955
Ranitas Al Agua.....	966
Coordinación Visuo Auditivo Motora (Ritmo)	977
Laberintos	988
Coordinación Visomotora.....	1011
Actividades De Perforado	1022
Recortado O Rasgado	1033
Ensartado	1044
Webgrafía.....	1055

TÍTULO

GUÍA PSICOPEDAGÓGICA DE NEUROFUNCIONES PARA EL PROCESO DE LECTO-ESCRITURA


PRESENTACIÓN

El perfeccionamiento de la enseñanza se ha convertido en la educación a nivel nacional, en el centro de atención de especialistas y directivos. Esto es el resultado de las nuevas y elaboradas exigencias que la sociedad le plantea a la escuela contemporánea.

La Guía Psicopedagógica de Neurofunciones contiene actividades que se presentan a modo de sugerencias para los docentes e interventores en el trabajo pedagógico con los estudiantes que inician el proceso escolar, de manera que posibilite el desarrollo neuropsicológico del niño, ya que éstas, evolucionan y condicionan para el aprestamiento de los diversos aprendizajes. Estas deben ser desarrolladas desde las etapas iniciales con el fin de que puedan desenvolverse durante la juventud y la adultez de manera integral, utilizando todas las funciones intelectivas.

Por lo tanto, el eje central de ésta Guía Psicopedagógica, es el de perfeccionar las neurofunciones intelectivas. Ésta, se sustenta en diversas estrategias cognitivas y técnicas lúdicas neurofuncionales, orientadas a desarrollar de mejor manera el proceso de lecto-escritura, ya que es la base sobre la que se construirán, todas las estructuras de aprendizajes futuros y éstas permitirán el manejo de otras asignaturas a lo largo de todo el proceso educativo.

Entre las actividades que contempla esta guía de neurofunciones encontraremos ejercicios tendientes a desarrollar funciones cognitivas como: esquema corporal lateralidad, orientación temporal, direccionalidad, psicomotricidad, percepción, lenguaje, atención y memoria; cada función presenta su definición, objetivos y actividades, las cuales indican cada uno de los pasos a seguir; ya que son elementos fundamentales para fortalecer las áreas que intervienen en el proceso de aprendizaje de lecto - escritura.



Con esta perspectiva, pongo a disposición la guía que está elaborada didácticamente, que pretende apoyar el trabajo de los docentes, para que alcancen un nivel intelectual homogéneo en los estudiantes que van a iniciar el nuevo aprendizaje.

OBJETIVOS:

OBJETIVO GENERAL

Presentar estrategias para el fortalecimiento de las áreas neurofuncionales intelectivas mediante una guía orientada a perfeccionar los procesos de enseñanza – aprendizaje de la lecto-escritura.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- ✓ Fortalecer las áreas neurofuncionales, a través de técnicas lúdicas, para desarrollar el proceso de lecto-escritura en los estudiantes de octavo y noveno año de Educación General Básica.
- ✓ Motivar y crear ambientes que contribuyan a una formación integral de los educandos para mejorar aprendizaje de la lecto-escritura.
- ✓ Contribuir con la asimilación de los conocimientos teóricos de las diferentes asignaturas, partiendo del logro de un mayor nivel de desarrollo de las neurofunciones en el proceso de aprendizaje.

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

Con la finalidad de contribuir a mejorar la práctica docente considero que dentro de las técnicas y herramientas importantes está el uso de estrategias lúdicas y grafo-plásticas, por lo cual, los docentes deben incorporar en sus tareas diarias, ya que estas ayudan a desarrollar de mejor manera las neurofunciones, obteniendo aprendizajes de calidad y a largo plazo. El desarrollo correcto de las neurofunciones ha sido investigado y demostrado que es un eje principal para la iniciación del aprendizaje de la lecto-escritura así su eficacia mejora los resultados del aprendizaje.

TÉCNICAS LÚDICAS

Se le denomina juego a aquella actividad espontánea en la que el niño aprende toda clase de hábitos intelectuales, físicos, morales y sociales; siendo fundamental para su desarrollo.

El juego estimula el desarrollo cerebral y es una necesidad vital que contribuye al equilibrio humano siendo una base para el aprendizaje.

“El juego es tan necesario para el pleno desarrollo del cuerpo, el intelecto y la personalidad del niño como lo son la comida, la vivienda, el vestido, el aire fresco, el ejercicio, el descanso y la prevención de enfermedades y accidentes para su existencia efectiva y prolongada como ser humano”. (M.C.Pugmire-Stoy, 1996).

En el juego, el niño:

- ✓ Almacena información en la memoria.
- ✓ Estudia causas y efectos.
- ✓ Resuelve problemas.
- ✓ Construye un vocabulario útil.
- ✓ Interpreta acontecimientos nuevos.
- ✓ Incrementa las ideas positivas relativas a su auto concepto.

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO

La página electrónica <http://es.scribd.com/doc./3492544/El-Cerebro>, manifiesta que “Toda clase de experiencias de juego estimulará el cerebro infantil. Entre más variadas sean las experiencias de juego, más conexiones cerebrales tendrán lugar, y aún más, se estimulará las conexiones cerebrales, si las actividades se repiten continuamente”.

El niño a través del juego desarrolla los siguientes aspectos:

- Psicomotricidad.
- Conocimiento del esquema corporal.
- Desarrolla e integra aspectos neurosensoriales.
- Coordinación motriz.
- Coordinación visomotora.
- Manipulación de objetos.
- Equilibrio.
- Agilidad.
- Fuerza.
- Dominio y aprovechamiento del espacio.

TRABALENGUAS (Ejercicios para Bradilexias)

Para la página electrónica <http://www.guiainfantil.com/servicios/trabalenguas.htm>. Menciona que: Los trabalenguas es un juego ideal para adquirir rapidez del habla, con precisión y sin equivocarse.

Los trabalenguas son un juego de palabras con sonidos y de pronunciación difíciles, y sirven para probar tus habilidades.

Los trabalenguas, que también son llamados destrabalenguas, son útiles para ejercitar y mejorar la forma de hablar de los niños.

Comienza recitando lentamente cada frase y luego a repetirlas cada vez con más rapidez.

Ejemplos:

Pablito, clavo un clavito

Qué clase de clavo

Clavo Pablito.

Pancha, plancha con una plancha

Con cuantas planchas

Pancha plancha.

LABERINTOS

Según la Real Academia Española, laberinto “es un lugar artificialmente formado de calles, encrucijadas y plazuelas, para que, confundiéndose el que está dentro, no pueda acertar con la salida.

Para http://mishka.cl/tiempo_libre/mas/10-juegos-para-el-desarrollo-intelectual-de-los-ninos/ “Laberintos es una prueba donde el niño debe encontrar y trazar con lápiz la salida de varios laberintos”.

Para lograr el éxito el niño deberá:

- ✓ Atender las instrucciones, que incluyen localizar una ruta desde la entrada hasta la salida, evitar los callejones sin salida, no cruzar líneas y sostener el lápiz sobre el papel.
- ✓ Ejecutar la tarea, lo que requiere recordar y seguir las instrucciones, presentar coordinación visomotora y resistir el efecto desorganizador de la velocidad necesaria implícita.

Esta sub prueba mide la capacidad de planificación y la organización perceptual (seguir un patrón visual). El éxito requiere control y velocidad visomotores, combinados con precisión.

TÉCNICAS GRAFO-PLÁSTICAS

Son estrategias que se utilizan en los primeros años de educación básica para desarrollar neurofunciones, con el objetivo de preparar a los/as niños/as para el proceso de aprendizaje y en especial de la lecto-escritura, se basan en actividades prácticas.

EL ARTE

La estimulación sensorial constituye la base de las experiencias de aprendizaje. Cuando el cerebro se estimula sensorialmente por varias vías y el contenido del aprendizaje se experimenta en un ambiente seguro y libre de tensiones, las neuronas y las áreas cerebrales comienzan a comunicarse e interactuar formando patrones de significado, registrando la información o contenido en la memoria a largo plazo.


De acuerdo a Gardner (2005) la inteligencia Corporal-Kinestésica se manifiesta en las habilidades para manipular objetos con destreza, dominio de movimientos de coordinación fina y gruesa, destreza en el control corporal, tanto funcionalmente como para la expresión. Las dramatizaciones, los bailes, el deporte, las manualidades, son maneras de estimularla.

“Todas las personas utilizan vías kinésicas, visuales y auditivas para recibir nueva información, y existe evidencia convincente de que las personas utilizan diferentes estrategias de procesamiento en tiempos diferentes dependiendo del contexto del aprendizaje.”

COLLAGE

Viene del francés *coller*, que significa pegar.

Para los autores de la página electrónica Wikipedia, collage “es una técnica artística que consiste en ensamblar elementos diversos en un todo unificado”. El término se aplica



sobre todo a la pintura, pero por extensión se puede referir a cualquier otra manifestación artística.

Esta técnica en lugar de imitar la realidad, como se estilaba hasta entonces, compone las obras con trozos de realidad.

Los materiales más empleados para collage son planos, como telas, papeles, cartón, fotografías, fragmentos de plástico, recortes de periódico. También se pueden utilizar objetos con volumen como prendas de vestir, cajas, objetos de metal.

El collage puede combinarse con otras técnicas, como el dibujo y la pintura, el óleo, la acuarela, el grabado. En el comienzo se trataba de agregar papeles de colores planos sobre cuadros, aumentando el color absoluto. Esta técnica fue muy empleada por los futuristas.

Cuadro de Operatividad

Actividades	Tiempo												Responsable					
	Noviembre			Diciembre			Enero			Febrero				Marzo		Abril		
Determinación del contenido de la propuesta																		Rosa Elena Andino Silva.
Determinación de objetivos																		Rosa Elena Andino Silva.
Diseño de actividades																		Rosa Elena Andino Silva.
Elaboración del material																		Rosa Elena Andino Silva.
Preparación del material																		Rosa Elena Andino Silva.
Elaboración de la guía																		Rosa Elena Andino Silva.
Aplicación de juegos cooperativos																		Rosa Elena Andino Silva.
Aplicación de actividades de dramatización																	Rosa Elena Andino Silva.	
Aplicación de juegos de integración social																		Rosa Elena Andino Silva.
Evaluación																		Rosa Elena Andino Silva.

Fuente: Actividades realizadas

Elaborado por: Rosa Elena Andino Silva

ESTRATEGIAS LÚDICAS Y GRAFO-PLÁSTICAS PARA DESARROLLAR LECTO-ESCRITURA

"Aprender es descubrir que algo es posible"

J. Krishnamurti

ESQUEMA CORPORAL

DEFINICIÓN

Es la representación mental del cuerpo, es decir la toma de conciencia de las diferentes partes gruesas y finas, su estructuración y funcionamiento; éste conocimiento debe hacerlo en su persona, frente al espejo, en otra persona y en láminas.

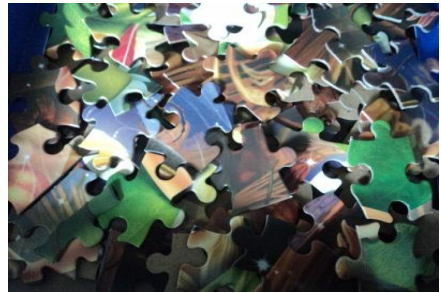


FUENTE: IMÁGENES PROPIAS
ELABORADO POR: ROSA ELENA ANDINO SILVA

ARMADO DE ROMPECABEZAS

OBJETIVO

Reconocer las partes del cuerpo humano.



FUENTE: IMÁGENES PROPIAS
ELABORADO POR: ROSA ELENA ANDINO SILVA

ESTRATEGIAS

- 🧩 Presente al estudiante un rompecabezas sobre el cuerpo humano; éste debe estar totalmente armado, haga que observe formas, colores y los puntos de referencia importantes, que luego le servirá al estudiante para que cumpla la siguiente tarea.
- 🧩 Descomponga el rompecabezas.
- 🧩 Luego le da la orden que arme.
- 🧩 Cuando el niño tenga dificultad o esté ubicando mal una pieza, es importante hacerle notar el error.
- 🧩 Tome el tiempo que emplee en esta tarea.
- 🧩 Posteriormente estimule para que por segunda vez realice el mismo trabajo siempre en el menor tiempo.
- 🧩 Inmediatamente la maestra hablará sobre las partes y cada una de las funciones que cumple cada órgano.

RECURSOS

Rompecabezas de niños, adultos, vistos de frente, de perfil y de espaldas

EVALUACIÓN

Nombra y escribe las partes del cuerpo.

Clavícula _____

Estómago _____

FIGURAS PARA COMPLETAR

OBJETIVO

Completar las partes del rostro, para lograr que el niño / niña puedan realizar esta actividad tanto de manera oral como escrita.

ESTRATEGIAS

- La actividad consiste en presentar al estudiante hojas donde existan figuras humanas dibujadas a las que les falte una parte para completar.
- Es fundamental familiarizar a los estudiantes con las funciones que cumple cada órgano; es importante que los alumnos pueda explicar cada una de las funciones; se puede iniciar con los órganos de los sentidos, ampliando posteriormente a los órganos no visibles.
- El docente ha de explicar en qué consiste el trabajo que van a realizar.
- A continuación el docente entrega las hojas y el estudiante debe completar la figura, dibujando la parte que le falta.
- Terminado con el trabajo requerido, le pedimos al estudiante que explique, la función que desempeña el órgano que acabo de dibujar.

RECURSOS

Hojas para completar


Lápices

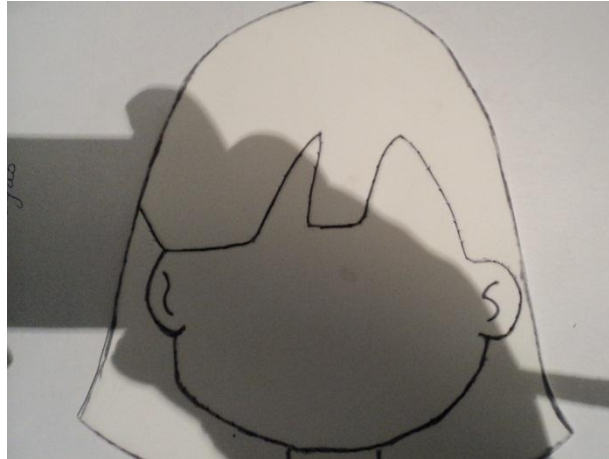
Borrador

EVALUACIÓN

Función de los órganos del cuerpo humano.

COMPLETA

 Dibuja las partes que le falta en el rostro de Lisbeth.



FUENTE: IMÁGENES PROPIAS
ELABORADO POR: ROSA ELENA ANDINO SILVA



AHORA RESPONDE.....

¿Escribe en nombre de los órganos que le falta al rostro?

¿Cuál es la función del sentido de la vista?

