

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MEXICO

ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS PROFESIONALES

"ARAGON"

*La Estimulación Integral del Desarrollo como  
práctica rehabilitatoria en niños de  
4 a 8 años*

TESIS QUE PARA OBTENER EL GRADO DE

LICENCIADO EN PEDAGOGIA

PRESENTA

*PATRICIA MUÑOZ LEDO RABAGO*

*México, D.F.*



Universidad Nacional  
Autónoma de México



## **UNAM – Dirección General de Bibliotecas Tesis Digitales Restricciones de uso**

### **DERECHOS RESERVADOS © PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis está protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

## INDICE

DEDICATORIA.....	ii
AGRADECIMIENTO.....	vi
I. INTRODUCCION.....	1
II. LA REHABILITACION TRADICIONAL.....	4
-Metátora del mecanicismo (sustento teórico de la rehabilitación tradicional).	
III. EL ORGANICISMO COMO PROPUESTA ALTERNATIVA DEL MECANICISMO.....	7
IV. ORGANICISMO Y SU RELACION CON EL CONCEPTO INVALIDEZ Y SU REHABILITACION.....	9
V. CONSIDERACIONES METODOLOGICAS .....	14
VI. LA ESTIMULACION MULTIPLE COMO ALTERNATIVA DE LA REHABILITACION INTEGRAL PARA NIÑOS DE 6 a 8 AÑOS.....	21
(Elaboración del instrumento)	
I. PRESENTACION.....	21
2. ANTECEDENTES Y JUSTIFICACION.....	21
3. ALGUNAS CONSIDERACIONES SOBRE EL DESARROLLO DEL NIÑO.....	24
3.1 Area Emocional - Socia.....	24
3.2 Area Cognoscitiva.....	25
3.3 Area de Lenguaje.....	29
3.4 Area Motora.....	33
4. GUIA OPERATIVA .....	35
5. MANUAL DE ESTIMULACION MULTIPLE DE 4 a 6 AÑOS.....	39
5.1 Introducción .....	39

5.2 Características del desarrollo del niño de 4 y 5 años	40
5.2.1. Características del desarrollo del niño de 4 años.....	40
5.2.1.1. Perfil psicosocial.....	40
5.2.1.2. Perfil motor.....	43
5.2.1.2.1. Coordinación motriz gruesa.....	43
5.2.1.2.2. Coordinación motriz fina.....	44
5.2.2. Características del desarrollo del niño de 5 años.....	45
5.2.2.1. Perfil Psicosocial.....	45
5.2.2.2. Perfil motor.....	47
5.2.2.2.1. Coordinación motriz gruesa.....	47
5.2.2.2.2. Coordinación motriz fina.....	48
5.3 Cronograma de actividades.....	49
5.4 Lista de actividades.....	61
5.5 Descripción de actividades.....	63
6. MANUAL DE ESTIMULACION MULTIPLE DE 6 a 8 AÑOS.....	144
6.1 Introducción.....	144
6.2 Características del desarrollo del niño de 6 y 7 años.....	145
6.2.1. Características del desarrollo del niño de 6 años.....	145
6.2.1.1. Perfil Psicosocial.....	145
6.2.1.2. Perfil motor.....	147
6.2.1.2.1. Coordinación motriz gruesa.....	147
6.2.1.2.2. Coordinación motriz fina.....	147
6.2.2. Características del desarrollo del niño de 7 años.....	148
6.2.2.1. Perfil psicosocial.....	148
6.2.2.2. Perfil motor.....	151

6.2.2.2. Coordinación motriz gruesa.....	151
6.2.2.2.1Coordinación motriz fina.....	151
6.3 Cronograma de actividades.....	153
6.4 Lista de Actividades.....	165
6.5 Descripción de actividades.....	167
<b>VII. PARTICIPACION DEL PEDAGOGO EN EL CAMPO DE LA REHABILITACION.....</b>	<b>239</b>
<b>VIII. A N E X O S.....</b>	<b>241</b>
<b>IX. BIBLIOGRAFIA.....</b>	<b>250</b>

A ALEJO.....

A NUESTRA HIJA: PATRICIA ALEJANDRA

*A MA. DE LOURDES.....*

*A ALFONSO.....*



A mis hermanos: Yiya, Toño,

Geña, Maluye, Poncho, -

Felipe y Mariana.

A María de Jesús.

Esta tesis fue realizada en la -  
Escuela Nacional de Estudios Pro-  
fesionales "ARAGON", bajo la ase-  
soria de la Lic. Sara Carrillo -  
Sánchez, a quien agradezco since-  
ramente por innumerables razones  
toda la atención dispensable para  
conmigo.

Agradezco profundamente a la -  
Lic. CONCEPCION BARRON TIRADO,  
por su apoyo y confianza incondi-  
cionales.

Un reconocimiento especial al  
Dr. Miguel Barcenás Barreto.  
Jefe, Compañero y Amigo, por  
sus valiosas ideas. Y al ma-  
estro Antel r. Espinoza y Mon-  
tes, por haber participado -  
tan decisivamente en mi for-  
mación profesional y por su  
apoyo tan desinteresado.

A Rosa Ma. Alcántara M. Su eficiente  
y amable labor secretarial.

Gracias al D.J.F. y a todas  
aquellas personas que de una  
manera u otra, hicieron posi-  
ble la realización del pre-  
sente trabajo.

# I. INTRODUCCION

En la República Mexicana, el problema de la invalidez es cada vez más serio debido al alto costo de las técnicas de atención rehabilitatorias y al creciente número de sujetos con problemas de invalidez. Se estima que en nuestro país, existen 5 millones<sup>1</sup> aproximadamente de sujetos con alguna alteración, quienes en su mayoría no tienen acceso a los servicios de rehabilitación.

Ante esta situación, existe la necesidad de buscar alternativas de solución a la rehabilitación tradicional, tanto a nivel cuantitativo como cualitativo.

A nivel cuantitativo, porque este tipo de rehabilitación, se ha caracterizado por una creciente - especialización y complejidad en sus técnicas, elevando con - esto el costo de los programas, disminuyendo así la posibilidad de atención.

Respecto al nivel cualitativo, la rehabilitación tradicional ha identificado a la invalidez con - la secuela. En este sentido, se ha favorecido el desarrollo de metodologías de corte reduccionista, que centran las acciones terapéuticas en las alteraciones funcionales (secuelas).- Sabemos que este criterio es limitado y contradictorio, pues centrar el tratamiento en algo que es en su generalidad perma

1 Ibarra, L.C. del Toro, G., Rosales L., Programa Nacional de Rehabilitación, Repercusiones económicas y sociales de la invalidez en México, D.G.R. México, Julio, 1973

nente e irrecuperable, nos lleva a dirigir los esfuerzos hacia donde se obtienen menos resultados.

El plantear opciones a este tipo de práctica, nos conduce a retomar la idea de considerar al ser humano como una totalidad, como una unidad biopsicosocial, - en donde si una de sus áreas es afectada, se altera esta totalidad, por lo tanto, la rehabilitación debemos concebirla en forma integral. Con esto, se quiere decir, que el tratamiento no deberá enfocarse en forma aislada a la modificación de secuelas, sino a la totalidad del individuo. Un ejemplo de este tipo de rehabilitación sería los programas de Estimulación Múltiple y que justamente implica uno de los problemas a enfrentar en el desarrollo del presente, ya que se pretendió estructurar algunos elementos que nos permitieron elaborar una propuesta alternativa denominada "Rehabilitación Integral", específicamente se elaboró un instrumento para estimular el desarrollo integral en niños cuyas edades\* esten comprendidas entre los 4 a 8 años, que presenten desviaciones en su desarrollo, debido a la presencia de una secuela física, con lo cual son niños de riesgo o con un proceso invalidante estructurado. Estas edades no son casuales, se eligieron por las siguientes razones:

- a). La autora del presente trabajo, participó en un programa de rehabilitación con niños de estas edades.
- b). En 1979, según datos del RENI (Registro Nacional de Inválidos), el grupo de población que mayor problemas presentó, es el comprendido entre los 4 y 9 años. (ver anexo).

\* Respecto a las edades, hablamos de niveles de desarrollo y no en el sentido cronológico.

- c). En el resultado de la encuesta para la detección - de secuelas en el área de influencia del C.D.C. - "Adolfo Ruiz Cortines" en 1984, se encontró que el 85% del total de los casos registrados, comprenden las edades de 0 a 15 años, siendo el grupo más - afectado el de 6 a 10 años. (ver anexo).

En síntesis, el desarrollo del trabajo comprende un análisis a través de una visión organicista - del concepto tradicional de rehabilitación y sus repercusiones operativas, concretizando finalmente en la elaboración - de un instrumento alternativo de rehabilitación integral.

## II. LA REHABILITACION TRADICIONAL

Las investigaciones realizadas en el campo de la ciencia, han repercutido en la forma como se ha venido conceptualizando la rehabilitación, al respecto, Meadows (1957)<sup>2</sup>, afirma que en cada período de conceptualización, existe una metáfora dominante que determina las pautas sobre las cuales se sujeta el análisis del modelo en el período.

Durante el siglo XIX y primera mitad del XX, la ciencia se ocupó primordialmente del análisis y descompuso el mundo en fragmentos cada vez más pequeños. Durante este período, la metáfora dominante era el mecanicismo, doctrina según la cual, toda realidad tiene una estructura comparable a una máquina conformada por la unión de varias piezas.

En este sentido se conceptualizaba a los seres humanos como suma de partes, donde por ejemplo la actividad del ser humano se explicaba precisamente en función de esas partes (la estructura era lo que determinaba la función), concepción que ha repercutido hasta nuestros días.

De esta manera la teoría mecanicista, ha aportado los elementos que han definido las acciones rehabilitatorias en México, al fundamentar en base a sus principios teóricos una determinada visión de la invalidez y su rehabilitación.

2 Meadows, P., Models, systems and science, American Sociological Review, 1957.

A partir de esta concepción mecanicista, la invalidez se ha caracterizado como: "La reducción de la capacidad funcional del individuo para desempeñar las actividades cotidianas en forma útil e independiente, como consecuencia de una deficiencia permanente física, mental y/o social".<sup>3</sup>

Desde esta perspectiva, se conceptualizaba a la invalidez dependiendo del tipo de secuela que la producía, es decir, invalidez en el área física; cuando ésta se encontraba alterada, invalidez en el área mental; cuando las funciones psíquicas se encontraban afectadas y social; cuando factores ambientales en la organización familiar o comunitaria, alteraban el desarrollo del individuo. Si bien es cierto, que esta posición considera al ser humano como una entidad biopsicosocial, esto correspondería más que a una interacción de estos elementos, a una mera suma de ellos.

Ciertamente, esta tipificación no rescata la naturaleza integral y dinámica del proceso.

El origen de la invalidez, es considerada en forma unidireccional y estática, es decir, en forma unicausal al creer que una alteración ya sea en la esfera física, social o psicológica, es causa suficiente y necesaria para que se considere la invalidez. Por otro lado, es estática, porque no considera el proceso dinámico de las relaciones sociales en las cuales se circunscribe el individuo en un momento histórico dado.

-----  
3 Ibarra, L.C., del Toro. G., Rosales, L., Op. cit. p. 12



En este tipo de rehabilitación, el papel del tratamiento es reducido únicamente a lograr la modificación de la secuela, es decir, si se identifica a la in validez con la secuela, el tratamiento entonces debe enfocarse a mejorar esta secuela, y así, poder hablar de una rehabilitación.

### III. EL ORGANICISMO COMO PROPUESTA ALTERNATIVA DEL MECANICISMO

En realidad el término organicista es reciente, cuyos orígenes los podemos extraer de la biología, surge como un nuevo paradigma ante el paradigma vigente de principios de siglo, "El mecanicismo".

Sabemos que los paradigmas en ciencia, son descubrimientos a nuevas formulaciones que cambian el punto de vista fundamental de una ciencia y redirigen las actividades de quienes la cultivan.

Los paradigmas son marcos conceptuales que dirigen la indagación experimental, y como en otras teorías no son probables en sí y por sí mismos, Nagel (1961)<sup>4</sup>. Sobreviven porque explican algunos principios y postulados fundamentales que otros paradigmas rivales (es el caso del organicismo contra el mecanicismo). Sin embargo, no tienen que explicar ni explican nunca de acuerdo con Dunn (1962)<sup>5</sup>, todos los hechos que se le presenten. El requisito importante, es que el paradigma pueda tratar los problemas con los que no pudo el paradigma anterior. Este es uno de los principales aspectos afirma Kuhn<sup>6</sup>, en que discrepa el paradigma vigente del anterior.

4. Nagel, E., The structure of science, Nueva York, 1961.

5. Kuhn, T. S., The structure of scientific revolutions, Chicago Press, 1962.

6. Kuhn, T. S., op. cit.

En este sentido, la teoría organicista surge como una propuesta alternativa a la teoría mecanicista.

Ciertamente, uno de los aspectos en que difieren el mecanicismo del organicismo, es el metodológico. El organicista piensa que:

- a). Los seres vivos no pueden estudiarse por partes, sino como totalidades.
- b). Que la actividad del todo, no se explica en función de las partes,
- c). Que el conocimiento de la estructura, no permite el conocimiento de las funciones del organismo.

Ahora bien, se dice que existen dos sentidos de conocer un organismo: por un lado, cuando se afirma que los seres vivos no pueden estudiarse por partes, sino como totalidades. El conocimiento al que aspira, correspondería a conocer la totalidad del organismo. Por otro lado, correspondería a un conocimiento parcial en relación a la totalidad.

Se considera que el organicismo implica el segundo sentido acerca de conocer la realidad, supone que todo conocimiento debe estar sustentado en la totalidad del mismo, cree que un conocimiento aislado no nos dice la verdad sobre el funcionamiento del organismo.

El organicista plantea entonces, el conocimiento de una función parcial (por ejemplo; el lenguaje) en relación a la totalidad de un ser vivo.

#### IV. ORGANICISMO Y SU RELACION CON EL CONCEPTO DE INVALIDEZ Y SU REHABILITACION

La tendencia hacia el organicismo, - se manifiesta de manera diferente, en los diversos campos de la ciencia. En el campo de la rehabilitación, la teoría organicista nos proporciona un marco de referencia que justifica y por ende, orienta la actividad rehabilitatoria.

Decíamos que la teoría mecanicista, - considera la invalidez en forma unicausal al creer que una - alteración en lo físico, biológico o social era causa sufi--ciente para que se definiera a un sujeto como inválido, ade--más de no considerar las relaciones sociales ni el momento - histórico en el que se inscribe el sujeto.

El organicismo difiere totalmente de esta concepción, al considerar que la invalidez es un proce--so, puesto que la generación de los procesos invalidantes, - es también algo que cambia en el tiempo, es decir, es un proceso dinámico. Esta dinámica es una de las características de los procesos invalidantes, pues lo que entendemos como relación biopsicosocial, cambia en el tiempo y esta sujeto a - un cambio constante condicionado por las relaciones sociales, es por esto que se dice que **LA INVALIDEZ ES UN PROCESO.**

Por otro lado, considera que los procesos invalidantes no son causados por alteraciones funcionales (secuelas\*), sino que además deben existir ciertas condi

\*El término secuela, se entiende como la alteración en la estructura bioló--gica del individuo, independientemente de las causas que la producen y de las consecuencias que genera. Tomado de: Meiners H., Rolf, Secuela e Invalidez, documento mecanografiado, México, Julio 1984.

ciones ambientales para que esa alteración sea invalidante. La secuela física como alguna alteración visual, solo es uno de los muchos elementos causales, que estructuran un proceso invalidante, un ejemplo de ésto podría ser el carácter eminentemente productivo de nuestra sociedad, el que determina que una persona con una alteración física, social o psicológica no es productiva económicamente, entonces es un inválido.

En este sentido, no es la secuela la que determina un estado de invalidez, sino ésta, aunada con las condiciones socioeconómicas y el momento histórico en el cual se inscribe el sujeto.

Es así como se considera que el eje fundamental a partir del cual debemos entender los procesos invalidantes, es el de la transformación social y su relación con el individuo.

Siguiendo esta línea, el proceso invalidante se caracteriza por la incapacidad, para que un individuo pueda satisfacer las necesidades\* de su unidad biopsicosocial. Si bien, esta insatisfacción de necesidades físicas, psicológicas o sociales, constituye un elemento clave para entender lo que sería un proceso invalidante, esta insatisfacción (provocada por la estructuración del proceso), solo se -

-----

\* Necesidad entendida como "Reflejo de la interacción de variables múltiples de tipo biológico, psicológico y social, y que dentro de la estructura de los procesos invalidantes existe una variación cualitativa y cuantitativamente diferente de necesidades respecto a la norma. Tomado de: Barcenás B., Miguel, Modelo para la valoración integral, SNDIF, Subdirección de Rehabilitación, documento mecanografiado, 1984.

concretiza en un marco de relaciones sociales que condicionan o no el que un individuo satisfaga sus necesidades, al mismo tiempo que esas mismas relaciones sociales, generan las necesidades que se deben satisfacer.

Es así como las condiciones sociales, son las que sitúan y determinan las circunstancias bajo las cuales se puede afirmar que un individuo sufre de un proceso invalidante. La invalidez es el proceso que refleja insatisfacción física, psicológica y social, pero no es la manifestación de lo físico, lo psicológico y/o social, puesto que la manifestación no es igual al proceso.

Otra característica de esta concepción y que difiere de la anterior, es el considerar que el ser humano es una totalidad y como totalidad debe ser estudiado, por lo tanto, como totalidad debe ser rehabilitado. Para el mecanicismo, la función determina la estructura, esto aplicado al campo de la rehabilitación, nos conduce a la afirmación de que si se altera la función, por ejemplo; la función visual, los esfuerzos deben orientarse a mejorar la secuela física. Esto nos parece que no es válido, puesto que como mencionamos anteriormente el ser humano es una integridad, y si es afectada un área de esta unidad, se afecta esta integridad.

Por lo tanto, la rehabilitación debe ser integral (considerando esta unidad biopsicosocial), y no enfocarnos únicamente y en forma aislada, a las secuelas ya sea en la esfera física, psicológica o social.

Se considera que una forma de concretizar esta totalidad del ser humano en la práctica, es justa

menta hablando de su desarrollo.

Es por esto, que cuando nos referimos a la rehabilitación integral, estamos considerando al desarrollo del niño como elemento fundamental.

La forma que se propone para lograr esta rehabilitación integral, se llevará a cabo mediante la siguiente alternativa de atención: Actividades Inespecíficas o de Estimulación Múltiple, entendiendo por éstas, como la serie de actividades dirigidas no a una secuela en particular, sino que están dirigidas a estimular el desarrollo en su totalidad de aquellos sujetos (4 a 8 años), que presenten desviaciones\* en este, debido a la estructuración de una secuela. En este sentido, hablamos de un sujeto de riesgo o con un proceso invalidante estructurado. El criterio para establecer si un niño es de riesgo o tiene un proceso estructurado, son las necesidades que su nivel de desarrollo y situación social le exigen y que debe satisfacer y no satisface. Por ejemplo; comunicarse, ir a la escuela, tener amigos, etc.

Lo anterior, como ya se mencionó, solo representa una propuesta alternativa a esta nueva concepción de rehabilitación, de la cual, el presente solo pretende trabajar algunos elementos que ayuden a conformarla (Instrumento o Manual de Estimulación del Desarrollo).

---

\* Si consideramos al desarrollo como un proceso, éste nos llevará a entender que aún cuando una persona manifiesta alteraciones en éste, debido a la presencia de una secuela, este proceso no se detiene. Lo que sucede es que se desvía de la norma, es decir, se sale de los límites establecidos de acuerdo a la generalidad.

Por otro lado, no se quiere negar el avance que las técnicas de atención rehabilitatoria han tenido. En este sentido, hablamos de la importancia en la rehabilitación de las actividades específicas. Entendiéndolas como aquellas actividades dirigidas a la secuela, ya sea para su prevención o modificación, como los programas de terapia física por ejemplo; los de pie plano, lordosis, xifosis, hemiplejia, etc., o los programas de terapia de lenguaje como los dirigidos específicamente a problemas de articulación.



## V. CONSIDERACIONES METODOLOGICAS

En este capítulo se pretende plantear la estructura metodológica del trabajo, la cual resumiremos en dos momentos metodológicos:

### 1). Estructuración del concepto de invalidez.

Se partió de un cuestionamiento a la práctica tradicional ya que ésta no responde a las necesidades actuales de la rehabilitación. Esto concluyó al análisis del sustento teórico que avalúa dicha práctica.

Inicialmente este cuestionamiento se realizó a la luz de la perspectiva metodológica del organicismo, por representar el paradigma contrario del mecanicismo, sustento teórico de la rehabilitación tradicional. Sin embargo, en una etapa posterior del trabajo, al entender que para explicar el fenómeno de la invalidez en toda su magnitud, sólo es posible si lo ubicamos en su contexto, no así, aislándolo de la problemática social. Este hecho llevó a la reflexión de que la concepción de totalidad, bajo un enfoque organicista, carecía de elementos para la estructuración del concepto desde una perspectiva social.

De esta manera se entendió que el camino indicado para analizar a la invalidez como un fenómeno social, era insertando la categoría de totalidad en una concepción dialéctica, lo que permitió estructurar el concepto de la invalidez como un proceso que altera la totalidad del individuo, determinando por

el Momento Histórico y las Condiciones Sociales en las cuales se desarrolla. Así, totalidad significa "Realidad como un todo estructurado y dialéctico, en el cual puede ser comprendido racionalmente cualquier hecho. Reunir todos los hechos no significa aún conocer la realidad y todos los hechos (juntos) no constituyen aún la totalidad".<sup>7</sup>

Así la realidad es entendida "como una concreción, - como un todo que posee su propia estructura (y, por tanto, no es algo caótico), que se desarrolla (y, - por ende, no es algo inmutable y dado de una vez para siempre), que se va creando (... no es un todo perfectamente acabado.....)"<sup>8</sup> "El principio Metodológico de la investigación dialéctica de la realidad social, es el punto de vista de la realidad concreta, que ante todo significa que cada fenómeno puede ser comprendido como elemento del todo".<sup>9</sup>

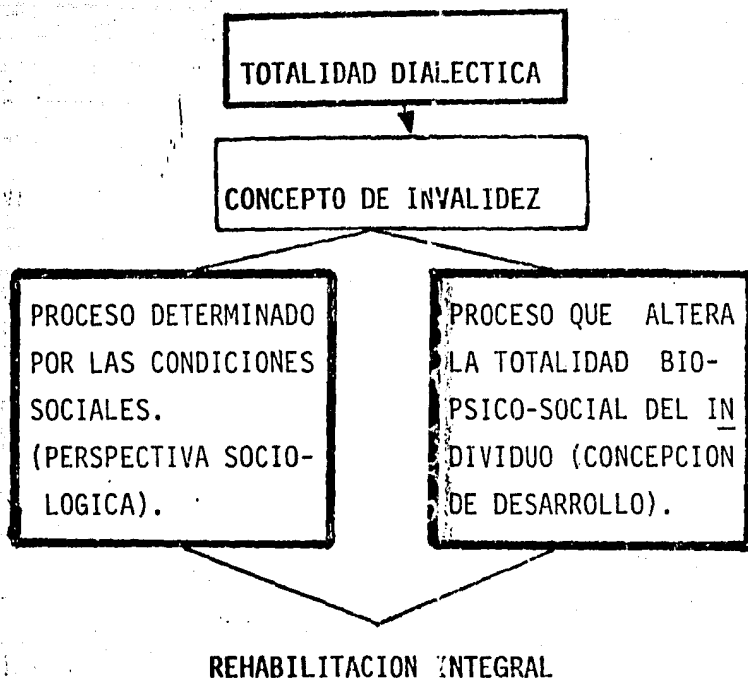
Es así como a partir de estos elementos se estructuró la propuesta de Rehabilitación Integral, la cual puede ser esquematizada de la siguiente manera.

---

7. Kosik, Karel, Dialéctica de lo Concreto, Edit. Grijalbo, 1983, Pág. 55

8. Op. Cit. pág. 56

9. Op. Cit. pág. 61



Por lo tanto, las acciones rehabilitatorias deben incidir en estos dos niveles, aunque el instrumento se limita a la proposición de actividades que tienden a favorecer el desarrollo del niño en forma Integral, por lo que el instrumento sólo representa una parte de lo que sería la propuesta de rehabilitación Integral, ya que ésta requiere para llevarse a cabo, de otro tipo de acciones que inclusive rebasan el área de competencia del campo de la rehabilitación.

Considero una gran limitante no haber desarrollado este punto como me hubiera gustado, sin embargo, creo que la única posibilidad de ofrecer alternativas a la problemática de la invalidez dialéctica, ya que cualquiera de estas alternativas necesariamente nos conduce a plantear transformaciones en la estructura social, y en este momento es el enfoque que nos proporciona elementos en este sentido.

## 2. Construcción de un instrumento de Rehabilitación Integral.

Si la invalidez es un proceso que afecta al ser humano en su totalidad, la rehabilitación por consiguiente debe orientarse a esa totalidad. Justamente sobre este punto nos avocamos en un segundo momento de la investigación a saber: la elaboración de un instrumento alternativo de rehabilitación integral.

Este instrumento se enfocó a favorecer la estimulación del desarrollo, ya que se considera que es en éste, donde se concretiza la totalidad del ser humano. Es así que esta concepción de desarrollo se tendría que sustentar en una teoría congruente con el concepto de invalidez. Por esta razón se tomó a Jean Piaget, al considerar que su teoría es la que más se identifica o aproxima a dicha concepción de totalidad.

En este sentido, Piaget entiende el desarrollo como un proceso inherente al ser humano, evolutivo, inalterable y continuo, cuya fuentes son la herencia y la maduración en interacción con el ambiente. El desarrollo es una "progresiva equilibración, un perpetuo pasar de un estado de menor equilibrio a un estado de equilibrio superior"<sup>10</sup>. Este equilibrio (Inteligencia) tiende a la adaptación, y toda adaptación implica "intercambios asimiladores y acomoda

---

10 Piaget, J. Seis estudios de Psicología, Edit. SEIX Barral, Barcelona, Pág. 11

dores entre el organismo y el medio que los constituye".<sup>11</sup> Además considera que el desarrollo es ta relacionado con los mecanismos generales de acción y pensamiento y corresponden a la inteligencia. Todo lo que se denomina características de la inteligencia humana proviene del proceso de desarrollo más que del aprendizaje. "El aprendizaje se refiere a la adquisición de datos específicos, tiene relación con la información y las reglas particulares que corresponden a una área de estudio. Todo aprendizaje específico se basa en el desarrollo de la inteligencia en general"<sup>12</sup> Por consiguiente, el aprendizaje sólo se produce cuando el niño posee mecanismos generales con los que puede asimilar la información contenida en dicho aprendizaje.

Esta concepción piagetiana correspondería en el programa a lo que se llama actividades inespecíficas - que tienen como objetivo estimular este desarrollo general favoreciendo la adquisición de aprendizajes específicos.

Si bien, esta teoría proporciona un marco conceptual sobre el desarrollo, cuando se decidió trabajar, operativamente con este concepto, se encontró una serie de problemas, por ejemplo; el hecho de que dicha teoría no hace incapie en las habilidades motrices y perceptivas pues "no son los músculos y los sentidos los que necesitan entrenamiento, sino el pensa-

---

11 Piaget. J., Psicología de la Inteligencia, Psique, Buenos Aires. Pág. 23

12. Tomado de: Furth H. G. Wachs H., La Teoría de Piaget en la práctica, Edit. Kapeluz, Buenos Aires, 1983. Pág. 32

miento que controla a los músculos específicos o a las actividades sensoriales"<sup>13</sup>. Sin embargo, se pretende trabajar con niños que justamente presentan alteraciones en estas áreas, así como en el área emocional y la teoría de Piaget presentaba como se mencionó, limitaciones en el planteamiento de acciones operativas, al no proporcionar elementos suficientes para trabajar dichas áreas. Por esta razón se recurrió a la revisión de otros trabajos sobre desarrollo, por ejemplo el de Gessell\*.

Así se realizó un análisis comparativo entre diferentes guías de desarrollo, las cuales fueron: Guía de desarrollo de Gessell, Guía Portage, Guía de desarrollo elaborada por la Secretaría de Educación Pública, Guía de desarrollo del Instituto Mexicano del Seguro Social, Guía de desarrollo de Mary Osborne. Fueron elegidas las conductas más representativas, es decir, aquellas conductas que coincidían en citar las distintas guías. Esta información permitió elaborar una caracterización del desarrollo del niño. Debo aclarar que entre las limitaciones del presente trabajo, una de ellas se encuentra precisamente en este punto, ya que se incurrió en las mismas fallas que el de las Guías consultadas, pues algunas de las conductas registradas no tienen el grado de generalización, debido a que existe la variabilidad individual y en muchos niños no se presentaban, por lo tan

---

13 Futh H. G., op. Cit. pág. 27

\* Cabe aclarar que del trabajo de Gessell, sólo se retomó su Guía de desarrollo, es decir, su estudio longitudinal basado en observaciones directas sobre las conductas que el niño presentaba en cada etapa, no así su concepto de desarrollo.

to, esto no es indicativo de daño necesariamente.

Una vez realizada la caracterización se procedió a la estructuración de actividades con la finalidad de favorecer la estimulación del desarrollo del niño en forma integral. En dichas actividades se incluyen instrucciones, objetivos, materiales y tiempos de realización.

Finalmente se elaboró una Guía operativa del instrumento, con la finalidad de facilitar su manejo.

#### Aclaraciones:

En el desarrollo de las actividades fueron registrados inadecuadamente dos términos que me gustaría aclarar.

- 1). Instructor debe ser cambiado por auxiliar por las razones citadas en la Guía operativa.
- 2). Como afirma Piaget que Sensación y percepción son una totalidad integrada, lo adecuado sería cambiar el término de percepción por el de sensopercepción.

# VJ. LA ESTIMULACION MULTIPLE COMO ALTERNATIVA DE LA REHABILITACION INTEGRAL PARA NIÑOS DE 6 A 8 AÑOS

## I. PRESENTACION

Los presentes manuales fueron diseñados con el propósito de proporcionar un instrumento útil tanto para los padres de familia, como para profesionistas interesados en el campo de rehabilitación. Dichos manuales comprenden una serie de actividades elaboradas con la finalidad de estimular integralmente al niño, que por un proceso invalidante o riesgo de estructurarlo tengan desviaciones en éste, las edades comprendidas son: niños de 4 a 6 años y niños de 6 a 8 años.

Así hablamos de una doble característica del instrumento:

- a). Su carácter preventivo: Para aquellos niños que tienen desviaciones en su desarrollo por la presencia de una secuela, sin la estructuración de un proceso invalidante.
- b). Su carácter terapeutico propiamente dicho para aquellos niños con un proceso invalidante estructurado.

## 2. ANTECEDENTES Y JUSTIFICACION

En nuestro País, debido al creciente número de sujetos con problemas de invalidez, se ha planteado



la necesidad de buscar alternativas de atención a estas personas. De esta manera, el programa de estimulación múltiple - se propone como una respuesta ante esta problemática social.

La idea de diseñar programas de estimulación múltiple no es nueva, en varios países incluyéndo - México, se han elaborado proyectos de este tipo; como el programa de Estimulación Proecoz (P.E.P.), creado en 1971 por el Instituto Panameño de Rehabilitación Especial (I.P.H.E.), o el Programa Regional de Estimulación Temprana zona indígena, así como diversos programas de estimulación temprana diseñados - por la S.E.P., en coordinación con la U.N.I.C.E.F.

Sin embargo, estos programas únicamente han sido elaborados como medida preventiva, considerando - las etapas iniciales del desarrollo (0-6 años), para la atención temprana del niño de alto riesgo. En este sentido no se habían propuesto programas de estimulación como actividades rehabilitatorias, y precisamente es lo que se propone con los manuales; participar en la prevención y rehabilitación de los proceso invalidantes, a través de estimular el desarrollo\* de estos sujetos, mediante actividades de tipo inespecífico, - las cuales no son dirigidas a una secuela en particular, sino que su acción esta orientada a la totalidad del sujeto.\*\*

Rehabilitar no significa orientar - nuestros esfuerzos a mejorar alteraciones funcionales (secuelas), sino desarrollar al máximo las capacidades de aquellos sujetos con riesgo de estructurar un proceso invalidante, -

\* Consultar Cap. V. Consideraciones Metodológicas.

\*\* Planteamiento sustentado en una concepción organisista.

así como de aquellos que ya lo han estructurado. Es decir, promover mediante actividades integrales la estimulación adecuada del desarrollo, proporcionando los elementos necesarios para que un individuo pueda satisfacer sus necesidades, favoreciendo con esto su integración y participación a la sociedad en la que vive, es decir, favorecer su desarrollo social.

La Rehabilitación debe tender a estimular el desarrollo en todos los aspectos. De esta manera, se debe precisar el conocimiento y peculiaridades de cada uno de éstos, así como los logros de los niveles de desarrollo considerados representativos de cada etapa de la vida. Para tal fin, se han incluido las características del desarrollo de las edades comprendidas en los manuales de procedimientos.

Conociendo cada etapa y sus características podremos entender los objetivos que lograremos mediante las actividades propuestas, y que corresponden a cada etapa evolutiva, ya que si no consideramos como punto de referencia las características fundamentales del desarrollo, tendríamos un conocimiento incompleto de aquellos sujetos que requieren una estimulación integral.

Como hemos mencionado, entendemos que el hombre es una unidad que actúa como un todo ante la presencia de un estímulo. Sin embargo, para comprenderlo y estudiarlo tenemos que dividir esta totalidad. Por esta razón se dividió el desarrollo del individuo en dos grandes perfiles\* de análisis.

---

\* Le denominamos perfil porque representan un contorno del desarrollo, es decir, son sólo puntos de referencia que permiten tener una idea de hacia donde llevar al niño. Son útiles solo para mostrar el curso del desarrollo pero no representan el desarrollo mismo.

- a). Perfil Psicosocial: Aquí se incluyeron las áreas Emocional-Social, Cognoscitiva y de Lenguaje, ya que su relación es tan estrecha que unas favorecen el desarrollo de las otras. Por lo tanto, no es posible su análisis en forma aislada.
- b). Perfil Motor: Grueso y Fino.

### 3. CONSIDERACIONES SOBRE EL DESARROLLO DEL NIÑO.

Como se mencionó para comprender el desarrollo del niño en su totalidad, debemos analizar las diferentes áreas que lo integran. En este sentido, se decidió establecer algunas consideraciones sobre estas áreas.

#### 3.1 AREA EMOCIONAL - SOCIAL.

Estas dos áreas la emocional y la social como veremos, no pueden ser analizadas por separado ya que el concepto que una persona tiene de sí misma es en buena parte el producto de las evaluaciones de los demás hacia ella. Es decir, la influencia social determina en gran medida el comportamiento del niño con alguna alteración ante los estímulos de su medio, ya que la manera como reaccionan los demás ante su problemática puede ser por tanto, más importante que el problema mismo. En este sentido, los individuos pueden incapacitarse más por el concepto que tienen de sí mismos que por su verdadera incapacidad. Al respecto Teleford-Sawrey<sup>14</sup> afirman que "La significación que se da al hecho de ser dife-

-----

14 Teleford-Sawrey, El individuo excepcional, Edit. Prentice/Hall internacional, Madrid, 1973 Pág. 33

rente puede ser más importante que el hecho mismo de la diferencia. El individuo altera muchas veces la magnitud del problema debido a la percepción de su incapacidad y el concepto que tenga de sí mismo. El efecto es desproporcionado a la incapacidad real".