¿Para qué sirve el sentido del olfato?

PANTOMIMA

FORMAS CORPORALES ABIERTAS Y CERRADAS

OBJETIVO

Conocer el cuerpo a través de la exploración de su capacidad plástica y expresiva, para fortalecer la motricidad gruesa.

ESTRATEGIAS

- 🌿 En ésta actividad los estudiantes formarán grupos de trabajo; poniéndose uno frente al otro. Cada uno de los miembros de las parejas propondrá que él otro imite ya sea una forma abierta o una cerrada.
- 🌿 Se da un ciclo que incluirá propuesta- imitación-propuesta.
- 🌿 Formas abiertas se refiere a posiciones en que el cuerpo se estira como por ejemplo desahucarse, un jugador de básquet saltando, tratar de alcanzar algo que está muy alto, etc. y formas cerradas se refiere a aquellas en las que el cuerpo se encoje como por ejemplo la reacción a un golpe en el estómago, posición fetal, cuando tenemos mucho frío.
- 🌿 Ahora vamos a jugar un partido de básquet; durante el juego un estudiante se lesionará e reproducirá posiciones cerradas imitando un profundo dolor. Los compañeros ayudarán realizando posiciones abiertas como señal de dar primeros auxilios.
- 🌿 Este ejercicio se lo puede realizar duplicando todo tipo de deportes.

RECURSOS

Lugar extenso.

Implementos para cada uno de los deportes

EVALUACIÓN

Distinguir distintas posiciones del cuerpo /Conocimiento de las nociones cerrado y abierto.

RELEVOS EN FILA INDIA

OBJETIVO

Conocer el cuerpo humano a través de trabajo en equipo, permitiendo al niño/a identificar las diferentes posiciones que se puede lograr con el cuerpo.

ESTRATEGIAS

Para iniciar la actividad maestro debe formar dos equipos, a continuación:

- 🧑 Los estudiantes se ubican en la fila india por equipos.
- 🧑 El primero de la fila tiene una pelota que debe ir pasando a sus compañeros según la indicación que del profesor:
- 🧑 Por encima de la cabeza, por entre las piernas, por la derecha, por la izquierda, etc. Los niños deberán pasar la pelota tal como lo indicó hasta que llegue al último. Este niño deberá correr al primer lugar de la fila con la pelota y empezar de nuevo con la indicación que manifieste el profesor.
- 🧑 Se puede introducir variantes distintas:
- 🧑 Variantes como los niños sentados en el suelo, por ejemplo.

RECURSOS

Pelotas

EVALUACIÓN

Identificar las partes del cuerpo:

Cabeza

Tronco

Extremidades



JUEGOS DE FANTASÍA

OBJETIVO

Permitir a los niños/ as movimientos del esquema corporal en momentos de cansancio y fatiga para que agilite su motricidad, fina y gruesa.

ESTRATEGIAS

Explicamos a los estudiantes que vamos a realizar un ejercicio sencillo; a continuación les pedimos que flexionen para tocar las puntas de sus pies al decirles:

- 🧑 Flexiónense, atrapen 10 mariposas y díganles hola.
- 🧑 Flexiónense, atrapen 10 hojas y después échenlas a volar en el viento.
- 🧑 Háganse grandes, alcancen las estrellas y atrapen una si pueden (también puede ser las nubes, el sol o un avión).
- 🧑 Salten de un pie: sean un conejito.
- 🧑 Brinquen, brinque, brinquen como un canguro.
- 🧑 Tiéndanse en el suelo, levanten sus piernas hacia el cielo y empuja las nubes.
- 🧑 Vayan saltando a la tienda, compren un dulce y regresen a la casa brincando.
- 🧑 Extiéndase sobre la espalda y pedaleen en su bicicleta.

RECURSOS

Humanos (niños / niñas)

EVALUACIÓN

Flexibilidad del cuerpo humano.

Cabeza

Tronco

Extremidades

LATERALIDAD

DEFINICIÓN

La lateralidad es una función que hace posible que nos orientemos en el espacio y en el tiempo y que va a permitir al niño entender las letras y los números. Es consecuencia de la distribución de funciones bien diferenciadas que se establecen entre los dos hemisferios cerebrales.

La lateralidad corporal es la preferencia en razón del uso más frecuente y efectivo de una mitad lateral del cuerpo frente a la otra. Inevitablemente hemos de referirnos al eje corporal longitudinal que divide el cuerpo en dos mitades idénticas, en virtud de las cuales distinguimos dos lados derecho e izquierdo y los miembros repetidos se distinguen por razón del lado del eje en el que se encuentran (brazo, pierna, mano, pie derecho o izquierdo). Igualmente, el cerebro queda dividido por ese eje en dos mitades o hemisferios que dada su diversificación de funciones (lateralización) imponen un funcionamiento lateralmente diferenciado.



FUENTE: IMÁGENES PROPIAS
ELABORADO POR: ROSA ELENA ANDINO SILVA

ACTIVIDADES BÁSICAS








OBJETIVO

Identificar, desarrollar y afianzar el proceso de lateralización, para identificar y diferenciar el lado izquierdo y derecho.

ESTRATEGIAS

Para desarrollar las diferentes actividades, la maestra debe explicar al estudiante los diferentes ejercicios que se van a realizar.

Estos ejercicios se los puede realizar todos los días, antes de iniciar con las actividades diarias.

-  Identificar la mitad derecha e izquierda en su propio cuerpo, en el de su compañero y en su imagen frente a un espejo.
-  Manipular, con su mano derecha, la mitad derecha de su cuerpo, iniciando en la cabeza, ojos, orejas, cuello y tronco.
-  Señalar en su compañero, puesto de espaldas, partes de su lado derecho e izquierdo; esta misma actividad se realizará con el compañero puesto de frente.
-  Frente a un espejo grande y dividido en dos partes iguales con cinta adhesiva, señalar su lado derecho e izquierdo.
-  Hacer movimientos oculares de izquierda a derecha.
-  Ejercicios unilaterales: con la mano derecha topar su pie derecho.
-  Ejercicios simultáneos: con su mano izquierda topar su ojo derecho.

RECURSOS

Espejo

Cinta adhesiva

Láminas

EVALUACIÓN Conocer los lados: derecho e izquierdo.

PUNTILLADO

OBJETIVO

Fortalecer el conocimiento del lado derecho, por medio de la utilización de la motricidad fina que posee cada individuo.

ESTRATEGIAS

Sigue las instrucciones

1. En la parte superior del lado derecho de la hoja escribe la fecha de hoy.
2. Utiliza la técnica del puntillado y sin alzar la mano perfora a cada tres milímetros la parte derecha de la siguiente letra.



EVALUACIÓN

Reconocer el lado derecho en diferentes espacios.

PINTURA

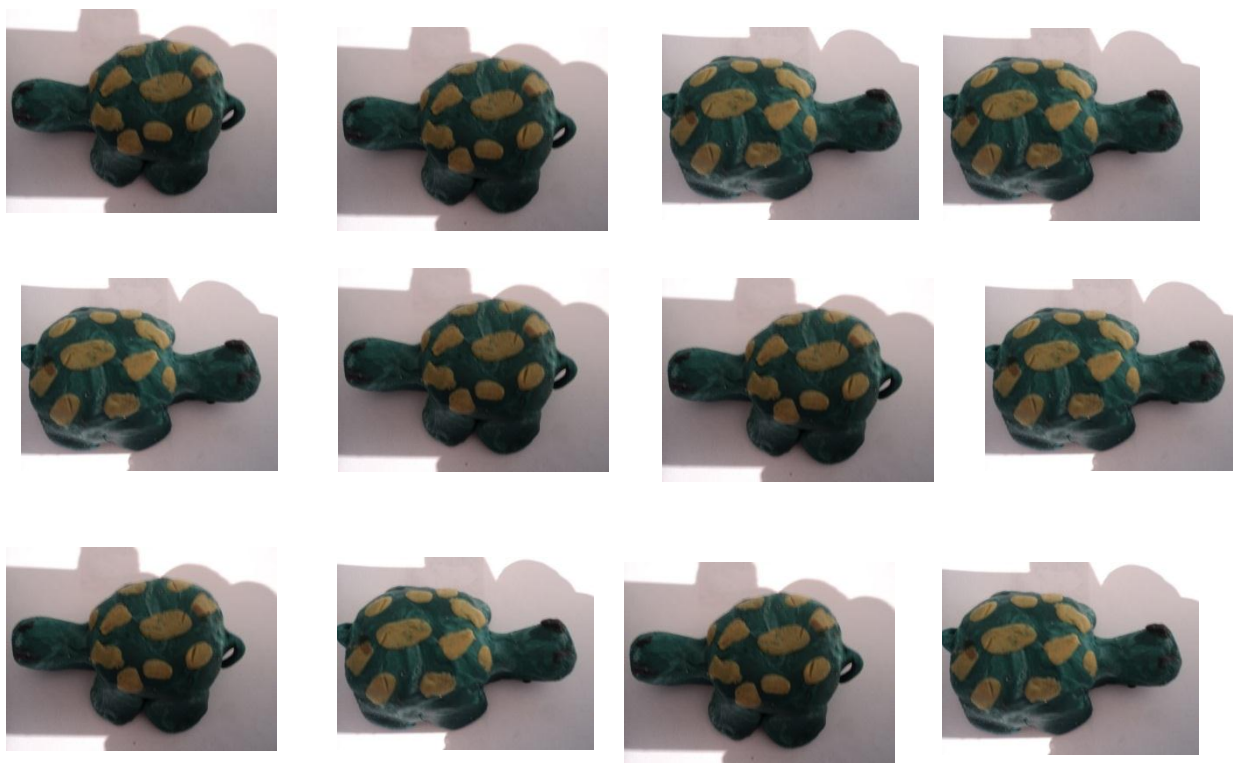
OBJETIVO

Aprender el lado izquierdo, con la aplicación de la motricidad fina y la utilización de colores para de esta manera lograr en cada niño/ña fortalecer la diferenciación entre los colores que existen.

Sigue las instrucciones



1. En la parte superior del lado izquierdo de la hoja escribe tú nombre.
2. Utiliza colores y pinta cada uno de los animales que están mirando hacia el lado izquierdo.



FUENTE: IMÁGENES PROPIAS
ELABORADO POR: ROSA ELENA ANDINO SILVA

EVALUACIÓN

Reconocer el lado izquierdo

EJERCICIOS DE ORIENTACIÓN

OBJETIVO

Reconocer el lado derecho e izquierdo, identificando cual es la letra que le asigne a lo mencionado o predispuesto en un ejercicio determinado.

Sigue las instrucciones



1. En la parte superior del centro de la hoja escribe el día y la fecha de hoy.
2. Tache los motivos que están igual al modelo.

b									
b	q	d	p	b	d	d	b	p	q
d	b	q	b	d	p	p	q	b	q
p	q	b	d	p	b	d	q	b	p
d	d	p	q	b	d	q	b	q	b
b	b	d	b	d	d	d	d	b	b
b	d	d	d	b	d	b	d	b	d
d	p	d	b	q	d	b	p	d	p
b	p	d	q	p	b	d	q	b	d

d

b	q	d	p	b	d	d	b	p	q
d	b	q	b	d	p	p	q	b	q
p	q	b	d	p	b	d	q	b	p
b	b	q	p	b	d	d	d	b	q
d	b	q	b	d	p	p	q	b	q
p	q	b	d	p	b	d	q	b	p
d	d	p	q	b	d	q	b	q	b
b	b	d	b	d	d	d	d	b	b

EVALUACIÓN

Conocer el lado derecho e izquierdo.

INDICADORES

Identificación y asignación de las letras.

DICTADO

OBJETIVO

Conocer el lado izquierdo, logrando llenar cada uno de los espacios que se plantean.

Sigue las instrucciones



1. En la parte inferior derecha de la hoja escribe la frase. **“Yo soy importante”**
2. Ahora copia el siguiente dictado en el centro de cada figura del lado izquierdo.

Nota: Se utilizará palabras que tenga sonido semejante. J G

PALABRAS

Guineo

Jinete

Jirafa

Gallina

Gigante

Ganso

Julián

Jonás

EVALUACIÓN

Conocimiento del lado izquierdo

Reconocer sonido semejante.

Escritura de las palabras

Jirafa	Gallina		
Gigante	Jinete		

COLLAGE

OBJETIVO

Reconocer, discriminar los lados derecho e izquierdo, para identificar sílabas y sonidos.

ESTRATEGIAS

🏠 Para iniciar ésta actividad se le pedirá a los estudiantes que recorten diferentes sílabas; dobles como: bra, bre, bri, bro, bru, dra, dre, dri, dro, dru.

🏠 Enseguida se le entregará una hoja para realizar el collage.

🏠 Después se le pedirá que escuchen los sonidos de cada una de las sílabas, al reconocer dicho sonido, el niño escogerá el recorte y pegará solo en el lado derecho o izquierdo, como lo indique la maestra.

🏠 Para terminar con la actividad se sugerirá pintar todo el dibujo.

RECURSOS

Periódicos

Revistas

Tijeras

Goma

Colores

EVALUACIÓN

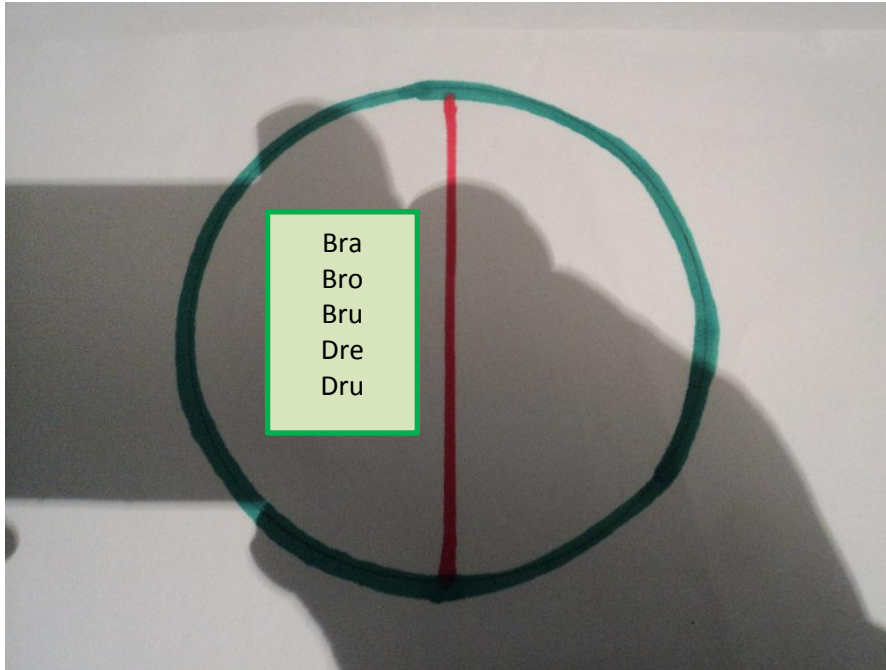
Reconocimiento de los lados derecho e izquierdo.

COLLAGE / FORMA PALABRAS

Recorta sílabas dobles

🐾 bra, bre, bri, bro, bru, dra, dre, dri, dro, dru.

- ✓ En el lado izquierdo del círculo, pega las sílabas que escuches, y a continuación completa una palabra.



FUENTE: IMÁGENES PROPIAS
ELABORADO POR: ROSA ELENA ANDINO SILVA

EVALUACIÓN

Formación de palabras.

🐾 Bradru

🐾 Brodre

🐾 Brudru

DIRECCIONALIDAD

DEFINICIÓN

La direccionalidad consiste en los movimientos progresivos de los ojos, de izquierda a derecha, también de arriba - abajo, que realizan los sujetos para leer y escribir. En la medida que el ojo recorre la línea, debe reconocer y retener los patrones dados individuales y de la palabra en su totalidad. Si el desarrollo de la direccionalidad no es adecuado, podremos observar dificultades en la lectura y escritura por inversiones frecuentes, confusiones de palabras y sustituciones.



FUENTE: IMÁGENES PROPIAS
ELABORADO POR: ROSA ELENA ANDINO SILVA

ESTRATEGÍAS COGNITIVAS

LECTURA DE IMÁGENES

OBJETIVO

Determinar las posiciones de arriba - abajo, derecha-izquierda, atrás-adelante, cerca-lejos, sobre-debajo, logrando en cada individuo identifique la posición en la que se encuentra.

ESTRATEGIAS

- ❖ La maestra explicará que a continuación van a realizar una lectura con diferentes gráficos.
- ❖ Los gráficos deben contener dibujos conocidos para el estudiante, inmediatamente se le presenta la lámina.
- ❖ Entonces se pide que lean los objetos de esta línea en forma ordenada (el instructor guía con el dedo la dirección izquierda-derecha en la primera línea), ahora sigan leyendo las siguientes líneas.
- ❖ Se puede variar y la lectura de derecha a izquierda, de arriba hacia abajo u omitir una figura intencionadamente para que respondan que no hay nada.
- ❖ Usar el ambiente como estímulo para que hagan descripciones de izquierda a derecha, dentro del salón de clases o mirando por la ventana.

RECURSOS

Cuadro con imágenes sencillas, ordenadas de izquierda a derecha en tres líneas en posición superior, medio e inferior.

EVALUACIÓN

Reconocimiento de nociones como: arriba, abajo, delante, atrás, por medio de la percepción visual.

LÁMINA PARA LECTURA DE IMÁGENES



LECTURA DE PALABAS

OBJETIVO

Observar y leer las tarjetas de sílabas de izquierda a derecha, permitiendo a los niños/as distinguir entre la parte superior, medio e inferior.

ESTRATEGIAS

- Se colocan en el tablero tarjetas con diferentes palabras en posición de izquierda a derecha, en tres niveles (superior, medio, inferior)
 - 👤 Lean las palabras en el orden que los estoy colocando (el maestro desliza la mano sobre las tarjetas).
 - 👤 Variantes:
 - 👤 Entregar carteleras individuales con las líneas de palabras, para que cada niño lea individualmente de izquierda a derecha y de arriba -abajo.
 - 👤 Colocar las tarjetas una por una a medida que las leen para lograr más atención.
 - 👤 Láminas con palabras largas y cortas, leerlas de arriba a abajo.
 - 👤 Láminas con franjas como título y luego franjas ordenadas de izquierda a derecha y de arriba a abajo.
 - 👤 Usar la mano izquierda o derecha para seguir la lectura.
 - 👤 Se le pide que respete las pausas que hay entre franjas.
 - 👤 Combinar las variables forma, color y tamaño.

RECURSOS

Tarjetas de colores

EVALUACIÓN

Nociones: cerca, lejos, entre, fuera, derecha e izquierda. /Prueba de neurofunciones/
Anexo

TARJETAS PARA LECTURA DE PALABRAS

1. LEA DE IZQUIERDA A DERECHA

PAYASO LLUVIA MAÍZ ZAPATO

2. LEA DE ABAJO HACIA ARRIBA

GUISA

BAJITO

PUEBLO

AHORITA

GELATINA

3. LEA DEL CENTRO HACIA EL LADO IZQUIERDO

GANSO

JABALÍ

GALLINA

JIRAFAS

GUSANO

CAMBIOS DE DIRECCIÓN

OBJETIVO

Enlazar los puntos progresivamente ejecutando movimientos que impliquen cambios en la direccionalidad.

ESTRATEGIAS

- Explicar al estudiante, como tiene que ejecutar el trabajo que a continuación va a realizar.
- Entregamos los recursos que necesitamos; en éste caso hojas con dibujos que contengan gráficos para conectar los puntos.
- Para iniciar el trabajo utilizamos gráficos de opción fácil y podemos ir complicando el ejercicio.

RECURSOS

Láminas de dibujo que contenga puntos para conectar

Lápices

EVALUACIÓN

Conexión de los puntos en orden lógico.

Escritura de cada letra.

LÁMINA N. 1 PARA TRABAJAR CAMBIOS DE DIRECCIÓN


✓ Une las letras y encontraras una palabra


BRO **MA**


DRA **GÓN**

FRE **SA**


Ahora escribe la palabra que encontraste.


 _____

 _____

 _____

Es momento de escribir una oración con cada una de las palabras

 _____

 _____


 _____

LÁMINA N. 2 PARA TRABAJAR CAMBIOS DE DIRECCIÓN

Une mediante líneas siguiendo las letras del abecedario.



Ahora copia en orden cada una de las letras del alfabeto.



ORIENTACIÓN TEMPORAL

DEFINICIÓN

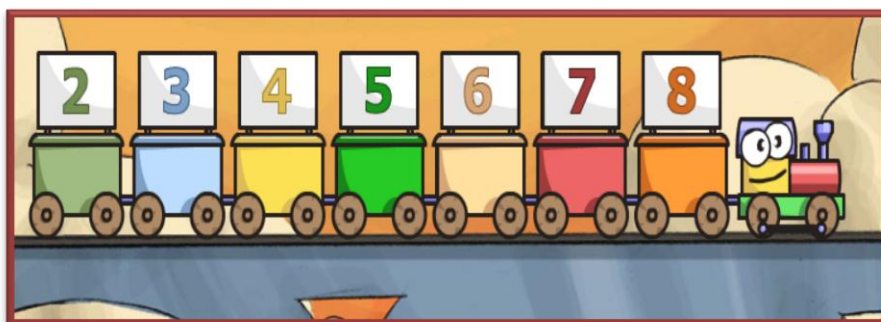
Para Marc Giner Llenas. (2009), manifiesta que la orientación temporal “nos permite comprender las secuencias de acontecimientos, así como nos permite entender el devenir de la historia como encadenamiento de causas y consecuencias”.

La organización temporal se refiere a la orientación en el tiempo, hora, día, semana y mes. El derivado educativo de la orientación temporo-espacial se manifiesta de la siguiente manera: No puede ubicar las letras en el espacio hoja, escribiendo en cualquier parte de ella, le dificulta el trazo de figuras de un modelo con perspectiva, desarticula ángulos. Estas letras tiene perspectivas y ángulos y un niño desorientado en forma espacial nunca podrá lo que la maestra puso en la pizarra.

El niño debe ser educado en relación al tiempo. En un primer momento, discriminar y calcular el tiempo, y en un segundo momento conocer las horas, los días de la semana, los meses de año; ser orientado en tiempo y espacio se traduce en la escritura fundamentalmente sin omitir y agregar letras en una palabra.



LOS VAGONES DEL TREN



OBJETIVO

Establecer comparaciones de antes y después, permitiendo encontrar la secuencia de palabras, números, letras y gráficos según sea el caso.

ESTRATEGIAS

- ✓ Para iniciar le explicamos a los estudiantes sobre el trabajo que debe realizar.
- ✓ Ordena una secuencia de seis dibujos; seguro que conoces el cuento de los tres cerditos, me ayudas a ordenarla; para iniciar te doy una pista, es la parte en donde el lobo sopla y sopla hasta derribar la cabaña de los cerditos.
- ✓ Tienes que ordenar señalando sobre lo que ocurre primero.
- ✓ A continuación entregamos las tarjetas para que los estudiantes observen y los puedan ordenar.
- ✓ Inmediatamente les indicamos que ordenen la historia. Si notamos que los estudiantes no consiguen ordenar, podemos explicarles de que se trata el dibujo como por ejemplo:
 - ✓ En el primer gráfico el cerdito termina de construir la cabaña.
 - ✓ En el segundo gráfico es el lobo sopla hasta hacer volar la cabaña.
 - ✓ En el tercer gráfico el lobo esta empezando a soplar para hacer volar la cabaña.
 - ✓ En el cuarto gráfico el lobo esta soplando
 - ✓ En el quinto gráfico el lobo esta escondido
 - ✓ En el sexto grafico el lobo esta empezando a construir la cabaña.
- ✓ Para terminar le pedimos que ordene la secuencia del cuento.



Fuente: <http://conteni2.educarex.es/mats/11343/contenido/index2.html>

RECURSOS

Tarjetas con los dibujos de la historia.

Cuento

EVALUACIÓN

Capacidad de ordenación.

EL TRENCITO



OBJETIVO

Permitir al estudiante que realice una comparación entre lo que se encontraba antes y lo que se encuentra después, logrando en este caso relacionar los meses con fechas importantes, este ejercicio se debe ejecutar con una diferencia de tiempo.

ESTRATEGIAS

- El docente presenta un trencito hecho en foamy donde cada vagón tiene los carteles con los nombres de los meses movibles.
- Primero ven los carteles ordenados y los leen en voz alta y después el docente desprende los mismos y los entretiene.
- Pasarán algunos alumnos a ordenarlos. ¿Cuál va antes? ¿Y después? ¿Estás seguro? ¿Por qué?
- Éste juego se debe repetir una vez por semana durante un tiempo prolongado.
- Se le entrega una hoja de dibujo a cada niño; se les pide a todos que elijan un mes del año y que dibujen un hecho que lo represente, por ejemplo: Navidad – diciembre. Con diferentes texturas (yerba, palitos, pedazos de tela, lana, etc.), colores e irán rellenando su dibujo. Cuando los terminan dejan secar hasta el otro día.

- Cada niño presenta su dibujo y lo ubica en el mes que corresponde, lo pega con cinta adhesiva debajo del vagón ya nombrado anteriormente.

RECURSOS

Foamy

Hojas de dibujos

Palitos

Lana

Goma

Tijeras

EVALUACIÓN

Conocimiento de las cantidades de los días de cada mes y distinción de las fechas importantes del año y el mes en el que se las realiza.

ADIVINANZAS

EL CALENDARIO



OBJETIVO

Guiar por medio de frases y palabras claves al estudiante para que proporcione una respuesta correcta a la interrogante que se está planteando.

ESTRATEGIAS

- Inicialmente mencionamos la adivinanza.
**Te indica el día, te indica el mes,
te indica el año. Dime ¿qué es?..... El calendario.**
- Conversamos sobre ¿para qué sirve el calendario?, ¿cuándo lo usamos?, etc.
- Se les presenta un calendario.
- Comenzamos a comparar ¿qué meses son los más largos del año y cuáles los más cortos?, siempre haciendo que fundamenten su respuesta.

RECURSOS

Calendarios.

EVALUACIÓN

Búsqueda de días y fechas en el calendario./Prueba de neurofunciones/Anexo.

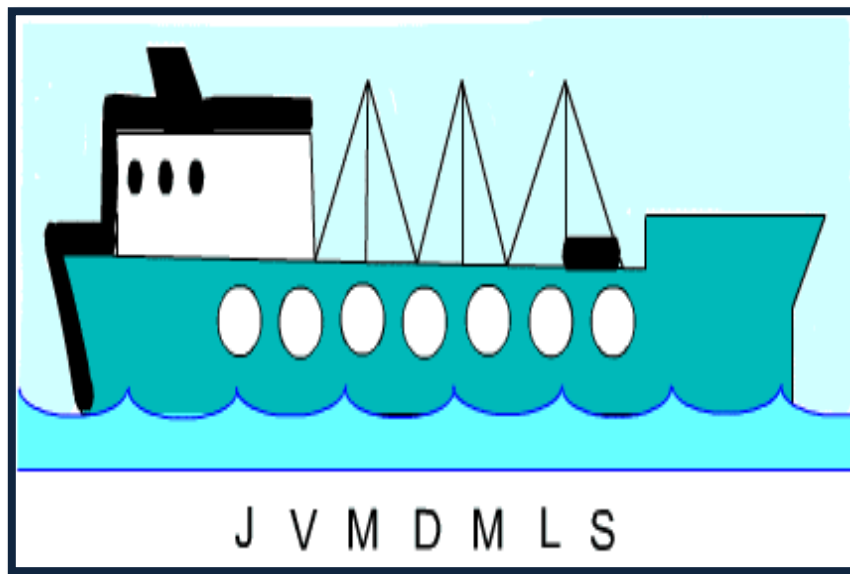
EL BARCO DE LA SEMANA

OBJETIVO

Obtener un conocimiento claro de los días que conforman la semana de una manera didáctica para que el niño / ña muestren interés por aprender y ordenen de manera secuencial los mismos.

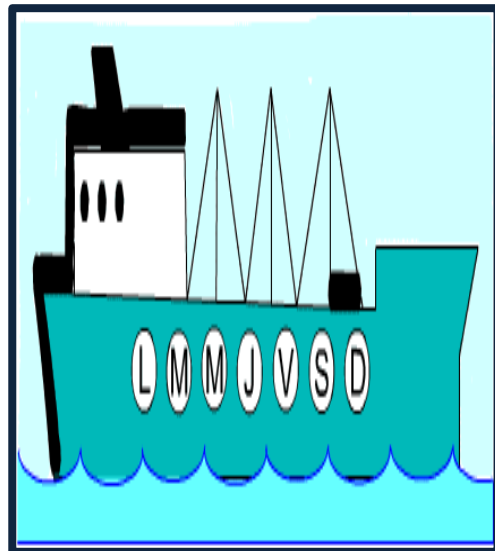
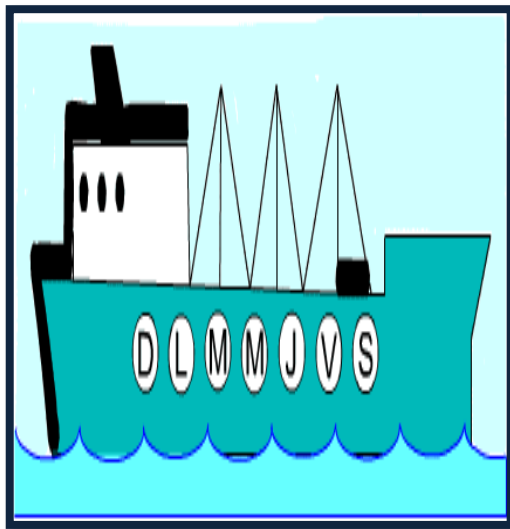
ESTRATEGIAS

- Escribe en los círculos la primera letra de los nombres de cada uno de los días de la semana, siguiendo el orden en que aparecen en el calendario.