Por otro lado, sabemos que el grupo social tiene bien definidos sus patrones de conducta, entonces, aquellos sujetos que se salen de la norma establecida por desarrollar hábitos de comportamiento diferentes, debido a su secuela, son considerados socialmente desviados, es decir, la sociedad es la creadora de inválidos y uno de los mecanismos utilizados es el de la "Etiquetación" al catalogar por ejemplo a un niño como "Débil mental".

Dada la importancia de esta área en el desarrollo integral del niño, se considera de fundamental importancia que las actividades diseñadas junto con la participación de la familia estimulen favorablemente la convivencia del niño con otras personas, las oportunidades de cooperar, el sentimiento de aceptación y pertenencia al grupo, ya que son algunos de los factores que favorecerán su integración social.

### 3.2 AREA COGNOSCITIVA

La adaptación de un individuo a su medio ambiente depende en gran medida de la comprensión que tenga de éste y de sí mismo. La forma de relacionarnos y de conocer el mundo que nos rodea es a través de los sentidos. Esta información recibida tanto de las propias sensaciones internas, como de los múltiples estímulos del medio social, es lo

que permite establecer relaciones directas entre el individuo y su mundo circundante.

La percepción entonces no es el único componente que constituye esta información, como tampoco son las sensaciones, sino - sensación y percepción como totalidad integrada, al respecto Piaget afirma que; "Nuestros conocimientos no provienen únicamente ni de la sensación ni de la percepción, sino de la totalidad de la acción con respecto de la cual la percepción, sólo constituye la función de señalización. En efecto, lo proprio de la inteligencia no es contemplar sino "TRANSFORMAR" y su mecanismo es esencialmente operatorio.

Ahora bien, como las operaciones consisten en acciones interiorizadas y coordinadas en estructuras del conjunto (reversibles, etc.), si se quiere dar cuenta de este aspecto operatorio de la inteligencia humana es conveniente partir de la acción misma y no de la percepción sin más.<sup>15</sup>

Las sensopercepciones que nos ponen en contacto con el mundo exterior y nos proporcionan las bases del funcionamiento de la actividad cognoscitiva son:

- a). Sensopercepciones visuales: Desempeñan un papel primordial en la relación que tiene el ser humano con el medio exterior, a través de la retina que es el aparato receptor localizado en el ojo.
- b). Sensopercepciones auditivas: Por medio de ellas, el ser humano conoce un mundo rido de estímulos sonoros, la audición es una de las principales vías de información, ya que vivimos inmersos en un mundo de sonidos.

---

15 Piaget, Jean, Psicología y Epistemología, Barcelona, Edit. Ariel Pág. 89

c). Sensopercepciones táctiles. Al igual que las visuales y auditivas, el tacto brinda al ser humano una variada gama de impresiones, se puede tocar o palpar diversas formas para conocer y apreciar los detalles y características de la superficie de los objetos. Su órgano receptor es la epidermis (piel), y es en los dedos, mejillas y labios donde existe mayor sensibilidad táctil.

d). Sensopercepción olfativa. Mediante estas, se reconoce una extensa variedad de olores. Su órgano receptor está localizado en las fosas nasales.

e). Sensopercepción gustativa. Los diversos alimentos se identifican por medio del gusto asociado al olfato, ya que ambos actúan para que este proceso se efectúe. Existen cuatro sabores básicos: dulce, ácido, salado y amargo, los cuales son percibidos por las papilas gustativas que se encuentran en la lengua.

También existen otro tipo de sensopercepciones como las quinestésicas, cinestésicas y de equilibrio.

Todos los elementos adquiridos por las sensopercepciones, son clasificados, analizados y utilizados para nuevas experiencias, que le permitirán al sujeto resolver los problemas que se le van planteando y adaptarse a nuevas situaciones.

Por otra parte, y en relación al desarrollo cognoscitivo del niño en estas edades, Piaget lo ubica en la fase de pensamiento intuitivo. Esta fase se caracteriza por la ampliación del interés social en el mundo que lo ro-

dea, el contacto con las otras personas reduce su egocentricidad y aumenta la participación social.

El niño comienza a utilizar palabras para expresar su pensamiento, el cual, todavía permanece vinculado a las acciones. Este pensamiento consiste sobre todo en la verbalización de los procesos mentales. Así como antes utilizara su aparato motor para expresar su pensamiento, ahora es el lenguaje, aunque éste, todavía es egocéntrico. - Aún es incapaz de pensar en términos del todo; le preocupan - las partes. Si tratara de pensar en términos del todo perdería de vista las partes y sus relaciones. Esto es justamente lo que esta comenzando a aprender.

En esta fase, el niño emplea cada vez mejor un lenguaje apropiado. Sin embargo, no comprende totalmente su significado, por ejemplo; distingue su brazo derecho del izquierdo, pero no tiene noción de los conceptos de de recha e izquierda.

El aumento de la acomodación durante estos años, permite que el niño preste mayor atención a los hechos que están fuera de la propia persona, esto amplía su perspectiva y el mismo tiempo reduce su egocentricidad.

Se inicia la comprensión de que los - objetos tienen cualidades múltiples. Es decir, toma conciencia del hecho de que una propiedad (altura), no excluye la presencia simultánea de otra (ancho). Una vez llegado a este punto, detectará otras pautas de relación y con el tiempo com prenderá que es posible mantener totales la cantidad y la ca lidad.

Mantiene la idea preconceptual de que

sus pensamientos y su cuerpo constituyen una sola cosa (sus sueños existen en la realidad). Al principio de esta fase intuitiva el niño cree que todo lo que tiene actividad esta dotado de vida. Sin embargo, hacia la parte final de esta fase atribuye vida únicamente a los objetos que tienen movimiento o pueden producir energía. Esto responde al hecho de que en su proceso de desarrollo continua predominando la asimilación.

### 3.3 AREA DE LENGUAJE

El lenguaje es la base de la comunicación entre los seres humanos, el cual se establece a través de diferentes formas de expresión: Lenguaje verbal, escrito y mímico.

Durante los primeros meses de la vida del niño, su comunicación con el mundo exterior la realiza mediante formas previas al lenguaje o preverbales como son: - el llanto, sonidos explosivos o balbuceo y gestos.

Existen dos criterios para la formación del lenguaje: El primer criterio hace referencia a la pronunciación de las palabras, de tal forma que sean fácilmente comprensibles para los demás miembros de su comunidad. El segundo criterio consiste en el conocimiento del significado de las palabras y su asociación con los objetos que representan.

La vocalización no se convierte en lenguaje mientras no se asocie un significado a los sonidos. Por lo tanto, el manejo de significados y una adecuada pronunciación, son los elementos necesarios que nos permiten comuni



carnos adecuadamente.

El lenguaje es una forma de conducta que ayuda a formar el mundo del individuo, transformándolo en un ser social. Los sujetos con alteraciones en esta área presentan grandes dificultades para adaptarse a su sociedad.

El lenguaje implica una serie de actividades complicadas, por ello, se desarrolla en una forma más lenta que las habilidades motoras, ya que consiste en primer lugar, como habíamos mencionado, en la capacidad de pronunciar adecuadamente los sonidos que forman palabras, y en segundo lugar, en la capacidad de asociar significados a esas palabras.

El estudio ha sido abordado a través de diferentes perspectivas, las personas interesadas en la rehabilitación de niños con alteraciones en esta área, deberán entenderlo no como un fenómeno aislado compuesto de reglas y oraciones, sino que deberán abarcar además de reglas sintácticas, fonológicas y semánticas el nivel cognoscitivo, el neurofisiológico y el intercambio social entre individuos, es decir la comunicación. Por tal razón expongo a continuación brevemente algunos de los diversos enfoques<sup>16</sup> existentes:

#### **- Lenguaje como Sistema de Reglas:**

En la gramática generativa transformacional Chomsky (1965), acentúa la importancia de las reglas en su modelo. Para él, la base del lenguaje se define como un sistema de reglas. El lenguaje es lo que genera una gramática, ésta a su vez un número finito de palabras y reglas, pero infinito de oraciones.

---

16 Tomado de: Consideraciones sobre el desarrollo del Lenguaje y sus Alteraciones, SEP. D.G.E.E. México, 1982

## - Lenguaje en Relación a la Cognición.

Para el enfoque psicogenético, el lenguaje "está ya elaborado socialmente por compello y contiene de antemano, para uso de los individuos que lo aprenden, antes de contribuir a enriquecerlo, un conjunto de instrumentos cognoscitivos, al servicio del pensamiento". (Inhelder 1969).

El estudio psicogenético del lenguaje en principio tiene que ver con la relación entre lenguaje y pensamiento. Se ha tratado de encontrar si el lenguaje es la fuente del pensamiento y se ha determinado que, ni el lenguaje en su función representativa, ni la representación en general son condiciones suficientes para el desarrollo del pensamiento aunque juegan un papel importante (Sinclair 1980)

La teoría psicogenética considera que en la fase de pensamiento intuitivo el lenguaje cumple tres funciones.<sup>17</sup>

- a). Actua como instrumento importante del pensamiento intuitivo, permite reflexionar sobre un hecho y proyectarlo hacia el futuro. La conversación con uno mismo es común a esta edad, y popularmente se le denomina "pensar en voz alta".
- b). El lenguaje continúa siendo esencialmente un vehículo de comunicación egocéntrica, y la asimilación es su proceso adoptativo más poderoso. El se limita a unas pocas expresiones de comunicación, porque en general, hasta los 7 u 8 años, un niño supone que todos piensan como él, las disputas verbales -

---

17 Maier, Henry, Tres Teorías sobre el Desarrollo del Niño.

adquieren un carácter vehemente, porque se aceptan fácilmente las palabras como pensamientos y hechos.

- c). El lenguaje es un medio de comunicación social en el sentido acomodativo. Es un medio para comprender el ambiente exterior y adoptarse a él.

La conversación representa una extensión del pensamiento en voz alta, proyecta los pensamientos individuales hacia el plano social y alienta las expresiones colectivas.

#### - Lenguaje como producto histórico-social.

Al hablar de lenguaje Saussure hace una división: - Lengua y habla. afirma que el lenguaje tiene un lado individual y un lado social, no se puede concebir el uno sin el otro y en cada momento es una institución actual y un producto del pasado. (SASSURE, 1945).

#### - Lenguaje como parte de las funciones neuro-fisiológicas

El lenguaje debe estar instalado sobre un desarrollo suficiente de funciones neurológicas y psíquicas (Quiro'S 1969) Azcoaga (1973) aborda su estudio del lenguaje desde el punto de vista neurofisiológico, considerándolo como una función de lenguaje, con cualidad multiforme y a la vez físico, fisiológico y psíquico.

#### - Lenguaje como medio de comunicación

Saussure fue de los primeros lingüistas en proponer un circuito de lenguaje que incluye un emisor y un receptor.- Después de él, el estructuralismo Europeo desarrolló la discu

sión sobre el carácter de emisores y receptores con base en - las dos caras de lenguaje: La Lengua y el Habla.

Otros enfoque lingüísticos y psicológicos también han reforzado la relación entre lenguaje y comunicación. La escuela psicológica Soviética ha subrayado que existe una relación entre el hablante y el oyente en el acto comunicativo por medio del lenguaje.

Los seguidores de Piaget aclaran que uno de los aspectos funcionales del lenguaje es su carácter - comunicativo.

Para Sinclair, el lenguaje es constructivo por su aspecto comunicativo. Lo comunicativo tiene que ver con la interacción social que es importante en la fase de transición que va de la acción a la representación. (Sinclair 1980).

La Lingüística actual, representada - por corrientes de pragmática y análisis del discurso, ha retomado la importancia de la comunicación. Sus estudios abar--can factores de la interacción que no se limitan a las estructuras de la oración y sus elementos toman en cuenta al hablante, al oyente y al medio en el que se desenvuelve la conversación.

### 3.4 AREA MOTORA

El comportamiento del ser humano tie- ne una base motora, las primeras reacciones del individuo son el comienzo de un largo proceso de aprendizaje, las simples - acciones motoras del niño para explorar su medio ambiente (co

ger, chupar, jalar, observar, etc.), son los comienzos de una actividad intelectual. Es decir, la actividad cognoscitiva tiene su base en la motricidad, pero se puede agregar que no sólo se refiere a la actividad motora y sus cualidades sino a la totalidad de las funciones.

En la primera infancia el desarrollo motor y el desarrollo cognoscitivo son paralelos, no se puede establecer donde comienza uno y donde termina otro. En esta edad la inteligencia se observa mediante el desarrollo neuromuscular.

El movimiento es una experiencia que ofrece medios para un mejor desarrollo y maduración del ser humano, su práctica proporciona el conocimiento de su propio cuerpo, el movimiento y la seguridad en el dominio corporal, además por su capacidad de comunicar estados de ánimo puede llegar a considerarse un lenguaje.

La necesidad de estimulación motriz, nos conduce a proponer medios para realizar el desarrollo de habilidades motoras\* con el propósito de favorecer la adaptación e integración del niño a su medio social.

Esta concepción hace énfasis en la importancia y la necesidad de un desarrollo adecuado de este aspecto, ya que un desequilibrio o desviación en el área motriz ocasionaría serias alteraciones en el desarrollo integral del individuo.

---

\* Habilidad Motriz es la aptitud del individuo para controlar la fuerza, seguridad, ritmo y magnitud de sus movimientos, para producir esquemas coordinados en el espacio, en el tiempo y en relación con las herramientas e instrumentos.

#### 4. GUIA OPERATIVA: (Sugerencias).

1. Se dará ingreso a los grupos de estimulación a aquellos niños que presenten desviación en su desarrollo, ya sea por la estructuración de un proceso invalidante o por el riesgo de estructurarlo.

2. Los grupos serán formados no en relación con la edad cronológica, sino de acuerdo a las características del desarrollo; por ejemplo, un niño de 10 años con un nivel de desarrollo de 7 años, ingresará al grupo de estimulación de 6 a 8 años, ya que el instrumento ha sido diseñado para niños con niveles de desarrollo de 4 a 8 años.

3. Se realizará un examen de valoración diagnóstica sobre desarrollo\*, que es el que determinará a que grupo de estimulación se deberá integrar al niño.

Se han contemplado hasta el momento - dos modalidades en la valoración.

- I. Valoración inicial. Representa el nivel de madurez en el que se encuentra el niño, el cual define el criterio para su integración a los grupos de estimulación.
- II. Valoración final. Será realizada cada mes, lo que nos permitirá conocer el nivel de madurez alcanzado, es decir, el logro de los objetivos planteados en el instrumento de estimulación, del cual se podrían desprender 4 criterios.

---

\* Esto en base a una guía de desarrollo, por ejemplo, la guía de desarrollo del programa de "Rehabilitación Simple" D.I.F. Anexo No.

- i). Si ingresa nuevamente al grupo de estimulación donde se encontraba, por ejemplo, un niño que se encontraba en el grupo de 4 a 6 años y que regresa a ese mismo grupo.
- ii). Si se integra al nuevo de estimulación, por ejemplo; si se encontraba en el grupo de 4 a 6 años, se le integrará al grupo de 6 a 8 años.
- iii). Si no se encuentra definitivamente ningún avance, se canalizará a un centro especializado para apoyo diagnóstico o tratamiento.
- iiii). Si se decide terminar la estimulación dándolo de alta.

4. Si se decide trabajar el manual a nivel profesional, la atención de los sujetos será en sesiones grupales con un máximo de 10 a 12 integrantes.

5. Si es la madre la que pone en práctica las actividades de estimulación, la atención será individual (al hijo).

6. Las actividades están programadas de lunes a viernes con una hora de duración.

7. Es un requisito indispensable que en los grupos de atención participe la madre o el padre, ya que serán los encargados de realizar las actividades de sus hijos con la asesoría del auxiliar\*

---

\* Se le denomina auxiliar a la persona que dirigirá las actividades de estimulación, sea el pedagogo o el psicólogo, pues sólo son auxiliares o asesores en el proceso de Rehabilitación Integral, ya que el rol más importante lo cumple la madre o el padre.

8. Las actividades de estimulación múltiple serán realizadas en base al manual de procedimientos, el cual incluye:

- A). Actividad\* . Las actividades propuestas en el manual, fueron diseñadas en función del desarrollo evolutivo alcanzado en cada período, por ejemplo; las actividades propuestas en el manual de 4 a 6 años están basadas en el desarrollo del niño de esa edad.
- B). Instrucciones. Explicación de como llevar a cabo las actividades.
- C). Finalidad. Son los objetivos de desarrollo que debemos lograr.
- D). Material. Son los recursos materiales que serán necesarios para realizar la actividad. Algunos de estos materiales se proponen como sugerencias ya que pueden ser substituídos.
- E). Cuaderno de trabajo. Este deberá ser realizado por el auxiliar o la madre. Constituye un apoyo y complemento de los manuales. Las actividades que deben realizarse con este cuaderno se encuentran indicadas en los manuales, por ejemplo, seguimiento de línea, iluminar figuras, recortar y pegar papel crepé o figuras, etc.
- F). Cronograma de actividades. Nos indica las actividades que deben ser realizadas en determinado tiempo, las cuales han sido diseñadas semanalmente para un período de 3 meses.

---

\* Conjunto de acciones o tareas que se estructuran para ser realizadas por los niños.



Cada unidad semanal contiene un plan de trabajo distinto para cada día de la semana, así el auxiliar tendrá la programación de las actividades y su tiempo de duración (1 hora por cada día), facilitando de esta manera su trabajo.

## 5. MANUAL DE ESTIMULACION MULTIPLE DE 4 A 6 AÑOS

### 5.1 INTRODUCCIÓN:

El presente manual, ha sido diseñado para estimular el desarrollo en niños cuyo nivel de desarrollo esté comprendido entre los 4 y 6 años.

En esta etapa, el niño presenta características físicas y psicológicas que serán determinantes durante su proceso de desarrollo. Por esta razón, la actitud de las personas que lo rodean es de gran importancia, ya que como sabemos, una adecuada estimulación favorece el desarrollo e integración social del niño.

El niño en este período muestra gran interés en manipular y observar los diferentes objetos de su medio circundante, satisfaciendo con ésto su curiosidad, la cual le permitirá conocer y relacionarse con el mundo que lo rodea. Puede bastarse a sí mismo en las actividades de la vida diaria. El dominio que ha logrado de su cuerpo le permite realizar actividades con mayor seguridad como brincar, patear, saltar, correr, lanzar, armar y desarmar objetos. Su lenguaje es más amplio y se expresa con mayor claridad.

Conocer los avances del desarrollo del niño, nos permitirá tener un punto de referencia para poder ejercer una adecuada estimulación. Estos avances serán analizados a través de dos rubros:

- a). El perfil psicosocial: Donde se incluyen las áreas emocional-social, cognoscitiva, y del lenguaje.

b). El perfil motor: Incluyéndo coordinación gruesa y fina.

El manual que aquí se presenta, favorece el desarrollo en ambos aspectos.

## 5.2 CARACTERÍSTICAS DEL DESARROLLO DEL NIÑO DE 4 Y 5 AÑOS:

### 5.2.1 CARACTERÍSTICAS DEL DESARROLLO DEL NIÑO DE 4 A 5 AÑOS.

#### 5.2.1.1 PERFIL PSICOSOCIAL:

En lo referente al aspecto emocional-social, y dada la importancia de esta área en el proceso de desarrollo, es necesario que el programa favorezca la estimulación que requiere el niño en este sentido. Las características más sobresalientes en esta edad son:

Muestra gran dependencia con su familia, es decir, no es fácil que se relacione con otras personas, inclusive muestra temor si lo dejan solo con personas extrañas a él.

Realiza por sí mismo actividades de autocuidado como vestirse, comer, bañarse, etc., requiriéndo en ocasiones de ayuda. Aumenta su curiosidad sexual, diferenciando su propio sexo. Los por qué y los cómo aparecen frecuentemente en las preguntas que formula, le gusta llamar la atención de los demás hacia lo que hace, cambia constantemente sus ideas (le gusta el sweter rojo, después quiere el azul), le gusta expresar su cariño o enojo hacia otros niños, tiene

miedo que su madre lo deje solo (este se hace más notiro por las noches).

En la esfera social las características más sobresalientes son:

Participa en las actividades cotidianas con su familia (ayuda a poner la mesa, recoger la casa, etc.), puede mantener largas conversaciones, cuenta historias mezclando la realidad y la fantasía, se interesa por lo cómico de las cosas, en sus juegos se establece la diferencia entre niños y niñas, siente que puede hacer todo, está muy interesado en crecer, tiene sentido de familia (la suya es la más bonita).

En el área cognoscitiva, el niño logra dirigir su atención hacia un estímulo específico, (la televisión, un dibujo, etc.), mantiene mayor atención en actividades que impliquen conductas motoras (encestar pelotas, armar rompecabezas, correr tras un objeto, etc.), que en aquellas en donde sólo participa como sujeto receptor (estar sentado escuchando solamente). En cuanto a los estímulos ambientales de la calle, escuela o casa, su atención se centra espontáneamente. La memoria del niño le permite repetir frases sin error, repite una oración completa, realiza órdenes que impliquen dos o tres acciones, repite de tres a cinco palabras, puede reproducir el círculo por imitación, es capaz de recordar el contenido de un relato, cuento o hecho, así como, los principales personajes o acciones. Respecto a los hechos cotidianos, recuerda sus principales actividades del día. Puede identificar personas, animales u objetos, por alguna de las partes que lo forman, armar objetos o rempecabezas con cortes sencillos. Con respecto a semejanzas y diferencias, el niño las comprende a través del para que sirven los objetos, logra construir en dos dimensiones (vertical y horizontal). Sus movimientos corpora

les siguen el ritmo de la música, da forma concreta a sus ideas a través del dibujo. En relación a las características de los objetos, éstos son considerados únicamente por su percepción - (período concreto o prelógico), por ejemplo; si se le presentan dos porciones iguales de plastilina, pero en diferente distribución, es decir, una dividida en cinco partes y la otra entera; - el niño creerá que la dividida en cinco partes contiene más - plástilina. Logra ordenar de tres a cinco elementos (seriación), por ejemplo; ordenar por tamaño de tres a cinco palitos diferentes. Discrimina hasta ocho formas geométricas, repite frases u oraciones de doce a trece sílabas o de cuatro palabras, reconoce un dibujo y nombra los elementos que lo rodean, nombra tres o cuatro objetos de memoria, hace comparaciones estéticas, (bonito, feo), distingue entre cerca y lejos. En cuanto a la noción corporal, reconoce elementos corporales (mano, pelo, boca, ojos, nariz, orejas, pie, rodilla), ha logrado una integración de su esquema corporal, ésto le permitirá plasmar en un dibujo la figura humana con cabeza y extremidades (brazos y piernas), diferenciando claramente los ojos y algunos rasgos fáciles. Inicia la ubicación de su cuerpo en el espacio, así como el comienzo de su lateralidad (derecha-izquierda), en sus trazos y en la utilización de su propio cuerpo. Avisa cuando quiere ir al baño. En sus juegos hace una separación de lo que es para niños y niñas.

Le gusta hacer las cosas contrarias a lo que se le ordena, por ejemplo; "camina rápido" y lo hace lento. No utiliza adecuadamente el ayer, hoy, mañana (ubicación del tiempo), sin embargo, sabe que el sol sale de día y la luna de noche, sabe que existen temporadas en las que hace frío y calor sin conocer las estaciones (primavera, verano, otoño e invierno), emplea adverbios de lugar con mayor exactitud, por ejemplo aquí, allá, lejos, cerca, comprende órdenes relacionadas con en-

cima o detrás de la silla. Distingue alto y bajo.

Le gusta jugar a las escondidas, permanece largo tiempo jugando y hablando para él mismo, sin que la presencia de otros sea importante, inventa compañeros de juego, habla con ellos. A ésta edad quiere saber todo lo que le interesa, preguntando constantemente ¿Por qué?, ¿para qué?, ¿cómo?. Sus frases son simples y cortas, comprende casi la totalidad del lenguaje común utilizado en su comunidad, su vocabulario es de más de 1,000 palabras con un 90% de claridad. En su lenguaje, existen algunos errores de articulación (l, s, r, ch, g,), aún no es muy fluído su lenguaje, utiliza palabras en forma errónea, por ejemplo, "dame" en lugar de "toma", sostiene largas conversaciones sobre cualquier cosa que le interesa, cuenta experiencias (si fue al cine o al parque), en sus conversaciones utiliza preposiciones (de, para, por, con, en, etc.). Posee las nociones de yo, mío, tuyo. Utiliza comparativos al describir un dibujo. Puede escuchar con atención, entiende y obedece órdenes sencillas, cuenta historias fantásticas, dice su nombre completo.

### 5.2.1.2 PERFIL MOTOR:

#### 5.2.1.2.1. COORDINACIÓN MOTRIZ GRUESA:

A los cuatro años de edad, el niño prácticamente tiene control sobre su posición vertical, sus movimientos aún son torpes, pues no posee un control adecuado de la fuerza, ritmo y magnitud de los mismos.

Es muy activo, corre con facilidad, su marcha es rítmica, camina sin cansancio distancias mayores, es

capaz de saltar corriendo o parado, de puntas o en un pie, puede brincar desde una altura de 70 centímetros. Mantiene el equilibrio en un pie durante cuatro segundos, sube y baja escaleras sin ayuda. Cuando se le lanza una pelota la cacha. Sus piernas, hombros, brazos y tronco no reaccionan en conjunto, sus articulaciones son más activas (es decir, tiene mayor amplitud en sus movimientos), realiza la posición correcta para la relajación, discriminando las partes de su cuerpo cuando las endurece, estira o afloja. Advierte el ritmo de su respiración, comprende que al inspirar mete el aire por la nariz y al expirar lo saca por la boca. Su cuerpo puede seguir el ritmo de la música. Entiende que los objetos y su cuerpo ocupan un lugar en el espacio, y en esta ubicación toma su propio cuerpo como punto de referencia, percibe el tiempo a través de las actividades que realiza, ya sea por su duración o velocidad (largo-corto, rápido-lento). Inicia su dominancia lateral, utilizando el lado dominante de su cuerpo (por lo general la derecha). Realiza actividades básicas como vestirse, desvestirse, abotonarse (requiriendo de ayuda para realizarlo), se amarra con dificultad los zapatos.

#### 5.2.1.2.2 COORDINACIÓN MOTRIZ FINA.

Puede desplazar objetos, por ejemplo, transportar un vaso con agua sin derramarla, puede levantar un cubo sosteniéndolo con los dedos pulgar y medio. Sus garabatos se llaman dibujos, pues adquieren forma y sentido. Copia el círculo en una forma muy característica, pues lo realiza en dirección a las manecillas del reloj. Logra combinar un trazo horizontal y otro vertical para formar una cruz, puede doblar tres veces una hoja de papel. Utiliza las tijeras pero se muestra torpe al recortar siguiendo contornos. Coloca ob-

jetos cumpliendo órdenes de arriba y abajo, al frente y detrás, encima y debajo. Puede copiar de un plano vertical a horizontal dibujos sencillos, se toca la punta de la nariz con el dedo índice, su manera de tomar el lápiz es semejante a la del adulto, se cepilla los dientes, con dificultad puede atarse los zapatos, para construir una torre emplea las dos manos.

## 5.2.2 CARACTERÍSTICAS DEL DESARROLLO DEL NIÑO DE 5 A 6 AÑOS.

### 5.2.2.1 PERFIL PSICOSOCIAL:

El niño se muestra menos dependiente de su núcleo familiar, por ejemplo; puede quedarse a jugar con algún amigo fuera de casa, sin importarle si está o no su madre, su miedo a que lo dejen solo va desapareciendo, puede platicar con extraños. Va conociendo y respetando algunas reglas de convivencia social y moral. Manifiesta su afecto en forma espontánea, cambia de estado de ánimo muy fácilmente (de contento a enojado), le gusta participar en una canción o baile. El participar en diferentes actividades favorece la confianza en sí mismo. Lo angustian los truenos y la lluvia. Le gusta más recibir afecto que darlo, mostrándose más afectuoso con el sexo opuesto, le agrada imitar a los adultos.

Respecto a su conocimiento, a los cinco años de edad el niño reconoce y nombra cuatro figuras geométricas, discrimina más de ocho colores nombrando de cinco a seis. En cuanto al tamaño, identifica lo grande de lo pequeño, lo que es alto o bajo, ancho o angosto. En el espacio físico recono-



ce y nombra los objetos cercanos y distantes, tomándose él como punto de referencia, sabe orientarse en lugares conocidos.- Al escuchar diversos sonidos ambientales los discrimina y nombra, identifica por su nombre diferentes instrumentos musicales, sigue el ritmo de la música con movimientos corporales - (baila). Discrimina lo áspero y lo liso, identifica duro y - blando, grueso y delgado. Discrimina temperaturas ambientales (calor y frío), y de los objetos. Reconoce y nombra por su olor, alimentos, discrimina los sabores básicos; dulce, salado, ácido y amargo.

Su atención se encuentra más desarrollada, lo cual le permite escuchar un relato y contarlo con una - secuencia correcta, ha madurado su capacidad para recordar versos, rimas y canciones, es capaz de recordar tres números en - orden inverso.

Dibuja y reproduce el rombo y el cuadrado, puede solucionar rompecabezas de cinco a ocho partes, así como, armar objetos que tengan de cinco a siete elementos, armar secuencias de acción presentadas en tarjetas (ejemplo; el niño para ir a la escuela primero se baña, después se viste y desayuna, etc.). A esta edad define los objetos de su medio por su función (la mesa sirve para comer, etc.), puede seriar de cinco a siete objetos, por ejemplo; puede ordenar siete palitos del más grande al más pequeño, puede clasificar objetos de acuerdo a sus semejanzas o diferencias (animales o frutas, - por su color, tamaño, forma, etc.).

Tiene noción corporal, pues en sus dibujos identifica partes de su cuerpo, así como, las diferencias sexuales. Tiene control de esfínteres. En cuanto a la noción temporal, sabe diferenciar el día de la noche, lo que puede y debe hacer a esas horas, puede decir los días de la semana de memoria, conoce su edad. Utiliza en su lenguaje adver--

bios de lugar, duración y sucesión, aplicándolos en sus acciones cotidianas. Identifica el pasado, presente y futuro.

En el lenguaje, el niño de cinco años posee un vocabulario de 2,500 palabras, existiendo algunos defectos de articulación, por ejemplo, la "r", realiza preguntas de lo que le interesa, utiliza el futuro, conoce y discrimina lo grande de lo chico, lo bonito de lo feo, etc., recita, memoriza y crea rimas, canta canciones que ha memorizado, sabe pedir permiso para realizar algunas actividades, se interesa por lo que hacen los demás, le agrada que otra persona le lea, le gusta jugar con varios niños.

#### 5.2.2.2. PERFIL MOTOR:

##### 5.2.2.2.1 COORDINACIÓN MOTRIZ GRUESA.

A los cinco años de edad las actividades motrices del niño se distinguen por su precisión y soltura, - describe su habilidad para efectuar movimientos simultáneos alternados al subir y bajar escaleras, tiene mayor dominio de su cuerpo, al caminar generalmente apoya primero los talones, puede caminar de puntas, es capaz de conservar el equilibrio parado en un solo pie por tiempos prolongados, brinca con ambos pies. Juega en el mismo lugar durante períodos prolongados - pero combinando diferentes posiciones (sentado, hincado, en cuclillas, etc.), obtiene una buena posición o postura al sentarse (mantiene el tronco erguido), puede relajarse por tiempo determinado en forma total y permite el acercamiento y la manipulación de otra persona para relajarlo. Utiliza más las manos que los brazos cuando atrapa una pelota, puede patear la pelota a una distancia de 2.8 centímetros hasta 4 metros. Utili-

za su espacio físico y localiza las coordenadas básicas: arriba, abajo, adelante, atrás, dentro, fuera, a un lado y al otro, en función de sí mismo. Ejecuta movimientos en relación con la velocidad; (rápido-lento) y duración: (largo-corto). Comprende las nociones temporales: (antes, después, ahora).

#### 5.2.2.2.2. COORDINACIÓN MOTRIZ FINA.

El niño mantiene un fácil equilibrio al tomar y levantar objetos, coordina muñeca, manos y dedos al manipular materiales. Existe coordinación entre la extensión del brazo y la inclinación del tronco, la cabeza permanece erguida. El niño se encuentra más confiado movilizándose con mayor velocidad y precisión. Tiene mayor conciencia de su mano como herramienta. Puede copiar un triángulo y un cuadrado, traza rombos y líneas cruzadas sin equivocarse. Utiliza más las manos que los brazos al tomar en el aire una pelota pequeña. Adquiere mayor precisión en el movimiento de pinza realizando actividades para bastarse a sí mismo como abotonarse su camisa, amarrarse las agujetas, cepillarse los dientes, etc., en la construcción de una torre alinea los cubos perfectamente, construye tores en forma rápida aunque algunas veces se detiene a contemplar su trabajo. Al lanzar la pelota adelantando su pie izquierdo y apoya su peso sobre el derecho. Ejecuta trazos de arriba hacia abajo y de izquierda a derecha, logra una adecuada coordinación visomotriz, por lo que realiza actividades manuales de recortado, calcado correctamente, esto lo llevará a la adquisición de habilidades para la ejecución de la escritura y otras actividades de la vida diaria.

### 5.3 CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

Lunes	MARTES	MIERCOLES
1. Saludo de mano y saludo con canto. (10 minutos).	1. Saludo de mano y saludo con canto. (10 minutos).	1. Saludo de mano y saludo con canto. (10 minutos).
2. Relajar con cilindro. (15 minutos).	2. Relajar por máxima flexión. (15 minutos).	2. Relajación muscular generalizada. (15 minutos).
3. Garabateo circular. (20 minutos).	3. Soplar pájaros de plástico. (10 minutos).	3. Garabateo vertical y/o horizontal. (15 minutos).
4. Hacer expresiones con la boca, produciendo sonidos. (10 minutos).	4. Diálogo para la ubicación del tiempo. (20 minutos).	4. Hacer expresiones con la boca, produciendo sonidos. (10 minutos).
5. Despedida con canto. (5 minutos).	5. Despedida de mano y con canto. (5 minutos).	5. Despedida. (5 minutos).

JUEVES	VIERNES.
1. Saludo de mano y saludo con canto. (10 minutos).	1. Saludo de mano y saludo con canto. (10 minutos).
2. Ejercicios de respiración profunda. (5 minutos).	2. Ejercicios de estiramiento. (15 minutos).
3. Soplar torbellinos. (10 minutos).	3. Jalar papel crepe. (10 minutos).
4. Jugar a la tiendita. (20 minutos).	4. Jugar al teléfono descopuesto. (20 minutos).
5. Ronda el patio de mi casa. (10 minutos).	5. Despedida. (5 minutos).
6. Despedida. (5 minutos).	

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES
1. Saludo de mano y saludo con canto. (10 minutos).	1. Saludo de mano y saludo con canto. (10 minutos).	1. Saludo de mano y saludo con canto. (10 minutos).
2. Relajación muscular específica. (15 minutos).	2. Relajar con cilindro. (15 minutos).	2. Ejercicios de estiramiento. (15 minutos).
3. Correr con llantas o sillas. (15 minutos).	3. Rasgar papel crpé. (10 minutos).	3. Picar papel. (15 minutos).
4. Copiar círculos. (15 minutos).	4. Contar cuentos. (20 minutos).	4. Carrera con llantas. (15 minutos).
5. Despedida con canto. (5 minutos).	5. Despedida con canto. (5 minutos).	5. Despedida con canto. (5 minutos).