SOLUCIÓN:

- En algunos calendarios el primer día de la semana es domingo, en otros es lunes. Por lo tanto hay dos soluciones.



Fuente:http://miayudante.upn.mx/actividades/el_barco_de_la_semana.htm

RECURSOS

Hoja con el barco de la semana

Lápiz

EVALUACIÓN

Ubicación de los días de la semana en el calendario de manera secuencial.

ORDENAR TEXTOS EN SECUENCIAS TEMPORALES

OBJETIVO

Ordenar los diferentes textos para posteriormente darle sentido a una oración, párrafo o palabra de tal forma que obtengamos textos de secuencias temporales

ESTRATEGIAS

Para iniciar le explicamos la tarea que vamos a realizar.

La maestra entrega tarjetas con las frases para que el estudiante lea, analice y ordene las frases.

Ordene las siguientes frases:

1. El viaje en autobús nos cansó un poco, pero lo aguantamos bien con la ilusión de llegar al río.

2. Empezamos la excursión saliendo con media hora de retraso sobre el horario previsto: las 9 empezamos la excursión saliendo con media hora de retraso sobre el horario previsto: las 9'30.

3. Por la tarde se repitió la actividad de la mañana, hasta que hacia las 7'30 hs. Los autobuses comenzaron el camino del regreso.

4. Y llegó el momento de la comida. Una parada en la frenética actividad de la mañana.

5. Y por fin llegamos. Todos los niños se lanzaron a los vestuarios para ser los primeros en llegar al agua.

Fuente:<http://ocw.um.es/cc.-de-la-salud/estimulacion-cognitiva/material-de-clase-1/tema-9-power.pdf>

Solución: 2, 1, 5, 4, 3.

RECURSOS

Frases en carteles

Cinta adhesiva

EVALUACIÓN

Razonamiento (seriación: secuenciación temporal)

MEMORIA

DEFINICIÓN

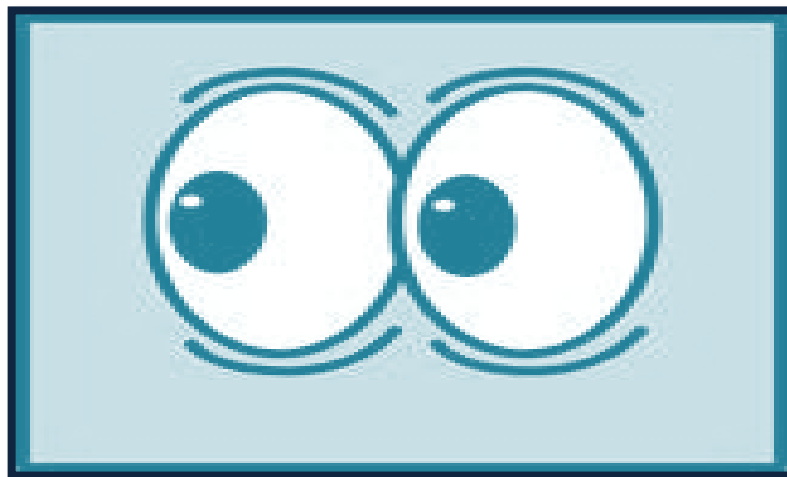
Según Morris, la memoria es uno de los procesos que sustenta todos los aprendizajes; toda adquisición de nuevos conocimientos implica procesos complejos tales como la codificación, el registro, el almacenamiento y la recuperación de la información.

Ésta le permite al niño percibir selectivamente, clasificar, razonar y en general formar conceptos más complejos.

La memoria es fundamental para el aprendizaje y para la vida del niño, ya que a través de ella procesa, almacena y transmite toda la información por medio de los sentidos, estimulándolo a tener un mejor desarrollo y desenvolvimiento en todas las actividades que realice en el medio que lo rodea.

MEMORIA VISUAL

Es la posibilidad de recordar los símbolos visuales de manera que puedan ser reconocidos cuando son presentados de nuevo.



¿CUÁL ES TU CAPACIDAD DE MEMORIA VISUAL?

OBJETIVO

Identificar el grado de captación de cada individuo ante una prueba visual, la misma que debe realizarse de forma ordenada.

ESTRATEGIAS

- Mira durante dos minutos todos los dibujos que se encuentran a continuación, y luego, en una hoja, trata de recordarlos uno por uno escribiendo las palabras que los designan.



EVALUACIÓN

Ahora recuerda lo que miraste y escribe

TARJETAS DE ASOCIACIÓN

OBJETIVO

Unir las figuras por su forma, tamaño, color.

Reconocer estímulos visuales, para unir y relacionar gráficos de igual forma y escritura.

ESTRATEGIAS

- Primero se les muestran todas las tarjetas, éstas deben estar boca arriba y a continuación, se colocan boca abajo.
- Nosotros mismos podemos hacer estas tarjetas. Podemos comenzar con pocas y con elementos fáciles de identificar como colores.
- Enseguida le manifestamos que asocie con su igual.



RECURSOS

Tarjetas con dibujos sobre, colores, gráfico y formas iguales.

Láminas que contengan gráficos, colores.

EVALUACIÓN

Asociación de gráficos iguales.

LÁMINAS DE OBSERVACIÓN

OBJETIVO

Ampliar la memoria visual, para identificar el grado de asimilación y retención de cada estudiante.

Una mañana en la selva

- ✓ Mira durante 5 minutos la siguiente ilustración.
- ✓ Analiza cuántos animales existen, que colores predomina.....



EVALUACIÓN

Ahora vas a contestar las preguntas siguientes

¿Cuántos tigres hay en la selva?

¿Cuántas víboras hay en la selva?

¿Existen 3 elefantes grandes en la selva?

¿Cuántas manzanas existen en el dibujo?

¿Están 8 flores en el dibujo?

¿Cuántas jirafas se encuentran en la selva?

LÁMINA DE OBSERVACIÓN

OBJETIVO

Reconocer estímulos visuales, para conseguir diferenciar que se le hace más fácil al estudiante si distinguir colores, gráficos o letras.

ESTRATEGIAS

Observa durante 5 minutos las palabras que se encuentran en el cuadro.



EVALUACIÓN

Ahora escribe en el mismo orden

℞ _____

℞ _____

℞ _____

℞ _____

℞ _____

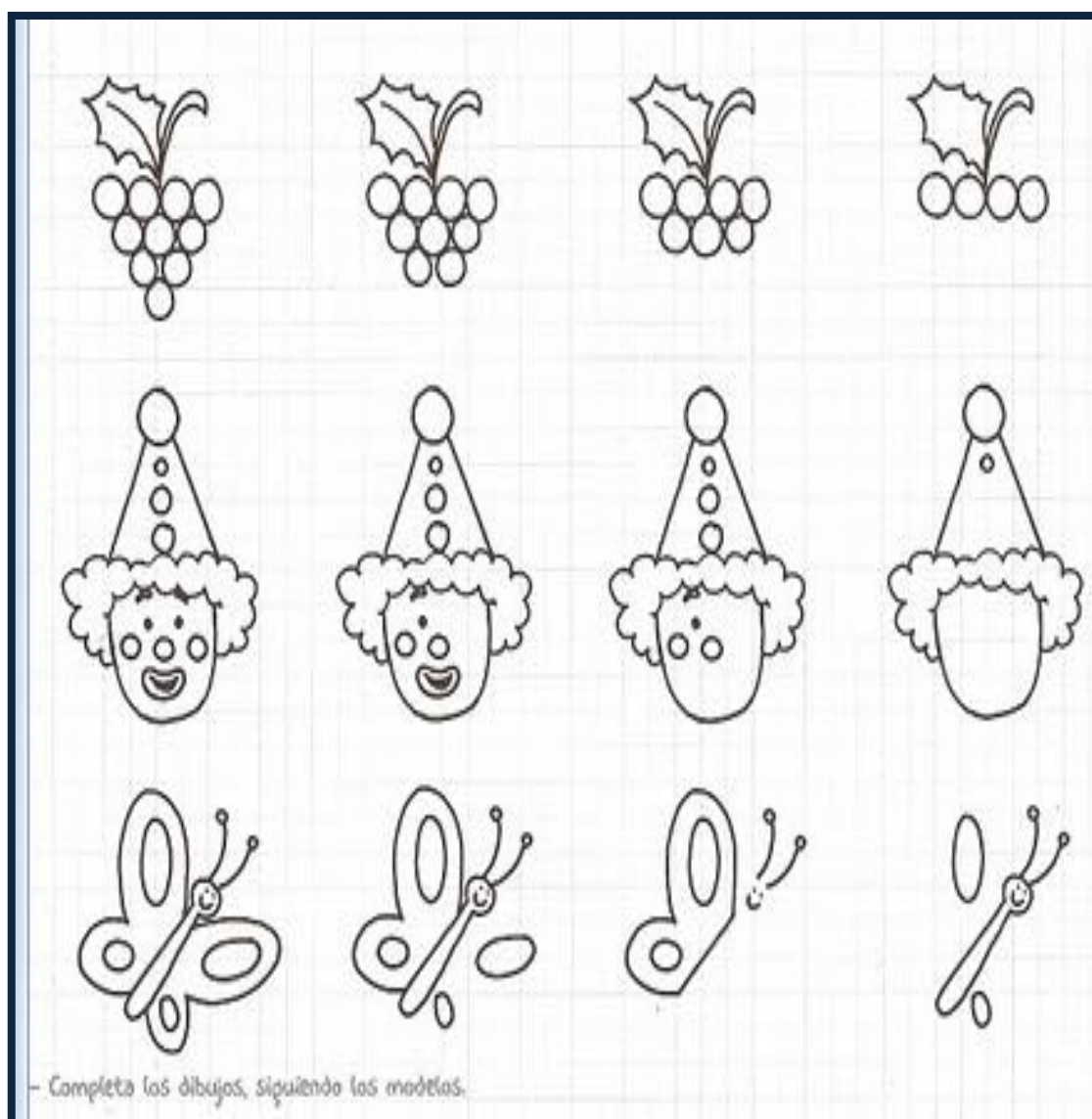
℞ _____

℞ _____

COMPLETE SIGUIENDO EL MODELO

OBJETIVO

Mejorar la memoria visual, basándose en un ejemplo para posteriormente tratar de llenar y completar las incógnitas o gráficos que se le presente según se el caso.



Fuente: <https://orientacionandujar.wordpress.com>

EVALUACIÓN

Completar correctamente cada una de las figuras.

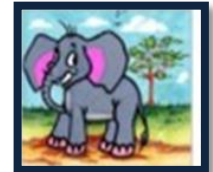
SOPA DE LETRAS

OBJETIVO

Desarrollar conjunto de habilidades específicas que permitan percibir estímulos visuales, apropiadamente dentro de una situación o aprendizaje.

ESTRATEGIAS

- 👉 Observa los animales.
- 👉 Ahora mira el gráfico de letras, puedes hacerlo de arriba hacia abajo, de izquierda a derecha y encontraras el nombre de cada uno de los animales.
- 👉 Cuando encuentres las palabras, encierra en un círculo.





A	D	R	T	I	G	R	E	D	N	N	M	L	T	R
Q	A	Z	W	S	X	E	D	C	V	H	R	E	E	R
Ñ	P	O	I	U	Y	T	R	E	W	I	R	O	F	T
Z	E	R	T	Y	U	U	R	G	F	P	F	N	G	H
M	O	N	O	A	E	F	S	F	G	O	V	S	H	G
C	S	J	U	S	E	S	D	B	H	P	B	E	U	B
V	S	E	E	D	R	D	D	G	H	O	G	S	O	D
V	C	E	R	F	A	G	F	R	R	T	T	D	E	E
N	G	S	R	G	A	A	D	T	Y	A	Y	M	W	S
G	T	A	A	V	A	B	E	T	H	M	H	P	W	E
G	Y	C	M	F	M	B	A	F	B	O	J	O	W	D
E	L	E	F	A	N	T	E	A	B	T	U	I	R	E


EVALUACIÓN

Encontrar cada una de las palabras y escribir.

Ahora escribe el nombre de cada uno de los animales

 _____

 _____

 _____

 _____

 _____

Escribe

¿Qué tipo de animales son?

MEMORIA SECUENCIA AUDITIVA

DEFINICIÓN

Es la capacidad mental que posibilita a un sujeto, registrar, conservar y evocar los sonidos percibidos.



EJECUCIÓN DE ÓRDENES

OBJETIVO

Realizar órdenes sencillas para fortalecer memoria auditiva, y descubrir el nivel de imaginación y creatividad que posee cada individuo.

ESTRATEGIAS

El estudiante oye las órdenes y escuchando. Realiza lo escuchado.

Dibuja una casa. Arriba de la casa una nube. De la nube cae lluvia.

- Una Dibuja una niña. La niña tiene en la mano una pelota. El sol brilla. Hay muchos pájaros en el cielo.
- Hay un barco en el mar. Tiene una bandera de color azul. En el mar hay una ballena.
- Dibuja una mesa. Encima de la mesa hay un gatito gris. Debajo de la mesa hay un perrito que come un hueso.
- Dibuja un árbol. A la derecha un coche rojo. A la izquierda flores de colores. Hay pájaros en el cielo.
- Dibuja un plato. Dentro hay papas fritas. A la derecha hay un cubierto.
- Dibuja una fila de tres carros. El primero coloréalo de rojo. El segundo de azul. El tercer coche es amarillo.
- Dibuja un niño. Tiene puesto un gorro azul. Una bufanda rosa. Un abrigo y unas botas amarillas.

Fuente: Tomado de Luisa Mª Ruiz Calderón

RECURSOS

Hojas

Lápiz

EVALUACIÓN

Copia de dibujos dictado.

TRABALENGUAS

OBJETIVO

Ampliar el grado de memorización del niño a través de la modalidad auditiva, tanto en los aspectos de evocación, reproducción verbal y retención.

ESTRATEGIAS

- 🐛 Para iniciar le solicitamos al estudiante que escuchar los trabalenguas.
- 🐛 A continuación hacemos que repita varias veces hasta que memorice.
- 🐛 Para terminar el estudiante deberá evocar de manera bien pronunciada y rápida.

Pepe Pecas pica papas
con un pico.

El hipopótamo Hipo
está con hipo.
¿Quién le quita el
hipo
al hipopótamo Hipo

Me han dicho un dicho
Que han dicho que he dicho yo.
Ese dicho está mal dicho,
Pues si lo hubiera dicho yo,
Estaría mejor dicho
Que el dicho que han dicho
Que he dicho yo

Fuente: <http://www.cantandoaprendo.cl>

RECURSOS

Trabalenguas

EVALUACIÓN

Evocación de trabalenguas

DISCRIMINACIÓN AUDITIVA

DEFINICIÓN

La percepción auditiva implica la capacidad para reconocer, discriminar e interpretar estímulos auditivos asociándolos a experiencias previas. El niño debe desarrollar la habilidad para oír semejanzas y diferencias en los sonidos.

La discriminación permite a los niños detectar que palabras comienzan o terminan con el mismo sonido, cuales riman, cuáles suenan semejantes, cuáles poseen un determinado sonido; permite sintetizar sonidos para formar una palabra, dividir éstas en sus componentes, diferenciar entre palabras largas y cortas, entre inadecuadas y acentuadas.



LOS SONIDOS DE LA NATURALEZA.



OBJETIVO

Desarrollar la percepción auditiva para identificar y discriminar diferentes fuentes y estímulos sonoros de la naturaleza.

ESTRATEGIAS

- ✎ Reúna a los niños y forme un círculo.
- ✎ Reproduzca los sonidos de la naturaleza utilizando grabaciones o un órgano con sonidos naturales incorporados.
- ✎ Solicite a uno de los niños que se coloque en el centro del círculo y pídale que piense en los sonidos escuchados y que reproduzca algunos de ellos con su voz.

RECURSOS

CD de sonidos de la naturaleza

EVALUACIÓN

Imitación del sonido escuchado, la capacidad de imitación de cada persona, por medio de esta se puede conocer habilidades propias.

LOS SONIDOS MUSICALES



OBJETIVO

Identificar los sonidos producidos por instrumentos musicales, y poder mencionar el nombre del instrumento al cual pertenece el sonido percibido.

ESTRATEGIAS

- ♩ Reúna a los niños y forme un círculo.
- ♩ Reproduzca los sonidos de los instrumentos musicales: pandereta, flauta, marimba, campana, guitarra, tambor, etc.
- ♩ Pida a un niño que se coloque en el centro del círculo e intente reproducir, con su voz, los sonidos de los instrumentos musicales.

RECURSOS

CD de sonidos musicales.

EVALUACIÓN

Imitación del sonido escuchado.

EL JUEGO DEL TELÉFONO

OBJETIVO

Detectar o medir la capacidad de memorización y reproducción verbal de los niños.



FUENTE: IMÁGENES PROPIAS
ELABORADO POR: ROSA ELENA ANDINO SILVA

ESTRATEGIAS

- ❖ Los participantes hacen una ronda.
- ❖ El que inicia el juego piensa una palabra o frase en secreto y la susurra muy rápidamente al oído del niño que tiene a la derecha.
- ❖ Éste, a su vez, la susurrará a su vecino. Y así sucesivamente hasta que el último niño de la ronda susurre el mensaje al que ha iniciado el juego.
- ❖ El mensaje podría transformarse a lo largo de la cadena.

RECURSOS

Frase o mensaje

FRASE

☞ Teresa trajo tizas hechas trizas.

☞ Papá, pon para Pepín pan.

EVALUACIÓN

Cada uno de los estudiantes escribe el mensaje que escucho.

LENGUAJE

DEFINICIÓN

Puyuelo, M. (1998) define al lenguaje como una conducta comunicativa, una característica específicamente humana que desempeña importantes funciones a nivel cognitivo, social y de comunicación.

El lenguaje es un arte y como tal este requiere: escuchar, hablar, leer y escribir.

PRONUNCIACIÓN

Fonetismo.- La buena pronunciación es imperioso en el proceso aprendizaje, escritor – lector. Ya que si pronuncia mal, es lógico que escriba de manera defectuosa. (Iván Espinoza 2010)



EJERCICIOS BÁSICOS

OBJETIVO

Mejorar la estructura de la pronunciación y articulación de las palabras.

ESTRATEGIAS

EJERCICIOS DE SOPLO:

- Soplar una corneta o silbatos.
- Aprovechar el baño para soplar las burbujas de jabón.
- Inflar globos.
- Hacer bolitas de papel y pedirle que las sople en una superficie plana a manera de juego.

EJERCICIOS BUCO-FACIALES

- Apretar los labios y aflojarlos sin abrir la boca.
- Separar ligeramente y juntar los labios con rapidez.
- Sonreír sin abrir la boca y posteriormente reír.
- Proyectar los labios hacia la derecha y hacia la izquierda.
- Oprimir los labios uno con otro, fuertemente.
- Sostener un lápiz con el labio superior a modo de bigote.
- Inflar las mejillas y al apretarlas con las manos hacer explosión con los labios.
- Abrir y cerrar la boca como si bostezara.

EJERCICIOS LINGUALES

- Sacar la lengua lo máximo posible y volverla dentro de la boca en movimientos repetidos a distintos ritmos.
- Mover lateralmente, la punta de la lengua, al lado izquierdo y derecho.
- Sacar la lengua y levantarla lo más posible y luego, bajarla al máximo.
- En el interior de la boca, llevar la lengua en todas las direcciones.
- Tocar la cara inferior de las mejillas interiores con la punta de la lengua.
- Movimientos giratorios de la lengua, siguiendo toda la superficie de los labios, primero en un sentido y luego en el contrario.
- Movimientos rápidos de salida y entrada de la lengua, vibrando sobre el labio superior.
- Encartuchar la lengua doblando los laterales de la misma.
- Sacar y meter la lengua alternadamente, primero con lentitud y luego con rapidez.

RECURSOS

Ninguno

EVALUACIÓN

Ejecución de los diferentes ejercicios.

EJERCICIOS PARA LA DICCIÓN

OBJETIVO: Pronunciar de manera correcta el fonema rr.

- Doblar la punta de la lengua hacia arriba y hacia atrás, con ayuda de los incisivos superiores.
- El mismo ejercicio, pero con los incisivos inferiores.
- Repetir los mismos ejercicios pero ahora utilizando la lengua como si fuera una palanca, presionando hacia fuera con fuerza (haciendo cierta presión sobre los dientes).
- Golpear rápidamente la cara anterior y posterior de los incisivos superiores con la punta de la lengua.
- Elevar la punta de la lengua hacia arriba, estando el resto de ella en horizontal.
- Imitar el sonido de una moto, coche, etc. (“rrrrr..”; “rrrumm...”) tratando de hacer vibrar la lengua.
- Articular rápidamente los sonidos: “t-t-t-t...”; “d-d-d-d...”; “t-d-t-d-t...”
- Articular rápidamente “la-la-la-la...”
- Igual, tratando de alargar al máximo el sonido, combinaciones de este tipo: “dara-dara-dara...”; “doro-doro-doro...”; “dere-dere-dere...”; “tere-tere-tere...”; “vera-vera-vera...”;
- Repetir frecuentemente palabras con el sonido “r” suave, como: cara, toro, moro, mora, pera, pero, caro, para, tira, mira, dura, cura, aro, puro, coro, loro, paro, cera, tira, torero.

A medida que vaya acercándose al sonido correcto, ir practicando con palabras que contienen el sonido. Conviene empezar por palabras sencillas y con el sonido al final de la palabra: carro, torre, gorro, burro, barro, barra, perro, parra, corre, barre, morro, turrón, marrón, jarrón.

RECURSOS

Palabras.

EVALUACIÓN

Pronunciación de palabras.

EJERCICIOS PARA LA DICCION N°2

OBJETIVO

Articular correctamente las sílabas directas dobles ("sinfones")

La sílaba doble o "sinfón" consiste en pronunciar en un sólo golpe de voz dos consonantes al mismo tiempo. Cuando hay dificultades en conseguirlo se debe intentar partir su pronunciación en dos golpes de voz, intercalando una vocal para, progresivamente, llegar a articularlo correctamente.

ESTRATEGIAS

Los ejercicios deben orientarse a desdoblar la doble consonante, dividiéndola en dos sílabas mediante la inclusión de una vocal entre ambas.

Así por ejemplo, para pronunciar "PLA", habrá que dividir el sinfón añadiendo entre ambos la misma vocal que le sigue después (la "A"). Otra posibilidad es añadir la vocal "I" entre la doble consonante haciendo más suave la articulación de la sílaba trabada. En cualquier caso, se hace en tres pasos:

- 1º) Articular el primer fonema seguido de la vocal ("PA" ó "PI")
- 2º) Articular el segundo fonema seguido de la misma vocal ("LA")
- 3º) Unión de las dos sílabas en una palabra que se repetirá rápidamente hasta llegar a suavizar (y posteriormente eliminar) la primera vocal:

"PA-LA, PA-LA, PA-LA", ... "PLA"; ó "PI-LA, PI-LA, PI-LA, PI-LA", "PLA".

Ej.: Para pronunciar "BLANCO", habrá que desdoblar el sinfón "BL" añadiendo entre las dos consonantes la misma vocal. Pasos:

- 1º) Articular el primer fonema añadiendo antes la misma vocal que le sigue tras el sinfón ("BA"); o bien con la vocal "I" ("BI").
- 2º) Articular el segundo fonema con la misma vocal ("BA-LA"; ó "BI-LA")

3º) Unión de las sílabas en una palabra repitiéndola cada vez más rápidamente hasta suavizar (eliminar) la primera vocal: "BA-LAN-CO, BA-LAN-CO, BA-LAN-CO,...."BLAN-CO"; ó "BI-LAN-CO, BI-LAN-CO, BI-LAN-CO,... "BLAN-CO".

El orden que seguiremos para las sílabas directas dobles será el siguiente:

1º) BL, PL, FL, BR, PR, FR (para su articulación participan órganos diferentes).

2º) CL, CR, GL, GR, TR, DR (para su articulación es la lengua el órgano activo, variando su posición).

1. Blanco, blando, blusa, cable, sable, tabla, Pablo, pueblo, mueble, biblia, diablo,...

2. Placa, pluma, plinto, plato, placa, pleno, plancha, plomo, pleito, ...

3. Flaco, flauta, flecha, fleco, flojo, flota, flujo, flema, flato,...

4. Brasa, brazo, breve, brecha, brillo, brisa, brocha, bruja, bruma,...

5. Prado, preso, prima, precio, pronto, prisa, prueba, profesor,...

6. Frío, frase, fresa, freno, frente, frito, frota, fruta, fraile,...

7. Claro, clero, clima, clase, cloro, clavel, cliente, clavo, ...

8. Crece, cresta, cruz, cría, criba, cromo, cráter, croqueta, ...

9. Globo, regla, glotón, gloria, glándula, regleta, glicerina,...

10. Graba, grande, gracias, grifo, grillo, gruta, grieta, grasa, grato,...

11. Traba, traje, tren, tres, trabajo, trigo, trono, triángulo,...

12. Dragón, drama, madre, padre, madrina, padrino, cuadro, taladro



RECURSOS

Palabras que contengan sinfón

EVALUACIÓN

Pronunciación de las palabras.

ASOCIACIÓN AUDITIVA

DEFINICIÓN

La asociación auditiva pretende que el niño relacione símbolos verbales con su significado(a través de analogías). La técnica usada consiste en completar frases, el educador enuncia la analogía incompleta deteniéndose bruscamente, sin bajar la voz, para indicar que la oración no está completa oralmente.

JUEGO DE PALABRAS

OBJETIVO

Escuchar comprensivamente y relacionar sonidos con objetos y situaciones de la vida cotidiana.

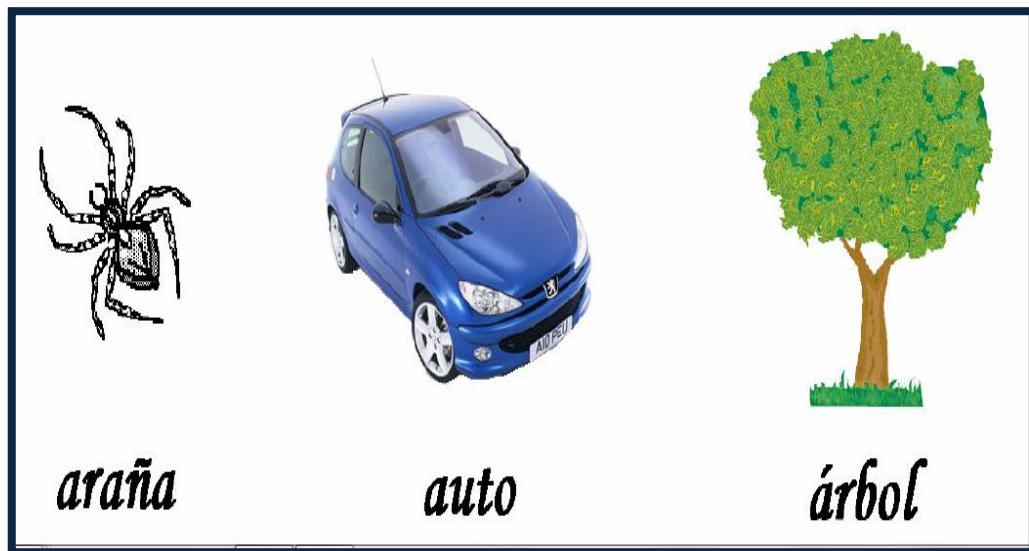
ESTRATEGIAS

Se menciona al estudiante que enuncie cosas que empiecen con una letra específica.

Ejemplo

- "**A**" como avión, abeja...
- "**E**" como elefante, enano, ...
- "**T**" como tomate, tambor...

Si el niño no logra enunciar, puede ayudarle mostrándole tarjetas con gráficos que inicien con misma letra, por ejemplo.



RECURSOS

Tarjetas con gráficos

EVALUACIÓN

Evocación de palabras que inicien con la misma letra.

JUEGO DE PALABRAS

OBJETIVO

Integrar los sonidos de las letras, mediante órdenes.

ESTRATEGIAS.

- ✓ La maestra entrega hojas que contengan actividades, donde el estudiante, escuche y proceda a realizar la orden manifestada por la educadora. Por ejemplo:
- ✓ Marca los dibujos que terminan con **A**, la maestra leerá cada una de las palabras que se encuentren en el gráfico: casa flor, cometa, árbol, cono y cuchara.
- ✓ El estudiante va marcando el dibujo correcto, después que la profesora termine la lectura de cada dibujo.

A continuación se presentan varios ejercicios del mismo tipo.

Fuente: <http://www.waece.org>

RECURSOS

Hojas con representaciones gráficas

Lápiz

Lápices de color.

EVALUACIÓN

Asociación de las órdenes realizadas.

Escucha

✓ Marca los dibujos que terminan con *A*



Ahora escribe las palabras que señalaste anteriormente.