JUEVES	VIERNES
1. Saludo de mano y saludo con canto. (10 minutos).	1. Saludo de mano y saludo con canto. (10 minutos).
2. Relajación por máxima flexión. (15 minutos).	2. Relajación muscular generalizada. (15 minutos).
3. Soplar bolitas de unicel. (10 minutos).	3. Arrastre. (20 minutos).
4. Diálogo para el conocimiento de datos personales. (15 minutos).	4. Dibujar contorno de figura humana. (15 minutos).
5. Despedida. (5 minutos).	5. Despedida. (5 minutos).

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Saludo de mano y saludo con canto. (10 minutos).</li> <li>2. Ejercicios de respiración profunda. (5 minutos).</li> <li>3. Cubrir espacio con brocha y pintura. (15 minutos).</li> <li>4. Diálogo para ubicación del tiempo. (20 minutos).</li> <li>5. Despedida. (5 minutos).</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Saludo de mano y saludo con canto. (10 minutos).</li> <li>2. Ejercicios de estiramiento. (15 minutos).</li> <li>3. Soplar lápices de colores. (10 minutos).</li> <li>4. Jugar a la tiendita. (20 minutos).</li> <li>5. Despedida. (5 minutos).</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Saludo de mano y saludo con canto. (10 minutos).</li> <li>2. Relajación muscular específica. (15 minutos).</li> <li>3. Hacer ejercicios con la boca produciendo sonidos (10 minutos).</li> <li>4. Objetos envueltos en papel. (20 minutos).</li> <li>5. Despedida. (5 minutos).</li> </ol>

JUEVES	VIERNES
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Saludo de mano y Saludo con canto. (10 minutos).</li> <li>2. Relajar con cilindro. (15 minutos).</li> <li>3. Hacer torres de 8 cubos. (15 minutos).</li> <li>4. Caminar sobre ladrillos. (15 minutos)</li> <li>5. Despedida. (5 minutos).</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Saludo de mano y saludo con canto. (10 minutos).</li> <li>2. Ejercicios de estiramiento. (15 minutos).</li> <li>3. Soplar con popote. (10 minutos).</li> <li>4. Ronda "Enreda el hilo". (15 minutos).</li> <li>5. Despedida. (5 minutos.)</li> </ol>

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Saludar de mano y saludar con canto. (10 minutos).</li> <li>2. Relajación por máxima flexión. (15 minutos).</li> <li>3. Pegar recortes de papel lustre con pincel y resistol. (15 minutos)</li> <li>4. Ejercicios en triciclo. (15 minutos).</li> <li>5. Despedida. (5 minutos).</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Saludar de mano y saludar con canto. (10 minutos).</li> <li>2. Relajación muscular generalizada. (15 minutos).</li> <li>3. Manipular masa suave. (20 minutos).</li> <li>4. Patear pelota. (15 minutos).</li> <li>5. Despedida. (5 minutos).</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Saludar de mano y saludar con canto. (10 minutos).</li> <li>2. Ejercicios de respiración profunda. (5 minutos).</li> <li>3. Jalar papel crepé. (15 minutos).</li> <li>4. Contar cuentos. (20 minutos).</li> <li>5. Despedida. (5 minutos).</li> </ol>

JUEVES	VIERNES
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Saludar de mano y saludar con canto. (10 minutos).</li> <li>2. Ejercicios de estiramiento. (15 minutos).</li> <li>3. Soplar cerillos. (10 minutos).</li> <li>4. Jugar canicas (15 minutos).</li> <li>5. Despedida. (5 minutos).</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Saludar de mano y saludar con canto. (10 minutos).</li> <li>2. Cambio de posición. (15 minutos).</li> <li>3. Jugar al teléfono descolgado. (20 minutos).</li> <li>4. Correr (10 minutos).</li> <li>5. Despedida. (5 minutos).</li> </ol>



LUNES	MARTES	MIÉRCOLES
1. Saludo de mano y saludo con canto. (10 minutos).	1. Saludo de mano y saludo con canto. (10 minutos).	1. Saludo de mano y saludo con canto. (10 minutos).
2. Ejercicios de estiramiento. (15 minutos).	2. Cambio de posición. (15 minutos).	2. Relajación muscular generalizados. (15 minutos).
3. Garabateo vertical y/o horizontal. (15 minutos).	3. Caminar sobre ladrillos. (15 minutos).	3. Hacer expresiones con la boca que producen sonidos. (10 minutos).
4. Hacer torres de 8 cubos (15 minutos).	4. Rompecabezas. (20 minutos)	4. Ayudar a poner la mesa. (20 minutos).
5. Despedida. (5 minutos).	5. Despedida. (5 minutos).	5. Despedida. (5 minutos).

JUEVES	VIERNES
1. Saludo de mano y saludo con canto. (10 minutos).	1. Saludo de mano y saludo con canto. (10 minutos).
2. Ejercicios de respiración profunda. (5 minutos).	2. Ejercicios de estiramiento. (15 minutos).
3. Soplar plumas de ave. (10 minutos).	3. Juego de canicas. (15 minutos).
4. Juego de dominó. (30 minutos).	4. Encestar pelotas. (20 minutos).
5. Despedida. (5 minutos).	5. Despedida. (5 minutos).

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES
1. Saludo de mano y saludo con canto. (10 minutos).	1. Saludo de mano y saludo con canto. (10 minutos).	1. Saludo de mano y saludo con canto. (10 minutos).
2. Relajación muscular generalizada. (15 minutos).	2. Ejercicios de respiración profunda. (5 minutos).	2. Ejercicios de estiramiento. (15 minutos).
3. Garabateo vertical. (15 minutos).	3. Hacer ejercicios con la boca produciendo sonidos. (10 minutos).	3. Copiar círculos. (15 minutos).
4. Ronda "Enreda el hilo" (20 minutos).	4. Juego de dominó (30 minutos).	4. Encestar pelota. (20 minutos).
5. Despedida. (5 minutos).	5. Despedida. (5 minutos).	5. Despedida. (5 minutos).

JUEVES	VIERNES
1. Saludo de mano y saludo con canto. (10 minutos).	1. Saludo de mano y saludo con canto. (10 minutos).
2. Cambio de posición. (15 minutos).	2. Relajar con cilindro. (15 minutos).
3. Soplar lápices de colores. (15 minutos).	3. Reconocimiento de objetos con los ojos vendados. (30 minutos).
4. Jugar al avión. (20 minutos).	4. Despedida. (5 minutos).
5. Despedida. (5 minutos).	

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES
1. Saludo de mano y saludo con canto. (10 minutos).	1. Saludo de mano y saludo con canto. (10 minutos).	1. Saludo de mano y saludo con canto. (10 minutos).
2. Ejercicios de estiramiento. (10 minutos).	2. Relajación muscular generalizada. (15 minutos).	2. Relajar con cilindro. (15 minutos).
3. Hacer expresiones con la boca que producen sonidos. (10 minutos.)	3. Soplar con cerillos. (10 minutos).	3. Ejercicios de brazos. (15 minutos).
4. Picar papel. (20 minutos).	4. Reconocimiento de objetos con los ojos vendados. (20 minutos).	4. Objetos envueltos en papel. (20 minutos).
5. Despedida. (5 minutos).	5. Despedida. (5 minutos).	5. Despedida. (5 minutos).

JUEVES	VIERNES
1. Saludar de mano y saludo con canto. (10 minutos).	1. Saludo de mano y saludo con canto. (10 minutos).
2. Cambio de posición. (15 minutos).	2. Relajación por máxima flexión. (15 minutos).
3. Soplar lápices de colores. (15 minutos).	3. Jugar a la orquesta. (20 minutos).
4. Cubrir espacio con brocha y pintura. (15 minutos).	4. Carrera. (15 minutos).
5. Despedida. (5 minutos).	5. Despedida. (5 minutos).

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Saludo de mano y saludo con canto. (10 minutos).</li> <li>2. Relajación muscular generalizada. (15 minutos).</li> <li>3. Hacer expresiones con la boca que producen sonidos. (10 minutos).</li> <li>4. Jugar al avión. (20 minutos).</li> <li>5. Despedida. (5 minutos).</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Saludo de mano y saludo con canto. (10 minutos).</li> <li>2. Ejercicios de respiración profunda. (5 minutos).</li> <li>3. Cambio de posición. (15 minutos).</li> <li>4. Jugar a la Orquesta. (20 minutos).</li> <li>5. Despedida. (5 minutos).</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Saludo de mano y saludo con canto. (10 minutos).</li> <li>2. Ejercicios de estiramiento. (15 minutos).</li> <li>3. Soplar plumas de ave. (10 minutos).</li> <li>4. Decorar globos. (20 minutos).</li> <li>5. Despedida. (5 minutos).</li> </ol>

JUEVES	VIERNES
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Saludo de mano y saludo con canto. (10 minutos).</li> <li>2. Relajar con cilindro. (15 minutos).</li> <li>3. Carrera con llantas. (20 minutos).</li> <li>4. Ronda "Enreda el hilo". (15 minutos).</li> <li>5. Despedida. (5 minutos).</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Saludo de mano y saludo con canto. (10 minutos).</li> <li>2. Relajar por máxima flexión. (15 minutos).</li> <li>3. Soplar lápices de colores. (15 minutos).</li> <li>4. Arrastre. (20 minutos).</li> <li>5. Despedida. (5 minutos).</li> </ol>

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES
1. Saludo de mano y saludo con canto. (10 minutos).	1. Saludo de mano y saludo con canto. (10 minutos).	1. Saludo de mano y saludo con canto. (10 minutos).
2. Ejercicios de estiramiento. (15 minutos).	2. Relajación por máxima flexión. (15 minutos).	2. Relajación muscular generalizada. (15 minutos).
3. Soplar lápices de colores. (15 minutos).	3. Jalar papel crepé. (15 minutos).	3. Soplar bolitas de unicel. (10 minutos).
4. Pegar recortes de papel lustre. (20 minutos).	4. Jugar a la tiendita. (20 minutos).	4. Ronda "Enreda el Hilo" (20 minutos)
5. Despedida. (5 minutos).	5. Despedida. (5 minutos).	5. Despedida. (5 minutos).

JUEVES	VIERNES
1. Saludo de mano y saludo con canto. (10 minutos).	1. Saludo de mano y saludo con canto. (10 minutos).
2. Ejercicios de estiramiento. (15 minutos).	2. Ejercicios de respiración profunda. (15 minutos).
3. Diálogo para la ubicación del tiempo. (20 minutos).	3. Soplar pájaros. (10 minutos).
4. Carrera con llantas. (20 minutos).	4. Objetos envueltos en papel. (20 minutos).
5. Despedida. (5 minutos).	5. Despedida. (5 minutos).

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES
1. Saludo de mano y saludo con canto. (10 minutos).	1. Saludo de mano y saludo con canto. (10 minutos).	1. Saludo de mano y saludo con canto. (10 minutos).
2. Relajación muscular específica. (15 minutos).	2. Relajar con cilindro. (15 minutos).	2. Ejercicios de estiramiento. (15 minutos).
3. Soplar lápices de colores. (15 minutos).	3. Ejercicios con brazos. (15 minutos).	3. Garabateo vertical y/o horizontal. (15 minutos).
4. Seguimiento de línea. (20 minutos).	4. Contar cuentos. (20 minutos).	4. Correr. (15 minutos).
5. Despedida. (5 minutos).	5. Despedida. (5 minutos).	5. Despedida. (5 minutos).

JUEVES	VIERNES
1. Saludo de mano y saludo con canto. (10 minutos).	1. Saludo de mano y saludo con canto. (10 minutos).
2. Relajación por máxima flexión. (15 minutos).	2. Relajación muscular generalizada. (15 minutos).
3. Hacer expresiones con la boca produciendo sonidos. (10 minutos).	3. Diálogo para el conocimiento de datos personales. (10 minutos).
4. Reconocimiento de objetos con los ojos vendados. (20 minutos).	4. Manipular masa suave. (20 minutos).
5. Despedida. (5 minutos).	5. Despedida. (5 minutos).

LUNES	MARTES	MIERCOLES
1. Saludo de mano y saludo con canto. (10 minutos).	1. Saludo de mano y saludo con canto. (10 minutos).	1. Saludo de mano y saludo con canto. (10 minutos).
2. Ejercicios de respiración profunda. (5 minutos).	2. Ejercicios de estiramiento. (15 minutos).	2. Relajación muscular específica. (15 minutos).
3. Ejercicios con brazos. (15 minutos).	3. Copiar círculos. (15 minutos).	3. Soplar torbellinos. (10 minutos).
4. Seguimiento de línea. (20 minutos).	4. Correr. (15 minutos).	4. Iluminar figura. (20 minutos).
5. Despedida. (5 minutos).	5. Despedida. (5 minutos).	5. Despedida. (5 minutos).

JUEVES	VIERNES
1. Saludo de mano y saludo con canto. (10 minutos).	1. Saludo de mano y saludo con canto. (10 minutos).
2. Relajar con cilindro (15 minutos).	2. Ejercicios de estiramiento. (15 minutos).
3. Cambio de posición. (15 minutos).	3. Soplar lápices de colores. (15 minutos).
4. Manipular masa suave. (20 minutos).	4. Jugar a la tiendita. (20 minutos).
5. Despedida. (5 minutos).	5. Despedida. (5 minutos).

LUNES	MARTES	MIERCOLES
1. Saludo de mano y saludo con canto. (10 minutos).	1. Saludo de mano y saludo con canto. (10 minutos).	1. Saludo de mano y saludo con canto. (10 minutos).
2. Relajación por máxima flexión. (15 minutos).	2. Relajación muscular generalizada. (15 minutos).	2. Ejercicios de respiración profunda. (5 minutos).
3. Recortar y pegar papel crepé. (15 minutos).	3. Hacer expresiones con la boca produciendo sonidos. (10 minutos).	3. Cambio de posición. (15 minutos).
4. Jugar al teléfono descompuesto. (20 minutos).	4. Picar papel. (20 minutos).	4. Manipular crema sobre mesa. (20 minutos).
5. Despedida. (5 minutos).	5. Despedida. (5 minutos).	5. Despedida. (5 minutos).

JUEVES	VIERNES
1. Saludo de mano y saludo con canto. (10 minutos).	1. Saludo de mano y saludo con canto. (10 minutos).
2. Ejercicios de estiramiento. (15 minutos).	2. Relajar con cilindro. (15 minutos).
3. Copiar círculos. (15 minutos).	3. Ejercicios con brazos. (15 minutos).
4. Rompecabezas. (20 minutos).	4. Reconocimiento de objetos con los ojos vendados. (20 minutos).
5. Despedida. (5 minutos).	5. Despedida. (5 minutos).



#### 5.4 LISTA DE ACTIVIDADES:

1. Saludo con canto.
2. Despedida con canto.
3. Relajar con cilindro.
4. Relajar con cilindro.
5. Ejercicios de estiramiento.
6. Relajar por máxima flexión.
7. Relajación muscular generalizada.
8. Ejercicios de respiración profunda.
9. Relajación muscular específica.
10. Ejercicios de brazos.
11. Cambios de posición.
12. Soplar pájaros de plástico.
13. Soplar torbellinos.
14. Soplar bolitas de unicel.
15. Soplar lápices de colores.
16. Soplar con popote.
17. Soplar cerillos.
18. Soplar armónica.
19. Soplar plumas de ave.
20. Garabateo circular.
21. Garabateo vertical.
22. Copiar círculos.
23. Jalar papel crepé.
24. Picar papel.
25. Rasgar papel con pinza fina.
26. Recortar y pegar papel crepé.
27. Pegar recortes con papel lustre.
28. Pegar papel crepé.
29. Cubrir espacio con brocha y pintura vinílica.
30. Cubrir figura con brocha y resistol.

31. Decorar globos.
32. Seguimiento de línea.
33. Iluminar figura.
34. Dibujar contorno de figura real.
35. Objetos envueltos en papel.
36. Reconocimientos de objetos con los ojos vendados.
37. Manipular masa suave.
38. Manipular crema sobre mesa.
39. Juego de canicas.
40. Hacer torres de 8 cubos.
41. Jugar al dominó.
42. Rompecabezas.
43. Ayudar a poner la mesa.
44. Jugar a la orquesta.
45. Diálogo para la ubicación del tiempo.
46. Jugar a la tiendita.
47. Jugar al teléfono descompuesto.
48. Contar cuentos.
49. Diálogo para el conocimiento de datos personales.
50. Ronda "Enreda el hilo".
51. Jugar al avión.
52. Arrastre.
53. Gateo.
54. Caminar sobre ladrillos.
55. Patear pelota.
56. Encestar pelota.
57. Correr.
58. Carrera con llantas.
59. Ejercicios de triciclo.
60. Celebrar los días festivos.
61. Visitar un parque recreativo.

## 5.5 DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDADES

## 1. SALUDAR DE MANO.

### INSTRUCCIONES:

El instructor saludará de mano a cada uno de los niños por su nombre.

### FINALIDAD:

- Enseñar formas sociales.
- Mejorar relaciones familiares y de grupo.
- Aprender el nombre de sus compañeros.

### TIEMPO:

5 Minutos.

## 2. SALUDO CON CANTO.

### INSTRUCCIONES:

El instructor cantará "Buenos días compañeros" o "En la mañana", con tono fuerte y débil y Ritmo rápido y lento.

### FINALIDAD:

- Favorecer la convivencia social.
- Estimular el lenguaje.
- Estimular la percepción auditiva: intensidad; sonidos fuertes débiles; ritmos; sonidos rápidos-lentos.

### MATERIAL:

Guitarra o Grabadora.

### TIEMPO:

10 minutos.

### 3. DESPEDIDA CON CANTO.

#### INSTRUCCIONES:

Al terminar las actividades, el instructor cantará una canción; por ejemplo: "Adios amigos", con tonos fuertes y débiles, Y - ritmos rápidos y lentos.

#### FINALIDAD:

- Favorecer la convivencia social.
- Estimular el lenguaje.
- Estimular la percepción auditiva: Intensidad; sonidos fuertes débiles; ritmo; sonidos rápidos-lentos.

#### MATERIALES:

Guitarra o Grabadora.

#### TIEMPO:

15 minutos.

#### 4. RELAJAR CON CILINDRO.

##### INSTRUCCIONES:

El niño acostado boca abajo sobre un cilindro, con los brazos colocados hacia el frente, el instructor procederá a mecer al niño hacia adelante hasta que apoye las palmas de las manos sobre el colchón y hacia atrás para que apoye sus pies también sobre el colchón, deteniéndolo suavemente de la espalda con una mano y con la otra de la cadera.

Esta actividad también podrá realizarse sentando al niño sobre el cilindro (como si fuera a caballo), sujetándolo suavemente de las piernas y meciéndolo también al ritmo de una canción de cuna.

##### FINALIDAD:

- Tranquilizar al niño.
- Evitar la tensión muscular.
- Mejorar el equilibrio.
- Estimular los reflejos de defensa.
- Estimular la percepción auditiva.

##### MATERIALES:

Cilindro de cartón o bote de lámina, forrado con hule espuma y de un diámetro de 50 cms., aproximadamente.  
Guitarra o grabadora.

##### TIEMPO:

15 minutos.

## 5. EJERCICIOS DE ESTIRAMIENTO.

### INSTRUCCIONES:

El niño acostado boca arriba y alineado correctamente, realizará los siguientes ejercicios:

1. Con los brazos extendidos sin separarlos del colchón, los subirá hacia la cabeza sin doblar los codos, hasta tocar ambas palmas de las manos por arriba de su cabeza, después regresará a la posición inicial. El ejercicio será realizado 5 veces.
2. En la posición antes descrita, levantará los brazos al frente y luego hacia arriba, con los codos bien extendidos hasta tocar la colchoneta, regresando a la posición inicial. Al realizar estos ejercicios el niño irá diciendo la posición que va realizando; arriba, abajo, a los lados, al frente, etc. El ejercicio será realizado 5 veces.
3. En posición de gato, doblará la pierna derecha tratando de tocar con la rodilla la frente, después estirará al máximo la pierna y volverá a la posición inicial. El ejercicio deberá realizarse 5 veces con cada pierna, comenzando con la derecha.
4. Acostado boca arriba con los brazos y las piernas extendidos tocando el colchón, se le pedirá que los estire lo más que pueda. El ejercicio se realizará 5 veces.
5. Hincado y apoyando los glúteos sobre los talones, llevará los brazos extendidos hacia el frente con las palmas resbalándolas por el colchón y la cabeza hacia abajo tratando de estirarse al máximo, y volverá a la posición inicial. El ejercicio será realizado 3 veces.



**FINALIDAD:**

- Mejorar la coordinación motriz.
- Estimular el lenguaje.
- Mejorar la postura.
- Facilitar la adquisición de los siguientes conocimientos:
  - a). Ubicación en el espacio. arriba, abajo, adelante, atrás.
  - b). Discriminar lateralidad; derecha - izquierda.
  - c). Conocimiento del esquema corporal.
  - d). Numerosidad, contar del 1 al 5.

**MATERIALES:**

- Colchoneta.

**TIEMPO:**

15 minutos.

## 6. RELAJACION POR MAXIMA FLEXION.

### INSTRUCCIONES:

El niño acostado boca arriba, las piernas estiradas y los brazos pegados al cuerpo, el instructor indicará los siguientes movimientos:

1. Arriba la pierna derecha, flexionándola (doblándola).
2. Arriba la mano derecha sujetando la pierna derecha.
3. Arriba la pierna izquierda, flexionándola y sujetándola - también con la mano derecha.
4. Arriba la mano izquierda, se sujetarán las piernas con ambas manos.
5. Arriba la cabeza flexionándola de tal manera que se junte con las rodillas. En esta posición se mece al niño 5 veces hacia adelante y hacia atrás para continuar después - con la siguiente secuencia;
6. Bajar la cabeza hacia el colchón.
7. Bajar la mano izquierda.
8. Bajar la pierna izquierda.
9. Bajar la mano derecha.
10. Bajar la pierna derecha.
11. Descansar tomando aire por la nariz y expulsándolo por la boca. El ejercicio se repetirá 3 veces.

### FINALIDAD:

- Evitar la tensión muscular.
- Favorecer el conocimiento de la ubicación en el espacio. - arriba, abajo.
- Favorecer el conocimiento de su imagen corporal.
- Discriminar derecha - izquierda.

- Mejorar la coordinación motriz.

**MATERIAL:**

- Colchoneta.

**TIEMPO:**

15 minutos.

## 7. RELAJACION MUSCULAR GENERALIZADA.

### INSTRUCCIONES:

Con el niño acostado boca arriba, las piernas extendidas y los brazos pegados al cuerpo, el instructor se hincará de modo que la cabeza del niño quede entre sus rodillas y realizará las siguientes actividades:

1. Tomará los brazos del niño (uno con cada mano), jalará hacia arriba levemente y lo sacudirá llevándolo hacia adelante y hacia atrás, para sostener mejor las manos del niño, los dedos del instructor sujetarán la muñeca del niño.
2. El instructor juntará las manos del niño palma con palma, y por el frente, colocará una de sus manos de la siguiente forma: El dedo pulgar de lado de una mano del niño y los dedos restantes en la otra mano, se jalan levemente y sacuden manteniéndolos rectos.
3. Con los brazos y palmas pegados al cuerpo, el instructor tomará las manos del niño por la muñeca y las sacudirá golpeando contra la colchoneta formando un semicírculo primero con la mano derecha y después con la mano izquierda.
4. El instructor colocará una mano sobre el pecho y la otra en el bajo abdomen del niño, moviendo las manos ligeramente hacia adelante y hacia atrás, primero la mano que se encuentra en el pecho y después la que se encuentra en el abdomen, para que al final se realice el movimiento con las dos manos al mismo tiempo.

5. El instructor hincado a los pies del niño, colocará las manos sobre el abdomen. Se estirarán las piernas apoyándolas sobre el colchón, terminando así el ejercicio.

**FINALIDAD:**

- Disminuir la tensión muscular.
- Preparar al niño para tareas de atención.

**MATERIAL:**

- Colchoneta.

**TIEMPO:**

15 minutos.

## 9. EJERCICIOS DE RESPIRACION PROFUNDA:

### INSTRUCCIONES:

Con el niño acostado boca arriba, las piernas extendidas y - con los brazos pegados al cuerpo, el instructor indicará los siguientes movimientos:

1. Inspiren un poco de aire por la nariz al mismo tiempo - que inflan el estómago, retengan 3 segundos y expulsen - el aire por la boca al mismo tiempo que desinflan el estómago.
2. Jalar aire por la nariz, sacándolo por la boca, al mismo tiempo que se pronuncia lentamente el fonema A, el ejercicio podrá realizarse con los demás fonemas (e,i,o,u.)

No deben de realizarse más de 2 veces cada uno de estos ejercicios cuando no se hayan hecho previamente, ya que pueden - provocar mareos y dolor de cabeza. Se aumentará paulatinamente el número de veces que se repita el ejercicio, dependiendo de la capacidad respiratoria de los niños.

### FINALIDAD:

- Evitar tensión muscular.
- Mejorar la capacidad respiratoria.
- Controlar la entrada y salida de aire.
- Mejorar la pronunciación del lenguaje.

### MATERIAL:

- Colchoneta.

TIEMPO: 5 minutos

## 9. RELAJACION MUSCULAR ESPECIFICA:

### INSTRUCCIONES:

Con el niño acostado boca arriba, lo más recto posible, el instructor relajará al niño de la siguiente manera:

1. Cuello;
  - a). Flexionar la cabeza llevándola hacia el pecho, regresar a la posición inicial.
  - b). Mover la cabeza hacia la derecha y posteriormente hacia la izquierda.
2. Hombro: Realizar movimientos suaves y en forma circular de dentro hacia afuera, combinados con ligeras presiones, primero para el hombro derecho, después para el izquierdo.
3. Brazos: Hacer los mismos ejercicios que en hombros.
4. Muñeca: Flexionar el codo a 90 grados y con ambas manos presionar la muñeca.
5. Dedos: En la misma posición del ejercicio anterior, cerrar la mano y presionarla, posteriormente la palma del instructor extiende los dedos del niño.
6. Cadera: Acostado del lado izquierdo, colocar una mano sobre la cadera derecha y con la otra mano asir el tobillo. extender hacia adelante y atrás y levantar el miembro suavemente, realizar el movimiento para el miembro izquierdo.
7. Piernas: Estiradas las piernas, colocar una mano arriba-

de las rodillas y otra por abajo realizando movimientos leves hacia adelante y atrás, alternando el ejercicio para cada una de las piernas.

8. Tobillo. Flexionar, extender y en círculos simultáneamente con el pie, colocando una mano sobre el empeine y la otra sobre la planta.

El número de veces que deberá realizarse un movimiento para la relajación muscular, dependerá del grado de tensión muscular de cada caso en particular.

**FINALIDAD:**

- Tranquilizar al niño.
- Evitar la tensión muscular.
- Mejorar la circulación sanguínea.
- Mejorar la atención.

**MATERIALES:**

- Colchoneta.

**TIEMPO:**

- 15 minutos.



## 10. EJERCICIOS PARA LOS BRAZOS.

### INSTRUCCIONES:

Colocar al niño sobre una colchoneta boca arriba, enseñarle a tomar una barra con ambas manos, posteriormente ejecutará las siguiente secuencia de ejercicios.

1. Con los brazos extendidos, tratará de tocar los muslos - después llevará los brazos hacia atrás hasta tocar la - colchoneta y regresar a la posición inicial.
2. Extender los brazos hacia arriba y volver a la posición - inicial.
3. Con los brazos extendidos hacia arriba a la altura del - pecho, indicarle al niño que los mueva hacia el lado de - recho y posteriormente hacia el lado izquierdo, en donde el instructor colocará diversos objetos para que sean - identificados.

El niño realizará 10 veces cada uno de los ejercicios.

### FINALIDAD:

- Mejorar la coordinación de brazos.
- Estimular el lenguaje.
- Favorecer el aprendizaje de los siguientes conocimientos:
  - a). Lateralidad; derecha-izquierda.
  - b). Numerosidad: contar del 1 al 10.

### MATERIALES:

- Colchoneta,
- Globos de colores primarios
- Barra.

TIEMPO: 15 minutos.

## 11. CAMBIOS DE POSICION:

### INSTRUCCIONES:

El instructor enseñará al niño que ejecute cambios de posición con la siguiente secuencia:

1. Acostar al niño boca arriba lo más recto posible.
2. Pasar del acostado boca arriba al sentado con las piernas al frente.
3. Pasar del sentado con piernas al frente, al sentado con las piernas de lado y al hincado.
4. En posición de hincado, el niño sacará la pierna derecha para pasar a la posición de pie.
5. De la posición de pie, doblar la pierna derecha para quedar hincado en una rodilla, posteriormente
6. Del hincado pasar al sentado con las piernas hacia un lado.
7. Del sentado con las piernas de lado, al sentado con las piernas extendidas al frente.
8. Finalmente, pasar a la posición inicial. (acostado boca-arriba). Repetir 10 veces la secuencia.

NOTA: El niño repetirá en voz alta los ejercicios que realiza.

### FINALIDAD:

- Mejorar la coordinación motriz gruesa.

- Evitar la tensión.
- Estimular el lenguaje.
- Favorecer el aprendizaje de los siguientes conocimientos:
  - a). Lateralidad; derecha-izquierda.
  - b). Posición; arriba, abajo, acostado, sentado, de lado, hincado, parado.

**MATERIAL:**

- Colchoneta.

**TIEMPO:**

15 minutos.

## 12. SOPLAR PAJAROS DE PLASTICO.

### INSTRUCCIONES:

Se dará al niño un pajarito de plástico con agua y se le pedirá que sople imitando al instructor o a la madre. En ésta actividad se cantará la canción de "Los pajaritos".

Se pedirá al niño que mencione el color del pajarito.

### FINALIDAD:

- Mejorar la capacidad respiratoria.
- Favorecer la relajación.
- Estimular la percepción auditiva.
- Estimular el lenguaje.
- Discriminar los colores primarios.

### MATERIAL:

- Pajaritos de plástico de colores primarios.
- Guitarra o grabadora.

### TIEMPO:

- 10 minutos.

### 13. SOPLAR TORBELLINOS.

#### INSTRUCCIONES:

Se dará al niño un torbellino u una bolita de unicel del color que se quiera trabajar, pedirá que sople, imitando al instructor o a la madre. Se colocará la bolita de unicel en la serpentina del torbellino y se soplará por el popote, realizándolo de pie para indicarle al niño que es arriba e hincado para indicarle que es abajo.

#### FINALIDAD:

- Mejorar la respiración.
- Favorecer la relajación.
- Estimular la atención.
- Estimular el lenguaje.
- Inicio de los siguientes conocimientos.
  - a). Ubicación en el espacio: arriba, abajo.
  - b). Colores primarios: rojo, azul, amarillo, verde, así como los colores negro, blanco, café o rosa.

#### MATERIALES:

- Torbellinos y bolitas de unicel pintados de colores primarios, así como de colores negro, blanco, café o rosa.

#### TIEMPO:

- 10 minutos.

#### 14. SOPLAR BOLITAS DE UNICEL.

##### INSTRUCCIONES:

El instructor colocará sobre su mano, la del niño y la de la madre, bolitas de unicel decoradas con figuras de mamá, papá, niño, niña y animales domésticos, indicándole que debe soplar bolita por bolita, diciéndole el nombre de la figura que representa. Para realizarlo correctamente se jalará aire por la nariz y después se soplará con la boca.

##### FINALIDAD:

- Mejorar la respiración.
- Estimular el lenguaje.
- Estimular la atención.
- Diferenciar a los integrantes de la familia; papá, mamá, niño, niña y los animales domésticos.

##### MATERIAL:

- Bolitas de unicel decoradas con figuras de papá, mamá, niño, niña, y animales domésticos.

##### TIEMPO:

10 minutos.

## 15. SOPLAR LAPICES DE COLORES.

### INSTRUCCIONES:

Se colocará al niño frente a una mesa sobre la que habrá lapices de colores (primarios, si aún no los discrimina bien, o negro, blanco, café y rosa). El Instructor dará las siguientes indicaciones:

1. Poner al frente un lápiz de color rojo y se le dirá; ¡sopla 3 veces al rojo!, pidiendo al niño que cuente cada vez que lo realice.
2. Poner frente al niño un lápiz de color azul y se darán las mismas indicaciones del ejercicio anterior.
3. Poner frente al niño 2 lapices de colores a la misma altura uno rojo y otro azul y se le dirá al niño ¡"Sopla al rojo"! ¡"Ahora sopla al azul"!.
4. Poner frente al niño un lápiz de color amarillo (seguir las instrucciones del No. 1), otro lápiz de color verde (instrucciones del No. 2), y después ponerlos juntos y seguir las instrucciones del número 3.

Se pasará de ejercicio hasta que el niño haya identificado bien el color; por ejemplo, no pasará al ejercicio No. 2 si el niño no identifica el color rojo.

Si el niño discrimina bien ya los colores primarios, entonces los ejercicios se harán con los siguientes colores:

1. Negro; 2. Blanco; 3. Negro y Blanco; 4. Café y Rosa.

NOTA: Para soplar, se deberá jalar aire por la nariz.

**FINALIDAD:**

- Mejorar la capacidad respiratoria.
- Estimular el lenguaje.
- Estimular la percepción visual y auditiva.
- Mejorar la atención.
- Favorecer el aprendizaje de los siguientes conocimientos:
  - a). Colores primarios, negro, blanco, café y rosa.
  - b). Numerosidad.

**MATERIAL:**

Lápices de colores; rojo, azul, amarillo, verde, negro, -- blanco, café y rosa.

**TIEMPO:**

15 minutos.



## 16. SOPLAR CON POPOTE.

### INSTRUCCIONES:

El instructor enseñará al niño a soplar con popote en agua de colores para realizar los siguientes ejercicios.

1. Colocar frente al niño un vaso con agua del color que se haya decidido trabajar. Por ejemplo rojo, indicándole el color, marcando una pausa entre cada soplo, contando hasta llegar a 10 (antes de cada soplo el niño jalará aire por la nariz).
2. Colocar frente al niño cuatro vasos con agua de los colores que se hayan decidido trabajar, por ejemplo; rojo, azul, amarillo y verde, indicándole que sople 3 veces al vaso con agua del color que se le indique. Por ejemplo - ¡"Sopla 3 veces al agua de color verde"!

NOTA: Si el niño discrimina perfectamente los colores primarios, entonces se trabajará este ejercicio con los colores negro, blanco, café y rosa. No se pasará al ejercicio número 2 hasta que el niño no discrimine por separado cada uno de los colores.

### FINALIDAD:

- Mejorar la capacidad respiratoria.
- Estimular la percepción visual y auditiva.
- Estimular el lenguaje.
- Favorecer el aprendizaje de los siguientes conocimientos:
  - a). Colores primarios, además el negro, blanco, café, rosa.
  - b). Numerosidad: Contar del 1 al 10

**MATERIAL:**

- Colores vegetales (rojo, azul, amarillo, verde, negro, blanco, café y rosa).
- Popotes.
- Vaso de cristal transparente.

**TIEMPO:**

- 10 minutos.