✎ _____

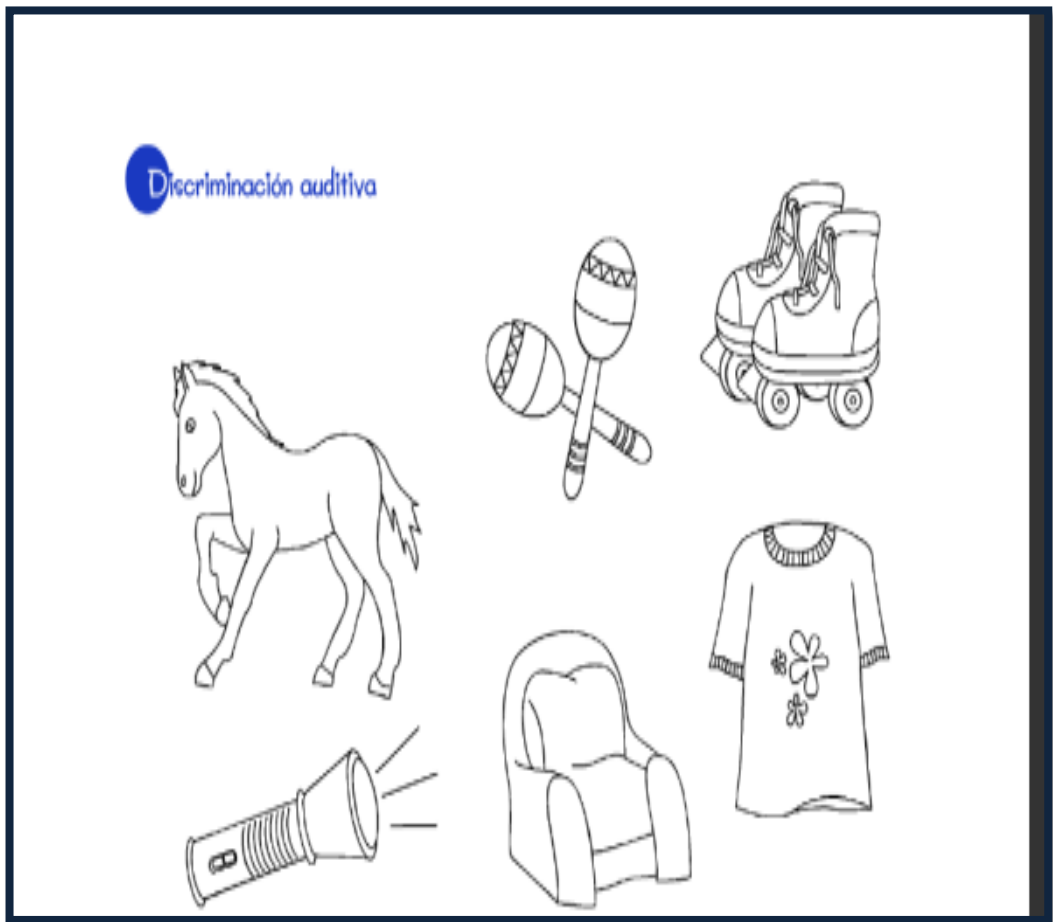
✎ _____

✎ _____


✎ _____


✎ _____


✓ Pinta los dibujos que inicien con C



Ahora escribe las palabras que pintaste anteriormente

 _____

 _____


 _____


 _____


✓ Rodear con una línea azul las letras que comiencen con la letra **b**



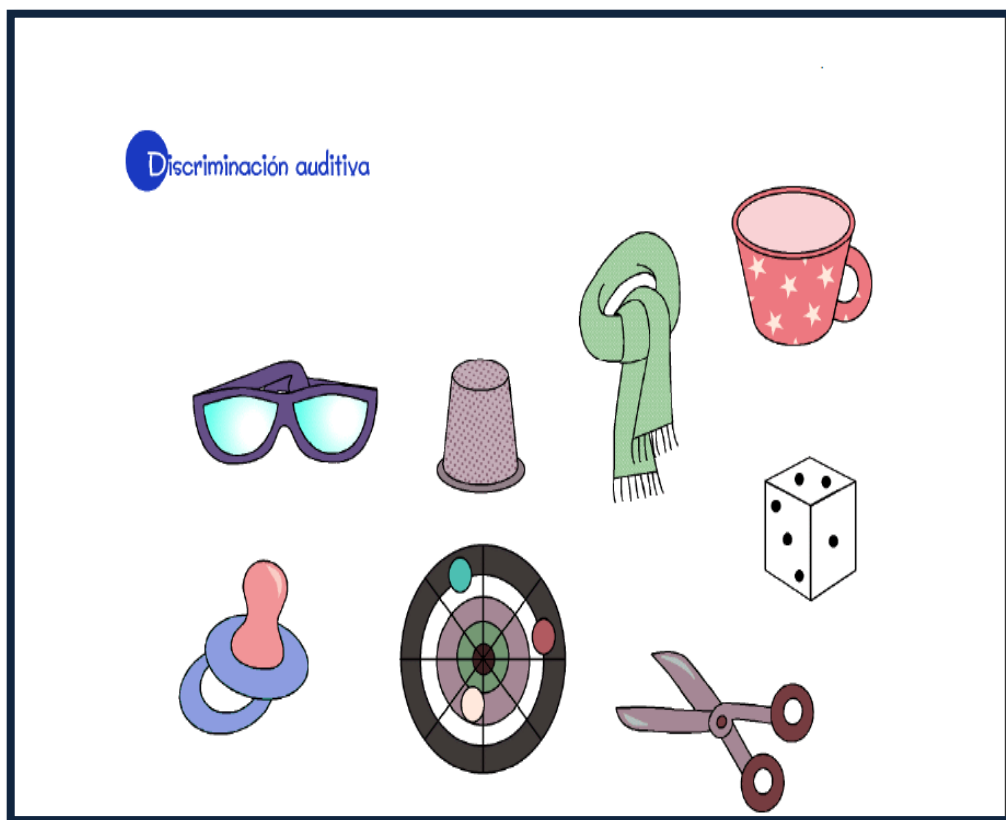
Ahora escribe las palabras que rodeaste anteriormente

 _____


 _____


 _____

✓ Tachar los objetos que en los que su nombre no aparezca la letra **d**



Ahora escribe las palabras que no tiene la letra **d**.

 _____

 _____

 _____

EL GRAN MERCADO

OBJETIVO

Responder de modo rápido a lo enunciado, para medir el grado de atención de cada individuo.



ESTRATEGIAS

- 🐜 Los niños se dividen en grupos, formados por el mismo número de jugadores.
- 🐜 Un miembro de cada grupo es la frutería, otro la mercería, otro la panadería, etc.
- 🐜 El director del juego explica que va al mercado a comprar por ejemplo un pan
- 🐜 Rápidamente los panaderos han de levantarse y decir:
- 🐜 “Si señor; servido ya”, los estudiantes distraídos y los que se equivocan pagan prenda.

RECURSOS

Implementos para formar el mercado

EVALUACIÓN

Relación de trabajo en equipo del grupo.

CUENTO

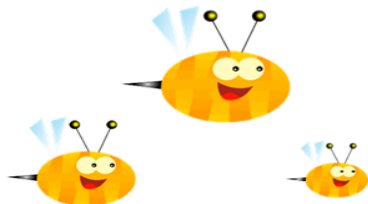
OBJETIVO

Observar y relatar el cuento, de esta manera se permite que el niño/a por medio de dibujos nos relate el cuento.

ESTRATEGIAS

- Leer un cuento que tenga dibujos grandes y vistosos para que luego pueda identificar en ellos a los personajes del cuento y pueda relatar las escenas y cuando ya sepa el cuento dejar que sea el niño el que lo cuente.

LAS ABEJAS JUGUETONAS



En un panal había tres abejitas,
que por primera vez,
iban a buscar néctar de las
flores del campo.



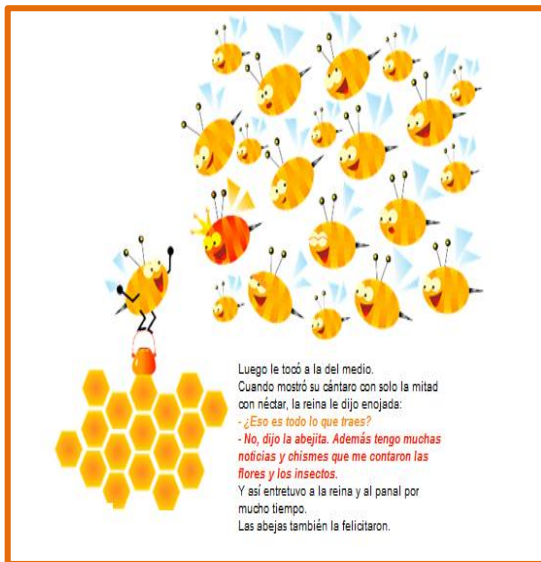
La reina de las abejas le dió un cántaro a
cada una, con la orden de traerlos bien llenos
al caer la tarde. Las abejitas partieron
volando a cumplir con su tarea.



La abeja mayor
empezó
inmediatamente.



La del medio, se dedicó a escuchar
las historias que le contaban las flores
y los insectos.



ESE DÍA APRENDIERON QUE TODOS LOS TALENTOS
CON BIENVENIDOS EN EL PANAL

Fuente: http://www.cuentosdeadrian.com/cuentos/abeja_9.html

RECURSOS

Cuentos con gráficos.

EVALUACIÓN

Exposición oral del cuento.

CIERRE AUDITIVO VOCAL

DEFINICIÓN

Es la capacidad para reconocer una palabra o frase solamente escuchando una parte de ésta.

JUEGO DE PALABRAS

OBJETIVO

Reconocer palabras escuchando una parte de ésta para completar las frases, permitiendo en el individuo que proporcione la respuesta al interrogante.

ESTRATEGIAS

Se le pide al niño que diga palabras en sentido opuesto que falta en:

Si no soy pequeño, soy.....

Si no estoy frío, estoy.....

Si no estoy contento, estoy.....

Si no estoy durmiendo, estoy.....

Si no estoy limpio, estoy.....

RECURSOS

Listado de palabras que contengan significado opuesto.

EVALUACIÓN

Respuesta inmediata de los opuestos de las palabras

MOTRICIDAD

DEFINICIÓN

Para Jiménez, Juan, (1982) La motricidad, es definida como: “El conjunto de funciones nerviosas y musculares que permiten la movilidad y coordinación de los miembros, el movimiento y la locomoción”.

MOTRICIDAD GRUESA

Para Garza Fernández, Fco. (1978) Se refiere “al control de los movimientos musculares generales del cuerpo o también llamados en masa; esto lleva al niño/a desde la dependencia absoluta a desplazarse solos. (Control de cabeza, sentarse, girar sobre sí mismo, gatear, mantenerse de pie, caminar, saltar, lanzar una pelota.) El control motor grueso es un hito en el desarrollo del bebé, el cual puede refinar los movimientos descontrolados, aleatorios e involuntarios a medida que su sistema neurológico madura.



FUENTE: IMÁGENES PROPIAS
ELABORADO POR: ROSA ELENA ANDINO SILVA

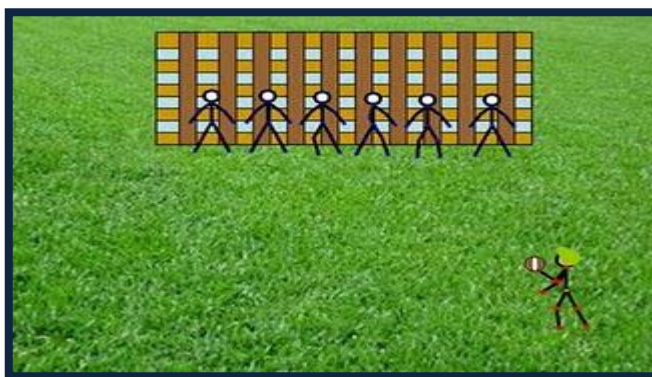
CONTRA LA PARED

OBJETIVO

Desarrollar la capacidad para dar respuestas motrices de forma rápida ante diferentes estímulos.

ESTRATEGIAS

- 🧑 Todos los miembros del grupo situados de espaldas a la pared y frente a ellos otro alumno con un balón blando. El del balón trata de lanzárselo a sus compañeros mientras éstos tratan de esquivar dicho balón. Después el que lanza se cambiará por otro compañero.
- 🧑 Reaccionar rápidamente para evitar ser dado.
- 🧑 **Variante:** Eliminar al que es tocado. Lanzar con diferentes partes del cuerpo: con la mano, con el pie.



Fuente: <http://www.aquijuegosdeportivos.blogspot.com/>

RECURSOS

Balón

EVALUACIÓN

Capacidad para dar respuestas motrices.

MOTRICIDAD FINA

DEFINICIÓN

Es la acción de pequeños grupos musculares de la cara y los pies. Movimientos precisos de las manos, cara y los pies.



ACTIVIDADES BÁSICAS

OBJETIVO

Mejorar la motricidad fina para ejecutar movimientos precisos con las manos y dedos, permitiendo una coordinación más precisa.

ESTRATEGIAS

- Rasgar con los dedos tiras de papel cada vez más pequeñas.
- Subir y bajar cierres. (cremalleras).

- Enrollar un cordón alrededor de un lápiz.
- Abrochar y desabrochar botones.
- Envolver porotos, garbanzos o semillas en hojas de papel liviano (papel de seda).
- Hacer choricitos de plastilina y cortarlos con la tijera en trozos pequeños.
- Cortar con tijera sobre las líneas paralelas dibujadas en un papel. (En una hoja se trazan líneas paralelas a una distancia de 2 cm cada una)
- Realizar nudos con cuerdas o sogas.

RECURSOS

Papel

Lápiz

Plastilina

Semillas

Cierre

Botones

Cordón.

Semillas

Tijeras.

EVALUACIÓN

Desarrollo de habilidades en las manos y dedos.

MODELADO

Hacer choricitos de plastilina y cortarlos con la tijera en trozos pequeños.

Pega en el contorno de las letras **d**



V e s t i d o

B l u s a

S o m b r e r o

M e d i a s

A b r i g o







MODELADO DE UN HIPOPÓTAMO

OBJETIVO

Refinar la motricidad fina y gruesa, para así lograr un proceso de desarrollo y maduración del sistema neurológico.