## 17. SOPLAR CERILLOS.

### INSTRUCCIONES:

Los niños y las madres se sentarán formando un círculo, el instructor encenderá cerillos y dará las siguientes instrucciones:

- Que sople tú mamá, sopla tú, que sople él o ella, ahora sople yo, ahora soplamos todos, sopla al cerillo que está arriba, abajo, adelante, atrás. Posteriormente el instructor presentará al niño siete cerillos encendidos y le pedirá que cuente los cerillos presentados conforme los vaya apagando.

### FINALIDAD:

- Mejorar la respiración.
- Estimular el lenguaje.
- Favorecer el aprendizaje de los siguientes conocimientos:
  - a). Los pronombres personales; yo, tú, él, ella.
  - b). Los nombres de las personas que forman el grupo.
  - c). Ubicación en el espacio; arriba, abajo, adelante, atrás.
  - d). Numerosidad. (contar del 1 al 7).

### MATERIAL:

Cerillos.

### TIEMPO:

- 10 minutos.

## 18. SOPLAR ARMONICA PEQUEÑA O SILBATO.

### INSTRUCCIONES:

El instructor proporcionará al niño una pequeña armónica o silbato, le pedirá que sople imitando al instructor o a la madre.

### FINALIDAD:

- Mejorar la respiración.
- Estimular la percepción auditiva.
- Mejorar el lenguaje.

### MATERIAL:

- Armónica o silbato.

### TIEMPO:

10 minutos.

## 19. SOPLAR PLUMAS DE AVE.

### INSTRUCCIONES:

El instructor colocará muchas plumas de un solo color (el que se haya decidido para trabajar), sobre su mano o la mano de la madre y la mano del niño. Pedirá al niño que sople las plumas hacia arriba, abajo, adelante y a los lados. En esta actitud se cantará la canción "Plumas de colores".

### FINALIDAD:

- Mejorar la respiración.
- Mejorar la atención.
- Estimular el lenguaje.
- Favorecer el conocimiento de los siguientes conocimientos:
  - a). Ubicación en el espacio; arriba, abajo, adelante, a los lados.
  - b). Conocer y discriminar los colores primarios o blanco, negro, café y rosa.

### MATERIALES:

- Plumas de ave de colores; rojo, azul, amarillo, verde, blanco, negro, café y rosa.
- Grabadora o guitarra.

### TIEMPO:

10 minutos.

## 20. GARABATEO CIRCULAR.

### INSTRUCCIONES:

Se colocará al niño frente a una mesa, el instructor guiará suavemente la mano del niño realizando garabateo circular - en un cuaderno blanco con crayola de color (el que se decida trabajar), al ritmo del canto "Vueltas y vueltas". Al terminar el garabateo circular, el instructor trabajará con los niños la figura humana y animal con diferentes partes corporales; cabeza, pelo, ojos, nariz y boca.

### FINALIDAD:

- Mejorar la coordinación visomotora.
- Estimular la atención visual y auditiva.
- Estimular el lenguaje.
- Facilitar el aprendizaje de los siguientes conocimientos:
  - a). La familia; papá, mamá, niño.
  - b). Figura humana.
  - c). Figura animal.
  - d). Colores primarios; rojo azul, amarillo, verde. Así como los colores negro, blanco, café y rosa.
  - e). Numerosidad (contar del 1 al 5).

### MATERIAL:

- Guitarra o grabadora,
- Cuaderno de trabajo blanco.
- Crayolas.

### TIEMPO:

20 minutos.

## 21. GARABATEO VERTICAL.

### INSTRUCCIONES:

Se colocará al niño frente a una mesa (sentado o parado). El instructor guiará suavemente la mano del niño realizando garabateo vertical en un cuaderno blanco con crayola de color, al ritmo del canto "Garabateo", o contando del número 1 al 10.

NOTA: Si el niño ya discrimina colores primarios, se trabajarán los colores negro, blanco, café o rosa.

También podrá ser realizada en esta actividad el garabateo horizontal (derecha-izquierda).

### FIANLIDAD:

- Mejorar la coordinación visomotora.
- Estimular la atención visual y auditiva.
- Estimular el lenguaje.
- Facilitar el aprendizaje de los siguientes conocimientos:
  - a). Ubicación en el espacio; arriba, abajo, así como izquierda-derecha.
  - b). Colores primarios, rojo, azul, amarillo, verde. Además los colores negro, blanco, café o rosa.
  - c). Numerosidad (contar del 1 al 10).

### MATERIAL:

- Grabadora o guitarra.
- Cuaderno blanco.
- Crayola de colores primarios, también los colores negro, blanco, café o rosa.

### TIEMPO:

15 minutos.

## 22. COPIAR CIRCULOS.

### INSTRUCCIONES:

El instructor colocará al niño frente a una mesa y sobre ella pondrá un cuaderno. En una hoja blanca habrá dos círculos punteados, uno de color rojo y otro azul, con un diámetro de siete centímetros.

El instructor indicará al niño que cierre el círculo rojo utilizando el color de los puntos de éste. Posteriormente le pedirá que dibuje un círculo enfrente del anterior.

El niño hará lo mismo con el círculo azul.

En otra hoja se realizará la misma actividad, pero con círculos de color amarillo y el verde.

Al finalizar la actividad se le pedirá al niño que señale cosas que sean de forma circular.

NOTA: Si el niño ya discrimina perfectamente los colores primarios, la actividad se realizará con los colores negro, blanco, café o rosa.

### FINALIDAD:

- Mejorar la coordinación visomotora.
- Mejorar la atención.
- Favorecer el aprendizaje de los siguientes conocimientos:
  - a). Discriminación de los colores primarios, además los colores negro, blanco, café o rosa.
  - b). conocer una figura geométrica (círculo).

### MATERIAL:

- Cuaderno.
- Crayones de color rojo, azul, amarillo, verde, negro, blanco, café o rosa.

TIEMPO: 15 minutos.



### 23. JALAR PAPEL CREPE.

#### INSTRUCCIONES:

El instructor pedirá al niño que corte trozos de papel crepé del color que se quiera trabajar, posteriormente dará las siguientes instrucciones:

1. Arrojar cinco trozos de papel hacia arriba.
2. Arrojar cinco trozos de papel hacia abajo.
3. Arrojar un trozo de papel a la derecha y otro trozo a la izquierda.
4. Arrojar cinco trozos de papel adelante de él.
5. Arrojar cinco trozos de papel atrás de él.

#### FINALIDAD:

- Mejorar la coordinación visomotora.
- Estimular la percepción visual y auditiva.
- Favorecer el aprendizaje de los siguientes conocimientos:
  - a). Ubicación en el espacio; arriba, abajo, adelante, atrás, derecha, izquierda.
  - b). Colores primarios, rojo, azul, amarillo, verde, además los colores negro, blanco, café o rosa.
  - c). Numerosidad (contar del 1 al 5).

#### MATERIAL:

- Tiras de papel crepé de 5 cms. de ancho de los colores que se mencionan en la finalidad.

#### TIEMPO:

15 minutos.

## 24. PICAR PAPEL.

### INSTRUCCIONES:

Colocar al niño frente a una mesa, darle un cuaderno conteniendo dibujos de los integrantes de una familia, animales, frutas, verduras, juguetes y las vocales. dándose las siguientes indicaciones:

1. Poner sobre unícel el dibujo que se va a trabajar.
2. Indicar al niño que pique el contorno del dibujo elegido.
3. Al picar el dibujo de la figura humana, nombrará las partes del esquema corporal; cabeza, ojos, nariz, piernas, etc.

### FINALIDAD:

- Mejorar la coordinación visomotora.
- Estimular percepción táctil.
- Estimular el lenguaje.
- Facilitar el aprendizaje de los siguientes conocimientos:
  - a). Esquema corporal; cabeza, brazos, piernas, etc.
  - b). La familia.
  - c). Figura animal.
  - d). Frutas y verduras.
  - e). Vocales (a, e, i, o, u).

### MATERIAL:

- Cuaderno de trabajo.
- Trozo de unícel.
- Lápiz con punta.

### TIEMPO:

10 minutos.

## 25. RASGAR PAPEL CON PINZA FINA.

### INSTRUCCIONES:

Colocar a los niños en círculo y dar a cada uno de ellos - una hoja de papel periódico. Posteriormente el instructor modelará como cortar una hoja utilizando los dedos índice y pulgar guiando la actividad; al mismo tiempo que se corta - la hoja se contará del 1 al 10.

### FINALIDAD:

- Mejorar la coordinación visomotora.
- Estimular el lenguaje.
- Favorecer el aprendizaje de los siguientes conocimientos:  
a). Numerosidad (contar del 1 al 10).

### MATERIAL:

Hojas de papel periódico.

### TIEMPO:

10 minutos.

## 26. RECORTAR Y PEGAR PAPEL CREPE.

### INSTRUCCIONES:

El instructor repartirá a los niños trozos de papel crepé - del color que se decida trabajar, y les pedirá que recorten algunos trozos en forma de cuadrado y que los peguen con resistol en un cuaderno. se pedirá al niño que pegue los cuadrados arriba, abajo, a los lados, al centro de las hojas del - cuaderno.

El niño contará cada cuadrado que vaya pegando.

### FINALIDAD:

- Mejorar la coordinación visomotora.
- Estimular el desarrollo del lenguaje.
- Favorecer el aprendizaje de los siguientes conocimientos:
  - a). Ubicación del espacio; arriba, abajo, a los lados, al centro.
  - b). Forma: (Cuadrado).
  - c). Color. Colores primarios o blanco, café y rosa.
  - d). Numerosidad (del 1 al 10).

### MATERIAL:

- Papel crepé de diferentes colores: Primarios, blanco, café y rosa.
- Pincel
- Resistol, y
- Un cuaderno.

### TIEMPO:

20 minutos.

## 27. PEGAR RECORTES DE PAPEL LUSTRE CON PINCEL Y RESISTOL.

### INSTRUCCIONES:

Colocar al niño frente a una mesa en la que previamente se habrá depositado una hoja blanca. El instructor guiará - al niño para pegar recortes de papel lustre formando figuras de humanos, animales, frutas o formas geométricas.

En esta actividad se le pedirá al niño que diga el color - de las figuras, el tamaño, la forma, si es corto o largo y si lo pegó a la derecha o a la izquierda de la hoja.,

### FINALIDAD:

- Mejorar la coordinación visomotora.
- Facilitar el aprendizaje de los siguientes conocimientos:
  - a). Figura humana.
  - b). Figura animal.
  - c). Formas geométricas; círculo, cuadrado, triángulo.
  - d). Colores primarios o negro, blanco, café y rosa.
  - e). Tamaño; grande - pequeño.
  - f). Dimensiones: Largo-corto, alto-bajo, ancho-angosto.
  - g). Lateralidad; derecha-izquierda.

### MATERIAL;

- Cuaderno
- Figuras de papel lustre.
- Pincel.
- Resistol.

### TIEMPO:

20 minutos.

## 28. PEGAR PAPEL CREPE.

### INSTRUCCIONES:

Se pedirá a los niños que recorten pequeños trozos de papel crepé (del color que se decida trabajar), los niños pegarán con resistol cada trozo, cubriendo toda la hoja en la que - previamente se escribió el nombre del color.

### FINALIDAD:

- Mejorar la coordinación visomotora.
- Favorecer el aprendizaje de los siguientes conocimientos:
  - a). Ubicación en el espacio; arriba-abajo.
  - b). Colores: Primarios o negro, blanco, café y rosa.

### MATERIAL:

- Cuaderno o una hoja de papel.
- Tiras de papel crepé de 5 cms. de ancho de los colores mencionados en la finalidad.
- Cenicero de vidrio con resistol.

### TIEMPO:

20 minutos.

## 29., CUBRIR ESPACIO CON BROCHA Y PINTURA VINILICA.

### INSTRUCCIONES:

Se colocará al niño sentado o parado frente a una mesa, sobre la que previamente se habrá puesto un cuaderno ó una hoja de papel blanco, adherida por las esquinas de la parte posterior y en el centro tendrá escrito con letras grandes el nombre del color que se va a trabajar, posteriormente el instructor guiará la mano del niño para que introduzca la brocha en un recipiente y tomando un poco de pintura, cubra la hoja de papel en sentido horizontal, comenzando de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo, contando en cada movimiento de la mano hasta el número 10. Al terminar se cantará la canción "Los colores".

NOTA: Si el niño discrimina bien los colores primarios, se trabajará con el color negro, blanco, café, o rosa.

### FINALIDAD:

- Mejorar la coordinación visomotora.
- Estimular la percepción visual y táctil.
- Facilitar el aprendizaje de los siguientes conocimientos:
  - a). Ubicación en el espacio; arriba, abajo a los lados, en medio, en una esquina, en la otra.
  - b). Colores primarios; rojo, azul, amarillo, verde; además negro, blanco, café o rosa.
  - c). Lateralidad; derecha-izquierda.
  - d). Posición horizontal.
  - e). Numerosidad (contar del 1 al 10).

**MATERIAL:**

- Cuaderno o una hoja de papel blanco.
- Pintura vinílica de colores primarios o negro, blanco, -  
café y rosa.
- Cenicero de vidrio y brocha.
- Guitarra o grabadora.

**TIEMPO:**

15 minutos.



### 30. CUBRIR FIGURA CON BROCHA Y RESISTOL:

#### INSTRUCCIONES:

Se colocará al niño frente a una mesa en la que previamente se habrá depositado un cuaderno o una hoja de papel blanco con dibujos de: -Figuras de la familia, animales, alimentos, muebles y juguetes-. Se le enseñará la manera de cubrir la figura completa o partes específicas de ella, usando resistol y pincel.

#### FIANLIDAD:

- Mejorar la coordinación visomotora.
- Facilitar el aprendizaje de los siguientes conocimientos:
  - a). Figura humana; cabeza, ojos, nariz, boca, orejas, brazos, piernas.
  - b). Animales: Gato, perro, pollo, pato.
  - c). La familia; papá, mamá, niño.
  - d). Alimentos; leche, carne, huevos, frutas.
  - e). Muebles; cama, mesa, sillas.

#### MATERIAL:

- Cuaderno.
- Recortes de las figuras mencionadas en las instrucciones.
- Resistol, pincel, cinta adhesiva.

#### TIEMPO:

20 Minutos.

### 31. DECORAR GLOBOS.

#### INSTRUCCIONES:

Después de colocar en semicírculo a todos los niños, el instructor procederá con ellos a decorar globos pegando partes de la cabeza; pelo, nariz, ojos, boca, en figuras humanas o figuras de animales. (repetiendo el color de cada parte).

#### FINALIDAD:

- Mejorar la coordinación visomotora.
- Mejorar la atención.
- Facilitar el aprendizaje de los siguientes conocimientos:
  - a). La familia, papá, mamá, niño, niña.
  - b). Esquema corporal; cabeza, ojos, nariz, boca, orejas.

#### MATERIAL:

- Globos.
- Papel lustre.
- Resistol.

#### TIEMPO:

20 minutos.

## 32. SEGUIMIENTO DE LINEA.

### INSTRUCCIONES:

Se colocará al niño frente a una mesa, el instructor dará a cada uno de los niños un cuaderno conteniendo dibujos de figuras humanas, animales, formas geométricas, frutas, medios de transporte, actividades de la vida diaria.

Se realizarán las siguientes indicaciones.

1. Con lápiz de color o crayola (del color que se decida - trabajar), el niño trazará una línea continua siguiendo los puntos marcados entre una figura y otra. El niño - deberá trazar las líneas lo mejor posible.
2. Una vez realizado lo anterior, el instructor pedirá al niño que mencione el nombre, color y utilidad de las figuras.

### FINALIDAD:

- Mejorar la coordinación visomotora.
- Estimular el lenguaje.
- Favorecer la adquisición de los siguientes conocimientos:
  - a). La familia; papá, mamá, niño, niña.
  - b). Figura animal; pollo, gato, ratón, cerdo, conejo.
  - c). Formas geométricas; círculo, cuadrado, triángulo.
  - d). Frutas; manzana, pera, plátano, sandía.
  - e). Medios de transporte; automóvil, barco, avión, camión.
  - f). Actividades de la vida diaria; bañarse, vestirse, comer, cepillarse los dientes, etc.
  - g). Dimensión; gordo-delgado.
  - h). Lateralidad; derecha-izquierda.

**MATERIAL:**

- Cuaderno de trabajo.
- Lapices de colores o crayolas.

**TIEMPO:**

- 20 minutos.

### 33. ILUMINAR FIGURAS.

#### INSTRUCCIONES:

Se colocará al niño frente a una mesa, el instructor dará a cada uno de los niños un cuaderno conteniendo dibujos de figuras humanas, animales, formas geométrica, frutas y verduras. Realizará las siguientes indicaciones:

1. El niño iluminará la figura que se le presente, del color que se decida trabajar, o bien, del color que corresponda a la figura; la manzana roja, el pollo amarillo, la pera verde, etc., cubriendo la totalidad de la figura, procurando no pasar el contorno de la figura.
2. Al terminar la actividad, el instructor preguntará al niño el nombre, color y utilidad de la (s) figura(s) que ha iluminado.

#### FINALIDAD:

- Mejorar la coordinación visomotora.
- Estimular el lenguaje.
- Favorecer la adquisición de los siguientes conocimientos:
  - a). Figura humana; cabeza, brazos, piernas, cara, nariz.
  - b). Figura animal.
  - c). Formas geométricas; cuadrado, círculo, triángulo.
  - d). Colores: Primarios, así como negro, blanco, café y rosa.
  - e). Frutas y verduras.

#### MATERIAL:

Cuaderno de trabajo.

Crayolas.

TIEMPO: 20 minutos.

### 34. DIBUJAR CONTORNO DE FIGURA HUMANA REAL.

#### INSTRUCCIONES:

Se colocará a una persona acostada sobre el piso, donde se pueda pintar con gis o sobre hojas de papel periódico unidas.

Posteriormente se guiará al niño para que aprenda a delinear todo el contorno del cuerpo con gis.

Al terminar esta actividad, se enseñará al niño a completar la figura dibujando toda las partes de la cabeza. El ejercicio se efectuará primero usando como modelo a una persona alta y posteriormente a una persona baja.

#### FINALIDAD:

- Mejorar la coordinación visomotora.
- Estimular el Lenguaje.
- Estimular la percepción visual.
- Favorecer el aprendizaje de los siguientes conocimientos:
  - a). Figura humana; cabeza, ojos, nariz, boca, oreja, manos y piernas.
  - b). Dimensión: Alto-bajo.

#### MATERIAL:

- Gis y papel periódico.

#### TIEMPO:

20 minutos.

### 35. OBJETOS ENVUELTOS EN PAPEL.

#### INSTRUCCIONES:

El instructor colocará a los niños formando un semicírculo. Posteriormente les presentará una bolsa de plástico que con tendrá diversos objetos envueltos en papel periódico, el instructor pedirá a cada uno de los niños que saque un paquete y lo desenvuelva, cuando lo haya realizado se le preguntará ¿qué es? (color, si es grande, pequeño, chico, largo, corto, alto, bajo, ancho, angosto, bonito, feo, etc.). ¿Para qué sirve? (por ejemplo; un plato para comer). Los temas de los objetos a envolver, podrán ser: La familia, animales, cosas de uso común, figuras geométricas.

#### FINALIDAD:

- Mejorar la coordinación visomotora.
- Estimular el lenguaje.
- Favorecer el aprendizaje de los siguientes conocimientos:
  - a). La familia.
  - b). Los animales.
  - c). Tamaño; grande, pequeño.
  - d). Dimensiones: largo, corto, alto, bajo, ancho, angosto.
  - e). Forma; circular, cuadrada, triangular.
  - f). Peso; ligero-pesado.
  - g). Color; primarios y negro, blanco, café y rosa.

#### MATERIAL:

- Objetos diversos como juguetes, utensilios, etc.
- Papel periódico.
- Bolsas de plástico.

#### TIEMPO:

20 minutos.

## 36. RECONOCIMIENTO DE OBJETOS CON LOS OJOS VENDADOS.

### INSTRUCCIONES:

Con los niños formando un círculo, el instructor les pedirá que se cubran los ojos con una venda y realicen lo siguiente:

1. El niño tocará cada uno de los objetos que se hayan colocado sobre una mesa; útiles escolares, juguetes, objetos de uso diario: por ejemplo, de cocina, instrumentos musicales, etc., deberá decir como siente los objetos, si son suaves, ásperos, lisos, duros, gruesos, delgados, - grandes, pequeños, largos, cortos, fríos o calientes.
2. Saborear diferentes alimentos; por ejemplo; verduras, - frutas, de sabor dulce, salado, agrio; alimentos fríos, y calientes.
3. Escuchar diferentes sonidos ya sean de instrumentos musicales o sonidos de animales; por ejemplo, perro (guau, - guau), gato (miau, maiu), etc.

En cada presentación de los objetos el niño tendrá que reconocerlos, deberá decir su utilidad, en caso de que el niño no acierte a identificar los objetos, al finalizar la actividad se le presentarán aquellos que no reconoció.

### FINALIDAD:

- Estimular la percepción táctil.
- Favorecer el aprendizaje de los siguientes conocimientos:
  - a). Tamaño, grande-pequeño.
  - b). Dimensión; largo-corto, grueso-delgado.
  - c). Texturas; liso-áspero, duro-glando.
  - d). Temperatura; frío-caliente.
  - e). Forma; Circular, cuadrada, triangular.



- Percepción auditiva:

Identificación de animales e instrumentos musicales por los sonidos que producen.

- Percepción olfativa:

Nombrar diferentes alimentos por su olor.

- Percepción gustativa:

- Identificará por su sabor, alimentos como frutas y -  
verduras.

#### MATERIAL:

- Útiles escolares; libros, cuaderno, lápiz, goma, crayones, etc.
- Utensilios de cocina; cuchara, cuchillo, tenedor, plato, vaso, etc.
- Juguetes de diferentes tamaños y peso.
- Diferentes alimentos; verduras y frutas, agua fría y caliente.

#### TIEMPO:

20 minutos.

### 37. MANIPULAR MASA SUAVE:

#### INSTRUCCIONES:

El instructor dará a cada uno de los niños un pedazo de masa o plástilina del color que se vaya a trabajar; pueden ser colores primarios o negro, blanco, café o rosa. Les enseñará a formar las figuras humana, animal, mediante las siguientes instrucciones:

1. Con la masa formará dos bolas de diferente color y tamaño, aproximadamente de 3 y 5 cms. de diámetro, (diciendo el color de la masa).
2. La bola más grande se atravezará con un palito, teniendo cuidado de que una parte de éste, quede por fuera para poder unirla con la bola más chica.
3. Unidas las dos bolas, se colocarán verticalmente de tal manera que la más grande esté abajo de la chica, (formando cabeza y cuerpo). Una vez realizado esto, procederán a ponerle ojos, nariz, boca, orejas, brazos y piernas.

#### FINALIDAD:

- Mejorar la coordinación visomotora.
- Estimular la percepción visual y táctil.
- Favorecer el aprendizaje de los siguientes conocimientos:
  - a). Tamaño; grande-pequeño.
  - b). Forma; Círculo.
  - c). Color; primarios o negro, blanco, café y rosa.
  - d). Ubicación en el espacio; arriba-abajo.
  - e). Noción del esquema corporal; poner y nombrar partes del cuerpo en el muñeco y en él también.

**MATERIAL:**

- Masa suave o plastilina de colores primarios o negro, blanco, café y rosa.
- Palillos.

**TIEMPO:**

20 minutos.

### 38. MANIPULAR CREMA SOBRE MESA.

#### INSTRUCCIONES:

Colocar al niño frente a una mesa. El instructor pondrá crema suficiente para cubrir un espacio aproximado de 50 x 50 cms., la crema se colocará con gotas de color vegetal rojo, azul, amarillo y verde. Se le pedirá al niño que extienda la crema sobre toda la superficie con ambos brazos extendidos realizando lo siguiente:

1. Moverá sus brazos en forma circular.
2. Llevará los brazos hacia adelante y hacia atrás, a la derecha y a la izquierda.
3. Se le guiará para que dibuje con el dedo índice figuras del color que se le esté enseñando: Una manzana sobre la crema roja, una nube sobre la crema azul, un plátano sobre la crema amarilla y un árbol sobre la crema verde.
4. Formará sobre la crema líneas rectas horizontales y verticales, utilizando el dedo pulgar y pasará un carrito de juguete sobre las líneas que servirán de "Caminito".
5. Dibujar un muñeco con las diferentes partes del cuerpo; cabeza, brazos, piernas, dedos, ojos, nariz, boca, cejas, etc.

#### FINALIDAD:

- Mejorar la coordinación de brazos y manos.
- Mejorar la coordinación visomotora.
- Favorecer la atención y facilitar el aprendizaje de los siguientes conocimientos:
  - a). Figura humana; dibujar y nombrar diferentes partes

del esquema corporal.

- b). Ubicación en el espacio; arriba, abajo, a los lados.
- c). Lateralidad; derecha-izquierda.
- d). Colores: primarios.
- e). Forma: horizontal y vertical.

**MATERIAL:**

- Mesa.
- Crema.
- Pintura vegetal de colores: rojo, azul, amarillo y verde.

**TIEMPO:**

20 Minutos.

### 39. JUEGO DE CANICAS:

#### INSTRUCCIONES:

El instructor guiará al niño para que ponga las canicas dentro de un recipiente de plástico (correspondiendo el color de las canicas con el del recipiente), se llevará la siguiente secuencia:

1. Colocar sobre la mesa, una jícara de color rojo con canicas del mismo color y junto a ella una botella de color rojo. Posteriormente se guiará al niño para que saque y cuente una a una las 10 canicas de la jícara y las ponga dentro del bote. El niño deberá nombrar el color de las canicas.
2. Siguiendo los mismos pasos del ejercicio anterior, se trabajará con el color azul, y se pasará posteriormente a la discriminación del rojo con el azul.
3. Para la discriminación del rojo con el azul, se colocará del lado derecho la jícara roja con canicas rojas y azules, y a un lado un bote de color rojo, a su lado izquierdo se colocará la jícara de color azul, con canicas azules y rojas y a un lado un bote de color azul, en cada jícara se colocarán 10 canicas, cinco de color azul y cinco de color rojo, el niño deberá colocar las canicas de colores en sus recipientes correspondientes.
4. Posteriormente se trabajará la discriminación del amarillo con el verde, realizando los mismos pasos del ejercicio 3.
5. En un recipiente grande se pondrán canicas de color rojo, azul, amarillo y verde para que el niño las deposite en los botes del color correspondiente.

**NCTA:** Si el niño discrimina bien los colores primarios, esta actividad podrá realizarse con los colores - negro, blanco, café y rosa.

**FIANLIDAD:**

- Mejorar la coordinación visomotora.
- Estimular la percepción visual.
- Estimular el lenguaje.
- Favorecer el aprendizaje de los siguientes conocimientos:
  - a). Ubicación en el espacio. adentro-afuera.
  - b). Colores: Primarios y negro, blanco, café y rosa.
  - c). Numerosidad: (Contar del 1 al 10).

**MATERIAL:**

- 10 canicas de cada color; rojo, azul, amarillo y verde. o negro, blanco, café y rosa.
- 4 Jicaras de cada color.
- 4 Botes de cada color.
- 1 Bandeja o recipiente grande.

**TIEMPO:**

15 minutos.

#### 40. HACER TORRES DE OCHO CUBOS.

##### INSTRUCCIONES:

Frente a cada niño se colocarán 8 cubos de colores primarios en donde se distingan las diferencias del tamaño de los cubos, existiendo un cubo grande, mediano y así sucesivamente hasta llegar al cubo más pequeño y se le pedirá que forme una torre colocando un cubo sobre otro, de mayor a menor a la vez que se cuenta en voz alta.

##### FINALIDAD:

- Mejorar la coordinación visomotora.
- Estimular el lenguaje.
- Facilitar el aprendizaje de los siguientes conocimientos:
  - a). Ubicación en el espacio; arriba-abajo.
  - b). Forma geométrica; cuadrado.
  - c). Tamaño; grande-pequeño.
  - d). Colores; primario.
  - e). Numerosidad; (contar del 1 al 8).

##### MATERIAL:

- Cubos de colores primarios y de diferentes tamaños:

##### TIEMPO:

15 minutos.



## 41. JUGAR AL DOMINO.

### INSTRUCCIONES:

El instructor colocará a los niños alrededor de una mesa y repartirá 8 tarjetas entre los participantes, indicándoles que se va a jugar dominó. Posteriormente, el instructor irá guiando a los niños de la siguiente manera:

1. Indicará que a cada niño se le darán 7 fichas, contando del uno al siete y podrá tirar una tarjeta cuando sea su turno.
2. Se iniciará el juego, recordando que el dominó es de números del uno al seis, el instructor preguntará quién de los niños tiene la tarjeta con el número mayor, es decir la tarjeta que por ambos lados tiene el número seis.
3. El niño que tenga esa tarjeta la colocará al centro, el juego deberá continuar por la derecha.
4. Se preguntará al niño que deba jugar si dentro de sus tarjetas tiene alguna que el instructor mencione; en caso afirmativo se le guiará como colocarla.

Cuando el niño a quien corresponda jugar no tenga la tarjeta indicada, dejará que su compañero de la derecha deposite su tarjeta, perdiendo él una oportunidad.

### FINALIDAD:

- Mejorar la coordinación visomotora.
- Estimular la cooperación y disciplina en grupo.
- Favorecer la atención visual y auditiva.
- Favorecer el aprendizaje de los siguientes conocimientos:

- a). Numerosidad (contar del 1 al 6).
- b). Lateralidad; derecha-izquierda.
- c). Ubicación en el espacio; arriba-abajo.

**MATERIAL:**

Un juego de dominó que comprenderá 28 tarjetas, con la secuencia normal de los dominós usados comunmente.

**TIEMPO:**

20 minutos.

## 42. ROMPECABEZAS.

### INSTRUCCIONES:

El instructor presentará al niño una lámina de material duro; madera o cartón, dividida en 3 ó 6 partes, con dibujos de la familia, animales, frutas o verduras. Se le pedirá que una las diferentes partes hasta formar la figura. Que exprese ¿qué es el dibujo?; ¿para qué sirve? ¿De qué color es? etc.

### FINALIDAD:

- Mejorar coordinación visomotora.
- Mejorar la atención.
- Favorecer el aprendizaje de los siguientes conocimientos:
  - a). La familia; papá, mamá, niño, niña.
  - b). Figura humana; cabeza, ojos, nariz, boca, brazos, piernas, etc.
  - c). Figura Animal; perro, gato, pollo, etc.
  - d). Frutas y verduras; manzana, plátano, jitomate, calabaza, etc.

### MATERIAL:

Láminas gruesas de madera o cartón con diferentes figuras - cortadas en 3 ó 6 partes.

### TIEMPO:

20 minutos.

#### **43. AYUDAR A PONER LA MESA.**

##### **INSTRUCCIONES:**

El instructor pedirá a la mamá y al niño que ayuden a poner la mesa para comer, mientras que se irá señalando en forma clara el nombre de las cosas que se van colocando.

##### **FINALIDAD:**

- Mejorar la coordinación visomotora.
- Iniciar la responsabilidad en el hogar.
- Estimular el lenguaje.
- Favorecer la convivencia familiar.
- Favorecer el conocimiento de los diferentes objetos que se utilizan en la mesa, en el momento de comer.

##### **MATERIAL:**

- Utensilios utilizados en el momento de comer; cubiertos, platos, vasos, etc.

##### **TIEMPO:**

20 minutos.

#### 44. JUGAR A LA ORQUESTA:

##### INSTRUCCIONES.

El instructor formará a los niños en semicírculo y dará a cada uno de ellos un instrumento musical, guiándolos para seguir el ritmo y la intensidad de la música; rápido y lento, alta y baja.

##### FINALIDAD:

- Mejorar la coordinación visomotora.
- Estimular la percepción auditiva:
  - a). Intensidad; alta-baja.
  - b). Ritmo; rápido-lento.
- Estimular la discriminación auditiva al distinguir los diferentes instrumentos musicales por su sonido.
- Mejorar la atención.

##### MATERIAL:

Crócalos, panderos, campanas, clave, triángulo, cascabeles, silbatos, etc.

##### TIEMPO:

20 minutos.

#### 45. DIALOGO PARA LA UBICACION DEL TIEMPO.

##### INSTRUCCIONES.

Se formará un semicírculo con el grupo de niños, el instructor establecerá un diálogo con las mamás y los niños haciendo las siguientes preguntas:

¿Qué día es hoy?. ¿Qué día fue ayer?. ¿Qué día es mañana?. ¿A qué hora sale la luna?. ¿A qué hora sale el sol?. ¿Qué hicieron hoy en la mañana?. ¿Cuáles son los días de la semana?.

Al final de la actividad, se cantarán las canciones "En la mañana", "Lunes y martes".

##### FINALIDAD:

- Estimular el lenguaje.
- Mejorar la atención y comprensión de órdenes.
- Favorecer la convivencia social.
- Favorecer el aprendizaje de los siguientes conocimientos:
  - a). Ubicación en el tiempo; día, mes y año; mañana, tarde y noche; presente, pasado y futuro.

##### MATERIAL:

- Guitarra o grabadora.

##### TIEMPO:

20 minutos.

## 46. JUGAR A LA TIENDITA:

### INSTRUCCIONES:

El instructor seleccionará diversos artículos que se venden en la tienda; frutas, verduras, galletas, dulces, etc., con diferentes características; grande, chico, igual, diferente, largo, corto, dulce, salado, áspero, suave, etc. Todos los objetos se colocarán sobre una mesa. Posteriormente el instructor les dará a los niños monedas de \$1.00 y de \$5.00. Se iniciará el juego eligiendo a uno de los niños para que sea el que venda, los demás niños serán los compradores.

El instructor guiará la actividad realizando una serie de preguntas y respuestas con los niños. Ejemplo ¿Qué compras te?, ¿Cuánto te costó?, ¿De qué color es?, ¿Es grande o pequeño?, ¿ancho o delgado?. ¿Qué forma tiene?, ¿Se come?, ¿Qué sabor tiene?, ¿Es suave o duro?, etc.

NOTA: La actividad se podrá realizar con aquellos conceptos que específicamente se quieran trabajar, por ejemplo: Si se desea que el niño aprenda formas geométricas, se elegirán objetos con dichas formas.

### FINALIDAD:

- Estimular el lenguaje.
- Favorecer la convivencia social.
- Mejorar la atención.
- Estimular la percepción visual y táctil.
- Favorecer el aprendizaje de los siguientes conocimientos:
  - a). Forma; Círculo, rectángulo, cuadrado.
  - b). Color; primarios y negro, blanco, café o rosa.
  - c). Tamaño; grande-pequeño.

- d). Dimensiones; largo, corto, ancho, angosto.
- e). Texturas; liso, áspero, duro, blando, grueso, delgado.
- f). Manejar el concepto de igual y diferente.
- g). Sumar y restar del 1 al 5.

**MATERIAL:**

- Monedas de \$1.00 y \$5.00
- Frutas, verduras, artículos escolares, juguetes, galletas, dulces, etc.
- Bolsas de plástico.

**TIEMPO:**

20 minutos.



#### 47. JUGAR AL TELEFONO DESCOMPUESTO.

##### INSTRUCCIONES:

Se formará un círculo con los niños y el instructor dará las siguientes indicaciones:

1. Uno de los participantes dirá una palabra a otro niño. - (en secreto) y éste lo dirá al siguiente y así sucesivamente.
2. El último niño dirá la palabra en voz alta.
3. Se pedirá al penúltimo niño que diga si es la misma palabra que él dijo, éste preguntará al siguiente y así sucesivamente hasta terminar con el niño que inició el juego.
4. El niño que inicio el juego se irá al final del círculo.
5. Se oirá otra palabra y se realizarán los pasos anteriores.

##### FINALIDAD:

- Favorecer la convivencia social.
- Estimular el lenguaje.
- Mejorar la memoria y la discriminación auditiva.
- Mejorar la atención.

##### TIEMPO;

20 minutos.

#### 48. CONTAR CUENTOS:

##### INSTRUCCIONES:

Se formará un círculo con los niños, el instructor procederá a relatar con palabras y mímica un cuento sencillo y corto, tratando los temas relacionados con la familia y el medio ambiente. Ejemplo; había una vez una niña que le llamaban "Morenita", porque tenía la piel color morena, los ojos cafés y el pelo negro, además era una niña alegre y cariñosa. "Morenita" vivía en una casa pequeña que se encontraba arriba de una montaña, etc.

Al terminar el cuento el instructor hará las siguientes preguntas:

¿Quién? ¿Dónde? ¿Paraqué? etc.

Esta actividad debe ser acompañada por láminas o dibujos.

##### FINALIDAD:

- Estimular el lenguaje comprensivo y expresivo.
- Mejorar la atención.
- Mejorar la memoria visual y auditiva.
- Despertar la imaginación.
- Favorecer la amistad y compañerismo.

##### MATERIAL:

Láminas o dibujos.

##### TIEMPO.

20 minutos.

#### 49. DIALOGO PARA EL CONOCIMIENTO DE DATOS PERSONALES.

##### INSTRUCCIONES:

Se formará un círculo con el grupo. El instructor establecerá un diálogo con las mamás y los niños utilizando las siguientes preguntas.

- |                          |                            |
|--------------------------|----------------------------|
| ¿Cómo te llamas?.        | ¿Cuántos años tienes?.     |
| ¿En dónde vives?.        | ¿Cómo se llama tu mamá?.   |
| ¿Cómo se llama tu papá?. | ¿Cuántos hermanos tienes?. |
| ¿Cómo se llaman?.        | ¿Tienes abuelitos?.        |
| ¿Cómo se llaman?.        | ¿Tienes amigos?.           |
| ¿Cómo se llaman?.        |                            |

NOTA: Esta actividad se podrá realizar por medio de un juego. Por ejemplo: aventar la pelota a quien le caiga debe contestar la pregunta, cuando haya contestado se la aventará a otro niño que deberá también hacer lo mismo.

##### FINALIDAD:

- Estimular el lenguaje comprensivo y expresivo.
- Favorecer la convivencia social.
- Adquisición del concepto de identidad: Nombre, edad, sexo
- Conocer los nombres de los integrantes de su familia.

##### TIEMPO:

- 10 minutos.

## 50. RONDA "ENREDA EL HILO"

### INSTRUCCIONES:

En un lugar amplio se formará un círculo con los niños, el instructor enseñará los siguientes movimientos:

1. Al decir enreda el hilo, los integrantes pondrán los brazos flexionados en forma horizontal, moviéndolos en forma de círculo.
2. Al decir estira, afloja y pas pas...., extender los brazos hacia afuera y adentro y por último golpear en el piso con los pies.
3. Al decir adelante, adelante, y gira y pas pas..., se tomarán de las manos y caminarán hacia adelante, se soltarán y girarán sobre sus talones golpeando después el piso.
4. Al decir atrás, atrás, y gira y pas....., se hará lo mismo que en el paso anterior; pero ahora caminarán hacia atrás.
5. Al decir derecha, derecha, se tomarán de las manos y caminarán hacia la derecha, girarán sobre su propio cuerpo y golpearán con los pies el piso, se realizará lo mismo con los niños al decir izquierda, caminando ahora hacia ese lado.

### FINALIDAD:

- Mejorar la coordinación motriz gruesa.
- Favorecer la convivencia en grupo.
- Favorecer el aprendizaje de los siguientes conocimientos:

- a). Ubicación en el espacio; afuera-adentro.
- b). Lateralidad; derecha-izquierda.

**MATERIAL:**

Guitarra o grabadora.

**TIEMPO:**

15 minutos.

## 51. JUGAR AL AVION.

### INSTRUCCIONES:

Se dibujará en el piso el juego del avión y los niños se formarán en fila, al frente de éste. El primer niño lanzará la teja (papel mojado o plastilina), al cuadro con el número 1, brincándolo y cayendo con un solo pie en el cuadro número 2, para hacer el recorrido en el siguiente orden: Con un pie los números 2, 5, 6 y 9; caer con los dos pies en los números 3 y 4, 7 y 8, y 10.

Posteriormente realizará el regreso con las mismas reglas, para recoger desde el cuadro 2 la teja que está en el cuadro 1, brincando éste cuadro hasta la salida. Luego lanzará la teja al cuadro 2, realizará el recorrido sin pisar el cuadro 1 y 2, saltando a los cuadros 3 y 4 repitiendo las reglas anteriores y llegar al número 10, regresando a los cuadros 3 y 4, donde recogerá su teja y brincará sin pisar los cuadros 1 y 2. Así sucesivamente hasta llegar a 10.

Cuando haya terminado dará dos vueltas al rededor del avión en un solo pie y el será el ganador.

El niño perderá su oportunidad y continuará otro cuando:

1. La teja caiga en raya, fuera del cuadro o en otro cuadro que no corresponda.
2. Pise raya.
3. Cuando use dos pies donde se tenga que brincar con uno.
4. Cuando recoja la teja de otro participante.
5. Cuando pise un cuadro ocupado por otra teja.

**FINALIDAD:**

- Mejorar la coordinación motriz gruesa.
- Mejorar la coordinación visomotora.
- Favorecer la disciplina y convivencia en grupo.
- Favorecer el aprendizaje de los siguientes conocimientos:
  - a). Numerosidad.
  - b). Ubicación en el espacio; adelante, atrás, afuera, adentro.
  - c). Lateralidad; derecha-izquierda.

**MATERIAL:**

Gis  
papel mojado o plastilina.

**TIEMPO:**

25 minutos.

## 52. ARRASTRE.

### INSTRUCCIONES:

Al ritmo de la música alegre, el instructor supervisará que el niño realice el arrastre coordinado con la siguiente secuencia:

1. Partiendo de la posición de acostado boca abajo con apoyo en codos y piernas extendidas.
2. Doblar la pierna derecha hacia adelante y a un lado, a la vez que se extiende ligeramente el brazo izquierdo, que ayude a impulsarse con el brazo derecho hacia adelante, avanzando hasta quedar en la posición inicial.
3. Doblar la pierna izquierda hacia adelante y a un lado a la vez que se extiende el brazo derecho que sirve de apoyo para impulsarse con el brazo izquierdo hacia adelante avanzando hasta quedar en la posición inicial.
4. Repetir la secuencia de tal manera que el niño realice el arrastre. En el camino que el niño recorrerá se colocarán diversos objetos, por ejemplo; globos de colores, grandes y pequeños, pidiéndole, por ejemplo, que alcance el objeto que es chico y diga su color, que alcance el objeto que se encuentra cerca o lejos, el más largo o corto, el que esta a la derecha o a la izquierda, el de forma redonda, etc.

NOTA: Esta actividad podrá trabajarse con los niños parados buscando cuando se le pida, objetos que se han colocado por todo el salón.



**FINALIDAD:**

- Mejorar la coordinación motora; gruesa y fina.
- Estimular la percepción visual, táctil y auditiva.
- mejorar la respiración.
- Favorecer el aprendizaje de los siguientes conocimientos:
  - a). Forma; cuadro, triángulo, círculo.
  - b). Color; primarios o negro, blanco, café y rosa.
  - c). Tamaño; grande-pequeño.
  - d). Dimensión; largo-corto, alto-bajo, ancho-angosto.
  - e). Posición; arriba-abajo, derecha-izquierda.
  - f). Distancia; cerca-lejos.
  - g). Texturas; liso, áspero, duro, blanco.
  - h). Peso; ligero-pesado.

**MATERIAL:**

- Objetos de diferentes formas, color, tamaño, dimensión y textura.

**TIEMPO:**

25 minutos.

### 53. GATEO.

#### INSTRUCCIONES:

Al ritmo de música alegre, el instructor supervisará que el niño realice el gateo con la siguiente secuencia:

En posición de gato apoyará hacia adelante el brazo derecho al mismo tiempo que adelantará la pierna izquierda, posteriormente avanzará el brazo izquierdo junto con la pierna derecha apoyando ambos en el colchón.

En el camino que recorrerá el niño, se colocarán diversos objetos; canicas de colores (poner muchas en un montón y pocas en otro), juguetes pequeños y grandes, objetos cortos y largos, agua fría y caliente. Se pedirá que diga los objetos que están lejos o cerca de él, cuáles son - cuadrados, redondos o en forma de triángulo, que cuente algunos, que diga de qué color son, cómo son.

#### FINALIDAD:

- Mejorar la coordinación motriz gruesa.
- Mejorar la respiración.
- Mejorar la atención.
- Estimular el lenguaje.
- Favorecer el aprendizaje de los siguientes conocimientos:
  - a). Forma; cuadrado, círculo, triángulo.
  - b). Color; primarios o negro, blanco, café y rosa.
  - c). Tamaño; grande-pequeño.
  - d). Dimensión; largo-corto, alto-bajo.
  - e). Distancia; cerca-lejos.
  - f). Textura; liso-áspero, duro-blando.

- g). Temperatura; frio-caliente.
- h). Concepto de cantidad; mucho-poco.
- i). Numerosidad: (1 al 10).

**MATERIALES:**

- Colchoneta o piso.
- Objetos diversos; juguetes, canicas, utensilios de cocina o escolares, etc.
- Agua fria y caliente.

**TIEMPO:**

20 minutos.

## 54. CAMINAR SOBRE LADRILLOS.

### INSTRUCCIONES:

° En un patio o espacio amplio, se formarán un círculo con ladrillos de color diferente y colocados en forma alterna. (azules los de afuera y rojos los de adentro), a continuación se llevará a cabo el siguiente ejercicio:

El niño caminará sobre los ladrillos, colocando el pie derecho sobre un ladrillo rojo y el pie izquierdo sobre un ladrillo azul, indicándole en cada paso cual es el pie que apoya. (derecho o izquierdo). Se podrá formar con los ladrillos figuras geométricas; cuadrado, rectángulo, triángulo, líneas paralelas.

La separación de los ladrillos la hará el instructor tomando en cuenta la estatura promedio del grupo.

### FINALIDAD:

- Mejorar la coordinación y el equilibrio en la marcha.
- Estimular la percepción visual.
- Mejorar la atención.
- Favorecer el aprendizaje de los siguientes conocimientos:
  - a). Colores; rojo y azul.
  - b). Lateralidad; derecha-izquierda.
  - c). Forma; círculo, cuadrado, triángulo, rectángulo.

### MATERIAL:

Ladrillos de colores; rojo y azul.

### TIEMPO:

15 minutos.

## 55. PATEAR PELOTA.

### INSTRUCCIONES:

El instructor colocará frente al niño una o varias pelotas de colores primarios y de tamaño regular. (aproximadamente de 25 cms. de diámetro), con ellas realizarán los siguientes ejercicios:

1. Colocar frente al niño una pelota roja, pedirle que la patee, contando hasta cinco.
2. Cuando haya aprendido el color rojo, se colocará frente a él una pelota de color azul y se pedirá que la patee, contando hasta cinco.
3. Cuando el niño haya aprendido los colores rojo y azul, se pondrán frente a él dos pelotas y se pedirá que patee primero la roja 5 veces y luego la azul otras 5 veces.
4. Posteriormente cuando el niño discrimine el rojo y azul, se pondrá una pelota amarilla y se pedirá que la patee contando hasta cinco.
5. Cuando haya aprendido la discriminación de los tres colores anteriores, se colocará frente a él una pelota de color verde y se pedirá que la patee contando hasta cinco.
6. Cuando el niño haya aprendido los cuatro colores, se pondrán frente a él cuatro pelotas con los colores correspondientes y se dirá que patee 5 veces cada una de las pelotas, diciendo el color que le corresponde.

Si el niño ya discrimina colores primarios, la actividad podrá realizarse con pelotas de otro color.

**FINALIDAD:**

- Mejorar el equilibrio.
- Mejorar la coordinación motriz gruesa.
- Estimular el lenguaje.
- Favorecer el aprendizaje de los siguientes conocimientos:
  - a). Colores primarios; rojo, azul, amarillo, verde.
  - b). Numerosidad. (contar del uno al cinco).

**MATERIALES:**

Pelotas de colores rojo, azul, amarillo y verde de 25 cms. de diámetro.

**TIEMPO:**

15 minutos.

## 56. ENCESTAR PELOTAS.

### INSTRUCCIONES:

En un espacio amplio, el instructor colocará a una altura adecuada a las necesidades de los niños cuatro llantas pintadas de colores (rojo, azul, amarillo y verde). Posteriormente les enseñará a encestar la pelota impulsándola hacia arriba y adentro de la llanta con ambas manos. Se le darán al niño pelotas de colores iguales a las llantas y se les pedirá que encesten cada una de ellas en la llanta del mismo color, contando del 1 al 5.

Si el niño discrimina bien los colores primarios, ésta actividad podrá realizarse con pelotas y llantas de otro color.

### FINALIDAD:

- Mejorar la coordinación vismotora.
- Mejorar la atención.
- Estimular el lenguaje.

Favorecer el aprendizaje de los siguientes conocimientos:

- a). Colores primarios.
- b). Numerosidad (contar del 1 al 10).

### MATERIAL:

Cuatro llantas y cuatro pelotas de colores primarios.

### TIEMPO:

20 minutos.

## 57. CORRER.

### INSTRUCCIONES:

El instructor colocará varias sillas, llantas o cubos de colores primarios acomodados en línea recta y separados por un espacio aproximado de 75 cms.

Posteriormente, enseñará a los niños a correr al rededor de ellos a diferente velocidad (rápido o lento), al ritmo del canto "Córele más".

Al detenerse la música, el niño deberá sentarse sobre la silla, la llanta o el cubo. El instructor indicará al niño el color de la silla, llanta o cubo, sobre la cual quedó sentado

### FINALIDAD:

- Mejorar la coordinación motriz gruesa (control y equilibrio de su cuerpo).
- Mejorar la atención.
- Estimular la percepción auditiva: ritmos rápidos y lentos.
- Favorecer la discriminación de los colores primarios.
- Favorecer y mejorar la socialización.

### MATERIAL:

Guitarra o grabadora.

Cubos, llantas o sillas de colores primarios.

### TIEMPO:

15 minutos.



## 58. CORRERA CON LLANTAS.

### INSTRUCCIONES:

Se colocarán en fila con separación de aproximadamente un metro, tantas llantas como niños participen en el juego, pintadas del color o los colores que se vayan a trabajar. El instructor indicará las reglas del juego.

1. Al ritmo de un canto, el niño correrá rodeando cada una de las llantas en forma de zig-zag.
2. En el momento en que se detenga la música, se suspenderá la carrera y cada niño se colocará dentro de una llanta (previamente se habrá sacado una llanta).
3. El niño que quede fuera de una llanta, saldrá del juego.
4. El juego terminará cuando quede un solo niño.

### FINALIDAD:

- Estimular la coordinación motriz gruesa.
- Mejorar la respiración.
- Mejorar la atención.
- Favorecer el aprendizaje de los siguientes conocimientos:
  - a). Colores; primarios o negro, blanco, café y rosa.

### MATERIAL:

Llantas pintadas.  
Guitarra o grabadora.

### TIEMPO:

20 minutos.

## 58. CORRERA CON LLANTAS.

### INSTRUCCIONES:

Se colocarán en fila con separación de aproximadamente - un metro, tantas llantas como niños participen en el jue go, pintadas del color o los colores que se vayan a tra- bajar. El instructor indicará las reglas del juego.

1. Al ritmo de un canto, el niño correrá rodeando cada - una de las llantas en forma de zig-zag.
2. En el momento en que se detenga la música, se suspen- derá la carrera y cada niño se colocará dentro de una llanta (previamente se habrá sacado una llanta).
3. El niño que quede fuera de una llanta, saldrá del jue go.
4. El juego terminará cuando quede un solo niño.

### FINALIDAD:

- Estimular la coordinación motriz gruesa.
- Mejorar la respiración.
- Mejorar la atención.
- Favorecer el aprendizaje de los siguientes conocimien- tos:
  - a). Colores; primarios o negro, blanco, café y rosa.

### MATERIAL:

Llantas pintadas.  
Guitarra o grabadora.

### TIEMPO:

20 minutos.

## 59. EJERCICIO EN TRICICLO.

### INSTRUCCIONES:

El instructor sentará al niño en un triciclo y lo guiará para que aprenda a pedalear y dirigir el manubrio con ambas manos.

El ejercicio se hará en la banqueta de la calle y se le hablará al niño de las cosas que se encuentren en el camino. Ejem: "Mira ese carro", ¿De qué color es?, ¿Qué es aquello?. (señalando con el dedo). ¿De qué lado está la casa?.

### FINALIDAD:

- Mejorar la coordinación motriz.
- Fortalecer los músculos de los miembros inferiores.
- Estimular el lenguaje.
- Favorecer el aprendizaje de los siguientes conocimientos.
  - a). Lateralidad; derecha-izquierda.
  - b). Ubicación en el espacio; atrás, adelante, a los lados.
  - c). Colores.

### MATERIAL:

Triciclo.

### TIEMPO:

20 minutos.

## 60. CELEBRAR LOS DIAS FESTIVOS.

### INSTRUCCIONES:

Se llevarán a cabo varias actividades culturales para celebrar los días festivos más importantes que acontecen durante el año.

Las actividades son:

- Canto, Baile, Teatro, Declamación, Rondas, Tablas gimnásticas.

### FINALIDAD:

- Mejorar relaciones sociales y de grupo.
- Estimular el lenguaje.
- Estimular la participación social a través de escenografías de la vida diaria espontáneamente o dirigidas.
- Mejorar coordinación motora por medio del baile.

### TIEMPO:

60 minutos.

## 61. VISITAR UN PARQUE RECREATIVO.

### INSTRUCCIONES:

Se escogerá un parque recreativo con árboles, para llevar a cabo las siguientes actividades:

Caminar hacia adelante, atrás y a los lados, gatear, rodar, arrastrarse, patear, cachar pelotas de diferentes tamaños. El lugar de preferencia deberá tener varios juegos, columpios, resbaladilla, etc.

### FINALIDAD:

- Mejorar la coordinación motora fina y gruesa.
- Estimular el lenguaje.
- Favorecer la convivencia social.
- Facilitar el aprendizaje de los siguientes conocimientos:
  - a). Unificación en el espacio; adelante, atrás, arriba, abajo, a los lados.
  - b). Lateralidad; derecha-izquierda.
  - c). Tamaño; grande-pequeño.

### MATERIAL:

Zoológico o parque recreativo.

Pelotas.

Botiquín.

## 6. MANUAL DE ESTIMULACION MULTIPLE DE 6 A 8 AÑOS.

### 6.1 INTRODUCCIÓN:

El mundo del niño de 6 y 7 años deja de girar sólo en torno a él, siendo ahora capaz de comprender que existen los demás y de aprender de ellos, por lo que es menos impulsivo en sus sentimientos.

En esta etapa, ampliar las relaciones sociales del niño adquiere gran importancia, ya que a través de la interacción con los demás el niño descubre y comprende su mundo.

Los niños a esta edad pueden realizar trabajos en grupo, sin embargo, el niño de 7 años muestra mayor capacidad que el de 6. Se considera importante durante este período favorecer su participación en grupo, propiciando su incorporación a las actividades sociales.

En cuanto al aspecto físico, éste sigue desarrollándose. Adquiriendo mayor fuerza, precisión y equilibrio en sus movimientos.

## 6.2 CARACTERÍSTICAS DEL DESARROLLO DEL NIÑO DE 6 Y 7 AÑOS.

### 6.2.1 CARACTERÍSTICAS DEL DESARROLLO DEL NIÑO DE 6 A 7 AÑOS.

#### 6.2.1.1. PERFIL PSICOSOCIAL:

A esta edad el niño es más sociable, participa en rondas, colabora a mantener el orden, la limpieza, la organización y el mantenimiento de su casa o escuela. Es capaz de trabajar en grupo cuando este sea organizado por un adulto, participa en juegos y discusiones colectivas esperando su turno y escuchando a los demás. Puede desempeñar tareas señaladas por sus padres o maestros, elige a sus amigos para formar sus grupos de juego y trabajo. Le gusta que constantemente le demuestren afecto, por ejemplo; progresa mejor en la escuela con elogios que con críticas. Cuando se siente incapaz o incompetente se angustia. Suele ser muy brusco en sus juegos. Se muestra más independiente, pues la madre ya no es el centro de su universo (puede pasarse varias horas fuera de casa sin preocuparse por no ver a su madre), adquiere mayor seguridad, no acepta la autoridad impuesta, le desagradan que lo regañen delante de otro, sobre todo de sus amigos. Su nombre es importante para él, se contradice entre lo que quiere y no quiere, no le gusta pedir ayuda, es indeciso, muestra gran interés por conocer lo que es bueno y malo.

En lo referente al área cognoscitiva, es capaz de comparar y clasificar diferentes objetos ya sea por su forma, tamaño, color, texturas y posiciones. Puede ordenar series de objetos de mayor a menor y de menor a mayor. Percibe de manera global las cosas, esto lo llevará paulatinamente al análisis. Puede analizar características de los objetos estableciendo semejanzas y diferencias en cuanto a su función-

y género. Señala la parte que le falta a un dibujo incompleto, puede contar los dedos de sus manos y hasta trece o más monedas. Repite oraciones de 16 o 18 sílabas. Distingue lo grueso de lo delgado, así como; los sabores de diferentes alimentos y el timbre e intensidad de sonidos ya sea de instrumentos musicales o de otros objetos.

Respecto a la noción corporal, sus dibujos de figura humana son completos, además los viste de acuerdo a su sexo. Mira rápido hacia todos lados, se desviste con rapidez, tiene control de esfínteres, para bañarse necesita ayuda sobre todo para lavarse el cuello y la cabeza. Utiliza mucho los posesivos (mí, mío), aumenta su interés sexual, interesándose por el origen de los niños y por el matrimonio.

En cuanto a la noción de tiempo, emplea expresiones relacionadas con el presente, el pasado y el futuro, por ejemplo; "ayer fui a jugar a la casa de Pedro", sin embargo, su capacidad de contestar preguntas sobre el tiempo no ha aumentado mucho. Distingue la derecha y la izquierda en él, pero no en los demás. Tiene mayor conciencia del tamaño y forma, puede recorrer con un lápiz un laberinto sencillo.

En su lenguaje, maneja un vocabulario aproximado de 2500 a 3000 palabras, comprende tres órdenes seguidas, puede completar frases y cuentos cortos, narra las experiencias de lo que le sucedió durante el día, inventa y narra cuentos cortos, memoriza rimas, puede manejar palabras opuestas por su significado (bonito, o feo), describe la ubicación de los objetos, puede describir lo que observa en un dibujo, se expresa a través de gestos y mímica. A esta edad no debe haber ningún problema de articulación, puede repetir oraciones compuestas de cinco palabras.



## 6.2.1.2 PERFIL MOTOR:

### 6.2.1.2.1. COORDINACIÓN MOTRIZ GRUESA:

El niño de seis años de edad es muy activo, salta sobre un solo pie lo más alto que puede, se mantiene en equilibrio parado sobre un solo pie y con los ojos vendados, camina sobre espacios pequeños sin perder el equilibrio, realiza caminatas libres con diferentes intensidades y ritmos, mantiene el cuerpo en equilibrio mientras se columpia, interviene en juegos activos cantando y bailando al compás de la música, baja escaleras sin ayuda alternando los pies sin apoyarse en el barandal, gatea, se arrastra, rueda y galopa compartiendo el espacio con sus compañeros, lanza objetos de diferentes pesos y tamaños en distintas direcciones y a diferentes distancias.

### 6.2.1.2.2. COORDINACIÓN MOTRIZ FINA:

A esta edad el niño domina por completo la acción de tomar. Tiene autonomía en el vestirse y desvestirse, así como, en el manejo de utensilios para comer, puede tapar y destapar envases. Es capaz de abrochar y desabrochar botones, cierres, broches y ganchos. Puede ensartar y desensartar diferentes objetos, puede realizar doblado y desdoblado de papel y tela. Al construir una torre, acomoda los cubos con cuidado dejándolos bien alineados. Los movimientos de su cabeza, tronco brazo (segmentos corporales), son armoniosos y sincronizados. Sus movimientos son más rápidos y más seguros.

## 6.2.2 CARACTERÍSTICAS DEL DESARROLLO DEL NIÑO DE 7 A 8 AÑOS.

### 6.2.2.1. PERFIL PSICOSOCIAL:

El niño de siete años, ha mejorado las relaciones sociales con sus padres, amigos y demás personas que lo rodean. Sus temores han disminuído, su sueño es profundo con menos pesadillas que antes, no necesita la presencia de la madre para sentirse seguro. Participa más activamente como miembro de su grupo familiar, ya que se le encomiendan algunas responsabilidades en casa, por ejemplo; recoger sus cosas, hacer mandados, limpiar la mesa, etc.

Participa en juegos con reglas bien definidas, mejor que el niño de seis años, ya que su interés por ganar no es tan marcado como antes. Sin embargo, y aunque ya existe cierta disposición para aceptar las reglas, si éstas no son favorables para él, se irrita y deja el juego, pero con menor impulsividad que a los seis años, puesto que a los siete años es más tranquilo.

A esta edad el niño es más constante en su trabajo, sabe escuchar a los demás, tiene mayor conciencia de sí mismo, juega él solo por períodos más largos y al jugar con sus amigos por lo general son de su mismo sexo. Cuando se le llama la atención se siente humillado. Sabe diferenciar lo bueno y lo malo. Es muy sensible a las comparaciones entre su trabajo y el de otros. Se interesa cada vez más por lo que ocurre fuera de su casa.

En cuando al aspecto cognoscitivo, se encuentra en los inicios del pensamiento lógico. Tiene la capacidad

cidad para analizar detalles, para seriar (ordenar objetos por su longitud), para clasificar (distinguir diferentes clases de objetos por su forma, tamaño, color, utilidad, textura), ha logrado adquirir la noción de conservación de líquido y de material, (comprende que algo permanece constante a pesar de los cambios aparentes, un ejemplo de esto sería; que aunque se le presenten dos cantidades de plastilina iguales pero en diferente forma, sabe que es la misma cantidad). Puede armar rompecabezas de más de cinco piezas, retiene imágenes de objetos y de acciones (recuerda hasta cinco objetos que se le presenten en cartulina). Realiza una orden con tres peticiones diferentes, repite tres cantidades de dos a tres dígitos. Ha adquirido la noción de reversibilidad, es decir, puede resolver problemas a través de varias alternativas.

Comprende algunas relaciones de causa-efecto, por ejemplo; si se le presentan tarjetas con una secuencia, sabe que la tarjeta del niño que está mojado se pone después y no antes de la tarjeta donde está lloviendo. El niño a esta edad es más reflexivo que el de seis años, piensa más antes de hablar, puede retener su atención por períodos más largos. Realiza operaciones matemáticas y lógicas (clasificación, seriación, conservación), por eso puede manejar la suma, resta y multiplicación. Adquiere conciencia de la ubicación de los objetos en tres dimensiones; adelante-atrás, derecha-izquierda, encima-abajo, a partir de él mismo y de otros como punto de referencia. Puede leer en silencio, comprendiendo la lectura cuando ésta es sencilla. Copia palabras y frases. Resuelve laberintos. Puede manejar pequeñas cantidades de dinero, realizando cuentas con suma y resta.

Distingue en las historias (inventadas o no por él), lo que es real y lo que es irreal, puede completar

frases que impliquen causa y efecto, por ejemplo; si una persona lleva una maleta es porque se va de.... viaje, o si ve humo es porque algo se.... quema.

Sabe decir la hora, conoce las estaciones del año, utiliza correctamente los tiempos de los verbos (como, comí, comeré), los adverbios de lugar (aquí, allá, encima, atrás, etc.), los adverbios de tiempo (ahora, después, mañana, etc.). Sus dibujos de figura humana tienen proporciones más precisas.

El dominio del lenguaje del que dispone el niño, le permite avanzar en la formación del pensamiento, aunque sus ideas se basan todavía en experiencias concretas, es decir, hechos que puede ver y manejar. El lenguaje a esta edad se convierte en el medio más importante de comunicación con los demás.

Aprende las cosas de memoria (un cuento, una canción, una rima, las tablas matemáticas, etc.). Al final de este año puede comenzar a leer historietas para entretenerse, se inicia un rechazo a los cuentos de hadas, prefiriendo que le lean historias que parezcan más reales.

Contesta las preguntas que se le hacen. Considera que sólo se lee en los textos y que estos tienen un significado, reconoce su nombre y lo escribe, lee y repite poemas breves y canciones. Relata sus experiencias personales. Narra cuentos e historias realizando dibujos para explicarlos. Completa frases y rimas.

## 6.2.2.2. PERFIL MOTOR:

### 6.2.2.2.2. COORDINACIÓN MOTRIZ GRUESA:

La actividad motora del niño de siete años es muy variable (a veces es activo y a veces inactivo), su coordinación se esta perfeccionando y aunque no esta totalmente desarrollada, al niño le gusta participar en juegos de grupo y competencias organizadas. Le gustan los ejercicios de relajación y contracción muscular, su postura es más firme que la del niño de seis años. Se mantiene en la misma posición por períodos más prolongados, necesita realizar juegos al aire libre y deporte para descargar sus energías. Puede caminar equilibrando algún objeto sobre su cabeza. Su percepción corporal ha mejorado mucho, pues identifica perfectamente las partes de su cuerpo. distingue la derecha y la izquierda en él y en una persona que se encuentra frente a él, reconoce su lado dominante. Se mantiene en cuclillas con los ojos vendados y los brazos extendidos durante 10 segundos. Sigue una línea saltando con un pie, da saltos de longitud y de altura por encima de un obstáculo, salta la cuerda, juega al avión, corre entre obstáculos, lanza pelotas a un punto fijo, repite incansablemente una actividad hasta dominarla.

### 6.2.2.2.2.1. COORDINACIÓN MOTRIZ FINA:

El niño ha desarrollado un control bastante preciso de sus manos, puede construir lo que antes le parecía difícil como juguetes de tipo mecánico, rompecabezas, tejido o costura, etc. Puede hacer muy bien algunas cosas, pero -

no las hace, por ejemplo, sabe atarse bien los zapatos, pero - por lo general los lleva desatados. Puede servir líquidos en vasos, recorta figuras más complejas, se abotona y amarra bien sus prendas de vestir, se lava, se vista y se peina solo. Dobra papel horizontal y verticalmente. Juega bien al balero, - trompo o canicas. Utiliza adecuadamente el lápiz, puede escribir letra manuscrita, dibuja libremente utilizando los espacios proporcionalmente.

### **6.3 CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES**

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES
1. Saludo con canto. (5 minutos)	1. Saludo con canto (5 minutos)	1. Saludo con canto. (5 minutos).
2. Relajación por máxima flexión. (15 minutos)	2. Ejercicios de respiración profunda. (5 minutos)	2. Nadar en el mismo lugar (10 minutos).
3. Caminar sobre una línea cruzando los pies. (20 minutos).	3. Clasificar palabras de acuerdo a la vocal inicial. (25 minutos)	3. Correr a diferentes velocidades. (30 minutos).
4. Seguimiento de líneas o laberintos. (15 minutos).	4. Imitación de gestos y movimientos. (20 minutos).	4. Mover los ojos. (10 minutos).
5. Despedida con canto. (5 minutos).	5. Despedida con canto. (5 minutos).	5. Despedida con canto. (5 minutos).

JUEVES	VIERNES
1. Saludo con canto (5 minutos).	1. Saludo con canto. (5 minutos).
2. Arrastre. (15 minutos).	2. Relajación por máxima flexión. (15 minutos).
3. Jugar a imitar (25 minutos).	3. Inventar un cuento. (15 minutos).
4. Doblar, rasgar y pegar papel. (15 minutos)	4. Jugar con plastilina, fichas y agua. (25 minutos).
5. Despedida con canto. (5 minutos).	5. Despedida con canto. (5 minutos).



LUNES	MARTES	MIÉRCOLES
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Saludo con canto (5 minutos)</li> <li>2. Ejercicios de respiración profunda. (5 minutos).</li> <li>3. Mover las piernas al sonido de la música. (10 minutos).</li> <li>4. Diálogo sobre la familia. (35 minutos).</li> <li>5. Despedida con canto. (5 minutos).</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Saludo con canto. (5 minutos)</li> <li>2. Relajación por máxima flexión. (15 minutos).</li> <li>3. Mover las piernas al sonido de la música. (10 minutos).</li> <li>4. Iluminar medios de transporte. (25 minutos).</li> <li>5. Despedida con canto. (5 minutos).</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Saludo con canto. (5 minutos)</li> <li>2. Arrastre (15 minutos).</li> <li>3. Señalar con la lengua. (15 minutos).</li> <li>4. Inventar un cuento. (15 minutos).</li> <li>5. Despedida con canto. (5 minutos).</li> </ol>

JUEVES	VIERNES
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Saludo con canto. (5 minutos).</li> <li>2. Cantar (15 minutos).</li> <li>3. Doblar, rasgar y pegar papel. (15 minutos).</li> <li>4. Saltar sobre una línea con un solo pie. (25 minutos)</li> <li>5. Despedida con canto. (5 minutos)</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Saludo con canto. (5 minutos).</li> <li>2. Ejercicios de respiración profunda. (15 minutos).</li> <li>3. Ejercicios para brazos. (15 minutos).</li> <li>4. Pasar una pelota de papel. (30 minutos).</li> <li>5. Despedida con canto. (5 minutos).</li> </ol>

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES
1. Saludo con canto. (5 minutos)	1. Saludo con canto. (5 minutos)	1. Saludo con canto. (5 minutos).
2. Ejercicios de brazos.  (15 minutos).	2. Ejercicios de respiración profunda. (5 minutos).	2. Rodar  (25 minutos).
3. Caminar sobre una línea cruzando los pies. (10 minutos).	3. Trasladar trozos de papel con popote. (20 minutos).	3. Caja para tocar y encontrar. (25 minutos).
4. Clasificar palabras de acuerdo a las letras: B, P, M, T, V. (25 minutos).	4. Ensartar y desensartar objetos. (20 minutos).	4. Despedida con canto.  (5 minutos).
5. Despedida con canto. (5 minutos).	5. Despedida con canto. (5 minutos).	

JUEVES	VIERNES
1. Saludo con canto (5 minutos).	1. Saludo con canto. (5 minutos).
2. Ejercicios de estiramiento. (15 minutos).	2. Ejercicios para brazos y piernas. (15 minutos).
3. Jugar a la carretilla. (20 minutos).	3. Mover los ojos. (10 minutos).
4. Trazar líneas. (15 minutos).	4. Tocar fichas de dominó. (20 minutos).
5. Despedida con canto. (5 minutos)	5. Despedida con canto. (5 minutos).