ESTRATEGIAS

-  Para iniciar realice un calentamiento básico de la muñeca y de los dedos por varios minutos. Luego, pida que procedan a calentar la plastilina sosteniéndola entre las manos hasta que esté a la misma temperatura del cuerpo
-  Para iniciar cogemos una parte de la plastilina y damos la forma de una pera, de ésta manera queda formado el cuerpo.
-  Para las piernas hacemos de plastilina y marcamos las líneas de la rodilla con un palillo.
-  Enseguida colocamos dos palillos en las piernas, de esta manera logra una mayor estabilidad.
-  Para hacer el cuerpo realizamos una bolita de otro color de plastilina y formamos una pera, y en la parte más ancha ahuecar con el dedo. Enseguida encajamos a la parte inferior, de la misma manera realizamos los brazos y la pegamos al cuerpo.
-  Formamos la cabeza en forma de una lágrima, en la parte más ancha damos la forma de las fosas nasales, además pegamos las orejas en forma de lágrima y los dientes que deben tener un perfil cuadrado, asimismo realizamos los ojos y les pegamos; para concluir pegamos la cabeza al cuerpo. De ésta manera queda concluido el trabajo.

RECURSOS

Plastilina

Palillos

INDICADORES

Movimiento de la mano, dedos con la plastilina y así lograr la figura planteada.

EVALUACIÓN

Realización del hipopótamo.

ATENCIÓN

DEFINICIÓN

Reátegui (1999) señala que la atención “es un proceso discriminativo y complejo que acompaña todo el procesamiento cognitivo”; además es el responsable de filtrar información e ir asignando los recursos para permitir la adaptación interna del organismo en relación a las demandas externas.



EL JUEGO DE LOS INTRUSOS

OBJETIVO

Mejorar la capacidad de concentración para examinar objetos diferentes.

ESTRATEGIAS

En cada fila de dibujos hay un objeto que no le pertenece ¿Puedes adivinar cuál es?



Escribe el nombre de cada intruso.

.....

.....

.....


.....

.....

.....

EVALUACIÓN

Encontrar cada uno de los dibujos que no pertenecen

 Ahora vas a leer el intruso que existe en cada fila.

OBJETIVO

Fomentar la atención, para encontrar figuras que no pertenecen al grupo.



FICHAS PARA DISCRIMINAR FORMAS

OBJETIVO

Fomentar la atención, para encontrar letras igual al modelo, que se les proporciona.

ESTRATEGIAS

- ✚ Para dar inicio a la tarea programada, iniciamos realizando ejercicios de menor complejidad.
- ✚ Se inicia entregando fichas donde tienen que fijarse bien para discriminar qué grafema no es igual al modelo o que grafema es igual al modelo.

Tacha lo que es como el modelo **b**.

b	d	d	b	d	d	d	d	b	d	d	b
d	b	d	b	d	b	b	d	d	d	b	d
b	d	b	d	d	b	d	b	b	b	d	d
b	b	d	d	b	d	b	d	d	b	d	b
b	d	d	b	b	d	b	b	b	d	d	d
b	b	b	d	d	b	b	d	d	b	d	b
d	d	d	d	b	d	b	d	b	d	b	d

RECURSOS

Hojas con gráfico para reconocer.

Lápiz.

EVALUACIÓN

Marcado de los elementos iguales.

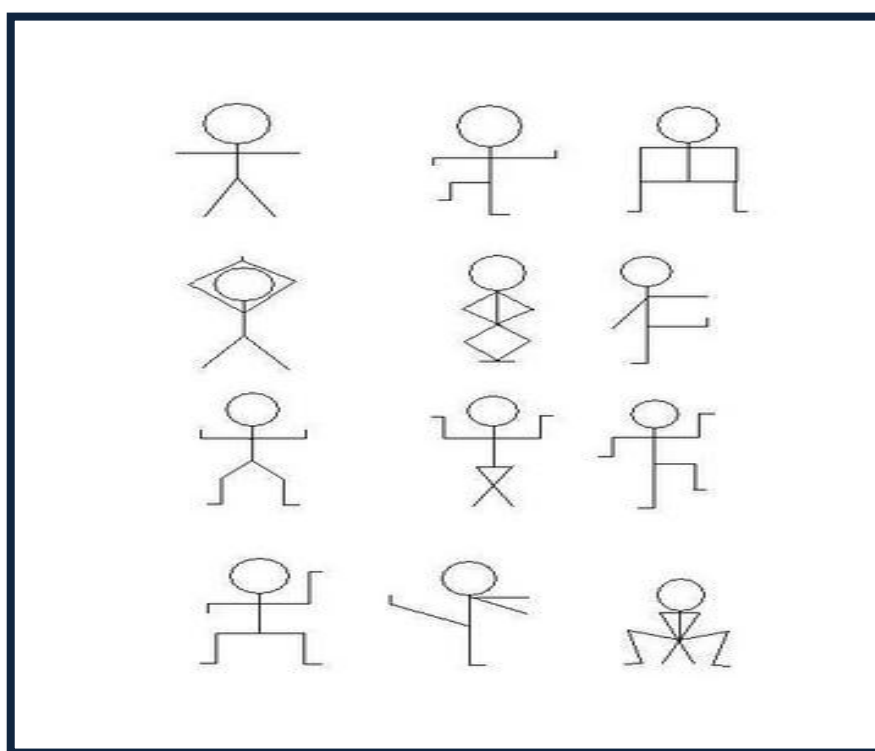
MONITOS ALEGRES

OBJETIVO

Desarrollar la atención y la orientación espacial.

ESTRATEGIAS

- 🧒 Si el niño está un poco desconcentrado haga con él estos alegres ejercicios.
- 🧒 En la pizarra o en una hoja de papel dibuje uno de estos monitos en distintas posiciones.
- 🧒 El niño deberá imitar la posición en que está el monito que usted dibujó, después haga otro monito para que el niño también imite esa posición.
- 🧒 Siga así con cada dibujo.



Fuente: http://mishka.cl/tiempo_libre/mas/10-juegos-para-el-desarrollo-intelectual-de-los-ninos.



RECURSOS

Hojas de papel

Lápiz

Borrador

Pizarra

Marcadores

EVALUACIÓN

Imitación de la posición de cada gráfico.

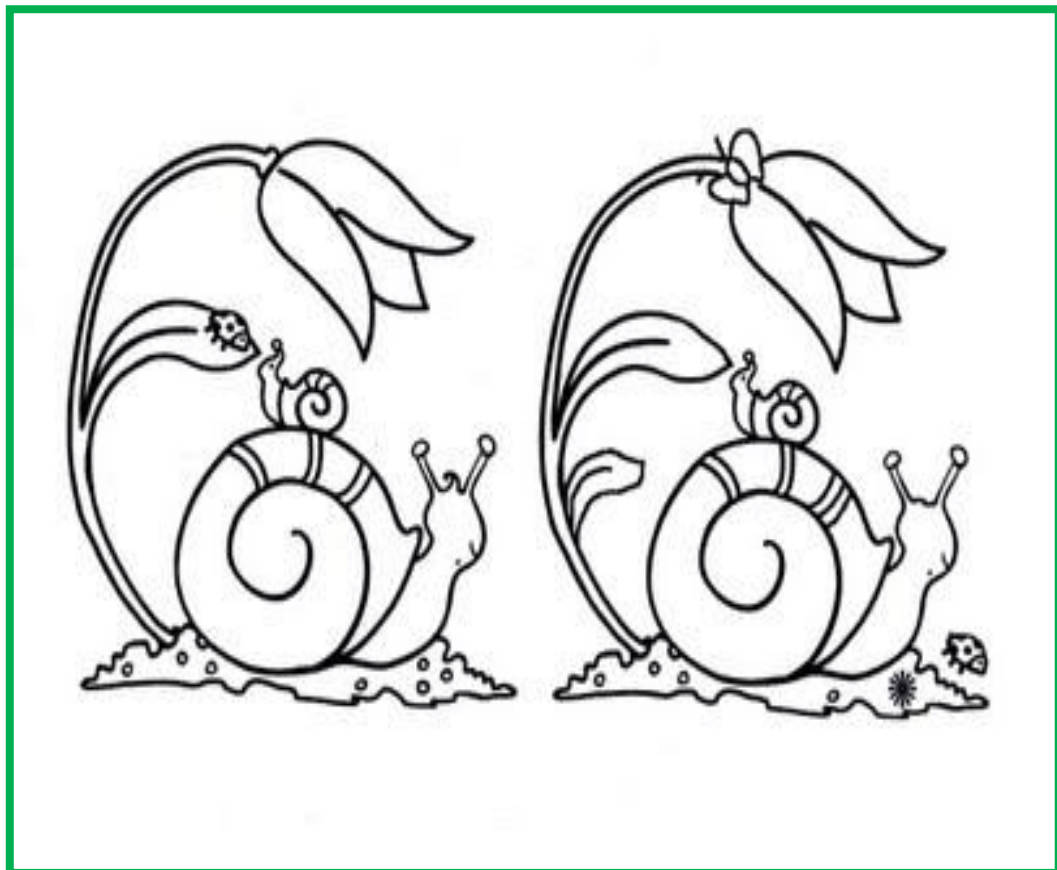
LAS SIETE DIFERENCIAS

OBJETIVO

Identificar las diferencias existentes en cada uno de los gráficos.


ESTRATEGIAS


- El dibujo que estas mirando se parece, pero hay algunas diferencias....ayúdame a encontrarlas.
- En el momento que encuentre cada una de las diferencias, deben marcar con un lápiz.





EVALUACIÓN


Ahora escribe cuáles son las diferencias.

 _____

 _____

 _____

 _____

 _____


PINTURA


OBJETIVO

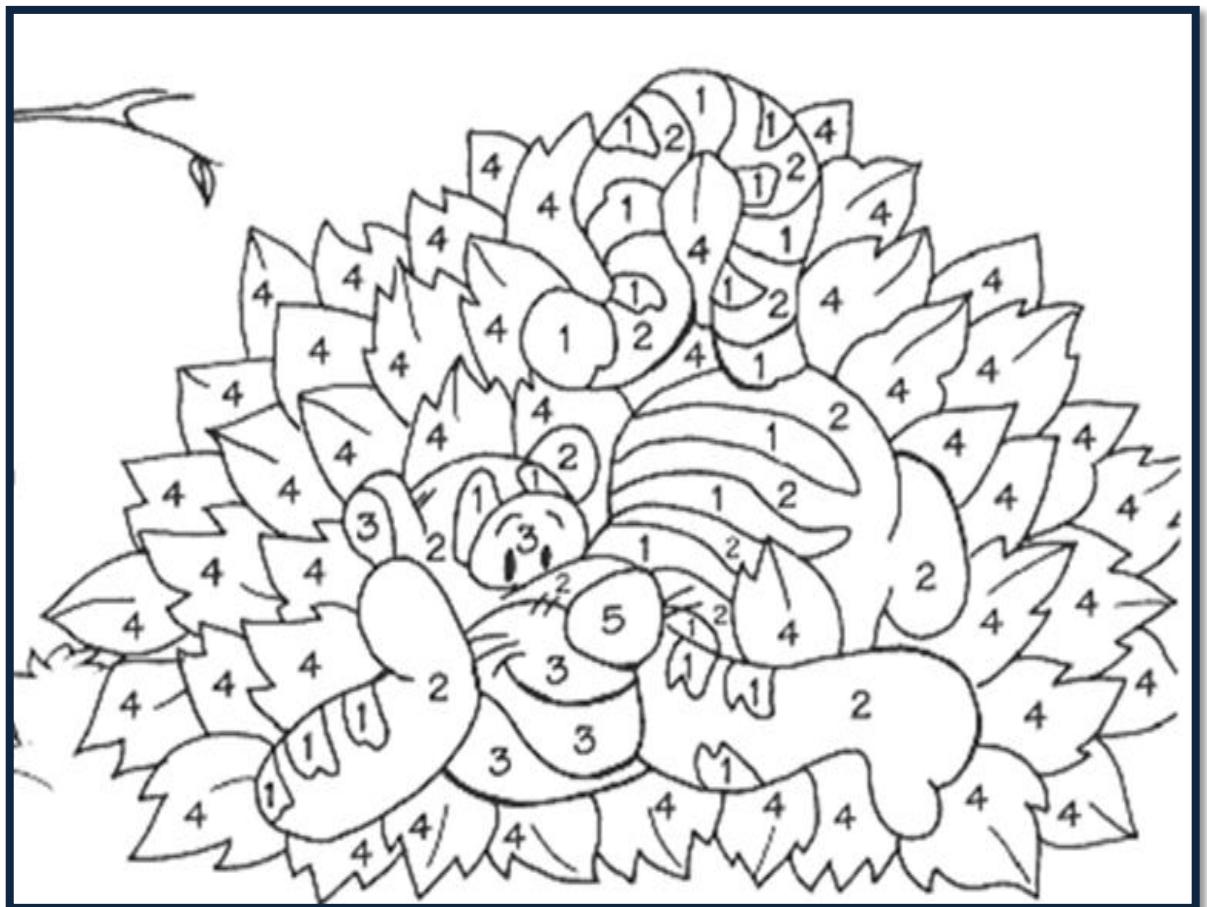
Mejorar las habilidades para concentrarse en un trabajo determinado, sin salirse de los límites establecidos en la figura.

ESTRATEGIAS

Pinta

 1 Negro - 2 Naranja - 3 Amarillo - 4 Verde - 5 Rosa

 Ahora tenemos que mirar el dibujo y en cada parte del dibujo pintar el color indicado.



RANITAS AL AGUA

OBJETIVO

Coordinar la concentración con los movimientos físicos.

ESTRATEGIAS

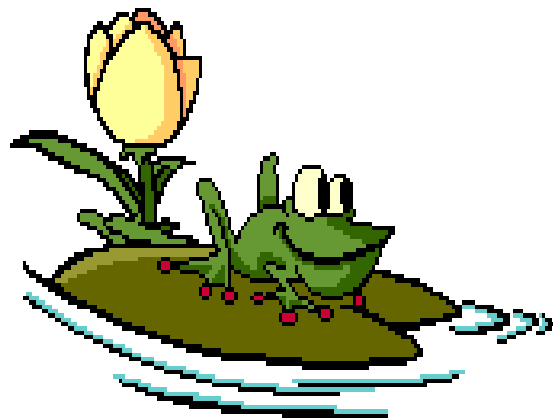
- 🐸 El coordinador traza un círculo, alrededor de éste se colocan en cuclillas los participantes.
- 🐸 Cuando el coordinador diga "Ranitas al agua", los participantes deben saltar fuera del círculo.
- 🐸 Cuando diga "a la orilla", todos deben saltar al centro del círculo.
- 🐸 Las órdenes deben ser suministradas de tal manera que desconcierten a los participantes.
- 🐸 El jugador que ejecuta un movimiento diferente al ordenado por el coordinador, será excluido del juego.

RECURSOS

Ninguno

EVALUACIÓN

Atención para realizar el juego.



COORDINACIÓN VISUAL AUDITIVA MOTORA (RITMO)

DEFINICIÓN

Es la habilidad que combina la actividad neuromuscular, la percepción visual y la memoria auditiva a fin de procesar la información cognitivamente para luego ser ejecutada a través de sonidos con orden lógico y secuencial. En esta interacción interviene el tiempo y el espacio convirtiéndola en una actividad sincronizada de velocidad, dirección y ritmo.