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES
1. Saludo con canto. (5 minutos)	1. Saludo con canto. (5 minutos)	1. Saludo con canto. (5 minutos).
2. Ejercicios de brazos. (15 minutos).	2. Ejercicios de respiración profunda. (5 minutos).	2. Rodar (25 minutos).
3. Caminar sobre una línea cruzando los pies. (10 minutos).	3. Trasladar trozos de papel con popote. (20 minutos).	3. Caja para tocar y encontrar. (25 minutos).
4. Clasificar palabras de acuerdo a las letras: B, P, M, T, V. (25 minutos).	4. Ensartar y desensartar objetos. (20 minutos).	4. Despedida con canto. (5 minutos).
5. Despedida con canto. (5 minutos).	5. Despedida con canto. (5 minutos).	

JUEVES	VIERNES
1. Saludo con canto (5 minutos).	1. Saludo con canto. (5 minutos).
2. Ejercicios de estiramiento. (15 minutos).	2. Ejercicios para brazos y piernas. (15 minutos).
3. Jugar a la carretilla. (20 minutos).	3. Mover los ojos. (10 minutos).
4. Trazar líneas. (15 minutos).	4. Tocar fichas de dominó. (20 minutos).
5. Despedida con canto. (5 minutos)	5. Despedida con canto. (5 minutos).

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES
1. Saludo con canto. (5 minutos).	1. Saludo con canto. (5 minutos).	1. Saludo con canto. (5 minutos).
2. Adoptar distintas posiciones. (15 minutos).	2. Relajación por máxima flexión. (15 minutos).	2. Ejercicios de respiración profunda. (5 minutos).
3. Señalar con la lengua. (15 minutos).	3. Copiar líneas diseñadas con puntos; 11, - 12, 13. (20 minutos).	3. Mover las piernas al sonido de la música. (10 minutos).
4. Clasificar palabras de acuerdo a las letras; D, N, L, R. (25 minutos).	4. Señalar con la lengua. (15 minutos).	4. Seriar palitos. (15 minutos).
5. Despedida con canto. (5 minutos).	5. Despedida con canto. (5 minutos).	5. Describir las cosas del medio ambiente. (25 minutos).
		6. Despedida con canto. (5 minutos).

JUEVES	VIERNES
1. Saludo con canto. (5 minutos).	1. Saludo con canto. (5 minutos).
2. Gatear (15 minutos).	2. Ejercicios de respiración profunda. (5 minutos).
3. Inventar un cuento. (15 minutos).	3. Nadar en un mismo lugar. (10 minutos).
4. Clasificar figuras geométricas. (15 minutos).	4. Iluminar medios de transporte. (25 minutos).
5. Despedida con canto. (5 minutos).	5. Despedida con canto. (5 minutos).

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES
1. Saludo con canto. (5 minutos).	1. Saludo con canto. (5 minutos).	1. Saludo con canto. (5 minutos).
2. Nadar en el mismo lugar (10 minutos).	2. Ejercicios de respiración profunda. (5 minutos).	2. Relajación por máxima flexión. (15 minutos).
3. Mover los ojos. (10 minutos).	3. Saltar sobre una línea con un solo pie. (20 minutos).	3. Trazar líneas. (15 minutos).
4. Correr a diferentes velocidades. (30 minutos).	4. Colorear figuras según el número. (20 minutos).	4. Armar rompecabezas. (20 minutos).
5. Despedida con canto. (5 minutos).	5. Despedida con canto. (5 minutos).	5. Despedida con canto. (5 minutos).

JUEVES	VIERNES
1. Saludo con canto. (5 minutos).	1. Saludo con canto. (5 minutos).
2. Ejercicios de respiración profunda. (5 minutos).	2. Ejercicios para brazos y piernas (15 minutos).
3. Caminar sobre una línea cruzando los pies. (10 minutos).	3. Leer un cuento. (30 minutos).
4. Diálogo para ubicar el tiempo. (30 minutos).	4. Seguimiento de línea o laberinto. (10 minutos).
5. Despedida con canto. (5 minutos).	5. Despedida con canto. (5 minutos).

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES
1. Saludo con canto. (5 minutos).	1. Saludo con canto. (5 minutos).	1. Saludo con canto. (5 minutos).
2. Ejercicios de respiración profunda. (5 minutos).	2. Relajación por máxima flexión. (15 minutos).	2. Arrastre. (15 minutos).
3. Jugar a imitar. (25 minutos).	3. Seriar palitos. (15 minutos).	3. Clasificar palabras de acuerdo a las letras; F, C, S, Ch, N, LL. (25 minutos).
4. Colorear figuras según el número. (20 minutos).	4. Ubicar y discriminar sonidos. (20 minutos).	4. Caminar sobre una línea cruzando los pies. (10 minutos).
5. Despedida con canto. (5 minutos).	5. Despedida con canto. (5 minutos).	5. Despedida con canto. (5 minutos).

JUEVES	VIERNES
1. Saludo con canto (5 minutos).	1. Saludo con canto. (5 minutos).
2. Ejercicios de respiración profunda. (5 minutos).	2. Ejercicios de respiración profunda. (5 minutos).
3. Clasificar palabras de acuerdo a las letras; G, J, K, Q. (25 minutos).	3. Lanzar pelotas a una llanta. (20 minutos).
4. Nadar en el mismo lugar. (10 minutos).	4. Jugar a imitar. (25 minutos).
5. Mover los ojos. (10 minutos).	5. Despedida con canto. (5 minutos).
6. Despedida con canto. (5 minutos).	

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES
1. Saludo con canto. (5 minutos).	1. Saludo con canto. (5 minutos).	1. Saludo con canto. (5 minutos).
2. Ejercicios de respiración profunda. (5 minutos).	2. Relajación por máxima flexión. (15 minutos).	2. Arrastre.  (15 minutos).
3. Jugar a imitar. (25 minutos).	3. Seriar palitos. (15 minutos).	3. Clasificar palabras de acuerdo a las letras; F, C, S, Ch, N, Ll. (25 minutos).
4. Colorear figuras según el número. (20 minutos).	4. Ubicar y discriminar sonidos. (20 minutos).	4. Caminar sobre una línea cruzando los pies. (10 minutos).
5. Despedida con canto. (5 minutos).	5. Despedida con canto. (5 minutos).	5. Despedida con canto. (5 minutos).

JUEVES	VIERNES
1. Saludo con canto (5 minutos).	1. Saludo con canto. (5 minutos).
2. Ejercicios de respiración profunda. (5 minutos).	2. Ejercicios de respiración profunda. (5 minutos).
3. Clasificar palabras de acuerdo a las letras; G, J, K, Q. (25 minutos).	3. Lanzar pelotas a una llanta. (20 minutos).
4. Nadar en el mismo lugar. (10 minutos).	4. Jugar a imitar. (25 minutos).
5. Mover los ojos. (10 minutos).	5. Despedida con canto. (5 minutos).
6. Despedida con canto. (5 minutos).	

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES
1. Saludo con canto. (5 minutos).	1. Saludo con canto. (5 minutos).	1. Saludo con canto. (5 minutos).
2. Ejercicios de respiración profunda. (5 minutos).	2. Relajación por máxima flexión. (15 minutos).	2. Gatear. (15 minutos).
3. Ejercicios para brazos (15 minutos).	3. Abrochar y desabrochar. (20 minutos).	3. Leer un cuento. (30 minutos).
4. Pasar una pelota de papel. (30 minutos).	4. Jugar con corcholatas (20 minutos).	4. Seguimiento de línea o laberinto. (10 minutos).
5. Despedida con canto. (5 minutos).	5. Despedida con canto. (5 minutos).	5. Despedida con canto. (5 minutos).

JUEVES	VIERNES.
1. Saludo con canto. (5 minutos).	1. Saludo con canto. (5 minutos).
2. Ejercicios para brazos y piernas. (15 minutos).	2. Ejercicios de respiración profunda. (5 minutos).
3. Mover los ojos. (10 minutos).	3. Ensartar y desensartar. (20 minutos).
4. Clasificar palabras de acuerdo a las letras; F, L, J, Ch, H, LL. (25 minutos).	4. Clasificar palabras de acuerdo a las letras: D, N, L, R. (25 minutos).
5. Despedida con canto. (5 minutos).	5. Despedida con canto. (5 minutos).



LUNES	MARTES	MIÉRCOLES
1. Saludo con canto. (5 minutos).	1. Saludo con canto. (5 minutos).	1. Saludo con canto. (5 minutos).
2. Ejercicios de respiración profunda. (5 minutos).	2. Relajación por máxima flexión. (15 minutos).	2. Rodar (25 minutos).
3. Adoptar distintas - posiciones. (15 minutos).	3. Jugar a la carretilla. (20 minutos).	3. Trazar líneas. (15 minutos).
4. Leer un cuento. (30 minutos).	4. Copiar líneas diseñadas con puntos: 2 <sub>1</sub> 2 <sub>2</sub> 2 <sub>3</sub> (20 minutos).	4. Seriar palitos. (5 minutos).
5. Despedida con canto. (5 minutos).	5. Despedida con canto. (5 minutos).	5. Despedida con canto. (5 minutos).

JUEVES	VIERNES
1. Saludo con canto. (5 minutos).	1. Saludo con canto. (5 minutos).
2. Ejercicios de respiración profunda. (5 minutos).	2. Relajación por máxima flexión. (15 minutos).
3. Mover las piernas al sonido de la música. (10 minutos).	3. Caja para tocar y encontrar. (25 minutos).
4. Doblar, rasgar y pegar papel. (15 minutos).	4. Caminar sobre una línea cruzando - los pies. (10 minutos).
5. Tocar fichas de dominó. (20 minutos).	5. Despedida con canto. (5 minutos).
6. Despedida con canto. (5 minutos).	

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES
1. Saludo con canto. (5 minutos).	1. Saludo con canto. (5 minutos).	1. Saludo con canto. (5 minutos).
2. Ejercicios de respiración profunda. (5 minutos).	2. Arrastre (15 minutos).	2. Ejercicios de respiración profunda. (5 minutos).
3. Ensartar y desensartar objetos. (20 minutos).	3. Imitación de gestos y movimientos. (20 minutos).	3. Ejercicios de estiramiento. (15 minutos).
4. Leer un cuento. (30 minutos).	4. Copiar líneas diseñadas con puntos: 3 <sub>1</sub> , 3 <sub>2</sub> , 3 <sub>3</sub> , 3 <sub>4</sub> , (20 minutos).	4. Jugar con plastilina, fichas y agua. (25 minutos).
5. Despedida con canto. (5 minutos).	5. Despedida con canto. (5 minutos).	5. Despedida con canto. (5 minutos).

JUEVES	VIERNES
1. Saludo con canto. (5 minutos).	1. Saludo con canto. (5 minutos).
2. Ejercicios de respiración profunda. (15 minutos).	2. Nadar en el mismo lugar. (10 minutos).
3. Ejercicios para brazos y piernas. (15 minutos).	3. Trasladar trozos de papel con popote. (20 minutos).
4. Ejercicios de percepción visual. (15 minutos).	4. Colorear figuras según el número. (20 minutos).
5. Caminar sobre una línea cruzando los pies. (10 minutos).	5. Despedida con canto. (5 minutos).
6. Despedida con canto. (5 minutos).	

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES
1. Saludo con canto. (5 minutos).	1. Saludo con canto. (5 minutos).	1. Saludo con canto. (5 minutos).
2. Ejercicios de respiración profunda. (5 minutos).	2. Relajación por máxima flexión. (15 minutos).	2. Gatear.  (15 minutos).
3. Nadar en el mismo lugar.  (5 minutos).	3. Clasificar palabras de acuerdo a las letras: G, J, K, Q. (25 minutos).	3. Pasar una pelota de papel.  (30 minutos).
4. Trazar líneas. (10 minutos).	4. Trazar líneas o laberintos. (10 minutos).	4. Despedida con canto. (5 minutos).
5. Leer un cuento. (30 minutos).	5. Despedida con canto. (5 minutos).	
6. Despedida con canto. (5 minutos).		

JUEVES	VIERNES
1. Saludo con canto. (5 minutos).	1. Saludo con canto. (5 minutos).
2. Rodar. (25 minutos).	2. Ejercicios de respiración profunda. (5 minutos).
3. Jugar a imitar.  (25 minutos).	3. Mover las piernas al sonido de la Música.  (10 minutos).
4. Despedida con canto. (5 minutos).	4. Armar rompecabezas. (20 minutos).
	5. Señalar con la lengua. (15 minutos).
	6. Despedida con canto. (5 minutos).

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES
1. Saludo con canto. (5 minutos)	1. Saludo con canto. (5 minutos).	1. Saludo con canto. (5 minutos).
2. Ejercicios de respiración profunda. (5 minutos).	2. Ejercicios de respiración profunda. (5 minutos).	2. Gatear (15 minutos).
3. Nadar en el mismo lugar (10 minutos).	3. Saltar sobre un solo pie. (20 minutos).	3. Jugar a la carretilla. (20 minutos).
4. Mover los ojos. (10 minutos).	4. Describir las cosas que lo rodean. (25 minutos).	4. Doblar, rasgar y pegar en papel. (15 minutos).
5. Clasificar palabras de acuerdo a las letras: B, P, M, T, V. (25 minutos).	5. Despedida con canto. (5 minutos).	5. Despedida con canto. (5 minutos).
6. Despedida con canto. (5 minutos).		

JUEVES	VIERNES
1. Saludo con canto. (5 minutos).	1. Saludo con canto. (5 minutos).
2. Ejercicios para brazos y piernas. (15 minutos).	2. Ejercicios de respiración profunda. (5 minutos).
3. Inventar un cuento. (15 minutos).	3. Ejercicios de estiramiento. (15 minutos).
4. Ensartar y desensartar objetos. (20 minutos).	4. Tocar fichas de dominó. (20 minutos).
5. Despedida con canto. (5 minutos).	5. Seguimiento de línea o laberinto. (10 minutos).
	6. Despedida con canto. (5 minutos).

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES
1. Saludo con canto. (5 minutos). 2. Ejercicios de respiración profunda. 3. Imitación de gestos y movimientos. (20 minutos). 4. Clasificar palabras de acuerdo a las letras: G, J, K, Q. (25 minutos). 5. Despedida con canto (5 minutos).	1. Saludo con canto. (5 minutos). 2. Relajación por máxima flexión. 3. Trazar líneas. (15 minutos). 4. Lanzar pelotas a una (20 minutos). 5. Despedida con canto. (5 minutos).	1. Saludo con canto. (5 minutos). 2. Ejercicios de respiración profunda. 3. Adoptar distintas posiciones. (15 minutos). 4. Mover los ojos. (10 minutos). 5. Abrochar y desabrochar. (20 minutos). 6. Despedida con canto. (5 minutos).

JUEVES	VIERNES
1. Saludo con canto. (5 minutos) 2. Arrastre (15 minutos). 3. Señalar con la lengua. (15 minutos). 4. Colorear figuras según el número. (20 minutos). 5. Despedida con canto. (5 minutos).	1. Saludo con canto. (5 minutos). 2. Ejercicios de respiración profunda. (5 minutos). 3. Ejercicios para brazos. (15 minutos). 4. Ubicar y discriminar sonidos. (20 minutos). 5. Caminar sobre una línea cruzando los pies. (10 minutos). 6. Despedida con canto. (5 minutos).

## 6.4 LISTA DE ACTIVIDADES

1. Saludo con canto
2. Despedida con canto.
3. Ejercicios de respiración profunda.
4. Relajación por máxima flexión.
5. Ejercicios para brazos y piernas.
6. Gatear.
7. Rodar.
8. Nadar en el mismo lugar.
9. Adoptar distintas posiciones.
10. Ejercicios de estiramiento.
11. Ejercicios para brazos.
12. Jugar a la carretilla.
13. Mover las piernas al sonido de la música.
14. Saltar sobre una línea con un solo pie.
15. Caminar sobre una línea cruzando los pies.
16. Correr a diferentes velocidades.
17. Mover los ojos.
18. Señalar con la lengua.
19. Ubicar y discriminar sonidos.
20. Tocar fichas de dominó.
21. Caja para tocar y encontrar.
22. Doblar, rasgar y pegar papel.
23. Seguimiento de línea o laberintos.
24. Copiar líneas diseñadas con puntos.

25. Trazar líneas.
26. Colorear figuras según el número.
27. Lanzar pelotas a una llanta.
28. Pasar una pelota de papel.
29. Abrochar y desabrochar.
30. Ensartar y desensartar objetos.
31. Describir las cosas que lo rodean.
32. Iluminar medios de transporte.
33. Jugar a imitar.
34. Imitación de gestos y movimientos.
35. Leer un cuento.
36. Diálogo sobre la familia.
37. Diálogo para ubicar el tiempo.
38. Inventar un cuento.
39. Armar rompecabezas.
40. Clasificar figuras geométricas.
41. Clasificar palabras de acuerdo a la vocal inicial.
42. Clasificar palabras de acuerdo a las letras: B, P, M, T, V.
43. Clasificar palabras de acuerdo a las letras: F, C, S, Ch, H, LL.
44. Clasificar palabras de acuerdo a las letras: D, N, L, - R.
45. Clasificar palabras de acuerdo a las letras: G, J, K, Q.
46. Seriar palitos.
47. Trasladar trozitos de papel con popote.

## 6.5 DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDADES.



## 1. SALUDO CON CANTO:

### Instrucciones:

El instructor saludará a los niños, y juntos cantarán una canción. puede ser: "Canto al sol" o la que el instructor elija ese día.

### Finalidad:

- Preparar al niño para las actividades de ese día.
- Mejorar las relaciones sociales.
- Estimular el Lenguaje.

### Materiales:

Guitarra o grabadora.

### Tiempo:

- 5 minutos -

## 2. DESPEDIDA CON CANTO.

### **Instrucciones:**

Al terminar las actividades del día, el instructor cantará con los niños una canción que haga referencia a la despedida.

Por ejemplo: "Adios amigos".

### **Finalidad:**

- Favorecer la convivencia social.
- Estimular el lenguaje.

### **Materiales:**

Guitarra o grabadora.

### **Tiempo:**

- 5 minutos.

### 3. EJERCICIOS DE RESPIRACION PROFUNDA:

#### Instrucciones:

Con el niño acostado boca arriba, las piernas extendidas y con los brazos pegados al cuerpo, el instructor indicará lo siguiente:

1. Jalar aire por la nariz, retenga 3 segundos y expulsarlo por la boca al mismo tiempo que se desinfla el estómago.
2. Jalar aire por la nariz, sacándolo por la boca, al mismo tiempo que se pronuncia lentamente el fonema A. El ejercicio podrá hacerse con los fonemas e, i, o, u.

No deben de realizarse más de 2 veces cada uno de estos ejercicios, cuando no se hayan hecho previamente, ya que puede provocar mareo y dolor de cabeza. Se irá incrementando paulatinamente el número de veces que se repita el ejercicios, dependiendo de la capacidad respiratoria de los niños.

#### Finalidad:

- Evitar tensión muscular.
- Mejorar la capacidad respiratoria.
- Controlar la entrada y salida de aire.
- Mejorar la pronunciación del lenguaje.

#### Materiales:

- Colchoneta.

#### Tiempo:

- 5 minutos.

#### 4. RELAJACION POR MAXIMA FLEXION:

##### Instrucciones:

Con el niño acostado boca arriba, las piernas extendidas y los brazos pegados al cuerpo, el instructor indicará los siguientes movimientos:

1. Arriba la pierna derecha flexionando la rodilla.
2. Arriba la mano derecha sujetando la pierna derecha.
3. Arriba la pierna izquierda flexionando la rodilla y sujetando la también con la mano derecha.
4. Arriba la mano izquierda, sujetando las piernas con ambas manos.
5. Arriba la cabeza, juntandola con las rodillas, apretando su cuerpo lo más que pueda. En esta posición el niño deberá hacerse hacia adelante, hacia atrás y hacia los lados. (10 veces hacia cada lado).

Posteriormente se iniciará la siguiente secuencia:

6. Baja la cabeza hacia el colchón.
7. Baja la mano izquierda.
8. Baja la pierna izquierda.
9. Baja la mano derecha.
10. Baja la pierna derecha.
11. Descanso.

(El ejercicio se repetirá 2 veces).

##### Finalidad:

- Evitar la tensión muscular.
- Mejorar la coordinación motriz
- Favorecer el conocimiento de la ubicación en el espacio. (arriba, abajo) y de su imagen corporal.
- Discriminar lateralidad (derecha-izquierda).

**Materiales:**

- Colchoneta.

**Tiempo:**

**15 minutos.**

## 5. EJERCICIOS PARA BRAZOS Y PIERNAS:

### Instrucciones:

Con los niños acostados boca arriba sobre una colchoneta y lo más rectos posible, con las piernas extendidas y los brazos pegados al cuerpo, el instructor indicará las siguientes actividades:

- 1.- El niño subirá los brazos (pegándolos sobre la colchoneta), hasta tocar mano con mano, regresando sus brazos a la posición inicial.
2. Separar sus piernas simultáneamente lo más que pueda y volver a unir las.
3. Separará el brazo y la pierna de un solo lado (derecha o izquierda), cuando el instructor le indique que lado debe mover.
4. Cerrará los ojos y el instructor le indicará que parte de su cuerpo debe mover. Por ejemplo ¡levanta tu mano derecha!, ¡Levanta tu pierna izquierda!, ¡Sube ambas manos!, ¡Rueda tu cuerpo hacia la derecha!, ¡Cruza tu pierna derecha con tu pierna izquierda!, ¡Cruza tus brazos arriba de tu cabeza!.

### Finalidad:

- Adquirir conciencia del esquema corporal.
- Mejorar la atención y seguimiento de instrucciones.
- Reafirmar su conocimiento de lateralidad (derecha-izquierda)

### Material:

- Colchoneta.

### Tiempo:

15 minutos.

## 6. GATEAR:

### Instrucciones:

El niño deberá apoyarse con las manos y las rodillas (Posición - de gato), sobre la colchoneta o el suelo, deberá adelantar prime ro su mano y pie derecho y después su mano y pie izquierdo, y - así se desplazará gateando alrededor de la colchoneta. Al mismo tiempo que el niño gatea, deberá repetir en voz fuerte el traba lenguas de los "Tres tristes tigers".

Los niños deberán gatear rápido, cuando se les indique, al mismo tiempo que trataran de decir lo más rápido posible el trabalenguas.

Los niños deberán gatear despacio, cuando se les indique, al mismo tiempo que dirán el trabalenguas lentamente.

### Finalidad:

- Mejorar la coordinación motriz
- Favorecer la relajación.
- Mejorar el lenguaje.
- Mejorar la memoria.
- Reafirmar el conocimiento de velocidad, rápido, lento.

### Materiales:

- Colchoneta.
- Trabalenguas de los "Tres tristes tigers".

### Tiempo:

15 minutos.

## 7. R O D A R :

### Instrucciones:

Con los niños acostados boca arriba sobre una colchoneta, el instructor indicará las siguientes actividades:

1. Acostados boca arriba, con los brazos extendidos arriba y a un lado de la cabeza (apoyándolos sobre la colchoneta); el niño rodará a su derecha, para pasar de la posición boca arriba a la boca abajo, posteriormente rodará a su izquierda para pasar nuevamente a la posición boca arriba y quedar boca abajo, repitiéndose el ejercicio rodando nuevamente a su derecha y después a su izquierda, hasta que el niño ruede 30 veces (15 a su derecha y 15 a su izquierda). El niño deberá contar en voz fuerte las veces que rueda (uno a su derecha, dos a su izquierda, tres a su derecha, cuatro a su izquierda, y así sucesivamente hasta contar 30).
2. El instructor indicará a los niños que se coloquen en cuclillas y que abracen con sus manos sus rodillas, manteniendo su barba pegada al pecho, pidiéndoles que rueden (que den una maroma), impulsando su cuerpo al frente, iniciando el contacto con la colchoneta apoyando la cabeza.  
Una vez que el niño ha realizado la maroma hacia el frente se le pedirá que impulse su cuerpo con las piernas hacia atrás para volver a la posición de cuclillas. El niño rodará 10 veces (5 hacia el frente y 5 hacia atrás). Al terminar la actividad el niño se acostará boca arriba con sus brazos pegados al cuerpo y las piernas extendidas, indicándoles que jallen aire por la nariz, que lo retengan 3 segundos y lo expulsen por la boca, al mismo tiempo que desinflan el estómago.
3. Finalmente con los niños sentados sobre la colchoneta o el suelo, el instructor les enseñará la rima de la "Rata vieja", para que la memoricen y repitan varias veces en grupo, hasta-



lograr uniformidad, es decir, que todos la repitan al mismo - tiempo.

**Finalidad:**

- Mejorar la coordinación motriz.
- Estimular la percepción auditiva.
- Mejorar la respiración.
- Favorecer la relajación.
- Mejorar la atención.
- Mejorar la memoria.
- Estimular el lenguaje.
- Favorecer la convivencia y participación en grupo.
- Favorecer y reafirmar los siguientes conocimientos:
  - a). Lateralidad; derecha - izquierda.
  - b). Numerosidad; contar del 1 al 30.

**Materiales:**

- Colchoneta.
- Rima de "La rata vieja".

**Tiempo:**

- 25 minutos.

## 8. NADAR EN EL MISMO LUGAR.

### Instrucciones:

Con los niños acostados boca abajo, sobre una colchoneta o en el suelo, los brazos pegados al cuerpo y las piernas extendidas, el instructor indicará los siguientes movimientos:

1. Levantar el brazo derecho extendiendolo sobre la colchoneta o piso hacia adelante, al mismo tiempo que flexionan la pierna izquierda, la cabeza deberá girar para mirar a su lado izquierdo.
2. Posteriormente el niño bajará el brazo derecho, extendiendo la pierna izquierda levantará el brazo izquierdo extendiendolo sobre la colchoneta hacia adelante, al mismo tiempo que flexiona su pierna derecha. La cabeza deberá girar para mirar a su lado derecho.

El niño repetirá estos ejercicios simulando que esta nadando durante 10 minutos.

### Finalidad:

- Mejorar la coordinación de brazos y piernas.
- Reafirmar el conocimiento de lateralidad; (derecha-izquierda).

### Materiales:

- Colchoneta.

### Tiempo:

10 Minutos.

## 9. ADOPTAR DISTINTAS POSICIONES:

### Instrucciones:

Los niños se colocarán frente al instructor, el cual les pedirá que pongan mucha atención en la secuencia de los movimientos - que realizará, para que posteriormente los niños las repitan en el mismo orden que el instructor los ejecutó. Los movimientos sòn los siguientes:

1. El instructor se acostará boca arriba,
2. Pasará del acostado boca arriba, al sentado con las piernas al frente,
3. Del sentado con las piernas al frente, al sentado con las - piernas de lado y al hincado,
4. En posición de hincado, el instructor sacará la pierna derecha para pasar a la posición de pie.
5. De la posición de pie, doblará la pierna derecha para quedar hincado con una rodilla, posteriormente doblará la pierna iz quierda quedando hincado con ambas rodillas.
6. Del hincado pasará al sentado con las piernas de lado, des--pués al sentado con las piernas extendidas y finalmente acos tado boca arriba. (El ejercicio se repetirá 5 veces).

NOTA: El instructor repetirá en voz alta cada uno de los - ejercicios que irá realizando, y pedirá a los niños que los repitan también en voz alta.

Los ejercicios serán realizados en colchoneta.

Al finalizar la actividad anterior, el instructor le pedirá a - los niños que imiten el movimiento y sonido de diferentes animales; por ejemplo, el gato, el perro, la vaca, etc.

**Finalidad:**

- Mejorar la coordinación motriz gruesa.
- Evitar la tensión.
- Mejorar el conocimiento de su esquema corporal.
- Estimular la memoria.
- Estimular el lenguaje.
- Mejorar la atención y seguimiento de instrucciones.
- Favorecer la cooperación y participación en actividades grupales.

**Material:**

- Colchoneta.

**Tiempo:**

15 minutos.

## 10. EJERCICIOS DE ESTIRAMIENTO:

### Instrucciones:

El niño acostado boca arriba y alineado correctamente, realizará los siguientes ejercicios:

1. Con los brazos extendidos sin separarlos del colchón, los subirá hacia la cabeza sin doblar los codos, hasta tocar ambas palmas de las manos por arriba de su cabeza, después regresará a la posición inicial.

2. En la misma posición antes descrita, levantará los brazos al frente y luego hacia arriba, con los codos bien extendidos - hasta tocar la colchoneta, regresando a la posición inicial, al realizar estos ejercicios el niño irá diciendo la posición que va realizando; arriba, abajo, a los lados, al frente, etc.

El ejercicio será realizado 5 veces.

3. En posición de gato, doblará la pierna derecha tratando de - tocar con la rodilla la frente, después la llevará hacia - atrás lo mas estirada posible para volver a la posición inicial.

- El ejercicio deberá realizarse 5 veces con cada pierna, comenzando con la derecha.

4. Acostado boca arriba con los brazos y piernas extendidos y - tocando el colchón, se le pedirá que los estire lo más que - pueda, regresando a la posición inicial.

El ejercicio se repetirá 5 veces.

5. Sentado sobre los talones, llevará los brazos extendidos hacia el frente con las palmas resbalándolas sobre el colchón-

y llevando la cabeza hacia abajo, tratando de estirarse lo más posible, volviendo a la posición inicial.

El ejercicio será realizado 3 veces.

**Finalidad:**

- Mejorar la coordinación motriz.
- Mejorar la postura.
- Propiciar la adquisición de los siguientes conocimientos:
  - a). Ubicación en el espacio. (arriba, abajo, adelante, atrás)
  - b). Discriminar lateralidad. (derecha-izquierda).
  - c). Reafirmar el conocimiento de su esquema corporal.

**Material:**

Colchoneta.

**Tiempo:**

15 minutos.

## 11. EJERCICIOS PARA BRAZOS:

### Instrucciones:

Con el niño acostado boca arriba, se le dará una barra de 60 cms. aproximadamente (puede ser un palo de escoba), para que la tome con ambas manos. Posteriormente se indicarán los siguientes movimientos:

1. Con los brazos extendidos sobre las piernas, se levantarán hacia atrás, hasta tocar la colchoneta y regresar a la posición inicial.
2. Sostener la barra en la frente, extender los brazos para llevarla hacia arriba y volver a la posición inicial.
3. Con los brazos extendidos hacia arriba a la altura del pecho, indicarle al niño que mueva sus brazos hacia el lado derecho, y hacia el izquierdo. El niño deberá contar en voz alta cada uno de los ejercicios, los cuales se realizarán 10 veces.

### Finalidad:

- Mejorar la coordinación de brazos.
- Estimular el lenguaje.
- Favorecer el aprendizaje de los siguientes conocimientos:
  - a). Lateralidad.
  - b). Numerosidad.

### Material:

- Colchoneta.

### Tiempo:

15 minutos.

## 12. JUGAR A LA CARRETILLA:

### Instrucciones:

1. El niño colocará sus manos sobre el piso, la madre o el tutor asiran al niño de los tobillos, levantando el cuerpo de tal manera que el niño camine apoyado sobre sus manos. Sobre el piso se colocarán objetos de diferentes colores y con las siguientes características:

Objetos de diferentes tamaños; grandes y pequeños, con forma circular, rectangular, triangular y cuadrada, de diferentes texturas, áspero, suaves, duros, pesados y ligeros, cortos y largos, Alimentos de diferentes sabores; dulce, agrio, salado. Se le pedirá al niño que camine con sus manos hacia adelante, hacia atrás, a su derecha y a su izquierda, de tal manera que encuentre los objetos que previamente se colocaron en el suelo, los deberá ir recogiendo y el instructor o el tutor le hará las siguientes preguntas:

¿Cuál es el nombre del objeto?

¿Para qué sirve?

¿Qué color tiene?

¿Cuál es su forma? Si es redonda o cuadrada, etc.

¿De qué tamaño es?

¿Cuál es su textura?; Si es duro, suave o aspero.

¿Si es pesado o ligero; corto o largo?

Si se trata de algún alimento, se le preguntará por su sabor.

2. Cuando el niño haya descrito las características del objeto que encontró, lo depositará nuevamente en el suelo, para ir en busca de otro, ya sea a su derecha, izquierda, adelante o atrás, según le indique el instructor o su tutor, en este juego cada niño deberá describir por lo menos 10 objetos.



3. Al finalizar la actividad, se pedirá a los niños que jalen -  
aire por la nariz y lo saquen por la boca, repitiendo el -  
ejercicio 3 veces. Por último, se les indicará que recuer-  
den y repitan el nombre de los 10 objetos que describieron.

El instructor deberá escribir sobre una cartulina y con le-  
tra grande, el nombre de 7 objetos para que los niños lo -  
vean.

#### **Finalidad:**

- Desarrollar la imagen mental de brazos y manos, su alcance y ubicación con respecto al cuerpo.
- Fortalecer los músculos de los brazos.
- Estimular el lenguaje.
- Estimular percepción visual, táctil, auditiva y gustativa.
- Favorecer y reafirmar los siguientes conocimientos:
  - a). Ubicación en el espacio; adelante, atrás, a los lados.
  - b). Lateralidad; derecha, izquierda.
  - c). Colores.
  - d). Formas; triangular, circular, rectangular y cuadrado.
  - e). Texturas: Liso, aspero, suave.
  - f). Tamaño; Grande-Chico.
  - g). Sabores; dulce, agrio y salado.

#### **Materiales:**

- Objetos con diferentes características como; lijas, piedras, plumas de ave, lapices de colores, cajas de cerillos, cerillos corcholatas, triángulos, tapas de frascos, reglas, gomas, globos, botecitos, limones, sal, dulce o paleta, etc.

#### **Tiempo:**

- 20 minutos.

### 13. MOVER LAS PIERNAS AL SONIDO DE LA MUSICA.

#### Instrucciones:

Con los niños acostados boca arriba, con las piernas extendidas y los brazos pegados al cuerpo, se realizará el siguiente ejercicio:

1. Los niños deberán tener sus ojos cerrados y escuchar con atención la música que el instructor hará sonar; ya sea música grabada, o de alguna radioemisora, indicándoles que cuando escuchen la música en tono fuerte levanten la pierna derecha y cuando escuchen la música en tono suave levanten la pierna izquierda.

Si los niños se equivocan en su lateralidad, el instructor deberá recordarles cual es su lado derecho y cual el izquierdo.

Posteriormente el niño realizará soridos, golpeando los muslos con las palmas de sus manos, con la siguiente secuencia.

- a). Un sonido fuerte y cuatro débiles.
- b). Tres sonidos fuertes y dos débiles.
- c). Cuatro sonidos débiles y uno fuerte.
- d). Cuatro sonidos fuertes y uno débil.

#### Finalidad:

- Estimular percepción auditiva.
- Favorecer la relajación.
- Mejorar la atención y seguimiento de instrucciones.
- Reafirmar el conocimiento de lateralidad (derecha-izquierda).

**Materiales:**

- Colchoneta.
- Radiograbadora.

**Tiempo.**

- 10 Minutos.

#### 14. SALTAR SOBRE UNA LINEA CON UN SOLO PIE:

##### Instrucciones:

El instructor pintará una línea sobre el piso, posteriormente - dará las siguientes indicaciones:

1. Los niños deberán saltar sobre la línea con un solo pie, primero lo harán con el pie derecho y regresarán saltando con - el pie izquierdo. Al terminar de saltar, el instructor mostrará diversos objetos a los niños, los cuales deberán de - describir; el color, la forma, el tamaño, si es pesado o ligero, largo o corto, suave o duro y que utilidad tienen.

##### Finalidad:

- Estimular la coordinación motriz.
- Mejorar el equilibrio.
- Estimular el lenguaje.
- Favorecer la adquisición de los siguientes conocimientos:
  - a). Lateralidad; derecha-izquierda.
  - b). Forma; triangular, circular, rectangular y cuadrada.
  - c). Tamaño; grande, mediano, pequeño.
  - d). Color.
  - e). Peso; Ligero-pesado.
  - f). Dimensión; largo-corto, delgado-grueso.
  - g). Textura; suave - duro - aspero.

##### Materiales:

- Objetos de colores con diversas características; grandes, pequeños, largos, cortos, blandos y duros, en forma triangular, rectangular, circular o cuadrada; pesados, ligeros, etc.

##### Tiempo:

- 20 minutos.

## 15. CAMINAR SOBRE UNA LINEA CRUZANDO LOS PIES.

### Instrucciones:

1. Sobre una línea pintada en el piso, el instructor pedirá - al niño que se ponga de pie sobre ésta con los pies cruza dos, (el pie derecho sobre el lado izquierdo y su pie iz-- izquierdo sobre el lado derecho), posteriormente se le pedi rá que camine sobre la raya alternando en forma cruzada - los pies. Una vez que el niño pueda caminar hacia ade-- lante se le pedirá que camine hacia atrás, también en for ma cruzada.

NOTA: En esta actividad se podrá pedir a los niños que canten una canción mientras la realizan.

### Finalidad:

- Mejorar la coordinación motriz.
- Mejorar el equilibrio.
- Reafirmar el conocimiento de su esquema corporal.

### Material.

- Gis blanco o del color que se quiera trabajar.

### Tiempo.

- 10 minutos.

## 16. CORRER A DIFERENTES VELOCIDADES:

### Instrucciones:

El instructor llevará a los niños a un lugar donde puedan correr sin obstáculos, por ejemplo un patio, indicándoles que deberán correr alrededor del patio a diferentes velocidades; rápido y lento, con las siguientes indicaciones:

1. Contaran en voz alta de 1 al 25, al mismo tiempo que corren rápido, volverán a iniciar el conteo del 1 al 25 corriendo en forma lenta, repitiéndolo así, durante 5 minutos.
2. Al terminar de correr rápido y lento, el instructor le pedirá a los niños que jalen todo el aire que puedan por la naríz, y que lo saquen lentamente por la boca; el ejercicio - se repetirá 3 veces.
3. El instructor dividirá a los niños en dos grupos, indicando la siguiente actividad:
  - a). El instructor entregará a cada grupo una lista de palabras.
  - b). Los niños deberán repartirse las palabras entre los integrantes de su grupo para representarlas con mímica ante el otro grupo.

Una vez que los niños se han repartido las palabras, el instructor indicará cual de los dos grupos comenzará el juego, el niño que inicie, deberá representar su palabra con mímica para que el grupo contrario la adivine. Posteriormente continuará un niño del otro grupo y así sucesivamente hasta terminar de representar todas las - palabras.

El grupo que haya adivinado más palabras, será el vencedor.

**PALABRAS:**

**GRUPO I.**

Pelota  
bañarse  
avión  
leer

comer  
coche  
pintar

árbol  
dormirse  
silla

**GRUPO II.**

manzana  
cantar  
lentes  
lavarse las manos

peinarse  
casa  
libro

reloj  
tocar  
la  
Guitarra  
escribir.

Finalmente el instructor escribirá las palabras en una cartulina, los niños deberán leerlas en voz alta, el instructor o tutor ayudará a quienes no sepan leer.

**Finalidad:**

- Mejorar la coordinación motora.
- Desarrollar la expresión corporal.
- Mejorar el lenguaje.
- Favorecer la participación y cooperación en grupo.
- Favorecer y reafirmar el conocimiento de la numerosidad, contar del 1 al 25.

**Tiempo:**

30 minutos.

## 17. MOVER LOS OJOS.

### Instrucciones:

Con los niños sentados o parados y formando un círculo, el instructor les pedirá que muevan sus ojos, (cuidando de mover solo los ojos y no la cabeza), con la siguiente secuencia.

1. Mover los ojos a su derecha.
2. Moverlos a su izquierda.
3. Moverlos hacia arriba.
4. Moverlos hacia abajo.
5. Moverlos al frente.
6. Moverlos arriba, abajo y a su derecha.
7. Moverlos arriba, abajo y a su izquierda.

NOTA: El instructor irá aumentando la velocidad en las instrucciones.

### Finalidad:

- Mejorar la atención.
- Estimular la percepción visual.
- Mejorar la coordinación de los movimientos de los ojos.

### Tiempo:

10 minutos.



## 18. SEÑALAR CON LA LENGUA.

### Instrucciones:

El instructor formará parejas de niños, indicándoles que deberán señalar con la lengua un lugar determinado que será indicado por el niño que forma su pareja, por ejemplo, señala con la lengua la silla que esta a tu derecha, señala con la lengua arriba (techo), señala con la lengua mi mano derecha o mi pierna izquierda, etc. Los niños deberán alternarse para realizar la actividad.

Antes de iniciar esta actividad, el instructor colocará a los niños en semicírculo y les pedirá que realicen los siguientes movimientos con la lengua.

1. arriba,
2. Abajo,
3. A la derecha.
4. A la izquierda.
5. Recorrer los dientes con la lengua.
6. Recorrer los labios con la lengua (como si la estuvieran limpiando).
7. Empujar con la lengua las mejillas a la derecha y a la izquierda.

### Finalidad:

- Mejorar el Lenguaje.
- Favorecer la cooperación y participación en grupo.
- Mejorar la atención.
- Favorecer y reafirmar los siguientes conocimientos;
  - a). Ubicación en el espacio; arriba, abajo, a los lados.
  - b). Lateralidad; derecha-izquierda.

Tiempo: 15 minutos.

## 19. UBICAR Y DISCRIMINAR SONIDOS.

### Instrucciones:

El instructor mostrará a los niños diversos instrumentos musicales; cascabeles, panderos, campanas, silbatos y aquellos con los que pueda contar la comunidad, pidiéndoles que escuchen el sonido que reproducen. Posteriormente realizarán las siguientes actividades:

1. Los niños cerrarán sus ojos, y el instructor hará sonar un instrumento musical; por ejemplo, una campana, un silbato, etc., y los niños tendrán que identificarlo.

El instructor y el tutor elegirán uno de los instrumentos, lo harán sonar atrás del niño y sin que éste pueda verlo; arriba, abajo, a la derecha y a la izquierda, el niño tendrá que identificar el instrumento y señalar la dirección del sonido.

2. El instructor tocará tres instrumentos, sin mostrarlos a los niños, por ejemplo; primero una campana, después un silbato y por último una armónica, los niños tendrán que decir los nombres de los tres instrumentos que escucharon, no es necesario el orden.

3. Finalmente, cada niño tomará un instrumento y lo tocará al ritmo de una canción, que será elegida por el instructor.

### Finalidad:

- Estimular la percepción auditiva.
- Estimular el lenguaje.
- Estimular la socialización.

- Favorecer la cooperación en grupo.
- Discriminar lateralidad.
- Ubicar sonidos en el espacio; arriba, abajo, a los lados.
- Mejorar la atención.
- Mejorar la capacidad de memorización.

**Materiales:**

Diversos instrumentos musicales como campanas, panderos, - cascabeles, silbatos, etc.

**Tiempo:**

20 minutos.

## 20. TOCAR FICHAS DE DOMINO.

### Instrucciones:

Los niños se sentarán frente a una mesa y con los ojos vendados, el instructor les entregará 8 fichas de dominó a cada uno (de los usados comúnmente o contruídos de cartón), se darán las siguientes indicaciones:

1. Los niños tomarán las fichas de dominó una por una y deberán pasar sus dedos sobre los puntos excavados de las fichas, al mismo tiempo que contará en voz fuerte los puntos que hay sobre cada ficha.
2. Al finalizar la actividad anterior se le dará al niño una hoja que tiene un juego de dominó incompleto, se le pedirá que recorte las fichas que se encuentran debajo, y que las coloque pegandolas en los huecos correspondientes.
3. Posteriormente se le entregará al niño una hoja que tiene fichas de dominó y dos lines abajo de cada ficha, indicándole que debe contar los puntos de la parte superior de la ficha y escribir el número correspondiente con la linea superior, así como contar los puntos de la parte inferior de la ficha y escribir el número en la linea inferior.

NOTA: Si el niño ya sabe sumar, en la actividad No. 1, se le pedirá que vaya escribiendo el número de puntos de cada ficha y que al final los sume, y si no, el instructor o la madre le ayudarán a hacer.o.

### Finalidad:

- Estimular la percepción táctil.

- Discriminar a través del tacto la percepción de figura-fondo
- Estimular el lenguaje.
- Favorecer el desarrollo del concepto de número.
- Estimular al niño para la aritmética.
- Reafirmar el conocimiento de ubicación en el espacio; arriba, abajo.

**Materiales:**

- Fichas de dominó de uso común o elaboradas de cartón, de 8 x 4 cms. y tratando de que los puntos esten bajo relieve.

**Tiempo:**

20 minutos.

## 21. CAJA PARA TOCAR Y ENCONTRAR.

### Instrucciones:

Se le dará al niño una caja de madera o cartón, que contenga - objetos de diferentes colores y con las siguientes características; cortos y largos, anchos y angostos, suaves, asperos y - duros, grandes y pequeños, redondos, cuadrados y triangulares.

Se vendarán los ojos del niño y se le pedirá que extraiga de - la caja objetos con determinadas características, éstas indicaciones serán dadas por el instructor o tutor y son las siguientes;

1. Sacar de la caja tres triangulos y colocarlos a la derecha, cuatro cuadrados y colocarlos a la izquierda.
2. Sacar de la caja tres objetos suaves y colocarlos a la iz-- quierda, un objeto aspero y colocarlo a la derecha.
3. Sacar de la caja dos objetos largos y tres cortos, y colocar los a la izquierda; cinco objetos pequeños y dos grandes y colocarlos a la derecha.
4. Sacar de la caja tres objetos pesados y dos ligeros y colocarlos a la izquierda; cinco objetos redondos y colocarlos a la derecha.
5. Sacar de la caja tres tiras de papel ancho y cuatro angos-- tos y colocarlos a la derecha.

NOTA: El instructor pedirá a los niños que digan en cual - de los dos grupos de objetos, a la derecha o a la iz- quierda hay más y en cual menos.

### Finalidad:

- Estimular percepción táctil y auditiva.
- Desarrollar el concepto de número; muchos, pocos.
- Favorecer el aprendizaje de los siguientes conocimientos.
  - a). Lateralidad; derecha-izquierda.
  - b). Forma; circular, triangular, cuadrada.
  - c). Tamaño; grande-chico.
  - d). Texturas; liso, áspero, suave.
  - e). Dimensión; ancho-angosto.

### Materiales:

- Círculos, triángulos y cuadrados de cartón y diferentes colores, cerillos, cajas de cerillos, piedras, lápices, tapas de frascos, plastilina, plumas de ave, palitos largos y cortos, gomas, tazas, platos, pelotas de unicel de varios tamaños, - cubos de madera, tiras de papel anchos y angostos, etc.

### Tiempo:

25 minutos.

## 22. DOBLAR, RASGAR Y PEGAR PAPEL.

### Instrucciones:

El instructor entregará a cada uno de los niños una hoja blanca indicándole las siguientes actividades:

1. Doblar la hoja de papel a la mitad y rasgar (rompa con los dedos), siguiendo el doblar.
2. Doblar a la mitad cada una de las partes y rasgarlas para obtener cuatro partes iguales.
3. Vuelva a doblar cada una de las cuatro partes y rasgarlas para obtener ocho partes iguales.
4. Toma seis partes y las ilumina de los siguientes colores; rojo, azul, anaranjado, verde, violeta y rosa.
5. Pegue los cuadritos iluminados en una hoja blanca, ordenándolos de acuerdo a su preferencia.

### Finalidad:

- Mejorar la coordinación visomotora.
- Favorecer y reafirmar el conocimiento de los colores y la numerosidad.

### Materiales:

- Hojas blancas,
- Colores,
- Resistol.

### Tiempo:

- 15 minutos.



## 23. SEGUIMIENTO DE LINEA O LABERINTOS.

### Instrucciones:

Se colocará al niño frente a una mesa, el instructor dará a cada uno de ellos hojas de papel conteniendo seguimiento de línea o laberinto, indicando la siguiente actividad:

1. El niño deberá recorrer primero con su dedo de un punto a otro, por ejemplo, en el conejo, el camino que lo llevará de la zanahoria de arriba para salir a la zanahoria de abajo.
2. Posteriormente se le pedirá al niño que trace el camino con un lápiz del color que el instructor elija.

Se le entregarán al niño dos laberintos para que los trace.

Al terminar esta actividad, el instructor o tutor darán al niño tres ordenes seguidas para que las cumpla; por ejemplo;

- a). Enciende y apaga dos cerillos, contando en voz alta.
- b). Bota una pelota hacia arriba dos veces.
- c). Traza en el aire con tu mano un círculo y un cuadrado.

### Finalidad:

- Mejorar la coordinación visomotora.
- Estimular la percepción visual y auditiva.
- Mejorar la memoria y la atención.

### Materiales:

- Hojas de papel conteniendo laberintos.
- Lápices de colores.

### Tiempo:

10 minutos.

## 24. COPIAR LINEAS DISEÑADAS CON PUNTOS:

### Instrucciones:

Los niños estarán frente a una mesa, el instructor entregará a cada uno de ellos una hoja de papel conteniendo líneas diseñadas sobre puntos, pidiéndoles que observen las líneas dibujadas a su izquierda para que las copien sobre los puntos de su derecha.

Al terminar la actividad, el instructor cantará con los niños la canción "Al compás del rata\_\_\_plan", u otra que elijan.

NOTA: Se entregará el material al niño, en el orden marcado.

### Finalidad:

- Mejorar coordinación visomotora.
- Mejorar la percepción visual.
- Estimular el lenguaje.
- Estimular la participación y cooperación en grupo.

### Material:

- Hojas de papel con líneas dibujadas sobre puntos.
- Lápices de colores,
- Grabadora o guitarra.

### Tiempo:

- 20 minutos.

## 25. TRAZAR LINEAS.

### Instrucciones:

El instructor pedirá a los niños que simulen trazar líneas verticales y horizontales en el aire, primero lo realizarán con una mano (derecha o izquierda), y después con ambas manos.

Posteriormente se le pedirá que repita los trazos sobre una hoja de papel blanca con crayola del color o los colores que el instructor haya decidido trabajar, los trazos sobre la hoja de papel serán realizados en relación con la duración del sonido que emita el instructor; por ejemplo, el instructor emitirá el sonido del fonema A (a a a a a a a), cuando el instructor deje de emitir el sonido, el niño detendrá sus trazos. La longitud de los trazos horizontales o verticales dependerá del sonido que emita el instructor.

### Finalidad:

- Mejorar la coordinación motriz fina, oído-mano.
- Mejorar la atención.
- Favorecer y reafirmar los siguientes conocimientos:
  - a). Lateralidad; derecha-izquierda.
  - b). Colores.
  - c). Longitud; largo-corto.
  - d). Intensidad; fuerte y débil.

### Materiales:

- Hojas blancas de papel.
- Crayolas de colores.

### Tiempo:

10 minutos.

## 26. COLOREAR FIGURAS SEGUN EL NUMERO.

### Instrucciones:

Con los niños sentados frente a una mesa, el instructor entregará a cada uno de ellos, un dibujo para que lo ilumine, éstos dibujos deberán estar numerados y a cada numero le correspondirá un color. Se les pedirá a los niños que iluminen su dibujo de acuerdo al color que indica el número; la secuencia es la siguiente:

NUMERO	COLOR	NUMERO	COLOR
1	Rojo	4	verde
2	azul	5	rosa
3	amarillo	6	morado

### Finalidad:

- Mejorar la coordinación visomotora.
- Estimular percepción visual.
- Favorecer y reafirmar el conocimiento de los colores.

### Materiales:

- Dibujos con números para colorear.
- Colores: rojo, azul, amarillo, verde, rosa y morado.

### Tiempo:

20 minutos.

## 27. LANZAR PELOTAS A UNA LLANTA.

### Instrucciones:

Se colocará una o varias llantas sobre el suelo y se le pedirá a los niños que lancen una pelota tratando de que caiga dentro de la llanta; 3 veces con su mano derecha, 3 veces con su mano izquierda y 2 veces con ambas manos.

Posteriormente se pedirá a los niños que formen parejas, uno en frente del otro y realicen la siguiente actividad:

1. Tocar con la mano izquierda el brazo derecho de su compañero.
2. Tocar con la mano derecha la pierna izquierda de su compañero.
3. Tocar con la pierna izquierda la pierna derecha de su compañero.
4. Tocar con la mano izquierda la pierna izquierda de su compañero.
5. Tocar con la mano derecha el ojo derecho de su compañero.
6. Tocar con la mano derecha la oreja izquierda de su compañero.
7. Tocar con la mano izquierda el hombro izquierdo de su compañero.

NOTA: El instructor podrá indicar otras combinaciones.

### Finalidad:

- Mejorar la coordinación visomotora
- Discriminar lateralidad en él y el otros.
- Favorecer la cooperación y participación en grupo.

### Materiales:

- Llantas, pelotas.

Tiempo: 20 minutos.

## 28. PASAR UNA PELOTA DE PAPEL:

### Instrucciones:

Los niños sentados sobre el suelo formando un círculo, el instructor dará a cada uno de ellos una hoja de papel periódico, pidiéndoles que lo arruguen formando una "pelota", después se realizarán las siguientes actividades:

1. Los niños deberán pasarse la pelota de la mano derecha a la mano izquierda y viceversa en forma rápida o lenta, según les indique el instructor.

Este ejercicio se realiza de 5 a 10 minutos.

2. Al finalizar la actividad anterior, el instructor o tutor procederá a leer un cuento acerca de la naturaleza y cosas hechas o transformadas por el hombre. Al terminar el relato el instructor dialogará con los niños, sobre el contenido de éste. Podrá preguntar: ¿que les pareció el relato? ¿Por qué les gustó?, ¿por qué no les gustó? ¿qué decía?, etc., posteriormente el instructor comentará con los niños acerca de las cosas que son hechas por la naturaleza y aquellas que son hechas o transformadas por el hombre, dándoles ejemplos y pidiendo que piensen en otras. Por ejemplo; El maíz, las tortillas, la madera, la silla, el trigo, el pan, etc..

### Finalidad:

Mejorar la coordinación motriz.

Estimular la percepción visual, táctil y auditiva.

Estimular el lenguaje (diálogo).

Mejorar la atención.

Favorecer la participación y cooperación en grupo.

Favorecer y reafirmar los siguientes conocimientos:

- a). Lateralidad; derecha-izquierda.
- b). Velocidad; rápido-lento.
- c). La naturaleza y lo que hace el hombre.

**Materiales:**

- Papel periódico.
- Libro de cuentos.

**Tiempo:**

30 minutos.

## 29. ABROCHAR Y DESABROCHAR.

### Instrucciones:

El instructor formará con los niños dos grupos, entregándoles a cada grupo un sweter o una camisa con botones. Se colocarán a lo largo del patio o del salón en hilera, una silla o banco, una llanta y una línea recta pintada sobre el piso por grupo. La actividad se realizará con la siguiente secuencia:

1. Los dos grupos de niños se formarán en dos filas,
2. El primer niño de cada grupo, deberá ponerse el sweter o la camisa, abrochando botón por botón lo más pronto posible.
3. Posteriormente correrá lo más rápido que pueda hacia la silla o banco, lo deberá saltar para correr hacia la llanta, en cuyo centro deberá meterse y salir veloz para correr hacia la línea vertical pintada en el piso, sobre la cual deberá saltar sobre un solo pie, se desabrochará el sweter o la camisa y correrá hacia donde está su grupo y lo entregará al siguiente niño para que realice la misma actividad.
4. Los niños que vayan terminando el recorrido y entregando el sweter, se irán formando al final de la fila de tal manera que cada niño repita la actividad tres veces.
5. El grupo que termine primero será el ganador.

NOTA: Se estimulará a los niños para que griten y aplaudan a los participantes de su grupo. por ejemplo: ¡apura te!, ¡corre más!, etc.

### Finalidad:

- Mejorar la coordinación motriz.



- Desarrollar actitudes de cooperación; participación y disciplina en grupo.
- Estimular el lenguaje.

**Materiales:**

- Dos sillas o bancos.
- Dos llantas.
- Gis blanco o del color que elija el instructor.

**Tiempo:**

- 20 minutos.

### 33. JUGAR A IMITAR.

#### Instrucciones:

Se coloca a los niños de pie formando un semicírculo, el instructor se colocará al frente de ellos pidiéndoles que realicen con mímica lo siguiente:

1. Simulen que se lavan el pelo con jabón, que colocan el jabón sobre el suelo, que se enjabonan y frotan el cabello, que lo enjuagan y lo secan con una toalla, que se lo peinan desenredándolo muy bien.
2. Simular que se están comiendo una rica manzana.
3. Simular que están tomando agua.
4. Simular que están retirando de la estufa una olla muy caliente.
5. Simular que se cayeron y se rasparon la rodilla.
6. Simular que son un caballo trotando.
7. Simular que son un perro moviendo el rabo.
8. Simular que son un conejo saltando.
9. Simular que son un gato cazando un ratón.
10. Simular que son un pato nadando en un lago.
11. Simular que están muy enojados.
12. Simular que están leyendo un libro de dibujos; algunos los asustan mucho, otros los hacen ponerse tristes y otros los hacen reír.

Al terminar esta actividad, los niños se tomarán de las manos y bailarán "La raspa" saltando y adelantando la pierna izquierda y retrasando la derecha simultáneamente alternando, después el mismo movimiento de ambas piernas. La canción se repetirá 3 veces.

**Finalidad:**

- Mejorar la coordinación motriz.
- Desarrollar su expresión corporal.
- Mejorar el lenguaje.
- Mejorar la atención.

**Materiales:**

Canción "La raspa".

**Tiempo:**

25 minutos.

### 30. ENSARTAR Y DESENSARTAR OBJETOS.

#### Instrucciones:

El instructor organizará a los niños en dos grupos y les dará las siguientes indicaciones:

1. Se formarán en fila ambos grupos; grupo 1 y grupo 2; grupo rojo y grupo azul, o el nombre que los niños quieran elegir para su grupo.
2. En un extremo del salón o patio, se colocarán dos mesas (una por grupo), sobre las cuales se colocarán 25 popotes de 2 cms., aproximadamente, y un metro de estambre para que los niños ensarten los popotes en el estambre.
3. El primer niño de cada fila correrá cuando se le indique a la mesa correspondiente, y tendrá que ensartar un popote en el estambre. Cuando haya realizado ésto, tomará otro popote y correrá lo más rápido posible entregándolo al niño del frente de su grupo, éste correrá a la mesa y también ensartará el popote en el estambre, tomando otro para entregarlo nuevamente al niño que sigue. Los niños se irán formando al final de la fila conforme vayan llegando.

El equipo que termine primero de ensartar los popotes, será el ganador.

#### Finalidad:

- Mejorar la coordinación motriz.
- Desarrollar actividades de cooperación y participación en grupo.

**Materiales:**

- Dos mesitas.
- Trozos de popotes de 2 cms.
- Tiras de estambre de un metro.

**NOTA:** Esta actividad podrá realizarse con botones, sopa de pasta, o con los objetos que haya en la comunidad y puedan ensartarse.

**Tiempo:**

- 20 minutos.

### 31. DESCRIBIR LAS COSAS QUE LO RODEAN:

#### Instrucciones:

El instructor pedirá a los niños que observen los objetos que se encuentran a su alrededor, eligiendo tres de éstos, sobre los cuales el instructor hará las siguientes preguntas:

1. ¿Cómo se llaman?
2. ¿Para qué sirven?
3. ¿De qué color son?.
4. ¿Cuál es su tamaño?
5. ¿Qué forma tienen?
6. ¿Cuál es su posición?  
(Si está a su derecha o a su izquierda, arriba o abajo, de algún otro objeto, adelante o atrás, sobre la mesa, etc.)
7. ¿De qué género son?  
(Si es femenino o masculino; por ejemplo; la silla, el cuaderno, el lápiz, la colchoneta, etc.)
8. ¿Cuál es su número?  
(Si es singular o plural, por ejemplo; las plumas, las sillas, los colores, los globos, etc.).

Cuando los niños hayan terminado de describir los objetos que observaron, se les pedirá que realicen un dibujo del objeto que más les haya gustado, escribiendo abajo de su dibujo el nombre del objeto; por ejemplo, si dibuja un silla, deberá escribir abajo de su dibujo "La silla".

NOTA: Si el niño no puede responder a las preguntas, el instructor lo ayudará y escribirá el nombre del objeto que dibujó, cuando aquel no sepa escribir.

**Finalidad:**

- Estimular la percepción visual.
- Desarrollar la capacidad de observación
- Estimular el lenguaje.
- Favorecer y reafirmar los siguientes conocimientos:
  - a). Colores.
  - b). Tamaño; grande, pequeño y mediano.
  - c). Ubicación en el espacio; arriba, abajo, adelante, atrás, sobre, debajo, a los lados.
  - d). Lateralidad; derecha, izquierda.
  - e). Expresar características de los objetos por su fonación: ¿para qué sirven?; por su género; femenino o masculino, Por su número; singular o plural.

**Material:**

Hoja de papel blanca y colores.

**Tiempo:**

25 minutos.

## 32. ILUMINAR MEDIOS DE TRANSPORTE:

### Instrucciones:

El instructor entregará a cada uno de los niños un dibujo sobre los medios de transporte, para que lo ilumine. Cuando hayan terminado de iluminar sus dibujos, el instructor pedirá a los niños que representen con mímica el dibujo; por ejemplo: En el caso de un avión, deberá imitar que él es un avión, es decir, que haga como si estuviera volando, o en el caso de una bicicleta, deberá simular que va en una bicicleta; etc., los demás niños deberán adivinar que medio de transporte esta imitando su compañero y además deberán decir su medio de desplazamiento. tierra, aire o mar.

### Finalidad:

- Mejorar la coordinación motriz.
- Desarrollar la expresión corporal.
- Estimular el lenguaje.
- Desarrollar la imaginación.
- Favorecer la participación y convivencia social.
- Favorecer y reafirmar los siguientes conocimientos:
  - a). Medios de transporte.
  - b). Colores.

### Material:

- Hojas blancas con dibujos sobre los medios de transporte.
- Colores.

### Tiempo:

25 minutos.



### 34. IMITACION DE GESTOS Y MOVIMIENTOS:

#### Instrucciones:

Con los niños frente a un espejo, o enfrente del instructor se darán las siguientes instrucciones:

1. Los niños deberán imitar los gestos que el instructor tendrá que realizar; caras de alegría, de tristeza, de dolor, - de escuchar con atención, de asombro, de estar sonriendo, - etc.
2. El instructor o uno de los niños imitará a alguno de los - animales, el perro, el gato, el chango, el elefante, etc. y los demás niños deberán hacer lo mismo.
3. Los niños deberán imitar los movimientos que el instructor - tendrá que realizar, mover la cabeza hacia adelante, hacia - atrás, a los lados, levantar el brazo derecho, levantar el - brazo izquierdo, levantar la pierna izquierda, hincarse, - sentarse, saltar con ambos pies hacia adelante y hacia atrás - brincar con un solo pie, etc.

#### Finalidad:

- Mejorar la coordinación motriz.
- Favorecer la capacidad de imitación.
- Estimular el conocimiento del esquema corporal y de latera-  
lidad.
- Estimular la cooperación y participación en trabajos de gru-  
po.
- Mejorar el lenguaje expresivo.

Materiales: Espejo                      Tiempo: 20 minutos.

### 35. LEER UN CUENTO.

#### Instrucciones:

El instructor se sentará con los niños formando un círculo y procederá a leer un cuento; por ejemplo, "El ciclo del agua", pidiéndoles que escuchen con atención.

Al terminar, el instructor dialogará con los niños sobre el contenido del relato, y les hará las siguientes preguntas:

- a). ¿Qué les pareció?
- b). ¿Qué decía sobre el agua y en cuantas formas la podemos encontrar?

Que platicuen sobre la forma sólida; por ejemplo, los cubitos de hielo o el granizo; sobre la forma gaseosa como las nubes o el vapor del agua cuando la ponemos en la estufa a hervir y sobre la forma líquida como en los rios, mares o el agua de la llave.

Al terminar la actividad; los niños realizarán un dibujo sobre el relato que escucharon. Finalmente cantarán una canción que haga referencia a el agua; por ejemplo, la canción de "Cri-cri" que habla acerca de la lluvia.

NOTA: Los niños que sepan escribir, abajo de su dibujo escribirán lo que quieran acerca del agua.

#### Finalidad:

- Mejorar la atención.
- Estimular la percepción auditiva.
- Estimular el lenguaje (diálogo).
- Favorecer la convivencia y participación en grupo.
- Desarrollar la creatividad e imaginación.
- Favorecer el aprendizaje sobre los tres estados del agua.

**Materiales:**

- Un relato sobre el "Ciclo del agua".
- Hojas de papel blancas.
- Colores o crayolas.
- Guitarra o grabadora.

**Tiempo:**

30 minutos.

### 36. DIALOGO SOBRE LA FAMILIA.

#### Instrucciones:

Con los niños sentados en círculo, el instructor realizará las siguientes actividades:

1. El instructor pedirá a los niños que piensen en los miembros de su familia y recuerden las actividades que realiza cada uno de ellos; por ejemplo; El papé que hace, dónde trabaja, qué le gusta, etc. posteriormente el instructor escogerá a dos niños para que platiquen a los demás sobre su familia. ¿Qué hace el papé? ¿la mamá? ¿los hermanos?, etc.
2. Cuando los niños hayan terminado de platicar sobre su familia, el instructor eligirá a otros dos niños, para que expresen las actividades que desempeñan su papá, o su mamá, esto lo realizarán con mímica, los demás niños deberán adivinar lo que sus compañeros quieren expresar.
3. Después, el instructor pedirá a los niños que recuerden la dirección de su casa, que mencionen cuatro objetos que se encuentren en su casa, digan para que sirven; cuáles para la limpieza, comer, dormir, etc. y los lugares donde se encuentran.
4. Finalmente el niño realizará con plastilina muñequitos que representen a los miembros de su familia, mientras los niños realizan sus muñequitos, el instructor escribirá sobre una lámina y con letra grande el siguiente enunciado (oración): "Mi familia es muy bonita", para que el niño lo lea o trate de hacerlo, además de identificar las vocales (a,e,i,o,u,) y de contar cada una de las letras que componen el enunciado, escribiendolo por último sobre una hoja.

**Finalidad:**

- Estimular la coordinación visomotora.
- Desarrollar la creatividad e imaginación.
- Estimular la participación y cooperación en grupo.
- Estimular el lenguaje.
- Describir mediante el diálogo las observaciones sobre objetos que lo rodean.

**Materiales:**

- Plastilina,
- Cartulina,
- Plumón.

**Tiempo:**

35 minutos.

### 37. DIALOGO PARA UBICAR EL TIEMPO.

#### Instrucciones:

El instructor se sentará con los niños en círculo y realizará la siguiente actividad:

1. Les pedirá que comenten lo que hicieron o lo que les sucedió el día anterior. (pasado).
2. Digan que están haciendo algunos de sus compañeros en ese momento. (presente).
3. Comente sobre que le gustaría hacer el día siguiente o la próxima semana. (futuro).
4. El instructor le pedirá a tres de los niños que expresen un enunciado (oración), en presente, en pasado y en futuro. El instructor las anotará en una cartulina. Por ejemplo.

PRESENTE	PASADO	FUTURO
-Lucía se baña en el río.	-Lucia se bañó en el río.	-Lucía se bañará en el río.
-Carlos come frijoles.	-Pedro comió frijoles.	-Pedro comerá frijoles.
-José dibuja un niño.	-Ana jugó en el patio.	-Juan escribirá una carta.

5. Al final de la actividad anterior, el niño realizará en una hoja en blanco, dividida en tres partes, un dibujo que represente el pasado, por ejemplo, lo que comentó sobre lo que hizo el día anterior o cuando era chiquito. Otro dibujo que represente el presente, como por ejemplo, lo que esta haciendo en ese momento, o como es él actualmente. finalmente un dibujo que represente el futuro, por ejemplo, lo que le gustaría hacer, o como será él en un futuro.

**Finalidad:**

- Estimular el lenguaje (diálogo).
- Favorecer la participación y cooperación en grupo.
- Estimular la integración y creatividad.
- Favorecer y reafirmar el conocimiento sobre la ubicación en el tiempo. (presente, pasado y futuro).

**Materiales:**

- Cartulina,
- Plumón,
- Colores,
- Hojas blancas.

**Tiempo:**

- 30 minutos.

### 38. INVENTAR UN CUENTO.

#### Instrucciones:

El instructor mostrará a uno de los niños un dibujo, del cual tendrá que inventar una historia y contársela a los demás niños que se encuentran sentados en círculos.

Esta actividad también podrá realizarse de la siguiente manera:

El instructor mostrará a todos los niños un dibujo y entre todos deberán inventar una historia.

#### Finalidad:

- Desarrollar la creatividad e imaginación.
- Estimular la participación y cooperación en actividades de grupo.
- Estimular el lenguaje.

#### Materiales:

- Una lámina con un dibujo.

#### Tiempo:

15 minutos.



### 39. ARMAR ROMPECABEZAS

#### Instrucciones:

El instructor presentará al niño una lámina de material duro, como madera o cartón, dividida en 15 partes con dibujos que expresen diferentes acciones, como bañarse, comer, divertirse, estudiar, nadar, etc. Se le pedirá que una las diferentes partes para que forme la figura lo más rápido posible.

Una vez que el niño haya terminado de armar su rompecabeza, se le pedirá que imagine una historia, con la figura que acaba de armar, inventando en su cuento los siguientes elementos:

- a). Personajes: por ejemplo: Carlitos era un niño.....
- b). Lugares: Por ejemplo: Vivia en una montaña.....
- c). Acciones: Por ejemplo: Le gustaba estudiar porque.....

Finalmente contará su historia a sus demás compañeros.

#### Finalidad:

- Mejorar la coordinación visomotora.
- Estimular la percepción visual.
- Mejorar la atención.
- Estimular el lenguaje.
- Desarrollar la capacidad de imaginación.
- Favorecer la capacidad de análisis-síntesis, al integrar elementos concretos (rompecabeza), uniendo las partes que lo forman.

#### Materiales:

- Láminas gruesas de cartón con diferentes figuras cortadas en 15 o 20 partes.

Tiempo: 20 minutos.