LABERINTOS

OBJETIVO

Fortalecer la coordinación visual y motriz.

ESTRATEGIAS

Una vez explicado esto, vamos a proceder a presentar los diferentes juegos laberintos que hemos preparado para ellos.

RECURSOS

Hojas con sus respectivos laberintos

Lápices

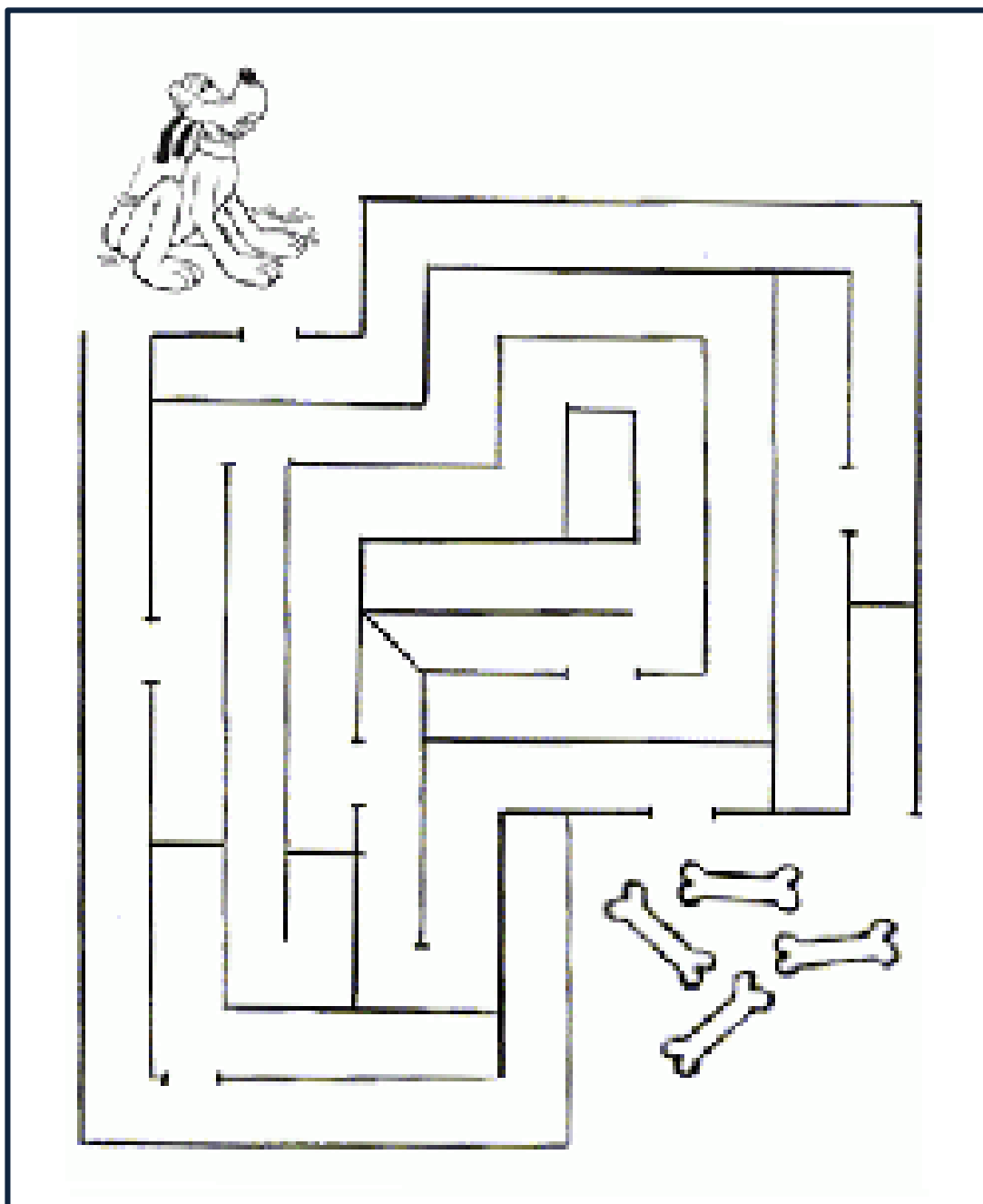
Lápices de colores

EVALUACIÓN

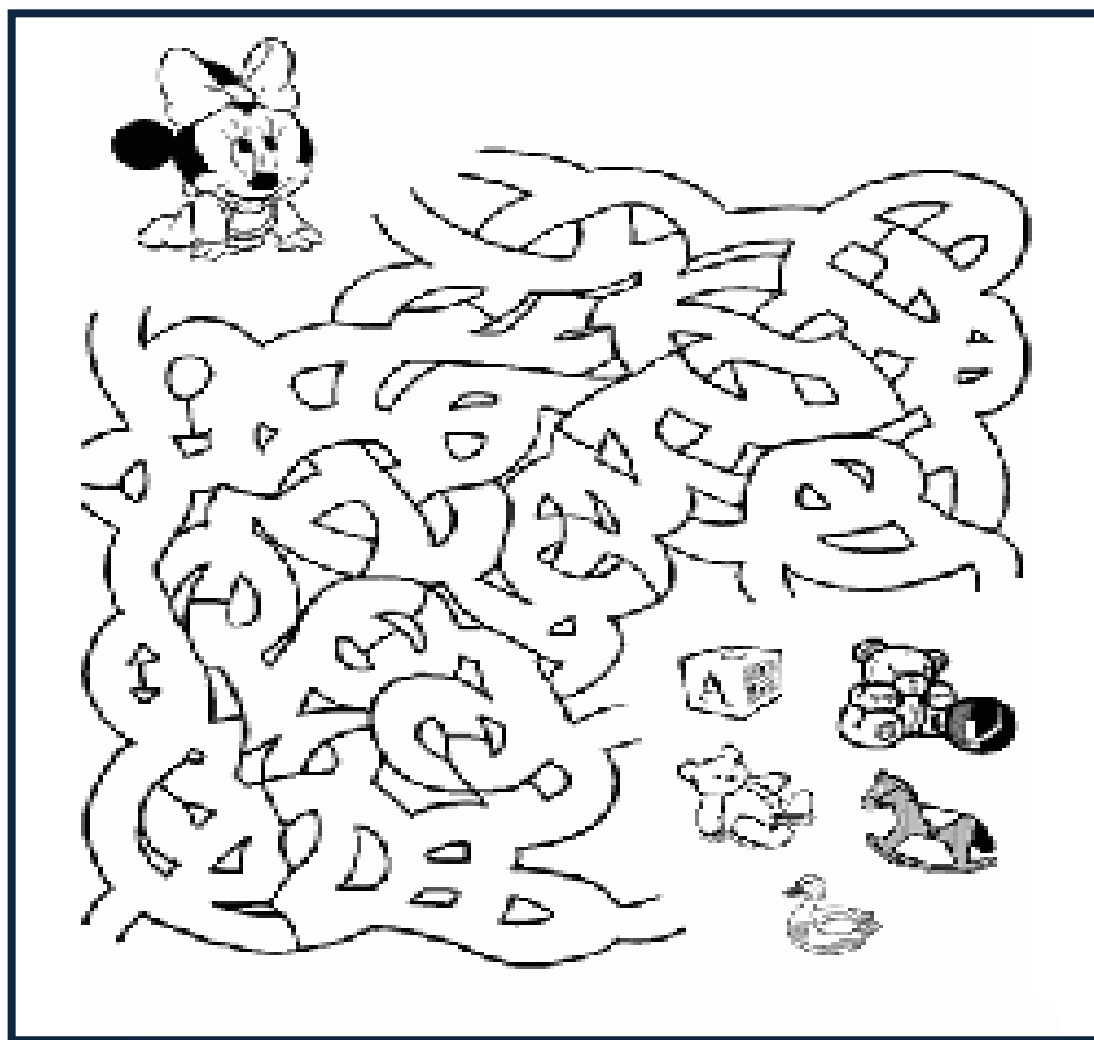
Capacidad de desarrollo visual y motriz.

LABERINTO

- ✓ En éste primer laberinto deberás ayudar al perro Pluto a llegar hasta el montón de huesos. El pobre esta despistado y no sabe por dónde ir.



- ✓ Aquí deberás ayudar a la hijita de Mickey a llegar hasta sus juguetes. Y tenemos que ayudarle rápido porque si no la pobre se va a poner a llorar.



Fuente: <http://www.cosasinfantiles.com/d-juegos-infantiles-laberintos.html>

Escribe que juguetes tiene la hija de Mickey

✘ :::::::::::::::::::::::::::::: ::::::::::::::::::::::::::::::

✘ :::::::::::::::::::::::::::::: ::::::::::::::::::::::::::::::

COORDINACIÓN VISOMOTORA

DEFINICIÓN

Para Molina de Costallat la coordinación visomotora “es el tipo de coordinación que se da en un movimiento manual o corporal, que responde a un estímulo visual y se adecua positivamente a él”.

La escritura es una actividad manual, disociada y visomotora. No solo se requiere de coordinación y fluidez manual, si no adecuar los movimientos de la mano con la percepción visual.

La reeducación visomotora es el conjunto de actividades que realiza el niño mediante la cual se mejora la capacidad de coordinar los movimientos precisos de la mano y de la vista.

La finalidad de la reeducación visomotora es mejorar la coordinación óculo – manual del niño disgráfico para facilitar su escritura.

Las actividades visomotoras se agrupan en cuatro clases: perforado o picado, recortado/rasgado, modelado y ensartado



ACTIVIDADES DE PERFORADO

Permite paliar los déficits visomotores y grafomotores de la escritura.

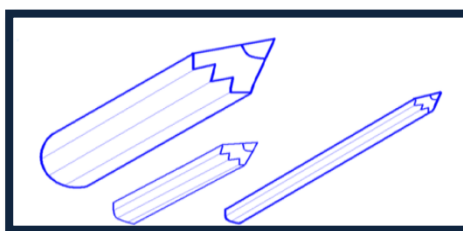
OBJETIVO

Coordinar los movimientos precisos de la mano y de la vista.

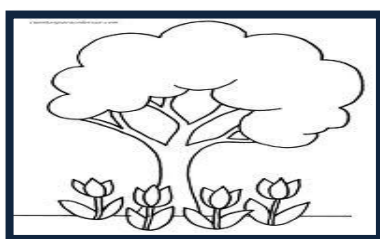
ESTRATEGIAS

Para su ejercitación aplicamos el siguiente test visomotor.

- ❖ Perforar dentro de una hoja de papel o de un dibujo, cada tres milímetros. A partir del centro de la hoja.
- ❖ Perforar entre dos líneas de progresivo estrechamiento



- ❖ Perforar dentro de las franjas curvilíneas, a medida que progresa el trabajo debe ascender el espacio entre cada perforación.
- ❖ Perforar dibujos con líneas curvas, iniciando por aquellos que sean más sencillos.
- ❖ Perforar dibujos complejos, se los debe realizar a un espacio de 4 milímetros.



RECORTADO O RASGADO

OBJETIVO

Mejorar la disociación de movimientos manuales y activar los dedos que intervienen en la pinza escritora.

ESTRATEGIAS

Para desarrollar movimientos manuales es importante:

- ✂ Recortar tiras de papel de forma libre sin límites.
- ✂ Recortar bufandas.
- ✂ Recortar grecas.
- ✂ Recortar dentro de segmentos rectilíneos.
- ✂ Recortar dibujos con línea recta.
- ✂ Recortar en la misma progresión pero en líneas curvas.
- ✂ Recordar dibujos más complejos.
- ✂ Rasgar sin salirse de dos líneas.
- ✂ Rasgar con los dedos sobre líneas y curvas.
- ✂ Rasgar dibujos de progresiva dificultad.

RECURSOS

Papel de seda, crepe, brillante.

Periódicos

Revistas

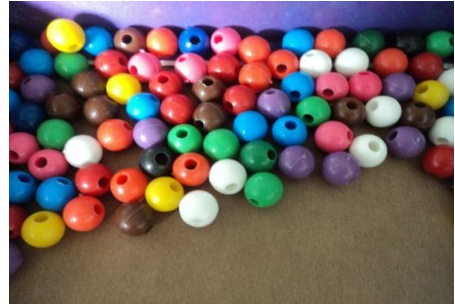
EVALUACIÓN

Asociación de los movimientos de las manos

ENSARTADO

OBJETIVO

Mejorar la calidad de la coordinación visual-motriz.



FUENTE: IMÁGENES PROPIAS
ELABORADO POR: ROSA ELENA ANDINO SILVA

ESTRATEGIAS:

- 🔧 Iniciamos dándole a conocer sobre el cómo van a realizar el trabajo.
- 🔧 Entonces se les entregará cada uno de los recursos que se necesite; estos pueden ser planchas de plástico, cartón o madera.
- 🔧 De la misma forma se entregará el cordón, en el momento que el niño ya tiene sus recursos listos, se le ordenará que ensarten en un cordón procurando hacerlo a la mayor velocidad posible.
- 🔧 Esta actividad, se la debe hacer también con la utilización de otros instrumentos como la aguja.
- 🔧 Con bolas perforadas o con cuentas ensartar un hilo a través de una aguja.

RECURSOS

Utensilios susceptibles de ser ensartados.

Cordón

Agujas

EVALUACIÓN

Ensartado con cada uno de los elementos.



WEBGRAFÍA

- Autores de Psicopedagogía <http://psicopedagogias.blogspot.com/2007/09/la-orientacin-temporal-y-su-influencia.html>; 2007
- Blog el Lapicero, <http://www.ellapicero.net> /El Lapicero. 2009
- Blog gratuito de Orientación/<https://orientacionandujar.wordpress.com/2009>
- <http://aulapt.wordpress.com/infantil/>
- <http://cwww.profes.netreaconlaura.blogspot.com>
- <http://www.abcdelbebe.com/node/154014>
- <http://psicopedagogía.com>.
- http://www.geocities.com/ludico_pei
- <http://www.cantandoaprendo.cl/> [1].
- Index, disponible en, <http://www.psicologoescolar.com/index.html>. 2009
- Peques, rompecabezas, disponible en:
http://www.peques.com.mx/los_rompecabezas.htm; 2010
- Pérez Sánchez Antono, Curso de promoción educativa: “Psicomotricidad Práctica”, Murcia, noviembre 2005“esquema corporal y lateralidad.”,
- Portal deportivo, Actividades Motrices disponible en <http://www.portaldeportivo.cl> junio 2007
- Modificado por última vez: el 28 de marzo de 2010. Disponible en la Web:
<http://www.pekegifts.com/pekemundo/descargas/programas.htm>. 2011
- Test de punteado. Tapping Board