#### 40. CLASIFICAR FIGURAS GEOMETRICAS.

##### Instrucciones:

Los niños estarán sentados frente a una mesa o en el suelo, el instructor les entregará a cada uno de los niños diferentes figuras de cartón (triángulos, cuadrados, rectángulos y círcu- - los), cuyas características se especifican en la sección de materiales, dando las siguientes indicaciones:

1. Ordenar o clasificar las figuras por su forma. (los niños - deberán separar las figuras por su forma, los triángulos - con los triángulos, los cuadrados por igual, etc., de tal manera que queden cuatro grupos diferentes. (los niños debererán mencionar en voz alta, el nombre de las figuras que han clasificado).
2. Una vez realizado lo anterior, el instructor pedirá a los - niños que las figuras que han ordenado por su forma, las - ordenen ahora por su color, de tal manera que queden cuatro grupos: rojo, azul, amarillo y verde (los niños menciona--rán en voz alta el color de los grupos que han formado).
3. Posteriormente, el instructor pedirá a los niños que orde--nen ahora sus figuras por tamaño. (los grandes en un grupo, y los pequeños en otro).
4. Por último, el instructor hará notar a los niños el siguiente aspecto:  
Que una misma figura puede pertenecer y ordenarse en dife--rentes grupos al mismo tiempo, por ejemplo; un círculo grande de color azul puede pertenecer al grupo de los círculos, además esta misma figura puede clasificarse por su color en el grupo de figuras azules y clasificarse por su tamaño, en

en el grupo de las figuras grandes; es decir, se pretende que el niño observe y comprenda que un mismo objeto, tiene diferentes características de forma, tamaño y color y que puede pertenecer a diferentes grupos al mismo tiempo.

**Finalidad:**

- Mejorar la coordinación visomotora.
- Estimular el pensamiento lógico.
- Estimular la percepción visual.
- Favorecer y reafirmar los siguientes conocimientos:
  - a). Figura geométrica. (círculo, cuadrado, rectángulo, triángulo).
  - b). Colores primarios.

**Materiales:**

- 8 cuadrados    4 grandes    (rojo, azul, amarillo y verde).  
                    4 pequeños. (rojo, azul, amarillo y verde).
- 8 círculos:    4 grandes:    (rojo, azul, amarillo y verde).  
                    4 pequeños: (rojo, azul, amarillo y verde).
- 8 Rectángulos: 4 grandes:    (rojo, azul, amarillo y verde).  
                    4 pequeños: (rojo, azul, amarillo y verde).
- 8 Triángulos:  4 grandes:    (rojo, azul, amarillo y verde).  
                    4 pequeños: (rojo, azul, amarillo y verde).

**Tiempo:**

20 minutos.

#### 41. CLASIFICAR PALABRAS DE ACUERDO A LA VOCAL INICIAL.

##### Instrucciones:

El instructor dará a cada uno de los niños una revista o periódico, y una hoja blanca, indicando la siguiente actividad:

1. El niño recortará 8 palabras que inicien con la letra "A", - por ejemplo; Ayudamos.
2. Recortará 7 palabras que inicien con la letra "E"
3. Recortará 4 palabras que inicien con la letra "I"
4. Recortará 5 palabras que inicien con la letra "O".
5. Recortará 6 palabras que inicien con la letra "U"

Al terminar de recortar el niño clasificará sus palabras dependiendo de la letra con la que inicien, de tal manera que formen 5 conjuntos de palabras, el instructor preguntará al niño sobre en qué conjunto hay más palabras y en cuál hay menos.

Posteriormente el niño deberá contar y escribir sobre un papel el número de palabras que inician con la letra "A", y la letra "E" y deberá sumarlos. Después contará e irá anotando en la hoja el número de palabras que inician la la letra "I", "O" y "U" y deberá sumarlos.

Finalmente el niño pegará todas las palabras que recortó al reverso de la hoja blanca. Si el niño sabe leer, irá leyendo - una por una de las palabras, según las vaya pegando, y si no, - el instructor o tutor le ayudarán a leerlas.

##### Finalidad:

- Mejorar la coordinación visomotora.

- Estimular la percepción visual.
- Estimular el lenguaje.
- Estimular el pensamiento lógico.
- Favorecer y reafirmar la noción de cantidad.  
(más, menos, muchos, pocos).

**Materiales:**

- Revistas o periódicos,
- Tijeras,
- Resistol,
- Hojas blancas.

**Tiempo:**

25 minutos.

42. CLASIFICAR PALABRAS DE ACUERDO A LAS LETRAS B, P, M, T, V.

Instrucciones:

El instructor dará a cada uno de los niños una revista o periódico y una hoja blanca, indicando la siguiente actividad:

1. El niño recortará 10 palabras que inicien con la letra "B", por ejemplo "Bandido".
2. El niño recortará 8 palabras que inicien con la letra "P", por ejemplo "Paseo".
3. El niño recortará 7 palabras que inicien con la letra "M", por ejemplo "Materia".
4. El niño recortará 6 palabras que inicien con la letra "T", por ejemplo "Tejido".
5. El niño recortará 5 palabras que inicien con la letra "V", por ejemplo "Venus".

Al terminar de recortar, el niño clasificará sus palabras dependiendo de la letra con la que inicien, de tal manera que formen cinco conjuntos de palabras, el instructor preguntará al niño sobre en qué conjunto hay más palabras y en cuál hay menos.

Posteriormente, el niño deberá contar y escribir el número sobre un papel las palabras que inician con la letra "B" y la letra "P", y deberá sumarlas. Después contará e irá anotando en la hoja el número de las palabras que inician con la letra "M", "T" y "V", y deberá sumarlas.

Finalmente el niño pegará todas las palabras (las que inician con la letra "B" juntas, etc.), al reverso de la hoja blanca.

Si el niño sabe leer irá leyendo una por una las palabras, según las vaya pegando, y si no, el instructor o tutor le ayudarán a leerlas.

**Finalidad:**

- Mejorar la coordinación visomotora.
- Estimular la percepción visual.
- Estimular el lenguaje.
- Estimular el pensamiento lógico.
- Favorecer y reafirmar el conocimiento de los fonemas; B. P, M, T, y V.
- Favorecer y reafirmar la noción de cantidad (más, menos, muchos, pocos).

**Materiales:**

- Revistas,
- Tijeras,
- Resistol,
- Hojas Blancas.

**Tiempo:**

25 minutos.

43. CLASIFICAR PALABRAS DE ACUERDO A LAS LETRAS F, C, S, Ch, LL, H.

**Instrucciones:**

El instructor dará a cada uno de los niños una revista o periódico y una hoja blanca, indicando la siguiente actividad:

1. El niño recortará 10 palabras que incien con la letra "F".
2. El niño recortará 8 palabras que inicien con la letra "C".
3. El niño recortará 6 palabras que inicien con la letra "S".
4. El niño recortará 6 palabras que inicien con la letra "CH".
5. El niño recortará 4 palabras que inicien con la letra "H".
6. El niño recortará 2 palabras que inicien con la letra "LL".

Al terminar de recortar, el niño clasificará sus palabras dependiendo de la letra con la que inician, de tal manera que formen seis conjuntos de palabras. El instructor preguntará al niño sobre en qué conjunto hay más palabras y en cual hay menos. Posteriormente el niño deberá contar y escribir el número sobre un pañel las palabras que inician con la letra "F", y la letra "C" y deberá sumarlas, después contará e irá anotando en la hoja el número de las palabras que inician con la letra "S", "CH", "H", y "LL" y deberá sumarlas.

Finalmente, el niño pegará todas las palabras al reverso de la hoja blanca, si el niño sabe leer, irá leyendo una por una las palabras según las vaya pegando, y si no, el instructor o tutor le ayudarán a leerlas.

**Finalidad:**

- Mejorar la coordinación visomotora.
- Estimular la percepción visual.



- Estimular el lenguaje.
- Estimular el pensamiento lógico.
- Favorecer y reafirmar el conocimiento de los fonemas F, C, S, Ch, H, Ll.
- Favorecer y reafirmar la noción de cantidad.  
(más, menos, mucho, poco).
- Preparar al niño para la aritmética.

**Materiales:**

- Revistas,
- Tijeras,
- Resistol,
- Hoja blanca.

**Tiempo:**

- 25 minutos.

#### 44. CLASIFICAR PALABRAS DE ACUERDO A LAS LETRAS D, N, L, R.

##### Instrucciones:

El instructor dará a cada uno de los niños una revista o periódico y una hoja de papel blanca, indicando la siguiente actividad:

1. El niño recortará 10 palabras que inicien con la letra "D".
2. El niño recortará 8 palabras que inicien con la letra "N".
3. El niño recortará 7 palabras que inicien con la letra "L".
4. El niño recortará 6 palabras que inicien con la letra "R".

Al terminar de recortar, el niño clasificará sus palabras dependiendo de la letra con la que inician, de tal manera que formen cuatro conjuntos de palabras, el instructor preguntará al niño sobre en qué conjunto hay más palabras y en cuál hay menos. Posteriormente el niño deberá contar y escribir el número sobre una hoja de papel las palabras que inician con la letra "D" y la letra "N", y deberá sumarlos, después contar e irá anotando en la hoja el número de las palabras que inician con la letra "L" y "R" y deberá sumarlas.

Finalmente el niño pegará todas las palabras, al reverso de la hoja blanca, si el niño sabe leer irá leyendo una por una las palabras según las vaya pegando, y si no, el instructor o tutor le ayudarán a leerlas.

##### Finalidad:

- Mejorar la coordinación visomotora.
- Estimular la percepción visual.

- Estimular el lenguaje.
- Estimular el pensamiento lógico.
- Favorecer y reafirmar la noción de cantidad.  
(más, menos, mucho, poco).
- Favorecer y reafirmar el conocimiento de los fonemas: D, N,  
L, R.

**Materiales:**

- Revistas,
- Tijeras,
- Resistor1,
- Hoja blanca.

**Tiempo:**

25 minutos.

#### 45. CLASIFICAR PALABRAS DE ACUERDO A LAS LETRAS G, J, K, Q.

##### Instrucciones:

El instructor dará a cada uno de los niños una revista o periódico y una hoja blanca, indicando la siguiente actividad.

1. El niño recortará 10 palabras que inicien con la letra "G".
2. El niño recortará 8 palabras que inicien con la letra "J".
3. El niño recortará 6 palabras que inicien con la letra "K".
4. El niño recortará 6 palabras que inicien con la letra "Q".

Al terminar de recortar, el niño clasificará sus palabras dependiendo de la letra con la que inician, de tal manera que formen cuatro conjuntos de palabras, el instructor preguntará al niño sobre en qué conjunto hay más palabras y en cuál hay menos. Posteriormente el niño deberá contar y escribir el número sobre una hoja de papel las palabras que inician con la letra "G" y la letra "J" y deberá sumarlas, después contará e irá anotando en la hoja el número de las palabras que inician con la letra "K", y "Q". y deberá sumarlas.

Finalmente el niño pegará todas las palabras al reverso de la hoja blanca, si el niño sabe leer irá leyendo una por una de las palabras según las vaya pegando, y si no, el instructor o tutor le ayudarán a leerlas.

##### Finalidad:

- Mejorar la coordinación visomotora.
- Estimular la percepción visual.
- Estimular el lenguaje.

- Favorecer y reafirmar el conocimiento de los fonemas: G, J, K, Q.
- Favorecer y reafirmar la noción de cantidad. (más, menos, mucho, poco).

**Materiales:**

- Revistas,
- Tijeras,
- Resistol.
- Hoja blanca.

**Tiempo:**

- 25 minutos.

#### 46. SERIAR PALITOS:

##### Instrucciones:

Con los niños sentados frente a una mesa, el instructor les entregará a cada uno 10 palitos de diferentes colores y tamaños. (18cms, 17cms, 16cms, 15cms, 14cms, 12 cms, 11 cms, 10cms, - 9 cms, y 8 cms.), indicándoles la siguiente actividad:

1. Deberá ordenar sus palitos del más grande al más pequeño, - tomando como base el filo de la mesa.
2. Cuando los niños hayan terminado de ordenar bien sus palitos, el instructor les entregará tres palitos más a cada - uno, de los siguientes tamaños; 19cms, 13 cms, y 7 cms. pidiéndoles que los coloquen donde les corresponda.

##### Finalidad:

- Estimular la percepción visual.
- Estimular el pensamiento lógico (seriar objetos por su tamaño).
- Reafirmar el conocimiento de grande, mediano, chico.

##### Materiales:

13 palitos de 19cms, a 7 cms. respectivamente y de diferentes colores.

##### Tiempo:

15 minutos.

#### 47. TRASLADAR TROZITOS DE PAPEL CON POPOTE:

##### Instrucciones:

Los niños se colocarán frente a una mesa sobre la cual el instructor habrá colocado para cada niño un popote y un montoncito de papelitos de colores, con el popote en los labios, el niño deberá soplar hacia adentro, de tal manera que pueda levantar los trozos de papel con las siguientes indicaciones:

1. Recoger uno por uno, 5 papelitos de color rojo y 6 papelitos de color azul, colocandolos a su derecha.
2. Recoger uno por uno 7 papelitos de color amarillo y 8 de color verde, colocandolos a su izquierda.

Los niños tendrán que contar en voz alta los papelitos que vaya acomodando.

3. Cuando el niño haya terminado, el instructor les hará las siguientes preguntas:
  - a). ¿En cuál de los dos grupos, el de la derecha o el de la izquierda hay más papelitos?
  - b). ¿Cuál es el color que mayor cantidad de papelitos tiene?
  - c). ¿Cuántos papelitos tendríamos que poner en el grupo que tiene menos, para que los dos sean iguales?.
  - d). ¿Cuántos papelitos son en total de los dos grupos?.

NOTA: Si el niño no puede contar bien sus papelitos, el instructor o el tutor lo ayudarán. Si el niño ya sabe sumar, se le entregará una hoja de papel en donde deberá escribir el número de papelitos de la izquierda y de la derecha, para realizar la suma correspondiente.

**Finalidad:**

- Mejorar la capacidad respiratoria.
- Mejorar el lenguaje.
- Favorecer el desarrollo del concepto de número (muchos, pocos, más, menos).
- Favorecer y reafirmar el aprendizaje de los siguientes conocimientos:
  - a). colores.
  - b). Numerosidad (contar y sumar del 1 al 26).

**Materiales:**

- Popotes.
- Trozitos de papel de los colores; rojo, azul, amarillo y verde.

**Tiempo:**

- 20 minutos.



## VII. PARTICIPACION DEL PEDAGOGO EN EL CAMPO DE LA REHABILITACION

El concepto de rehabilitación integral, nos permite entender una práctica interdisciplinaria, no entendida como la mezcla de disciplinas diversas, sino como el resultado a posteriori de un largo trabajo en común entre especialistas de diversas disciplinas.

La pedagogía como disciplina particular, de lo que trataría es de contribuir en la formación de un nuevo objeto teórico entre ciencias previas para llegar a una síntesis (propuestas de atención). Esta condición deberá llevar a la "aplicación de un mismo objeto práctico de elementos teóricos de diferentes disciplinas".

Todas las disciplinas participantes en la práctica rehabilitatoria tienen como objeto central de estudio al hombre, la pedagogía no es la excepción, su objeto de estudio es la formación de ese hombre.

La pedagogía se encuentra inmersa en la problemática educativa, tanto a nivel formal como informal del minusválido.

-----  
~ Follarí, Roberto, Interdisciplinariedad. Los avatares de la ideología, México, UAM- Azcapotzalco, 1982.

Por esta razón considero importante la participación del pedagogo en el surgimiento de programas alternativos de atención a la invalidez.

Estas propuestas requieren de la construcción de marcos teóricos metodológicos, de métodos, técnicas, planteamiento de objetivos, etc., en los cuales el pedagogo puede desempeñar un papel importante en esta construcción.

VIII. ANEXOS

REGISTRO NACIONAL DE INVALIDOS  
CASOS NOTIFICADOS EN MENORES DE 15 AÑOS SEGUN  
GRUPO DE EDAD Y AÑO

1975 - 1979

GRUPOS DE EDAD	1975	1976	1977	1978	1979
0 - 1	69	5	-	117	220
1 - 4	847	1 679	603	2 388	1 703
5 - 9	1 212	1 150	499	2 236	1 365
10 - 14	932	977	411	1 615	883
T O T A L :	3 060	3 711	1 513	6 356	4 171

FUENTE: DIRECCIÓN GENERAL DE REHABILITACIÓN,  
S.S.A.

REGISTRO NACIONAL DE INVALIDOS  
PORCIENTO DE MENORES DE 15 AÑOS EN RELACION AL  
TOTAL DE CASOS NOTIFICADOS

1975 - 1979

GRUPOS DE EDAD	1975	1976	1977	1978	1979	TOTAL
0 - 1	1.4	0.1	-	1.2	3.5	1.3
1 - 4	16.8	25.7	19.7	24.5	27.3	23.6
5 - 9	24.0	17.6	16.3	23.0	21.9	21.1
10 - 14	18.4	13.4	13.4	16.6	14.1	15.4
T O T A L :	60.6	56.8	49.4	65.3	66.8	61.4

FUENTE: DIRECCIÓN GENERAL DE REHABILITACIÓN,  
S.S.A.

REGISTRO NACIONAL DE INVALIDOS  
 QUINCE PRINCIPALES DIAGNOSTICOS EN EL GRUPO DE  
 5 - 9 AÑOS.  
 1975 - 1979

N° DE ORDEN	D I A G N O S T I C O	C A S O S	
		Número	%
1	Parálisis cerebral infantil	964	14.9
2	Efectos tardíos de poliomielitis	914	14.1
3	Deficiencia mental	722	11.2
4	Hipoacusia	507	7.8
5	Daño cerebral	462	7.1
6	Sordera	507	7.8
7	Retraso del Desarrollo psicomotor	279	4.3
8	Alteraciones del lenguaje	245	3.8
9	Pie Bott	224	3.5
10	Síndrome de Down	419	6.5
11	Secuelas de fracturas	128	2.0
12	Dixlexia	102	1.6
13	Anquilosis	95	1.5
14	Disfución cerebral mínima	82	1.3
15	Luxación congénita de cadera	63	1.0
	Los demás		
	<b>T O T A L :</b>	6 463	100.0

FUENTE: DIRECCIÓN GENERAL DE REHABILITACIÓN,  
 S.S.A.

REGISTRO NACIONAL DE INVALIDOS  
 QUINCE PRINCIPALES DIAGNOSTICOS EN EL GRUPO DE  
 1 - 4 AÑOS  
 1975 - 1979

Nº DE ORDEN	D I A G N O S T I C O	C A S O S	
		NÚMERO	%
1	Parálisis cerebral infantil	1 548	21.4
2	Efectos tardíos de poliomielitis	1 267	17.6
3	Retraso del desarrollo psicomotor	833	11.5
4	Pie Bott	637	8.8
5	Daño cerebral	362	5.0
6	Síndrome de Down	244	3.4
7	Sordera	225	3.1
8	Hipoacusia	201	2.8
9	Luxación congénita de cadera	193	2.7
10	Efectos tardíos de meningitis	129	1.8
11	Deficiencia mental	120	1.7
12	Parálisis obstétrica del plexo braquial	117	1.6
13	Alteraciones del lenguaje	108	1.5
14	Espina bifida	103	1.4
15	Parálisis facial	79	1.1
	Los demás	1 051	14.6
	<b>T O T A L :</b>	7 217	100.0

FUENTE: DIRECCIÓN GENERAL DE REHABILITACIÓN,  
 S.S.A.

**RESULTADO DE LA ENCUESTA DE PREVALENCIA DE INVALIDEZ  
DEL C.D.C. ADOLFO RUIZ CORTINES**

**PROBLEMAS  
DE LA  
COMUNICACION  
HUMANA.**

EDAD	Nº DE CASOS
0 a 5 años	8
6 a 10 años	10
11 a 15 años	1
16 a 20 años	2
21 a 30 años	1

Asociados con problemas de audición - 2  
Asociados con problemas de articulación del lenguaje - 17  
Com. Ambos -

**PROBLEMAS DEL  
INTELECTO CON  
PROBLEMAS DE  
LA COMUNICACION  
HUMANA.**

EDAD	Nº DE CASOS
0 a 5 años	2
6 a 10 años	9
11 a 15 años	7
16 a 20 años	1
21 a 30 años	1

De éstos, el 100% tiene problemas para la articulación del lenguaje, pero no para la audición.

**LA DISTRIBUCIÓN POR GRUPOS DE EDAD Y SEXO ES LA SIGUIENTE:**

**PROBLEMAS  
DEL  
INTELECTO.**

EDAD	Nº DE CASOS
0 a 5 años	1
6 a 10 años	16
11 a 15 años	10
21 a 30 años	1

**PROBLEMAS  
NEURO-MUSCULO  
ESQUELETICOS.**

EDAD	Nº DE CASOS
0 a 5 años	6
6 a 10 años	8
11 a 15 años	3
16 a 20 años	2
21 a 30 años	3
31 a 40 años	1
41 a 50 años	2

**PROCESOS  
CONVULSIVOS**

EDAD	Nº DE CASOS
0 a 5 años	2
6 a 10 años	1
11 a 15 años	1
16 a 20 años	1
21 a 30 años	2

De éstos, uno tenía asociado problema en el intelecto y dos estaban asociados con problemas de la comunicación humana.

**PROBLEMAS DE  
LA VISIÓN**

EDAD	Nº DE CASOS
11 a 15 años	1
41 a 50 años	1

# RESULTADO DE LA ENCUESTA DE PREVALENCIA DE INVALIDEZ DEL C.D.C. ADOLFO RUIZ CORTINES

## PROBLEMAS DE LA COMUNICACION HUMANA

E D A D	Nº DE CASOS
0 a 5 años	8
6 a 10 años	10
11 a 15 años	1
16 a 20 años	2
21 a 30 años	1

Asociados con problemas de audición - 2  
Asociados con problemas de articulación del lenguaje - 17  
Com. ambos - 1

## PROBLEMAS DEL INTELECTO CON PROBLEMAS DE LA COMUNICACION HUMANA

E D A D	Nº DE CASOS
0 a 5 años	2
6 a 10 años	9
11 a 15 años	7
16 a 20 años	1
21 a 30 años	1

De éstos, el 100% tiene problemas para la articulación del lenguaje, pero no para la audición.

## LA DISTRIBUCION POR GRUPOS DE EDAD Y SEXO ES LA SIGUIENTE;

PROBLEMAS  
DEL  
INTELECTO

E D A D	Nº DE CASOS
0 a 5 años	1
6 a 10 años	16
11 a 15 años	10
21 a 30 años	1

PROBLEMAS  
NEURO-MUSCULO  
ESQUELETICOS.

E D A D	Nº DE CASOS
0 a 5 años	6
6 a 10 años	8
11 a 15 años	3
16 a 20 años	2
21 a 30 años	3
31 a 40 años	1
41 a 50 años	2

PROCESOS  
CONVULSIVOS.

E D A D	Nº DE CASOS
0 a 5 años	2
6 a 10 años	1
11 a 15 años	1
16 a 20 años	1
21 a 30 años	2

De éstos, uno tenía asociado problema en el intelecto y dos estaban asociados con problemas de la comunicación humana.

PROBLEMAS DE  
LA VISION

E D A D	Nº DE CASOS
11 a 15 años	1
41 a 50 años	1



## EVOLUCION DEL DESARROLLO

Nombre: \_\_\_\_\_

Edad: \_\_\_\_\_ SEXO: \_\_\_\_\_

(1a. Evaluación)

EDAD DE REFERENCIA	PERFIL MOTOR						PERFIL PSICOSOCIAL					
	1ª	2ª	3ª	4ª	5ª	6ª	1ª	2ª	3ª	4ª	5ª	6ª
3 meses												
6 meses												
12 meses												
18 meses												
2 años												
2 años 6 mes.												
3 años												
4 años												
5 años												
6 años												
7 años												
9 años												
11 años												
13 años												
15 años												
18 años												

Fecha de evaluación

1ª \_\_\_\_\_ 4ª \_\_\_\_\_

2ª \_\_\_\_\_ 5ª \_\_\_\_\_

3ª \_\_\_\_\_ 6ª \_\_\_\_\_

NOTA: Indicar con una cruz el desarrollo alcanzado

<p><b>DOS AÑOS SEIS MESES</b></p>	<p><b>MATERIAL:</b> Una pelota, agujeta, dibujo de un niño.</p>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Salta en el mismo lugar</li> <li>2. Cacha pelota</li> <li>3. Copia una línea vertical</li> <li>4. Desamarra agujeta.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>5. Corre</li> <li>6. Dice su nombre</li> <li>7. Reconoce partes gruesas de su cuerpo. (6)</li> </ol>
<p><b>TRES AÑOS</b></p>	<p><b>MATERIAL:</b> Papel, lápiz, sueter con botones, tres cubos.</p>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sube escaeras alternando los pies.</li> <li>2. Desabrocha botones.</li> <li>3. Construye fuente con tres cubos.</li> <li>4. Copia un círculo</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>5. Utiliza una silla para alcanzar un juguete.</li> <li>6. Utiliza frases cortas</li> <li>7. Responde a una caricia de gente extraña.</li> <li>8. Responde a tres órdenes sencillas en secuencia.</li> </ol>
<p><b>CUATRO AÑOS</b></p>	<p><b>MATERIAL:</b> Colores, lija, pedazos de tela, pelota, mesa, cierre, tijeras papel.</p>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Equilibrio en un solo pie</li> <li>2. Baja cierre</li> <li>3. Corta con tijeras</li> <li>4. Ilumina una superficie</li> <li>5. Compara texturas</li> <li>6. Copia una cruz</li> <li>7. Identifica colores</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>8. Dice su nombre completo</li> <li>9. Juega en grupo.</li> <li>10. Cuenta hasta el cinco.</li> <li>11. Reconoce chico de grande y arriba de abajo.</li> <li>12. Se pone el sueter, sólo</li> <li>13. Control de esfínteres.</li> <li>14. Repite dos cifras.</li> </ol>

<p><b>CINCO AÑOS</b></p>	<p><b>MATERIAL:</b> Hojas blancas, canicas de colores, piedras de colores, tablita de unicel, rompecabeza.</p>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Baja escaleras solo</li> <li>2. Copia un cuadrado</li> <li>3. Camina sobre una línea</li> <li>4. Corre de puntas</li> <li>5. Dibuja un niño con cabeza, cuerpo y partes principales (4).</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>6. Cuenta hasta el número diez</li> <li>7. Narra una experiencia a grandes.</li> <li>8. Reconoce uno de muchos y ligero de pesado.</li> <li>9. Juega cooperativamente.</li> </ol>
<p><b>SEIS AÑOS</b></p>	<p><b>MATERIAL:</b> Hojas blancas y canicas de colores</p>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Copia un triángulo</li> <li>2. Brinca con pies alternados</li> <li>3. Habla correctamente.</li> <li>4. Dice su edad.</li> <li>5. Dibuja figura humana(8)</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>6. Se viste y desviste solo.</li> <li>7. Colabora en actividades domésticas.</li> <li>8. Identifica seis colores</li> <li>9. Repite dos cifras a la inversa.</li> <li>10 Toma parte en una conversación</li> </ol>
<p><b>SIETE AÑOS</b></p>	<p><b>MATERIAL:</b> Agujetas, dibujos para iluminar, tijeras, resistol y zapato.</p>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ata y desata agujetas</li> <li>2. Colorea sin salirse del contorno.</li> <li>3. Recorta y pega.</li> <li>4. Sabe los días de la semana.</li> <li>5. Realiza operaciones sencillas de suma y resta.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>6. Se baña solo.</li> <li>7. La pronunciación de su lenguaje es correcto.</li> <li>8. Sabe las vocales.</li> <li>9. Distingue la mañana de la tarde y de la noche.</li> </ol>

OCHO AÑOS

MATERIAL: Hojas blancas, figuras para recortar, pelota, cuerda.

1. Batea la pelota
2. Salta la cuerda
3. Copia un rombo
4. Recorta signuiendo la linea.
5. Reconoce derecha - izquierda
6. Dibuja figura humana completa.
7. Repite cuatro cifras.

DIEZ AÑOS

MATERIAL: Dibujo para iluminar, hojas blancas, aguja e hilo.

1. Ilumina una superficie
2. Ensarta una aguja
3. Silba
4. La escritura de números y letras es uni forme.
5. Realiza dibujo con detalle.
6. Narra detalladamente una experiencia.
7. Presenta conductas de autocuidado.
8. Señala la oreja izquierda con la mano derecha.
9. Repite cuatro cifras a la inversa.

## IX. BIBLIOGRAFIA

- Adking G., Patricia, Actividades para desarrollar habilidades de aprendizaje, Edit. Jus, México, 1972.*
- Aebli, Hans, Una didáctica fundada en la psicología de Jean - Piaget, Edit. Kapelusz, Buenos Aires, 1979, 1a.- Ed.*
- Alardin Gonzalez, Susana. Los procesos de aprendizaje en el - niño con problemas de comunicación huma- na, Edit. Jus, México, 1982, 2a. Ed.*
- Allen Garland, La ciencia de la vida en el siglo XX, F.C. E.- México, 1983, 1a. Ed.*
- Ammaniti, Massimo, Minusválidos, Edit. Serbal, Barcelona, 1983, 1a. Ed.*
- Barcenas Barreto, Miguel. Modelo para la valoración y trata- miento integral, SNDIF, Subdirección de Rehabilitación, documento mecanografiado, 1984.*
- Bernal del Riego, Dr., Los errores en la crianza de los niños, Edit. El Caballito, México, 1975, 6a. Ed*
- Bryant J. Cratty, Juegos escolares que desarrollan la conducta Edit. Pax. México, 1979, 1a. Ed.*
- Bryant J. Cratty, Juegos didácticos activos, Edit. Pax, México 1983, 3a. Reimp.*
- Bosch p., Lydia de, Evaluación en el jardín de infantes, - Edit. Hermes, México, 1985, 1a. Reimp.*

- Coleman, William, *La biología en el siglo XIX. Problemas de forma, función y transformación*, Edit. F.C. E., México, 1983, 1a. Ed.
- Complo, Jannita Marie, *Actividades creativas en la educación-especial. Matricidad y Lenguaje*, Edit. - CEAC, 1984, 1a. Ed.
- Crescimbeni, Joseph, *Actividades de mejoramiento aritmético - para niños de escuela primaria*, Edit. - Diana, México, 1980, 2a. Reimp.
- Delval, Juan, *Lecturas de Psicología del niño, Tomo I y II*, - Edit. Alianza Universidad, Madrid, 1983, 3a. Ed.
- D.G.E.P., *Programa de Educación Preescolar*, SEP, México, 1979
- D.G.E.P., *La Educación Especial en México*, SEP., México, 1981.
- D.G.R., *Registro Nacional de Inválidos (RENI)*, S.S.A., 1979
- Follari, Roberto, *Interdisciplinarietà. Los avatares de la ideología*, México, UAM-Azcapotzalco, 1982.
- Forgus, Ronald, *Percepción*, Edit. Trillas, México, 1976, 3a.- Ed.
- Frampton e Merte y Grant Rowell Hugh, *La Educación de los im-pedidos, Tomo I y II*, S.E.P., México, - 1958.
- Furth H. G. Wachs H., *La teoría de Piaget en la práctica*, - Edit. Kapelusz, Buenos Aires, 1983, 1a. - Ed.
- Furth Hans, G., *Las ideas de Piaget. Su aplicación en el aula*, Edit. Kapelusz, Buenos Aires, 1971.

- Gassell, A., *El niño de 4 a 8 años*, Edit. Paidós, México, 1983  
1a. Ed.
- González Salazar, J.C., *Como educar la inteligencia del preescolar*, Edit. Trillas, México, 1984, 1a. -  
Ed.
- Heinich, robert, *Tecnología y Administración de la enseñanza*,  
Edit. Trillas, 1975, 1a. Ed.
- Hurlok, Elizabeth, *Desarrollo Psicológico del niño*, Edit. Mc.  
Grow Hill, México, 1979, 1a. Ed.
- Ibarra L.C. del Toro, G., Rosales L., *El Programa Nacional -  
de Rehabilitación, repercusiones económi-  
cas y sociales de la invalidez en México*,  
D.G.R., México, Julio, 1973.
- J.M.S.S. *Manual para la determinación del grado de desarrollo  
del niño de nuevo ingreso*, 1982.
- Kaminsky, Gregorio, *Socialización*, Edit. Trillas, México, 1981,  
1a. Ed.
- Kuhn, T.S., *The structure of scientific revolutions*, Chicago  
Press, 1962.
- Maier, W. H., *Tres teorías sobre el desarrollo del niño.* -  
Erikson, Piaget, Sears, Edit. Amorrouto, Buenos  
Aires, 1976, 3a. Ed.
- Mainers H., Rolf, *Secuela e invalidez*, UAM-Xochimilco, docu-  
mento mecanografiado, México, Julio 1984.
- Meadows P., *Models, systems and science*, American Sociological  
review, 1957.

- Michelet, André, *Los útiles de la infancia*, Edit. Hender, Barcelona, 1977, 1a. Ed.
- Mussen, Poul, *Desarrollo psicológico del niño*, Edit. Trillas, México, 1983, 1a. Ed.
- Nagel, E., *The structure of science*, Nueva York, 1961.
- Nicolas, Andre, *Jean Piaget*, Edit. F.C.E. México, 1979, 1a. Ed.
- Nieto H., Margarita, *Terapéutica del lenguaje a través del cuento*, Edit. La prensa Médica Mexicana, 1985, 1a. Reimp.
- Osborne L., Elsie, *Su hijo de 4 a 8 años*, Edit. Paidós, España 1982, 1a. Reimp.
- Piaget, Jean, *Sensación y motricidad*, Edit. Paidós, Buenos Aires, 1972, 1a. Ed.
- Piaget, Jean, *Seis estudios de psicología*, Edit. Seix Barral, 1975, 1a. Ed.
- Piaget, Jean, *Adaptación vital y psicología de la inteligencia*, Edit. Siglo XXI, México, 1979, 2a. Ed.
- Piaget, Jean, *Psicología y Pedagogía*, Edit. Ariel, México 1979, 4a. Ed.
- Piaget, Jean, *Psicología y Epistemología*, Edit. Ariel, Barcelona, 1979.
- Piensa, Razona y Juega, *Libros del 1 al 6, Consejo Técnico pedagógico de Ferrández Editores*, 1984, 7a. Pub.



- Putaski, M.A., *Para comprender a Piaget*, Ediciones Peninsula, Barcelona, 1975, 1ª Ed.
- Quiros-Schnager, *Lenguaje, Aprendizaje y Psicomotricidad*, - Edit. Panamericana, Buenos Aires, 1979, 1ª Ed.
- Ribes Tresta, Emilio. *Técnicas de modificación de la conducta* Edit. Trillas, México, 1984. 10ª Reimp.
- SEP. Libro para el maestro. *Primero a Quinto grado*, 1985. 4ª Ed.
- Silva y Ortiz, María Teresa, *La percepción visual en los primeros años del aprendizaje según el Programa - Frostig*, UNAM-ENEP Acatlán, 1983, 1ª Reimp.
- Subdirección de Rehabilitación. *Resultado de la encuesta de - la Detección de seruelas en el área de influen- cia del C.D.C. "Adolfo Ruiz Cortines"*, Documen- to mecanografiado, 1984.
- Teleford-Saurey. *El individuo excepcional*, Edit. Prentice/Hall Internacional, Madrid, 1973, 3ª Ed.
- UNICEF, Programa regional de Estimulación Precoz, Edit. Pie- dra Santa, Guatemala, 1981, 2a. Ed.
- Vallón, Claude, *Práctica del teatro para niños*, Edit. CEAC. España, 1984, 1ª Ed.
- Weiner, J.D., Elkend. D., *Infancia y adolescencia. Desarrollo normal y anormal, grandes tratados paidos*, Edit. Paidos, Buenos Aires, 1977. 1ª Ed.
- William M. Cruickshank, *Psicología de los niños y jóvenes marginales*, Edit. Prentice/Hall Internacional, Ma- drid, 1973, 4ª Ed.